Mme Chouaikhia- Proposition 3 - FICHE ACTIVITE 3: Utilisation des données quantitatives.

Le jeu ludique au cœur des apprentissages : Quiz – Le jeu statistique

|  |  |
| --- | --- |
| **Intitulé** | **Contenu** |
| **Niveau concerné** | Terminale – Première - Seconde |
| **Notions, et indications complémentaires** | Révisions des savoir-faire essentiels du programme de SES :  **Calculer et interpréter des pourcentages** |
| **Cadre d’utilisation** | En classe / A la maison |
| **Compétences attendues**  **Et**  **Objectifs pédagogiques** | **Jeu numérique pédagogique** qui permet :  -De travailler les composantes de l’écrit : Consolider les savoir-faire.  **-Savoir calculer et interpréter des pourcentages :**   * **De variation** * **De proportion**   **-Rédiger des phrases correctes et complètes.** |
|  | -De réviser pour l’épreuve écrite :   * **EC2 : Étude d’un document.** * **Savoir et pouvoir comprendre le dossier documentaire support des épreuves écrites : Épreuve composée ou dissertation.** * **Exploiter les données statistiques pour illustrer.** |
|  | **Jeu qui répond aux attentes officielles des épreuves du baccalauréat** : |
|  | * Objectifs d’apprentissage concernant l’utilisation des données quantitatives et des représentations graphiques : |
|  |  Proportion, pourcentage de répartition   Taux de variation |
| **Usages du Numérique** | Création d’un jeu à partir du **logiciel web Genially**   * Permet de créer des infographies animées * Permet de créer des présentations interactives * Créer aussi des jeux d’une façon plus simple et rapide à retenir, * Créer un jeu interactif * Aider les apprenants à développer leur mémoire visuelle.   Création des applis via **LearningApps**   * LearningApps est une application Web 2.0 vise à * Soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen d’exercice, * Les apprenants ayant un compte peuvent créer des applis. * Rassembler des exercices de toutes notions et de les mettre à la disposition de tous les élèves de la classe.   Et création d’espace de partage collectif via **l’ENT : Mur collaboratif** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Déroulement de l’activité** | En classe par groupe de deux élèves ou à la maison en individuel ou en groupe en distanciel  Chaque îlot est doté **d’un ordinateur (la classe est équipée d’ordinateurs portables +accès internet)**  **But du jeu :** répondre à des questions de type EC1 de terminale avec des **contraintes de temps** afin de finir l’exercice sans perdre du temps :   * Réviser les notions et les mécanismes * Gérer le temps.   **Règles du jeu :**   * Après avoir **cliqué sur le lien** le joueur commence à répondre aux questions.   + Lire la consigne à laquelle l’élève doit répondre   + **Une réponse fausse contraint l’élève à recommencer** et chercher la bonne réponse par lui-même. * Si le joueur ne sait pas répondre, un message s’affiche expliquant l’erreur et l’invitant à reprendre. * Une **bonne réponse** lui permet d’**avancer au tour suivant** * Une **mauvaise réponse** : un message qui s’affiche incitant l’élève à trouver par lui-même la bonne réponse. * Aucune contrainte : l’élève peut reprendre l’exercice autant qu’il le souhaite et quand il veut et/ou pe |
| **Lien de l’activité** | [**https://view.genial.ly/61d092a88275900de26a6c10/interactive-content-statistical-escape-game**](https://view.genial.ly/61d092a88275900de26a6c10/interactive-content-statistical-escape-game) |