

Outils d'animations pédagogiques numériques

Document réalisé par Assia DIANI

Stagiaire en formation professionnelle à l'UTEP du CHU de Montpellier

Janvier 2022

BALLE DE PAROLE

Une méthode pour s'écouter et réguler les prises de parole avec une balle imaginaire à faire passer.

Temps : 10 min

participants : 5 à 20

Objectifs

- Fluidifier la prise de parole
- Développer l'écoute

Méthode d'animation : « présentation » « débat » « tour de table »

Contexte : Cet outil de circulation de la parole peut être à la fois utile pour dynamiser un groupe qui hésite à prendre la parole, mais aussi pour réguler la parole lorsque plusieurs personnes parlent en même temps sans s'écouter.

Prérequis pour le public : Aucun

Préparation : aucune, une balle imaginaire (virtuelle)

Déroulé et animation :

Invitez le groupe à s'installer. Puis, posez une question.

Ex : « quelles sont vos attentes pour aujourd'hui ? »

« Quel est votre ressenti concernant la journée que nous venons de vivre ? », etc.

Donnez alors la balle imaginaire à une personne, en mentionnant son nom à voix haute et faire le geste de lui lancer. Celle-ci est invitée à répondre, puis à envoyer la balle imaginaire à quelqu'un d'autre mentionnant son nom « j'envoie la balle à Patrice » pour lui donner la parole. Seule la personne ayant la balle imaginaire entre les mains est autorisée à parler.

VARIANTE(S) : Cet outil peut être encore simplifié, en supprimant l'objet de la balle. Vous pouvez alors dire « je prends », dès que quelqu'un souhaite s'exprimer et « je laisse » pour reposer la parole (la balle) au centre.

Analyse - intérêt : Cette technique permet de remplacer un tour de parole qui peut manquer de dynamisme. Elle permet de faire circuler la parole, de réguler la parole, de donner un temps à tous, favorise l'écoute et le temps de parole de chacun est respecté.

COMMUNICATION GESTUELLE

Un complément des prises de parole pour bien se comprendre en groupe avec des gestes simples.

Temps : pas de limite

participants : illimité

Objectifs

- Fluidifier les échanges au sein d'un groupe.
- Les gestes peuvent faire office de prises de parole et permettre d'en réduire le nombre, notamment en présence d'un grand groupe. (Ex : je suis d'accord)

Méthode d'animation : « Débat ».

Contexte : Ces éléments sont particulièrement utiles en grand groupe, mais peuvent aussi être utilisés en petits groupes.

Préparation : aucune

Prérequis pour le public : Avoir intégré la signification de chaque geste. Avec un public nouveau, il peut être intéressant de présenter les gestes en début de séance ou leur communiquer en amont, afin de commencer à les utiliser tout de suite. Aussi les gestes peuvent d'être affichés sur le support numérique utilisé, style PowerPoint.

Déroulé et animation :

Expliquez aux participant(e)s qu'ils pourront remplacer certaines prises de parole par des gestes :

- Secouer les deux mains vers le haut : je suis d'accord, j'approuve ce qui vient d'être dit, je partage l'opinion de la personne. Cela signifie « bravo » en langue des signes
- Secouer les deux mains vers l'avant : au contraire, je ne suis pas d'accord. Mais attention ce geste n'est pas toujours utilisé car il est un marqueur assez fort d'opposition, et il peut être nécessaire de prendre la parole pour expliquer pourquoi on n'est pas d'accord.
- Lever la main : je souhaite prendre la parole
- Faire un triangle au-dessus de sa tête avec ses bras : je demande le silence.
- Secouer ses index en va-et-vient, en direction de la personne qui parle : je souhaite faire une intervention rapide en réaction à ce qui se dit. Ce sont des prises de parole assez courtes, qui ont pour but de compléter ou de signaler les limites de ce qui est en train d'être dit.
- Faire des cercles avec ses mains comme pour imiter un moulin à eau : il faut avancer dans la discussion et abréger l'intervention

- Former un T avec ses mains (c'est un signe prioritaire) : je souhaite prendre la parole pour un élément technique qui ne concerne pas le débat en cours.
Ex : signaler l'heure, signaler qu'une voiture gêne, etc.
- Faire un L avec ses mains avec le pouce et l'index : L comme Langage, pour signifier que je n'ai pas compris le mot, le sigle ou l'expression qui vient d'être employé et que j'ai besoin d'une brève explication.
- Attention à ne pas faire un usage abusif de ce signe qui permet de court-circuiter des demandes de prise de parole

Analyse – intérêt : Lors de débats en grands groupes, il peut être intéressant de mettre en place un tour de parole, en notant à l'écrit ou mentalement l'ordre des personnes qui veulent prendre la parole. Or certaines prises de parole, en étant remplacées par ces gestes, peuvent être supprimées car non nécessaires, et cela peut grandement diminuer le tour de parole et fluidifier les échanges.

Cela permet également aux plus timides d'exprimer leur avis sans prendre la parole devant tout le monde.

On peut aussi attribuer le rôle de « répartition de la parole » à quelqu'un, qui aura une attention plus particulière au bon usage aux signes employés, à distribuer la parole prioritairement aux personnes ne s'étant pas encore exprimé, etc

MOTS VALISES

Une manière de s'interroger sur le sens des mots en créant des néologismes humoristiques

Temps : < 5min

Participants < 5

Objectifs

- Questionner des concepts ou l'emploi, la signification et la définition de mots
- Exprimer ses représentations mentales, ses craintes, comme ses envies, besoins
- Désacraliser l'emploi de certains mots et concepts
- Réfléchir ensemble sur un ton d'humour et de détente, solliciter la créativité et l'imagination

Contexte

Ce jeu est utile pour introduire ou lancer une réflexion sur de nouveaux mots et concepts. Par exemple : la notion d'éducation, de santé, de solidarité, ou autour de mots plus « terre à terre » comme : médicament, maladie, etc.

Dans une démarche de socio-construction, on part des représentations et interrogations des personnes du groupe pour construire ensemble une définition.

Prérequis : Lecture et écriture. Avoir un peu de vocabulaire en français, mais il est possible de mélanger les langues si on veut !

Préparation : Support numérique afin de pouvoir retranscrit les échanges.

Déroulé et animation :

Introduisez le mot sur lequel va porter la réflexion. Proposez aux personnes de réfléchir un instant à ce à quoi ce mot leur fait penser (associations d'idées) sans l'exprimer à voix haute. Ex : le mot « solidarité ». Demandez-leur de trouver plein d'autres mots qui commencent par la dernière syllabe de ce mot ou qui terminent par la première syllabe de ce mot. Par exemple : « téméraire, téléphone, tête, thèse, etc. » ou « lasso, expresso, verso, etc. »

Ensuite, les personnes doivent créer un nouveau mot (néologisme) sous forme de mot valise, en assemblant un mot avec le mot de base et en lui inventant une signification. Le mot et sa définition inventée (en lien avec le mot de base) sont écrits sur le tchat de la plateforme utilisé, puis affichés par l'animateur sur le support numérique choisi (ex : Powerpoint).

L'opération peut être reproduite plusieurs fois : « Thalassolidarité, une cure d'entraide qui fait du bien » « Ver solidarité, le côté sombre de la solidarité, le social-washing ! ».

Les mots et leurs définitions sont ensuite présentés à tous et une discussion peut s'engager autour du mot de base.

VARIANTE(S) : Le site www.dcode.fr/generateur-mot-valise propose la création de mots valises à partir de 2 ou 3 mots. C'est un outil pour générer des mots. À vous ensuite d'inventer des définitions !

Analyse – intérêt :

Les questions qu'on peut poser suite à ce jeu :

- Qu'est-ce qui, dans ces définitions inventées, vous renforce dans les représentations que vous aviez du mot de base ?
- Qu'est-ce qui vous bouscule, vous dérange, vous fait réfléchir ?
- Quelles problématiques peut-on identifier à partir de cet exercice autour du mot et du concept de base ?

D'une manière plus légère, ce jeu peut servir de brise-glace, comme manière d'introduire une réflexion participative, de donner envie de réfléchir sur un concept (abordé par la suite par exemple).

BRAINSTORMING

Une association d'idées pour lancer la réflexion autour d'un mot grâce à la plateforme de brainstorming gratuite en ligne

Temps : 30 à 40 min

Participants : minimum 3

Objectifs :

- Ouvrir l'imaginaire du groupe
- Faire émerger et recenser des idées
- Faciliter la créativité et la spontanéité

Prérequis : connexion internet

Déroulé et animation :

Inscrire le thème au centre de votre support logiciel gratuit **Klaxoon**.

Il est très facile d'utilisation et accessible à tous. L'animateur est maître de l'outil, une fois inscrit il envoie le lien aux participants par le biais de la plateforme Klaxoon.

Annoncez le thème et proposez aux participants d'énoncer de manière libre toutes les idées qui leur viennent à l'esprit sur ce thème grâce à l'icône + au centre du tableau blanc. Elles sont immédiatement inscrites sur le support. Si besoin vous pouvez demander aux personnes de préciser leur idée pour bien se mettre d'accord sur son sens à l'aide d'un espace commentaire (à noter qu'il est géré par l'animateur et peut être ouvert pour tous) . Le rythme doit être plutôt rapide, les idées fuser et être brèves. Une fois la séquence terminée les idées peuvent être classées en carte mentale, schéma. Elles peuvent être utilisées ensuite pour animer un débat

Klaxoon propose une multitude d'outils pédagogie d'animation en synchrone ou asynchrone

VARIANTE(S)

- Carte heuristique (ou mentale) : vous pouvez écrire chaque mot de manière aléatoire sur le support, ou bien sous forme de carte heuristique en regroupant au fur et à mesure les idées par grand thème.
- Brainstorming post-it : Le brainstorming peut aussi se faire avec différentes couleurs. Chaque personne choisit une couleur qui la représentera. Vous pouvez alors les regrouper par thématiques avant d'en faire une lecture globale.
- C'est/ce n'est pas : Le brainstorming peut aussi se faire sous la forme d'un tableau : séparez le support en 2 colonnes « c'est » et « ce n'est pas ». Annoncez le thème et invitez les participants à exprimer leurs idées qu'ils classent dans le tableau. Par exemple : « la collaboration, c'est/ce n'est pas », etc.
- « **Xmind** » logiciel de mindmapping et de brainstorming qui crée des organigrammes ou des cartes mentales à partir d'idées. L'objectif est de planifier un projet en le représentant graphiquement.

Analyse - intérêt : Il est important qu'il n'y ait pas de jugement au cours de la séance : toutes les idées sont les bienvenues. Il faut donc que la question n'appelle pas de bonne ou de mauvaise réponse. Ne devoir dire que des choses intelligentes est une pression psychologique poussant une immense majorité au silence et les autres dans l'arène des tribuns. Un climat d'empathie et de bienveillance est donc nécessaire.

PHOTO LANGAGE

Un ensemble de photos sur une thématique donnée pour faciliter l'expression de représentations, d'expériences, de ressentis

Temps : 10 à 20 min

participants : 3 à 20

Objectifs

- Libérer la parole en groupe sur un sujet donné
- Exprimer son ressenti, son point de vue et découvrir celui des autres

Contexte : Il peut être utilisé pour entamer la réflexion sur une thématique donnée ou bien pour faire un bilan, en exprimant un ressenti.

Préparation

- Faire une section en amont sur un PowerPoint
- Envoyer les images aux participants avant la séance
- Utilisé des photos langage en ligne gratuit type "Agile Tools"
- Le site « scicabulle.com » propose aussi une version gratuite très variée.

Déroulé et animation:

Affichez les photos sur la plateforme de communication. Proposez aux personnes d'en choisir une qui, pour elles, représente la thématique abordée. Ensuite, invitez-les à présenter leur photo et à expliquer leur choix et ce à quoi la carte leur fait penser. Vous pouvez au fur et à mesure noter des mots-clés utilisés pour garder trace des échanges, par exemple sous forme de carte mentale.

VARIANTE(S)

- Ce qui en ressortira peut-être synthétiser en une sorte de définition collaborative de la notion abordée.
- Sinon les idées qui émergent peuvent alimenter une phase de débat qui suivra (il est alors possible de noter certaines phrases des participants pour les débattre en rivière du doute ou en Abaque de Régner), pour voir si elles font consensus ou non.
- Cet outil peut également être utilisé pour exprimer ses ressentis, à la suite d'une journée de formation par exemple. Attention alors ce qui en ressort ne peut pas faire l'objet d'un débat.

Analyse-intérêt :

Le support visuel permet de susciter la créativité et d'enrichir les réponses qui auraient pu être moins fournies, plus terre-à-terre ou plus consensuelles sans support d'animation.

EMOTIBULLES

Des smileys « **scicabullisés** » pour faciliter l'expression de ressentis

Prérequis : envoyer les émojobulles en amont aux participants ou l'afficher sur le support PowerPoint

Temps : Entre 10 et 20 min

Participants : 5 à 30

OBJECTIFS

- Faire exprimer les ressentis
- Ou Faire un bilan
- Préciser et enrichir son langage d'émotions

Contexte : Cet outil peut s'utiliser de début de séance pour prendre la température du groupe, pour exprimer des ressentis sur des assertions choisies ou en fin d'animation comme bilan.

DÉROULÉ ET ANIMATION

Invitez les participants à se rapprocher de celle qui représente le mieux l'état dans lequel il/elle se trouve à l'instant T.

Si votre groupe est constitué de moins d'une quinzaine de participants, vous pouvez inviter chacun à expliquer son choix en quelques mots.

Si le groupe est plus nombreux, proposez aux différentes personnes qui sont face à une même Emotibulle de se concerter quelques instants, avant qu'un rapporteur par groupe présente au grand groupe les différentes raisons qui ont poussé chacun à se mettre où il est.

Laissez les participants s'exprimer. Vous pouvez à la rigueur si vous êtes pressés par le temps limiter la prise de parole de chacun à une phrase par personne par exemple.

Prenez garde à utiliser des Emotibulles diverses (pas que des positives, ou que des négatives par exemple), afin de ne pas influencer les réponses.

VARIANTE(S) : Il existe différents modèles de représentation des émotions, par exemple par smileys, ou le « Chat va/ Chat ne va pas » etc.

Analyse – intérêt : Ce support proposant à la fois un visuel et des émotions variées, cela permet d'élargir les possibilités d'expression de ressentis, afin de sortir du sempiternel « ça va bien », ou « c'était pas mal ».

ABAQUE DE RÉGNIER

Un éventail de couleurs pour débattre, grâce auquel tout le monde peut donner son avis en même temps

Temps : < 5min

Participants : 3 et +

Objectifs

- Favoriser une participation active de chacun des membres du groupe
- Faciliter les échanges et la mise en commun de points de vue
- Rendre possible l'expression d'avis opposés
- Rendre visible rapidement des tendances de votes
- Peut permettre de prendre des décisions

Contexte : L'abaque de Régnier a été inventé par le médecin François Régnier en 1973. Il s'était rendu compte que certaines idées à forte valeur ajoutée n'étaient pas exprimées en réunion à l'issue de séances de brainstorming classique, car ce sont toujours les mêmes qui parlent et les mêmes qui se taisent par timidité, peur de la hiérarchie, peur de se tromper, etc. Il a donc inventé cette méthode pour permettre à chacun d'exprimer son avis, qui avait au début la forme d'un cube à 6 faces.

Prérequis : Distinction des couleurs (pour les daltoniens il est possible d'écrire la signification de chaque couleur sur les feuillets)

Préparation

- Préparer des affirmations sur lesquelles les participants pourront donner leur avis (les phrases doivent être clivantes afin qu'il y ait débat (évitez les phrases négatives))
- afficher le code couleur pour chaque affirmation sur le support PowerPoint

ASSERTION	<i>Refuse de se prononcer</i>	<i>Tout a fait d'accord</i>	<i>plutôt d'accord</i>	<i>Ni d'accord ni pas d'accord</i>	<i>Plutôt pas d'accord</i>	<i>Pas du tout d'accord</i>	Ne sait pas
-----------	-------------------------------	-----------------------------	------------------------	--	----------------------------	-----------------------------	-------------

Déroulé et animation

Vous pouvez indiquer oralement le code couleur et aussi l'afficher à chaque affirmation sur votre support numérique de façon à permettre au participant de se positionner :

- Formulez une affirmation, sur un thème. Chaque participant vote en donnant la couleur correspondant à son avis.
- Annoncez les tendances de vote et invitez les participants à argumenter leur choix de couleur (il peut être intéressant de commencer par les personnes qui ont un avis très

marqué, par ex « les personnes qui ont voté rouge pouvez-vous nous expliquer pourquoi ? »).

- Vient enfin le temps du débat collectif où chacun peut exprimer son choix de couleur et/ou rebondir sur les avis des autres.
- Vous pouvez ainsi enchaîner plusieurs phrases de débat.

VARIANTE(S)

- Cet outil peut également être utilisé en brise-glace, par exemple en posant des questions sur les habitudes des participants concernant la thématique abordée, en décidant que chaque feuillet de l'abaque signifie par exemple à quel point on se sent concerné par la phrase.

Ex : « Je pratique souvent le vélo », ou bien « j'ai pris un bon petit déjeuner ce matin » : => tout à fait concerné => plutôt concerné => pas vraiment concerné => pas concerné...

- Les Abaques peuvent enfin servir à prendre des décisions collectives. Par exemple : si vous avez besoin de choisir un horaire en groupe, chaque feuillet peut représenter une heure, chacun vote et cela permet de voir la tendance générale du groupe pour un horaire préféré.

Analyse – intérêt

Cet outil peut être utilisé en petit groupe comme avec de très grands groupes (jusqu'à plusieurs centaines de personnes), en amphithéâtre par exemple, et n'est pas très engageant (peut donc être utilisé avec des personnes peu familières des méthodes d'animation participative). Il a aussi l'avantage d'être très visuel, et permet en un coup d'œil de balayer la salle pour avoir une image de l'opinion d'une assemblée.

MÉTAPLAN

Une organisation heuristique de la pensée de façon visuelle par grandes catégories et sous-catégories

Temps : 15 à 30 min

participants : moins de 30

Objectifs

- Donner à voir les idées du groupe de façon structurée
- Permettre de conscientiser les contenus produits
- Stimuler les échanges

Déroulé et animation

- Inscrivez une question sur le tableau numérique.
- Demandez ensuite à chacun de faire des propositions pour répondre à la question, en utilisant un code couleur par personne.
- Une réponse par participants à la fois et elle doit être explicite (ne pas demander d'explication ou de commentaire).

- Une fois affichés, regroupez les réponses par thématiques, voire par sous-thématiques proches les unes des autres.
- Donnez à chacune un titre.

VARIANTE(S)

- Pour conduire une animation MétaPlan, il est possible d'intervenir à deux. Alors cela permet une répartition des rôles entre l'animateur qui conduit la réflexion du groupe et le co-animateur qui rassemble les idées, note en temps réel sur les tableaux les contributions exprimées par les participants...
- Vous pouvez, si vous animez un grand groupe, prendre note en direct des propositions sous forme de **carte mentale numérique** vidéo-projetée, afin que tout le monde visualise les résultats (sur le site mindomo.org par exemple et bien d'autre)

Analyse – intérêt : Cet outil permet de

- Susciter écoute et ouverture aux logiques des autres, en valorisant les différences d'opinion et de pratiques pour créer un climat d'échange.
- Faire converger les acteurs sur une vision partagée, en favorisant l'appropriation par une co-construction des idées entre pairs.
- Stimuler le passage à l'action, l'engagement et la coopération : le groupe est focalisé sur des livrables, s'implique dans la mise en œuvre et s'engage.

FILET DU PÊCHEUR

Une technique de bilan : que garde-t-on, et que rejette-t-on à la mer ?

Temps : 15min

participants : 2 à 20

Objectifs

- Faire le bilan d'un temps de travail, de formation ou d'un temps collectif
- Identifier des réussites et des points de blocages

Contexte : Voici une méthode à utiliser à la fin, d'un temps collectif ou d'un temps de formation

Préparation : Un pêcheur sur son bateau, sur la mer, avec un filet en dessous est dessiné sur le support numérique utilisé (style PowerPoint, Word..).

Déroulé et animation : Chaque personne identifie

- une chose qu'elle a vécue pendant ce temps collectif qu'elle va garder et qui lui sera utile pour plus tard. Elle l'inscrit le tchat de la plateforme de communication utilisée.
- une chose qui n'était pas nécessaire, qu'elle jette à la mer. Elle l'inscrit également.

L'animateur de la séquence retranscrit les réponses en direct sur le support numérique. Vous pouvez choisir de lire, ou non, au groupe ce que les participants ont inscrit pour clôturer ce bilan. Dans ce cas lisez d'abord les choses à jeter, puis les choses à garder, afin de terminer sur une note positive.

VARIANTE(S)

- Il peut être intéressant avant de faire un bilan de rappeler au groupe les objectifs et le déroulé de la séance, afin que chacun puisse se remémorer les différents temps, et afin de valoriser le chemin parcouru.
- Si vous manquez de temps, vous pouvez aussi réaliser cette méthode à l'oral. Faites alors un tour de parole pour que chacun dise une chose à jeter à la mer, puis une chose à garder dans le filet.

Analyse – intérêt

C'est important de terminer un temps collectif sur un bilan, que ce soit pour l'animateur ou pour les participants. Cela permet de conclure le temps collectif, et d'identifier ce qui a bien ou moins bien marché pour adapter les temps collectifs à l'avenir.

PÉPITE/CAILLOU/CANIF

Une technique de bilan en trois catégories

Temps : 10 min

Participants : <20

Préparation : C'est un bilan oral, il n'y a donc pas besoin de matériel mais selon le contexte du groupe il peut être intéressant de prendre en note des paroles de chacun afin de s'en ressaisir plus tard.

Objectifs : évaluation de la séquence

Déroulé et animation

- Invitez les participants à réfléchir individuellement à une pépîte, un caillou et un canif en lien avec le temps de séquence vécu :
- Une pépîte, c'est « une pépîte d'or trouvée dans une rivière » : un élément (un ressenti, un moment de la séance, le lieu, etc.) qui a réjoui la personne, qu'elle a aimé.
- Un caillou, c'est « un caillou dans sa chaussure » : un élément qui a gêné la personne, qui lui a déplu.

- Un Canif, c'est « un canif que l'on garde sur soi » : un outil utilisé (une méthode, une astuce, une parole, etc.) que la personne a envie de noter et/ou de conserver, qui lui a été utile.
- Lorsque chaque personne a sa pépite, son caillou et son canif en tête, invitez les participants à les exprimer lors d'un tour de parole.

VARIANTE(S)

Pour le tour de parole, vous pouvez soit inviter chaque personne à présenter à la fois sa pépite, son caillou, son canif, ou bien faire un tour de pépites (chacun) présente sa pépite, un tour de cailloux, un tour de canifs.

Analyse – intérêt

Outre le fait de conclure un temps collectif, étape indispensable pour l'animateur comme pour les participants, ce bilan permet à chacun de se projeter sur ce qu'il va pouvoir appliquer dans ses pratiques à l'avenir, en exprimant son « canif ».

Outils d'évaluations numériques

MICROSOFT FORMS

Cet outil de Microsoft vous permet de créer rapidement des sondages, anonymes ou pas, qui pourront être partagés par la suite aux étudiants. Cet outil pourrait être utilisé pour demander aux étudiants de vous offrir une rétroaction en cours de trimestre, pour permettre aux étudiants de s'autoévaluer ou d'évaluer un collègue, pour connaître l'opinion ou les acquis des étudiants sur différents sujets, etc.

- Créer des enquêtes
- Des évaluations
- Des sondages en ligne
- Consulter facilement les résultats

SOCRATIVE

Outils

- Vrai/ Faux
- QCM
- Réponse courte

Temps : Aller à votre rythme et aussi au rythme du patient et/ou de l'apprenant

Fonctionnalités

- Le mode de question est aléatoire et une partie pour les réponses explicatives si vous le souhaitez.
- Mode individuel ou collectif
- Une session dans la version gratuite
- Partage de quiz
- Exportation des résultats au format CSV ou PDF



KAHOOT

Outils : Questionnaire proposé : 4 propositions → 1 bonne réponse

Temps

- Au rythme de l'animateur/ soignant /formateur
- Durée des questions de 5 à 120 secondes
- **Fonctionnalités :**
- Peut se pratiquer en mode individuel ou coopératif
- Mode Jumble afin de hiérarchisation les réponses
- Mode Homework, créer le challenge
- Partage de quiz
- Possibilité de rejouer
- Export des résultats au format .csv



QUIZINIÈRE

Outils : QCM et Associations

Temps : Date de diffusion / rendu

Fonctionnalité

- Mode individuel
- Résultats en ligne avec annotation des copies
- L'apprenant peut répondre par texte, dessin, sons, vidéos, image



LearningApps.org

Outils

- QCM (une réponse)
- Associations
- Etiquettes
- Textes à trou...

Temps : Date de diffusion / rendu

Fonctionnalités

- Mode individuel
- Résultats en ligne avec annotation des copies
- L'élève peut répondre par des textes, dessins, sons, vidéos, images



QUIZIZZ

Outils : Questionnaire : 4 propositions → 1 bonne réponse

Temps

- Au rythme de l'animateur en direct

- Au rythme de l'apprenant à la maison
- Durée des questions de 5 à 15 minutes

Fonctionnalités

- Mode individuel
- Partage de quiz
- Possibilité de rejouer
- Export des résultats au format CSV (Excel)



PLICKERS

Version gratuite limité

Outils : Questionnaire : 4 propositions → 1 bonne réponse par carte

Temps

- Au rythme du professeur
- En direct

Fonctionnalités

- Jouer avec des cartes à flasher
- Jusqu'à 63 cartes
- Export des résultats au format .csv



VOTAR

Gratuit et libre.

Outils : 4 propositions → 1 bonne réponse par carte

Temps

- Au rythme du professeur
- En direct

Fonctionnalités

- Jouer avec des cartes à flasher en couleur
- Pas de limites.



GOOGLE FORM

Outils

- QCM
- Réponse courte
- Paragraphe
- Cases à cocher/ Liste déroulante

Temps

- Au rythme de l'élève
- Mode question aléatoire

Fonctionnalités

- Mode individuel
- Construction en collaboratif
- Sondage, formulaire, quiz
- Plusieurs pages
- Responsive
- Export des résultats en .csv



FRAMAFORMS

Outils

- QCM
- Réponse courte
- Paragraphe
- Cases à cocher Liste déroulante

Temps : Au rythme de l'apprenant

Fonctionnalités

- Mode individuel
- Sondage, formulaire, quiz
- Application libre
- Pas d'exploitation des données utilisateurs
- Conservation des formulaires 6 mois
- Export des résultats en .csv

The logo for Framaforms, with 'Frama' in purple and 'forms' in green, set against a light grey background.

SERIOUS GAMES

Les Serious Games (en français, « jeux sérieux ») sont définis par leur opposition aux jeux de divertissement. Les Serious Games héritent des mêmes caractéristiques de jeu que ceux créés pour se divertir, mais ont pour objectif principaux d'apprendre, de se former et de stimuler par le jeu l'apprentissage de thématiques données.

Ce qu'on y apprend doit pouvoir être réutilisé dans des environnements réels et dans les gestes du quotidien qui nécessitent un apprentissage. Les Serious Games sont présents dans de nombreux domaines et aussi l'éducation à la santé. Ce sont d'excellents outils pour accompagner le patient tout au long de son parcours pédagogique en éducation

thérapeutique. il se présente sous l'aspect de plateforme ou d'application. Ils peuvent être utilisés dans un temps individuel ou collectif.

PLATFORM

VISIONUM

Platform qui propose une multitude de Serious Games, application d'un panel très large de thèmes abordés dans la catégorie santé.

Par exemple :

- [Aidants-et-Eve, le Serious Game Santé destiné aux proches de patients Alzheimer](#)
- [Toxi Tabac : le Serious Game pour la prévention du tabagisme chez les jeunes](#)
- [La réalité virtuelle : Une Rééducation validée pour les patients atteints d'AVC](#)
- Et bien plus

REHAB e-NOVATION

Cette Platform met à disposition des jeux Vidéo Thérapeutiques Serious Games Santé.

- Panel de jeux pour les enfants atteints de TSA
- Activité et exercice pour les patients atteints de Alzheimer
- Exercice ludique pour les personnes atteintes de trouble cognitif
- Trouble de la marche et l'équilibre

SANTE-DIGITALE

Cette Platform propose également des Serious Games, application mobile en santé, des jeux thérapeutiques ainsi que des jeux grand public.

Vous pouvez y trouver également des événements futurs dans le domaine des Serious Games en santé dans votre région.

Site : *sante-digitale.fr*

GUICIWEB

Une plateforme de Serious Games pour les patients diabétiques à destination des enfants et adultes.

Faciliter l'éducation thérapeutique

Cette plateforme peut être utilisée en support d'éducation thérapeutique pour le repérage des glucides dans l'alimentation, l'insulinothérapie fonctionnelle en multi-injections, la pompe à insuline et la mesure du glucose en continu.

Différents Serious Games disponibles

Afin de parfaire ses connaissances, les trois Serious Games proposés traitent chacun de sujets différents mais complémentaires.

- Le premier, « *L'Affaire Birman* » est un jeu d'aventure dont le personnage principal, Alex, est diabétique de type 1 et doit résoudre différentes énigmes permettant de mieux comprendre les principes de l'insulinothérapie fonctionnelle. Destiné aux enfants et aux adolescents, le jeu enseignera aussi comment devra aussi apprendre à gérer son diabète au quotidien.
- Le deuxième jeu est davantage tourné vers les connaissances diététiques. « *Le Méli-Mélo Glucidique* » propose de tester ses connaissances avec « Cuisines du monde », « Les sucres rapides », « Le plus, le moins », et « Les courses ».
- Le dernier jeu, « *Time Out* » est aussi un jeu d'aventures. Tout comme Alex, le héros est diabétique de type 1 et traité par pompe à insuline, adaptant ses doses selon la même technique. Ce jeu est pour un public plus mature, l'ambiance y étant un peu plus sombre.

CANVA

Plate-forme de conception graphique qui permet aux utilisateurs de créer des graphiques, des présentations, des affiches, des documents et d'autres contenus visuels sur les médias sociaux.

Préparer vos présentation et animation grâce des nombres outils modernes et gratuits sur Canva (à développer...)

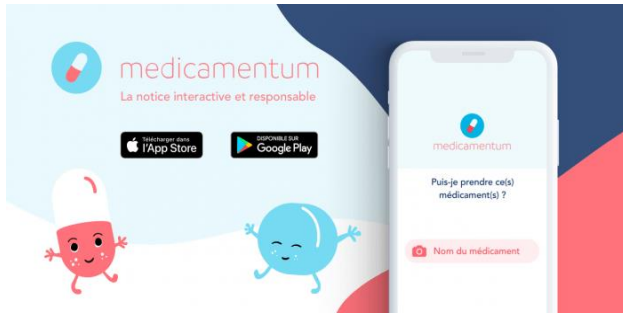
Application

Medicamentum : la notice interactive et responsable

Medicamentum est une application qui permet de vérifier votre traitement :

- De rechercher les médicaments de pharmacie par nom ou par principe actif.
- D'avoir un bilan des contre-indications ou interactions selon le profil santé des utilisateurs.
- D'accéder à la notice complète des médicaments d'officine

Medicamentum est une application gratuite, simple et fiable



GlucoZor : Comprendre le diabète grâce à l'application mobile

Application mobile éducative pour aider les enfants de 8 à 12 à mieux comprendre le diabète à travers l'alimentation, l'activité physique, l'insuline et leurs impacts sur la glycémie.

