



2018-1-IT02-KA204-048201

Article	1ère étude de cas
<b>Introduction</b>	Space Race est une expérience d'enseignement interdisciplinaire basée sur l'apprentissage basé sur le jeu en tant que méthodologie pédagogique complémentaire à l'approche pédagogique Flippe d Classroom dans l'enseignement supérieur. L'outil utilisé est l'application Space Race intégrée au logiciel gratuit Socrative. Un apprentissage plus actif et plus significatif a été encouragé chez l'étudiant avec sa mise en œuvre. De même, cela a permis de dynamiser les cours en présentiel, créant une atmosphère détendue. L'utilisation réfléchie et critique de ses applications technologiques et des appareils mobiles en classe a également été encouragée. L'utilisation de la course spatiale a accru la participation des élèves en classe, leur motivation et leur intérêt, en collaborant au développement des compétences et des capacités. Cet outil a été très utile pour obtenir en temps réel un feedback bidirectionnel enseignant-élève. En conséquence, un apprentissage plus coopératif, réfléchi et significatif a été obtenu.
<b>Type d'institution impliquée</b>	Enseignement supérieur
<b>Titre de la méthodologie utilisée</b>	l'apprentissage basé sur le jeu comme méthodologie pédagogique: Space Race
<b>Type d'éducateur</b>	Enseignants universitaires et professionnels de l'industrie
<b>Outil / outils utilisés</b>	La ressource Space Race utilisée en classe est disponible dans l'application d'enseignement numérique Socrative. Socrative est un système de réponse intelligent dans lequel l'enseignant peut exécuter des questions, des concours et des jeux auxquels les élèves peuvent répondre en temps réel à partir de leurs appareils mobiles. Les réponses des étudiants sont projetées instantanément sur notre appareil. Les étudiants peuvent laisser des commentaires et retourner sur l'activité en utilisant la ressource Ticket de sortie [5,6]. L'option Space Race permet d'intégrer du ga

mification dans la salle de classe, voir Figure 1. Cette activité montre un diagramme avec la progression synchronisée d'une icône (rocket, vaisseau spatial, ours, vélo, etc.). Pour chaque réponse correcte, l'icône avance une position. De cette façon, les étudiants peuvent vérifier leurs progrès.

Afin d'obtenir une information plurielle, nous avons abordé l'étude de son utilisation dans une perspective interdisciplinaire par des enseignants appartenant à différents domaines de connaissance; spécifiquement l'ingénierie et la biomédecine de l'année universitaire 2015-16 à nos jours à l'Université de Saragosse. Dans certains cas, Space Race a été utilisé selon différentes approches méthodologiques. Parfois, les étudiants ont participé individuellement et à d'autres moments en groupes. Il a été tenté de l'utiliser pour encourager l'utilisation de cet outil en classe avec un esprit critique, réfléchi et ludique. La proposition dans cette expérience a été l'utilisation de la ressource Space Race pour soutenir la mise en œuvre de la stratégie d'apprentissage basé sur le jeu (Gamification) complémentaire à l'approche pédagogique Flipped Classroom.



### Principaux défis, principaux succès et facteurs favorables

Comme inconvénient, nous pouvons souligner que:

- La version gratuite de l'application ne permet pas de configurer les options de ponctuation ou le temps alloué à chaque question. Vous ne pouvez observer que la position relative des participants par rapport au reste des adversaires (Figure 1), il ne convient donc pas comme système d'évaluation en temps réel.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'outil permet aux élèves / groupes de choisir une couleur spécifique pour leur propre équipement ou il peut être attribué au hasard. Cette dernière option peut fausser les résultats</li> <li>• Les appareils mobiles ou le réseau lui-même peuvent affecter son efficacité en tant que système d'évaluation</li> <li>• La version gratuite ne permet de concourir qu'entre 20 étudiants / groupes, ce qui est une limitation.</li> </ul>
<b>Leçons apprises et recommandations</b>	<p>L'analyse de l'utilisation de la ressource Space Race révèle que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilite la résolution des doutes sur les tâches assignées qui ont été développées indépendamment par les élèves en dehors de la classe selon le modèle de la classe inversée.</li> <li>• Permet de suivre le sujet (feedback des étudiants), ainsi que l'évolution du processus d'apprentissage de l'enseignement. Révèle ces aspects les plus difficiles pour les étudiants. Nous pouvons mettre en évidence des concepts.</li> <li>• Facilite l'évaluation continue et la vérification des progrès des élèves par rapport à la matière.</li> <li>• Donne une transmission d'informations rapide et immédiate à travers un jeu de compétition. Beaucoup de temps est économisé dans la transmission des informations au profit d'une attention personnalisée des étudiants.</li> <li>• La dynamique générée en classe invite au débat. De cette façon, le cours en face-à-face passe de la réception passive à la réception active participation.</li> </ul>
<b>Pays</b>	Espagne
<b>Nom de l'établissement / centre de formation</b>	Universidad de Zaragoza, Saragosse, Espagne

Source : <https://www.mdpi.com/2504-3900/2/21/1319/pdf>



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.