

Interactivité/Interactions

Un point de vue constructiviste



```
when clicked
  set x to -195
  set y to 104
  ask "Combien de fois plus vite que la tortue va le lièvre ?" and wait
  set v_Lievre to answer
  broadcast message1
```

Combien de fois plus vite que la tortue va le lièvre ?

100 m

The Scratch stage features a green background. At the top left, a white rabbit is sitting and has a speech bubble containing the text "Combien de fois plus vite que la tortue va le lièvre ?". Below the rabbit, a horizontal line is labeled "100 m". At the bottom left, a green turtle is facing right. On the right side of the stage, there is a vertical checkered pattern representing a finish line. At the bottom of the stage, there is a white input field with a blue checkmark icon on the right.

Le lièvre et la tortue

F. Grisard (Aegir)

Situation d'apprentissage

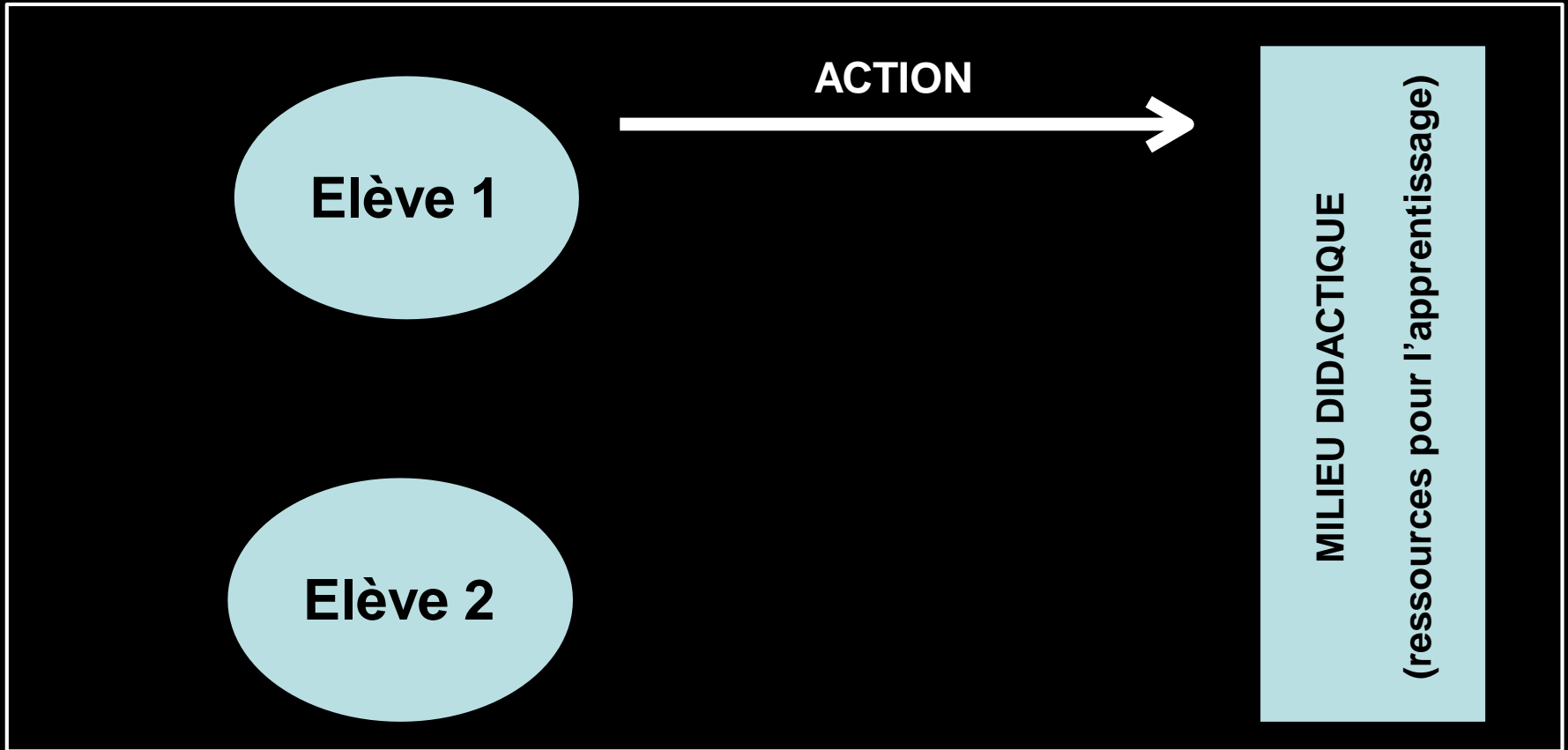
Elève 1

Elève 2

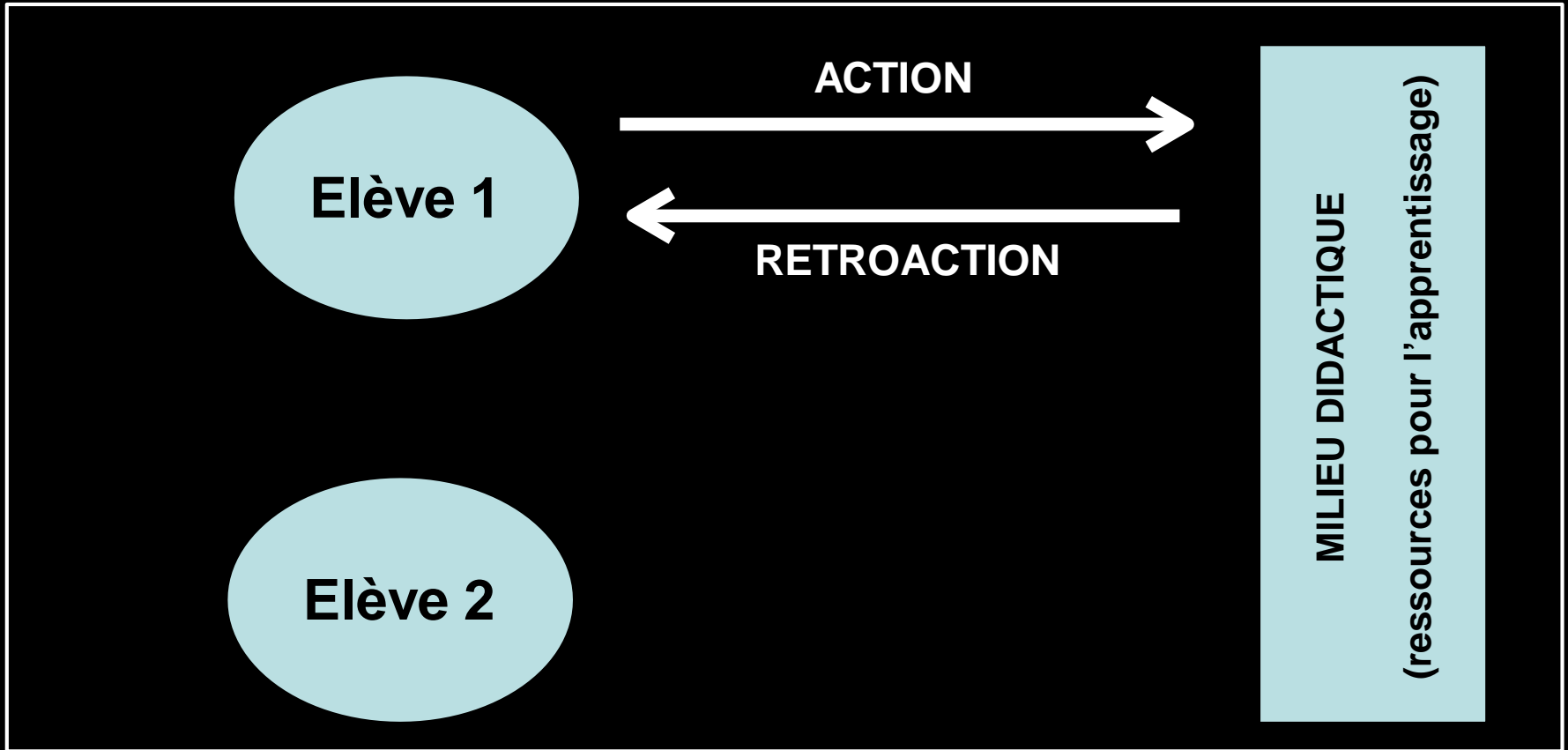
MILIEU DIDACTIQUE

(ressources pour l'apprentissage)

Situation d'apprentissage



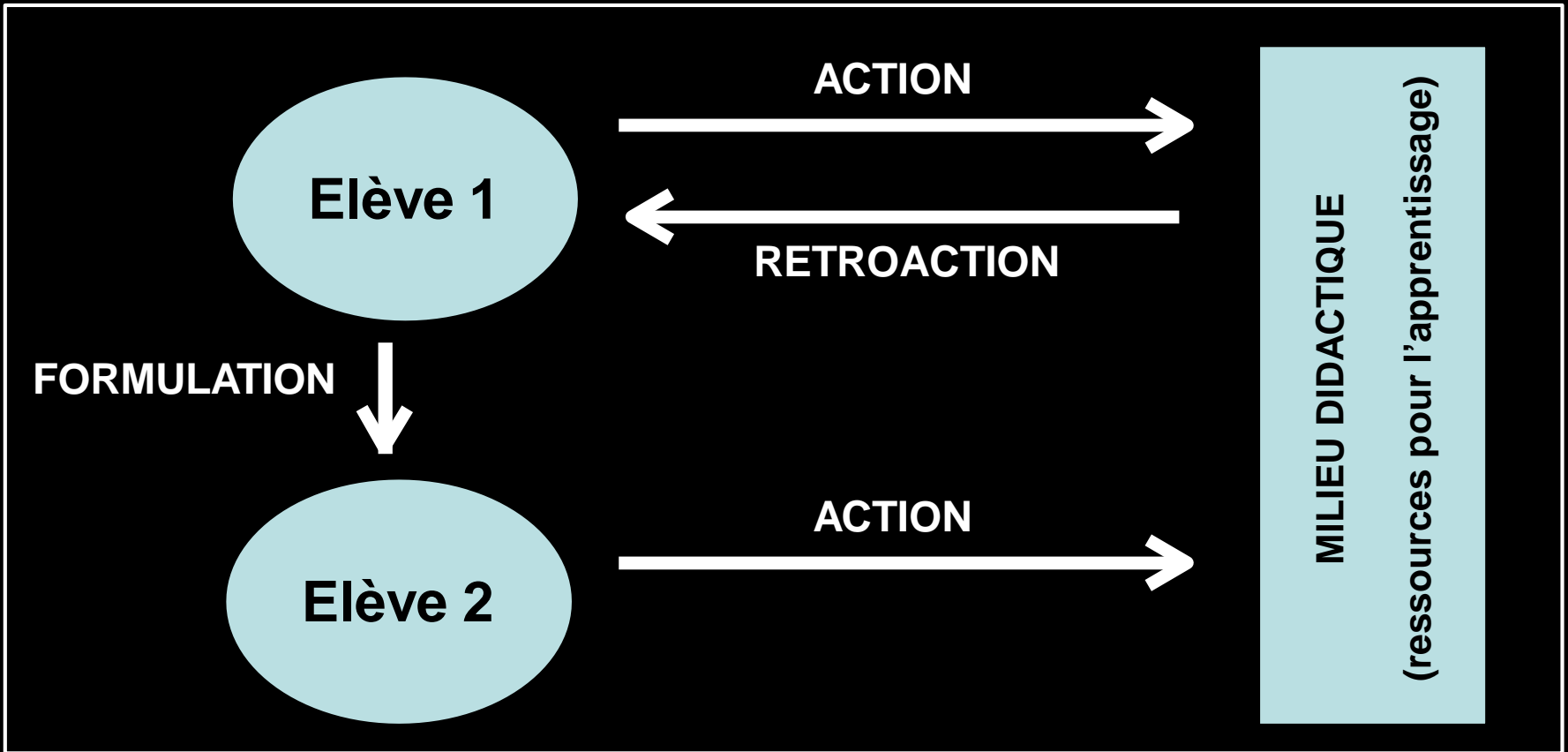
Situation d'apprentissage



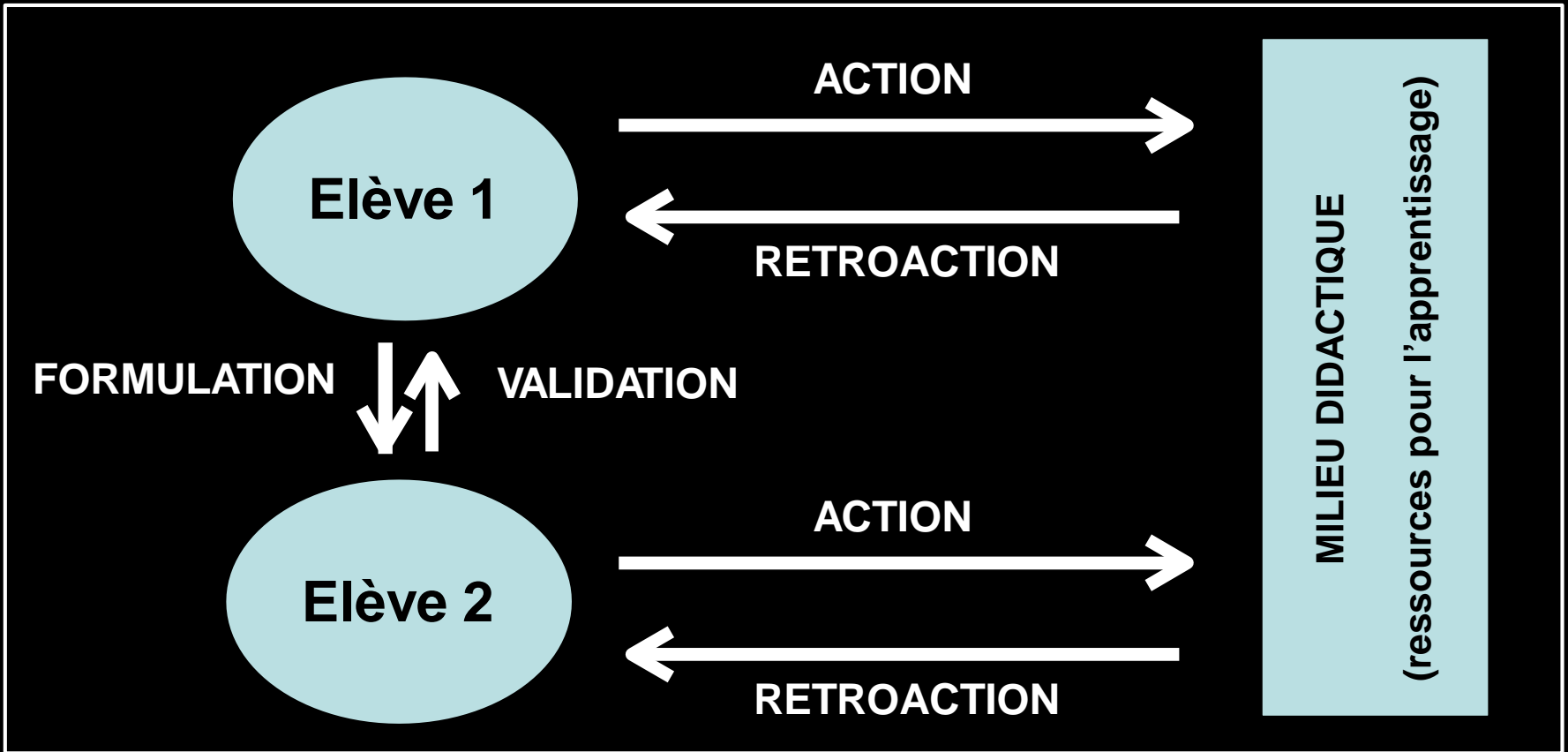
Les concepts clés

- Situation d'action
- Milieu didactique
- Rétroaction (feedback)
- Erreur

Situation d'apprentissage



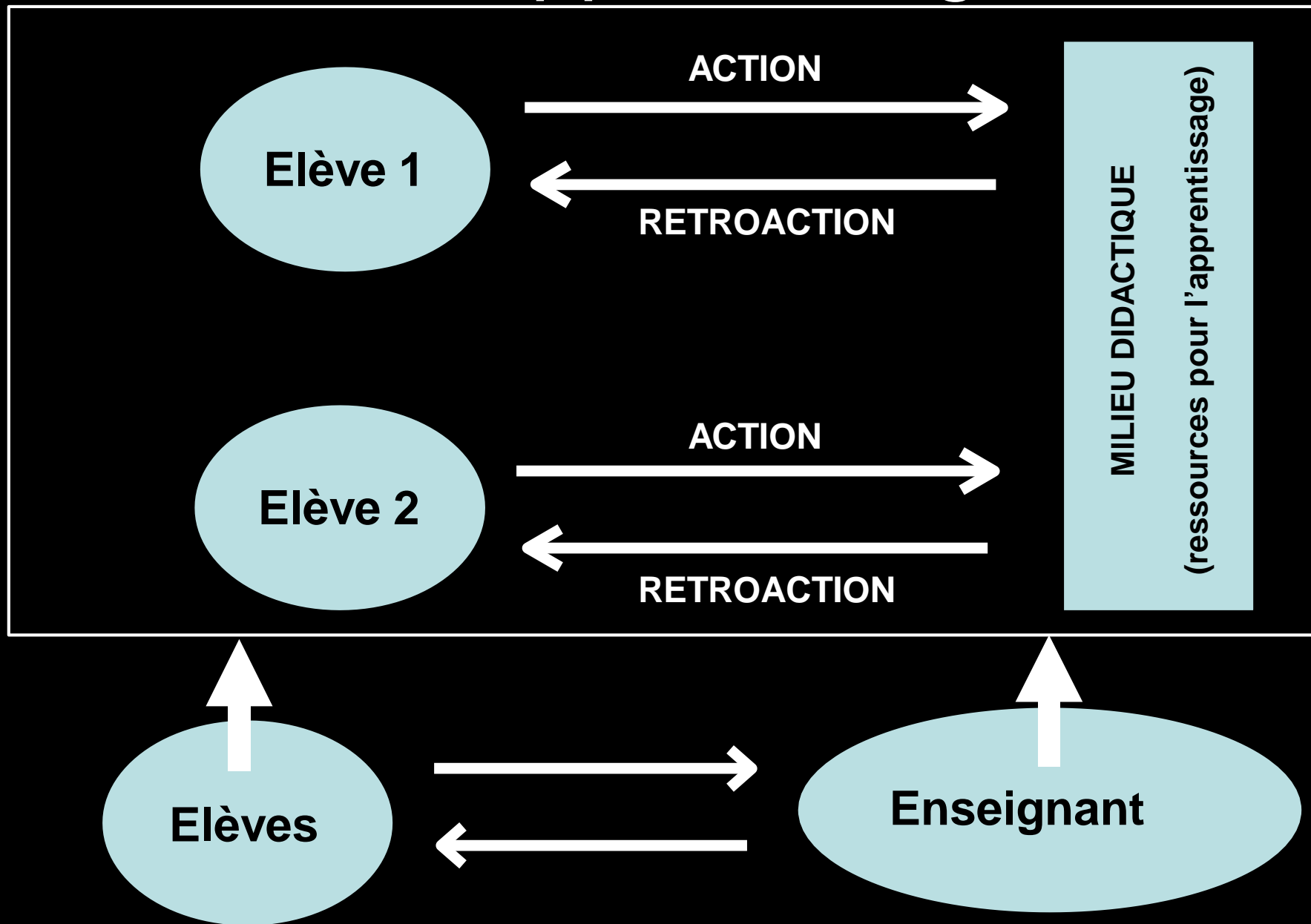
Situation d'apprentissage



Les concepts clés

- Situations de formulation et de validation
- Apprentissage collaboratif

Situation d'apprentissage



Les concepts clés

- Débriefing
- Institutionnalisation
- Transfert

Références

- Astolfi, J.-P. (1997). *L'erreur, un outil pour enseigner*. ESF.
- Brousseau, G. (1998). *Théorie des situations didactiques*. La Pensée sauvage.
- Sanchez, E., Emin Martinez, V., & Mandran, N. (2015). Jeu-game, jeu-play vers une modélisation du jeu. Une étude empirique à partir des traces numériques d'interaction du jeu Tamagocours. *STICEF*, 22(1), 9-44.
- Sanchez, E., & Plumettaz-Sieber, M. (2018, 2018). Teaching and Learning with Escape Games from Debriefing to Institutionalization of Knowledge.



E. Sanchez – eric.sanchez@unige.ch

COURS

