

WAY-UP

OUTIL NUMÉRIQUE OU PHYSIQUE
POUR UNE UTILISATION PRÉSENTIELLE OU DISTANCIELLE



WAY-UP est un outil ludo-éducatif, collaboratif dont l'objectif premier est de permettre aux participants de prendre conscience de leurs compétences - notamment leurs compétences transversales. L'identification et la valorisation de ces compétences favorisent le renforcement du pouvoir d'action par le développement d'un sentiment de compétence.

OBJECTIFS

Permettre aux utilisateurs d'identifier leurs compétences transversales, de les développer et de les valoriser

Valoriser les participants à travers la prise de conscience, la réflexivité individuelle et collective.

Debriefing et échanger de façon collective à propos des compétences mobilisées.

Permettre aux utilisateurs et aux futurs joueurs d'apprendre et de réfléchir autour d'un sujet, en cherchant des informations, en développant leur réflexion, en communiquant.

Créer un commun, autour de valeurs partagées et une dynamique coopérative et active, en mobilisant l'implication de chacun

ENJEU

Le jeu comme support d'apprentissage et de développement des compétences.

La finalité : créer un jeu à propos d'une thématique choisie collectivement afin d'apprendre et de débattre autour de celle-ci.

Il s'agit d'un outil agile, participatif, collectif et interactif. Au cours de la partie, nous alternerons continuellement entre la pratique du jeu et la démarche réflexive sur les compétences mobilisées à l'aide d'un tableau d'autopositionnement.

PRÉ-REQUIS D'UTILISATION

Sur PC
Système Windows
Muni d'un casque/micro et d'une caméra
Avoir une bonne connexion internet
6 participants maximum sur une partie
Possibilité de lancer plusieurs parties en parallèle

DÉROULÉ DU JEU

Avant de démarrer la partie, chacun va pouvoir compléter sa grille d'autopositionnement par rapport à ses aptitudes, habiletés, compétences perçues.

Le groupe doit déterminer la thématique qu'il souhaite aborder au cours de la partie (générale ou ciblée, qui leur permettra de générer des actions, réflexions, énigmes) qui permettra aux futurs joueurs de se cultiver sur ce sujet. Ensuite, les participants se mettent d'accord et placent le départ et l'arrivée. L'animateur place à son tour des passages interdits afin de créer des contraintes à respecter. Les joueurs ont au départ 1 carte réflexion, 1 carte énigme et 1 carte action leur permettant de créer leur trajet afin de rejoindre l'arrivée.


A chaque tour, le dé est lancé permettant ainsi d'ajouter au tas de cartes utilisables 1 carte action, réflexion ou énigme.

En décidant de la carte qu'ils vont poser et remplir - en créant une énigme, une action ou une réflexion autour du sujet choisi - ils commencent leur trajet. Une fois la carte complétée en groupe, les joueurs relancent le dé, ajoutent la nouvelle carte au tas utilisable puis continuent leur trajet en complétant leur carte au fur et à mesure jusqu'à l'arrivée.

Tout au long de la partie - au bout de 3 / 6 / 9 cartes (selon l'observation et le jugement de l'animateur) - il s'agit de faire un temps de debrief rapide. L'observateur ainsi que chacun des participants peut prendre la parole par rapport aux compétences observées.

A mi-parcours : il est temps ici de faire un debrief collectif plus approfondi afin que l'observateur puisse partager sa prise de notes et que chacun puisse s'exprimer sur ce qu'il a la sensation d'exploiter comme compétences au service du groupe. Il est temps de faire un point sur les améliorations collectives potentielles par rapport à leurs observations et ajuster sa grille d'autopositionnement.

Une fois la partie terminée, chacun des participants produit sur des grilles d'analyse explorant : les compétences observées, exploitées, identifiées, mises en valeur. Il pourra repartir avec ce fichier téléchargé, ainsi que sa grille d'autopositionnement.



Le numérique collaboratif au service de
l'apprentissage et du développement des
compétences

POUR PLUS D'INFOS NOUS CONTACTER

Mail :
contact@lelabocibc.fr

Téléphone :
06 75 73 99 24
02 32 33 92 90

