

UP



Objectifs du jeu

- Un jeu
 - stimulant qui implique l'apprenant
 - qui donne la possibilité de faire des erreurs dans un cadre plus intime et restreint
 - qui permet les joueurs de se découvrir et s'entraider
 - qui mobilise les compétences socio-communicatives.
 - multi-modulaire et multitâche qui mobilise les compétences clés en langues
 - amusant qui donne du plaisir à apprendre



★ ★ ★
DREAM TEAM

• Notre équipe de production
• KENWRIGHT John Francis (Responsable, Design & Community Manager)
• BLASCO Emilio (Contributeur V-Espagnole)
• BLASCO Valérie (Contributrice V-FLE)
• DUDLEY-BEGUIN Véronique (Contributrice V-Anglaise)
• MORGAN-DAZZI Marie-Anne (Contributrice V-Anglaise)
• SEN Robin (Contributrice V-Anglaise)
• ANDREANI Evelyn (Contributrice V-Allemande)
• CARPENTIER Caroline (Responsable édition graphique et audiovisuelle)



6 major soft skills employers look for

1) Strong work ethic (cat 1 & 2)

2) Communication skills (game core)

- 1) Ability to comm with team & clients
- 2) Succinctly get point across
- 3) Good listener
- 4) Empathy
- 5) Presenting in front of a group
- 6) Stress management

3) Creative problem-solving (cat 1, 2, image cards)

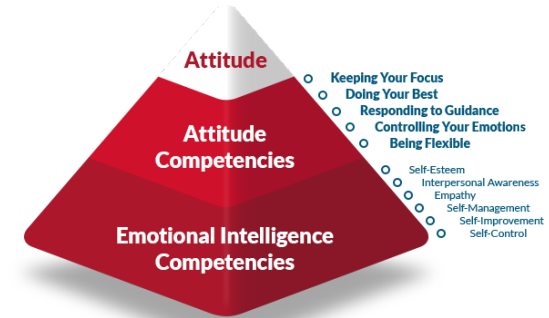
- 1) tough situations, creativity, innovation, facing adversity, courage etc..)

4) Time management (game core)

5) Teamwork (game core) & survival/strategy modes.

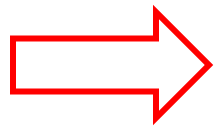
- 1) Trusting others
- 2) Working together
- 3) Showing enthusiasm
- 4) Helping others
- 5) Utilizing strengths of others

6) Leadership (cat 1 & 2)





3 modes de jeu



Points

Survie

Stratégie

Des heures d'apprentissage

Dispo en ANG, ALL

ESP, FLE, RUS,

Compétences communicationnelles

Projet SMARTGAMES

<http://up.grenoble-inp.fr>



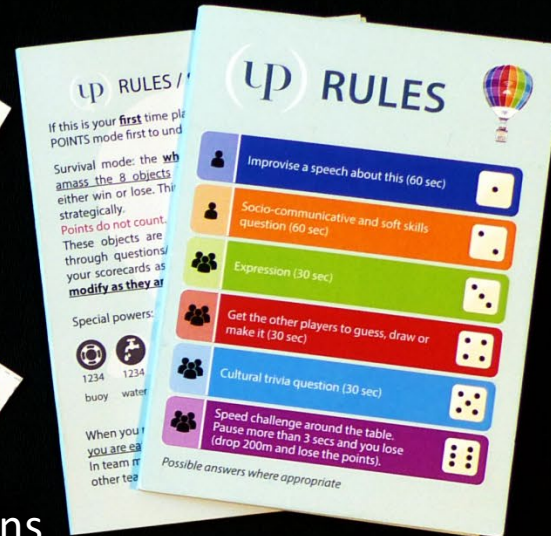
Ressource déjà
adaptée à vos
publics ;o)

Le kit du jeu = 168 défis

Cartes images



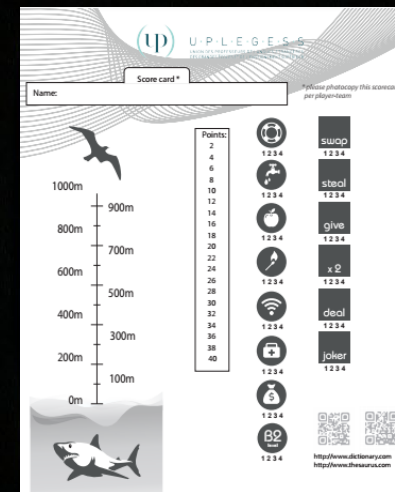
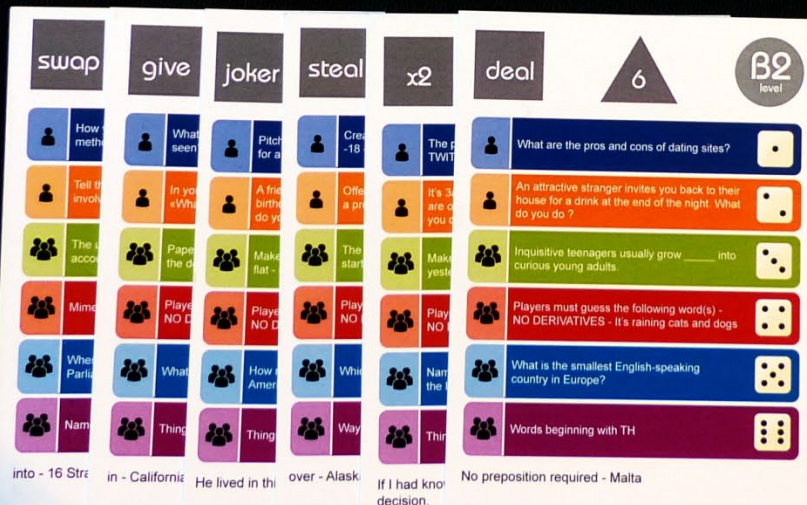
Pions



Règles

Cartes question

6 catégories



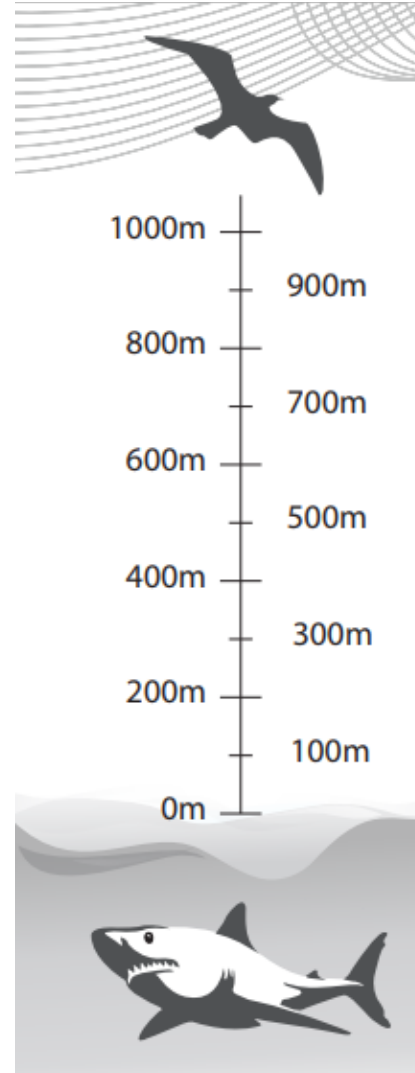
Scorecard

Le scénario

Des vents violents ont fait dévier votre montgolfière de 200 kilomètres et vous flottez au-dessus des eaux infestées de requins de l'océan Pacifique. Utilisez vos connaissances, vos compétences en communication et votre esprit d'équipe pour rester en vie... et au-dessus de la ligne de flottaison.

Collectif

1 /table



Individuel

1 /joueur

Points

40	39
38	37
36	35
34	33
32	31
30	29
28	27
26	25
24	23
22	21
20	19
18	17
16	15
14	13
12	11
10	9
8	7
6	5
4	3
2	1
0	

2 types de cartes

- Image



↑ Indique le défi

- Challenge



↑ Indique le défi

Indique **QUI** doit relever le défi

Les défis



- Je fais
- Je fais
- Je lis
- Je fais
- Je lis
- Je commence

	How would you improve the teaching methods and tools in your school?	
	Tell the others about a project you were involved in.	
	The university was not able to take _____ account Donal's application.	
	Mime the following action - To drown	
	Where is the seat of the European Parliament?	
	Name sports that use balls	

On m'évalue

On m'évalue

1^{er} à répondre

On partage

1^{er} à répondre

Tout le monde

Votez & partagez les points



- Stipule le nombre de points chaque fois.
= maximum points
- Les **autres** joueurs décident combien.
- Le joueur peut partager si on l'a aidé.
- Décisions à la majorité

Let's play !!



Points **←40→** Minutes

Rappel

200m

Mauvaise réponse

DEFI CHRONO (-5points)

100m

Parler en français*

Pas de réponse 3-5

Tout le monde

200m

Bonne réponse

ou

Points

600m

START

10 points



Mini-discours (60sec)



Question de communication (60sec)



Expression (30sec)



Faites les deviner, dessiner ou fabriquer (30sec)



Question de culture (30sec)



Défi chrono (tous). Plus de 3 sec d'hésitation et vous perdez 200m ET les points.



* = votre langue maternelle



Evaluation du jeu



Feed-back : jeu UP	Date : _/_/
Vous devez évaluer les affirmations en entourant l'évaluation selon l'échelle : 1 pas du tout d'accord 2 pas d'accord 3 d'accord 4 tout à fait d'accord NA	Evaluation
Mécaniques du jeu et implication des joueurs	
J'ai apprécié ce jeu.	1 2 3 4 NA
J'ai compris les règles.	1 2 3 4 NA
J'ai dû gérer mon temps et mon stress pendant le jeu.	1 2 3 4 NA
Les challenges m'ont motivé à participer pendant le jeu.	1 2 3 4 NA
L'ensemble des différents types de challenges a contribué à une cohésion d'équipe.	1 2 3 4 NA
J'ai dû interagir avec les autres joueurs afin de réussir les challenges.	1 2 3 4 NA
Comparé à un cours/activité « classique », j'ai trouvé l'approche « ludique » plus « intégrante » et « active ».	1 2 3 4 NA
Ce jeu favorise la prise et le partage de parole.	1 2 3 4 NA
J'étais impliqué pendant le jeu.	1 2 3 4 NA
Je pourrais rejouer ce jeu sans m'ennuyer.	1 2 3 4 NA
Ce jeu favorise l'écoute et l'entraide.	1 2 3 4 NA
Il y avait une bonne dynamique entre les joueurs.	1 2 3 4 NA
Ce jeu m'a aidé à mieux connaître les autres joueurs.	1 2 3 4 NA
Ce jeu m'a aidé à mobiliser mes compétences linguistiques et/ou socio-communicatives.	1 2 3 4 NA



Merci de respecter le copyright

