

APPROCHE LUDIQUE DE L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

► Description de la pratique :

Découverte sous la forme d'un jeu de plateau / jeu numérique de l'environnement numérique de la haute école, ainsi que des services offerts par son Service d'Aide à la Réussite.

► Concrètement, comment se déroule la pratique ?

Les jeux sont animés par des enseignants animateurs. Le jeu est proposé comme activité synchrone en classe pour les étudiants présents, et une solution asynchrone et numérique est disponible pour les étudiants absents.

Le jeu se joue par groupes de 4 à 6 étudiants, Ils relèvent ensemble un certain nombre de défis pendant un temps déterminé en fonction de leur adresse, compétences et dextérité, Ils s'entraident pour apprendre ensemble, Une séance de débriefing est prévue pour fixer les apprentissages.

► Comment accompagne-t-elle la réussite ?

Mise en place de la prise en main de base des outils numériques proposés par la HE et partage de pratiques sous forme collaborative des savoirs et compétences déjà acquises par les étudiants, Mise en place d'un cadre d'apprentissage collaboratif.

► A qui se destine-t-elle ?

Aux étudiants de BAC 1, toutes disciplines / orientations confondues

► Qui met en place la pratique ?

Le SAR d'une part et l'équipe Onboarding d'autre part, en collaboration avec le service pédagogique.

Grille descriptive de la pratique d'accompagnement

QUOI ?

- | | |
|--------------------------|--|
| • FORME | Numérique |
| • VISÉE(S) PRINCIPALE(S) | Apprentissage par les pairs |
| • FONCTION(S) | Préventif/formatif |
| • TYPE D'ACCOMPAGNEMENT | Actif « action concrète de soutien à la réussite » |

QUAND ?

- | | |
|----------------------------|--|
| • LES MOMENTS DE L'ANNÉE | Premier semestre, à la rentrée des étudiants |
| • INTÉGRATION À L'HORAIRE | Oui |
| • INTÉGRATION AU PROGRAMME | Non |

COMMENT ?

- | | |
|---------------------------|--|
| • MODALITÉ(S) | en présence |
| • INTERVENANT(S) | Des enseignants animateurs |
| • INDIVIDUEL OU EN GROUPE | Principalement en groupes de 4 à 6 étudiants |
| • PARTICIPATION | Libre |



Jeux : A la découverte du SAR, des outils numériques EPHEC, et acculturation à l'enseignement supérieur

► Prise de recul sur la pratique :

La séance de débriefing et une enquête de satisfaction ont permis de récolter les avis des étudiants sur la pertinence et l'efficacité de cette approche plus ludique

► Quels sont les points forts/ atouts de ma pratique ?

- Plus d'engagement et d'enthousiasme de la part des étudiants.
- Meilleure implication des étudiants sur les plans individuels et collectifs.
- Apprentissage par les pairs.
- Plus de convivialité et activité « brise-glace » pour permettre aux étudiants de se découvrir sous une forme moins académique.
- Apprentissage mieux ancrés à plus long terme.

► Quels sont les difficultés/ points à retravailler concernant cette pratique ?

- Mise à jour des supports en fonction des évolutions technologiques / techniques.
- Insertion de plus de questions sous forme de défis à relever.

► Comment pourrais-je améliorer ma pratique ?

- Meilleur briefing des équipes d'animateurs (une quarantaine d'enseignants en semaine de rentrée).
- Meilleure communication et meilleure gestion de l'agenda.
- Assurer un meilleur suivi de l'engagement des étudiants absents qui n'y ont accès qu'en ligne.

Avant l'entrée :
Activité proposée : jeu de plateau pour découvrir les services du SAR et le cadre général des études dans le supérieur.

Avant septembre
Septembre

Semaine de rentrée :
Activité proposée : découverte des outils numériques sous la forme d'un jeu de plateau 100% numérique.

