

FICHE ACTION : Sentiment de compétences – Ping-pong de questions

Auteurs : J.-R MEY, C. CHAVANEL, K. TORRES, C. LACHIZE, F. ORIOL, C. VALATIS, E. COUTURIER, B. ARNAULT, M. CREMILLIEU

Besoin motivationnel ciblé :	<input type="checkbox"/> l'autonomie <input checked="" type="checkbox"/> le sentiment de compétences <input type="checkbox"/> le besoin d'affiliation					
Objectif(s) :	Vérifier les acquis en fin de séance					
Action proposée :	Ping-pong de questions					
Description de l'action proposée :	<p>A la fin d'une séance de cours :</p> <p>Le professeur explique les règles du jeu qui suivent :</p> <p>Les étudiants rangent leurs affaires et restent assis à leur bureau.</p> <p>Un étudiant volontaire, appelé l'interrogateur (A), pose la première question en lien avec les notions ou concepts étudiés durant la séance de cours.</p> <p>Les étudiants qui peuvent répondre, lèvent la main.</p> <p>L'interrogateur (A) désigne celui qui répondra à la question parmi ceux qui se sont manifestés.</p> <p>Deux possibilités :</p> <table border="1" data-bbox="500 1178 1300 1732"> <tr> <td>La réponse est juste</td> <td>L'interrogateur (A) donne le relais à l'étudiant qui a donné la réponse. Cet étudiant pose une question à son tour, et ainsi de suite.</td> </tr> <tr> <td>La réponse est fausse</td> <td>L'interrogateur (A) donne la main à un autre étudiant qui donne la bonne réponse. L'étudiant qui s'est trompé doit alors pouvoir justifier la raison de son erreur (mauvaise formulation de sa réponse, réponse à une autre question...) Le relais est donné à l'étudiant qui a apporté la bonne réponse. Le jeu se poursuit. > Variante : un étudiant « contrôleur » est nommé. Dans ce cas, il est le seul à ne pas avoir rangé ses fiches ressources. Cet étudiant est le garant de la bonne réponse en cas de doute ou d'erreur et c'est lui qui apporte la bonne réponse.</td> </tr> </table>		La réponse est juste	L'interrogateur (A) donne le relais à l'étudiant qui a donné la réponse. Cet étudiant pose une question à son tour, et ainsi de suite.	La réponse est fausse	L'interrogateur (A) donne la main à un autre étudiant qui donne la bonne réponse. L'étudiant qui s'est trompé doit alors pouvoir justifier la raison de son erreur (mauvaise formulation de sa réponse, réponse à une autre question...) Le relais est donné à l'étudiant qui a apporté la bonne réponse. Le jeu se poursuit. > Variante : un étudiant « contrôleur » est nommé. Dans ce cas, il est le seul à ne pas avoir rangé ses fiches ressources. Cet étudiant est le garant de la bonne réponse en cas de doute ou d'erreur et c'est lui qui apporte la bonne réponse.
La réponse est juste	L'interrogateur (A) donne le relais à l'étudiant qui a donné la réponse. Cet étudiant pose une question à son tour, et ainsi de suite.					
La réponse est fausse	L'interrogateur (A) donne la main à un autre étudiant qui donne la bonne réponse. L'étudiant qui s'est trompé doit alors pouvoir justifier la raison de son erreur (mauvaise formulation de sa réponse, réponse à une autre question...) Le relais est donné à l'étudiant qui a apporté la bonne réponse. Le jeu se poursuit. > Variante : un étudiant « contrôleur » est nommé. Dans ce cas, il est le seul à ne pas avoir rangé ses fiches ressources. Cet étudiant est le garant de la bonne réponse en cas de doute ou d'erreur et c'est lui qui apporte la bonne réponse.					
Niveau (et discipline éventuelle) :	BTS 1 ^{ère} et 2 ^{ème} année DCG					
Durée :	10 mn en fin de séance					
Modalités de mise en œuvre (gestion de l'espace, ressources, mode de travail, minutage, etc.) :	Le professeur peut prolonger ce jeu par la création d'un lexique collaboratif, rédigé par les étudiants à l'aide de l'outil numérique. Il pourra être complété régulièrement par les étudiants. Il sera vérifié en temps utile par le professeur, exemple d'un début de lexique : https://padlet.com/conseilscomptagestion/glossaire-comptabilit-financi-re-xrhwww3zsvlqg20t					