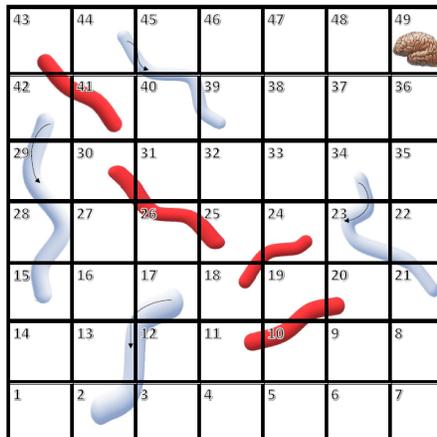


Veines et artères



Nom de la stratégie pédagogique : Veines et artères (style serpents et échelles)

1. Définition :

Le principe est le même que le jeu de serpents et échelles.

2. Description :

En équipe de 3 à 4 personnes, chaque étudiant détient un pion qu'il doit faire avancer en tirant le dé. Pour pouvoir avancer, il devra réussir la question qui lui est posée sur la matière. S'il réussit à bien répondre à cette question et qu'il arrive sur une artère, il pourra la monter. Par contre, s'il arrive sur une veine, il devra répondre correctement à une seconde question afin d'éviter de la descendre.

3. Liens avec la Conception universelle de l'apprentissage :

Cette stratégie pédagogique permet de travailler sur les *moyens d'engagement* de l'étudiant, car cela lui offre la possibilité d'éveiller son intérêt. Ce dernier devra réfléchir sur un sujet demandé tout en apprenant de ses erreurs, et ce, en s'amusant.

Cela soutient également l'effort et la persévérance, car si l'étudiant connaît bien sa matière, il aura plus de facilité à répondre aux questions. Il aura également pour objectif de retenir les bonnes réponses afin de pouvoir bien y répondre si celle-ci est redemandée.

Cela favorise également la collaboration entre collègues. Les étudiants se donnent des indices entre eux pour pouvoir continuer d'avancer dans le jeu tout en s'encourageant.

Cette stratégie pédagogique permet aussi de travailler sur les *moyens d'expression*. Ce jeu donne à l'étudiant la possibilité de travailler sur le plan des fonctions exécutives, car il lui permet d'améliorer sa capacité d'assurer le suivi de ses progrès.

4. Avantages :

- Cette activité permet à l'étudiant d'effectuer une révision de la matière,
- Il apprend tout en s'amusant,
- Même si ce n'est pas à son tour de jouer, il entend quand même les questions ainsi que les réponses, ce qui lui permet d'assimiler le tout. Favorisant pour les auditifs.
- Il s'agit d'une manière stimulante d'apprendre.

5. Limites :

- La motivation à jouer et à apprendre. Certains étudiants se tannent rapidement.
- Le nombre de questions doit être considérable afin que le jeu soit varié.
- La quantité de cases que comprend le jeu doit être peu élevée afin que les étudiants soient capables d'atteindre le sommet (cerveau) avant la fin de la période.

6. Condition d'utilisation :

Préparation :

Il est nécessaire d'effectuer le montage du jeu en sélectionnant soigneusement les questions. Plusieurs maquettes de jeu doivent être disponibles afin de pouvoir former des équipes de 3 à 4 étudiants. Ces derniers n'ont aucune préparation à faire si ce n'est que d'avoir assisté aux cours théoriques précédents l'activité.

Déroulement :

Formation de plusieurs équipes comprenant de 3 à 4 étudiants. Chaque joueur tire le dé à tour de rôle. Afin de pouvoir avancer sur la maquette à l'aide d'un pion, il doit répondre à une question théorique que son coéquipier pigera et lui lira. La réponse y est inscrite. S'il atteint une case ayant une artère, il pourra y monter. Par contre, s'il atteint une case ayant une veine, il devra répondre correctement à une seconde question afin d'éviter d'y descendre. Le premier joueur ayant atteint le sommet (cerveau) gagnera la partie.

Évaluation

Les étudiants ont beaucoup apprécié l'activité. Les commentaires ont tous été positifs. Selon eux, cette stratégie pédagogique leur a permis de débiter la révision de la matière.

Nom de la personne de référence : Cette idée m'a été proposée par Cindy Tremblay, enseignante en technique d'analyses biomédicales. Elle l'expérimente dans le cadre de ses cours théoriques.

Enseignante : Darlène Tremblay, techniques d'inhalothérapie