

Poursuite chimique: un jeu de société Trivial modifié

Article: [Chemical Pursuit: A Modified Trivia Board Game](#) Blakely M. Adair and Lyle V. McAfee, J. Chem. Educ., 2018, 95 (3), pp 416–418 DOI: 10.1021/acs.jchemed.6b00946 résumé de A.R. 2017-2018 + supporting info (fichiers du jeu)



Introduction

De nombreux travaux ont montré que l'utilisation de jeux et puzzles durant les cours permet d'augmenter l'intérêt des élèves pour une matière et donc l'efficacité de leur apprentissage. C'est sur cette base que les auteurs de l'article ont développé un nouvel outil pédagogique, une variante "chimique" du célèbre jeu de société "Trivial Pursuit".

La variante, nommée "Chemical Pursuit" a été testée auprès de 200 étudiants du 1er cycle supérieur, lors des révisions de fin d'année. Une séance durait 3 heures, soit le temps normalement dédié à un laboratoire.

Principe de l'outil

La base de jeu reste inchangée par rapport à la version originale de même que les règles. Cet outil pédagogique est donc facile à mettre en oeuvre pour une personne connaissant déjà le Trivial Pursuit. Les élèves sont regroupés en équipes (maximum 6 équipes) et doivent répondre à des questions de différentes catégories (couleurs).

La différence majeure avec la version originale réside dans la nature des questions qui seront posées: de la chimie. Cinq catégories ont été définies par les auteurs:

| couleur | type de question | description |
|---------|------------------|--|
| jaune | définition | retrouver un terme donné au départ d'une définition |
| orange | nomenclature | passage du nom vers la formule chimique, et inversement |
| vert | description | produit de la vie courante: par ex. connaissance de leur composition |
| brun | réponse courte | texte à trou ou QROC |

| couleur | type de question | description |
|---------|------------------|---|
| bleu | calculs | calculs/problèmes simples: pH, stœchiométrie, constante d'équilibre, |

L'enseignant doit donc préalablement élaborer des listes de questions pour chaque couleur, en fonction des élèves à qui il destine le jeu et de la matière qui a été vue. L'article propose cependant, en contenu additionnel, tout un panel de questions, ce qui peut grandement faciliter la mise en place initiale de l'outil.

D'un point de vue pratique, le professeur assure le rôle de modérateur, il pose les questions et apporte bien entendu les corrections nécessaires lors de réponses erronées. Afin de maintenir l'efficacité de l'outil, un timer est utilisé. L'élève dispose ainsi de 4 minutes pour répondre à une question de type "calcul" et de 2 minutes pour les autres types.

Appréciation de l'outil

De manière générale, les étudiants ont trouvé que cet outil constituait un moyen agréable et efficace pour réaliser les révisions. Ils ont également mis en avant la possibilité de s'auto-évaluer, d'identifier ses lacunes et de se situer par rapport aux autres.

Applicabilité dans l'enseignement secondaire belge

Le Chemical Pursuit pourrait être utilisé sans problème dans l'enseignement secondaire, autant au niveau inférieur que supérieur. Deux points négatifs sont cependant à relever:

- la longueur d'une partie. Il faudrait dans ce cas étaler le jeu sur plusieurs séances de cours.
- l'élaboration des questions. cela constitue une part importante de travail pour l'enseignant puisque les questions doivent être adaptées à la matière réellement vues et au niveau des élèves.

Cet outil pourrait être utilisé lors des jours "blancs" de manière à occuper les élèves mais aussi lors des révisions.

From:
<https://dvillers.umons.ac.be/wiki/> - Didier Villers, UMONS - wiki

Permanent link:
<https://dvillers.umons.ac.be/wiki/teaching:biblio-10.1021-acs.jchemed.6b00946>

Last update: **2019/06/08 22:07**

