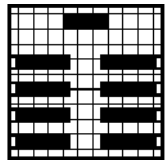


FORMATION HYBRIDE EN LIGNE ET PRÉSENTIEL

Concevoir et implémenter le jeu 2048

x1H30



1 salle info

1



Matériel informatique et MOOC

20



OBJECTIFS

DISCIPLINAIRES

Apprendre les bases de la programmation.

Concevoir et implémenter un jeu pour qu'il fonctionne sur le web et smartphone.

TRANSVERSAUX

Autoformation de l'étudiant.

Utilisation des MOOC.

Encourager le travail en autonomie.

AUTRES

Augmentation de la motivation des étudiants.



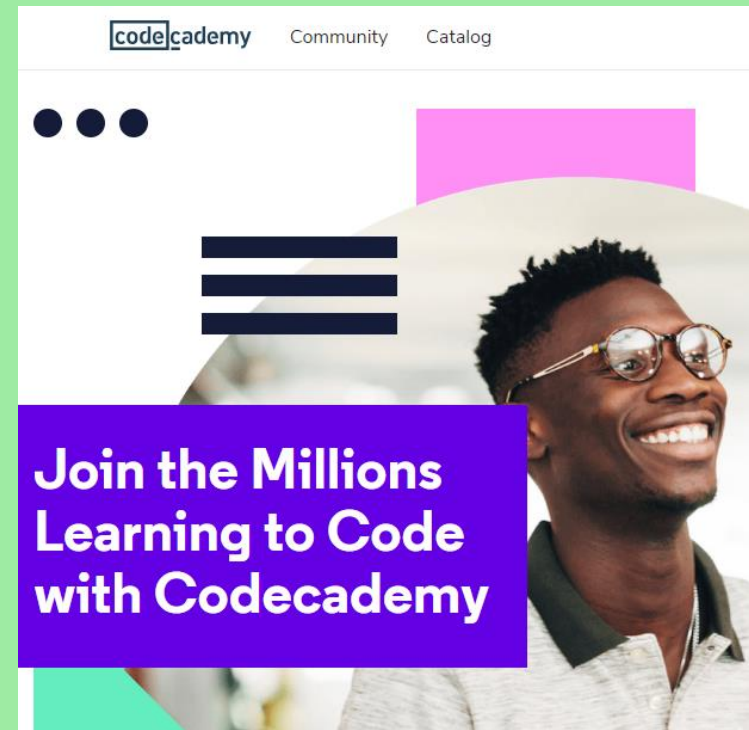
MAISON



Les étudiants se forment eux-mêmes sur internet en utilisant des MOOCs, des sites interactifs pour apprendre en ligne HTML CSS et JavaScript.

Par exemple Codecademy, 3Wa (3W academy), Codeschool, Openclassrooms, Khan academy

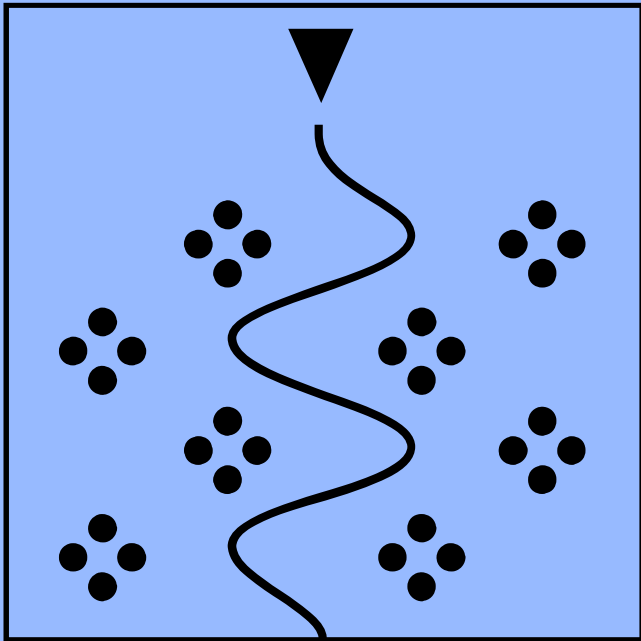
Formation en ligne







 TD

Cours en présentiel

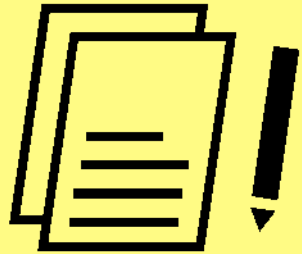


 Le professeur accompagne individuellement chaque étudiant dans la réalisation du jeu 2048.

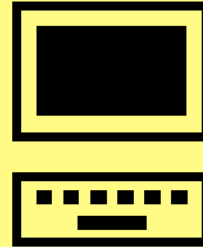
 Remarques globales et autres astuces diffusées à l'aide de démos interactives.



EVAL



Evaluation continue.



Démonstration finale
du jeu.



LES +

Appropriation des objectifs du module par les étudiants car motivés pour créer un jeu.

Autonomie dans l'apprentissage (choix du cours en ligne et vitesse d'apprentissage).



LES -

Praticable uniquement avec une petite classe (maximum 20 étudiants).

Le suivi personnalisé pour chaque étudiant demande beaucoup d'effort d'adaptation pour le prof.

Il est parfois dangereux de donner trop d'autonomie pour certains publics. Il faut alors augmenter la dose de transmissif classique en augmentant le nombre de séances communes avec démo participative pour tout le monde.

Certains étudiants n'aiment pas les tutoriels interactifs en ligne (ça va trop lentement, ça va trop vite) et préfèrent finalement du texte descriptif classique pour certaines parties des cours.



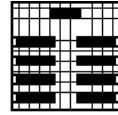
FORMATION HYBRIDE EN LIGNE ET PRÉSENTIEL

Informatique, L3

4x1H30



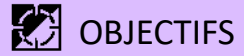
20



1 salle info



Matériel informatique et MOOC



OBJECTIFS



DISCIPLINAIRES

- Apprendre les bases de la programmation.
- Concevoir et implémenter un jeu pour qu'il fonctionne sur le web et smartphone.



TRANSVERSAUX

- Autoformation de l'étudiant.
- Utilisation des MOOC.
- Encourager le travail en autonomie.



AUTRES

- Augmentation de la motivation des étudiants.

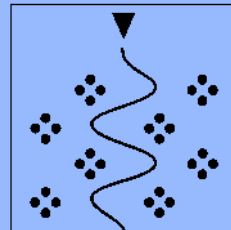
MAISON



Les étudiants se forment eux-mêmes sur internet en utilisant des MOOCs, des sites interactifs.

TD

1H30



Accompagnement individuel de chaque étudiant.



Remarques globales et autres astuces diffusées à l'aide de démos interactives.

EVAL



Evaluation continue.



Démonstration finale du jeu.