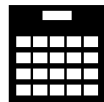


FORMATION HYBRIDE EN LIGNE

Concevoir et implémenter le jeu 2048.

1 

20 



1 salle info



Matériel informatique,
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·e.

Utilisation des MOOC.

Encourager le travail en autonomie.





MAISON

Formation en ligne

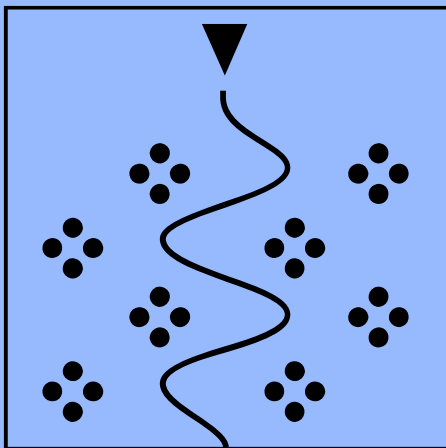


Les étudiant·e·s se forment eux-mêmes sur internet en utilisant des MOOCs, des sites interactifs pour apprendre en ligne HTML CSS et JavaScript.

Par exemple [Codecademy](#), [3Wa](#) (3W academy), [Openclassrooms](#), [Khan academy](#).



Cours en présentiel

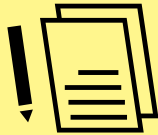


L'enseignant·e accompagne individuellement chaque étudiant·e dans la réalisation du jeu 2048.

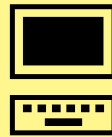
Remarques globales et autres astuces diffusées à l'aide de démos interactives.



EVAL



Evaluation continue.



Démonstration finale
du jeu.



LES +

Appropriation des objectifs du module par les étudiant·e·s car motivé·e·s 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 étudiant·e·s).

Le suivi personnalisé pour chaque étudiant·e 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 démos participatives pour tout le monde.

Certains étudiant·e·s n'aiment pas les tutoriels interactifs en ligne et préfèrent finalement du texte descriptif classique pour certaines parties des cours.



FORMATION HYBRIDE EN LIGNE

Informatique, L3

1

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 sur smartphone.

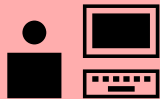


TRANSVERSAUX

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



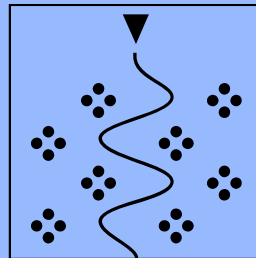
MAISON



Les étudiant·e·s se forment eux-mêmes sur internet en utilisant des MOOCs, des sites interactifs.



TD



Accompagnement individuel de chaque étudiant·e.



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



EVAL



Evaluation continue.



Démonstration finale du jeu.