



Fiche Evaluation

L'ATELIER

de la TRANSFORMATION SOCIALE

Le match de connaissances

Le match de connaissance est un exercice qui permet aux participants de confronter leur maîtrise d'un module, par équipes, les uns avec les autres.

Mode d'usage

Pour réaliser cette activité, un minimum de 6 participants est nécessaire. Il est important que les apprenants aient suivi au minimum une journée de formation au préalable.

Cette méthode peut être utilisée quel que soit la formation et le moment de formation. Elle est pertinente avant les périodes d'évaluation finale car elle oblige les participants à revoir l'ensemble de ce qui a été vu pour répondre aux éventuelles questions des camarades.

Le formateur jouera le rôle d'arbitre mais il peut aussi demander à un participant de jouer ce rôle s'il l'a auparavant préparé.



Le process (les étapes, le déroulement et le rôle de chacun)

1. Deux groupes se posent des questions
2. Chaque question peut rapporter 2 points
3. Quand une question est posée, le groupe qui doit répondre a 30 secondes pour réfléchir

Règle : une même personne du groupe ne peut répondre qu'une fois, tous les documents doivent être posés, c'est l'animateur qui arbitre.

	ÉTAPE 01	ÉTAPE 02	ÉTAPE 03
Objectif	Formation des groupes et formulation des questions	Match	Debrief
Durée de préparation ou de jeu	30-45 min	30 min	10 min
Rôle de chacun	<p>L'animateur forme des groupes équitables de personnes.</p> <p>Les groupes s'isolent les uns des autres.</p>	<p>Les groupes formés sont distinctement réunis et assis en rond.</p> <p>L'animateur joue le rôle d'arbitre et c'est lui qui planifie les matchs, quel groupe affronte quel autre groupe.</p> <p>Au sein de chacun des groupes, un participant énonce la question à l'autre groupe.</p> <p>Le groupe opposé a 5 minutes pour préparer collectivement sa réponse.</p>	<p>Le formateur inscrit les résultats des différents rounds au tableau. Il rappelle que l'objectif est d'apprendre collectivement. Il peut donner des conseils aux différents groupes sur les questions qu'ils ont préparées (mieux cibler, savoir reconnaître ce qui est important...)</p>
Consigne ou point de vigilance	<p>Formuler, par groupe, des questions/réponses sur ce qui a été vu ensemble. Un minimum de 5 questions/réponses.</p> <p>Les questions formulées doivent être claires et intelligibles pour tous. le plus important n'est pas de poser des questions pièges mais les questions les plus importantes d'après eux.</p>	<p>Les règles pour arbitrer sont les suivantes :</p> <p>Le groupe A qui pose la question marque un point si le groupe B qui doit répondre ne trouve pas la réponse ; si le groupe B trouve la réponse, il prend le point. Si le groupe B donne une réponse que le groupe A désapprouve c'est l'arbitre qui tranche.</p> <p>Durant le jeu, aucun des participants ne doit avoir de papier en dehors de sa liste des questions réponses.</p>	

Les outils/supports nécessaires	Pas d'outil particulier	Des chaises (ou des nattes) pour permettre aux participants de s'installer en cercle par groupes	Pas d'outil particulier
--	-------------------------	--	-------------------------

Objectifs:

Les matchs de connaissances ont plusieurs intérêts :

- Favoriser une appropriation/assimilation directe des connaissances par les participants car c'est eux qui posent les questions et rédigent les réponses qui d'après eux sont importantes dans le module en question.
- Favoriser une dynamique collective d'apprentissage : c'est au sein des groupes que les participants préparent les questions et c'est en groupe qu'ils y répondent.
- Stimuler collectivement l'apprentissage

Lien URL de l'article : <http://atelier.fdh.org/fr/passer-a-l-action/nos-outils/evaluer/article/le-match-de-connaissances>

Auteur : **MPP**

