

J'ai spécifiquement choisi d'utiliser Jeopardy pour susciter l'autorégulation des élèves, car il s'agit d'une technologie dont le fonctionnement ne dépend pas de la participation des élèves (contrairement à d'autres applications comme Kahoot ou Blooket où les élèves ont besoin d'un appareil pour répondre). Je pense qu'il est important de prendre en compte cet aspect, en particulier lors de la révision des informations, car les élèves sont plus susceptibles de consulter des ressources externes en ligne s'ils ont un accès direct à la technologie, plutôt que de réfléchir à leurs propres connaissances et à leur compréhension. Je comprends les élèves qui sont nerveux à l'idée de répondre à des questions sans notes ou sans accès à la technologie, mais étant donné que ce jeu est purement ludique et qu'il permet à certains de s'auto-réguler, la pression est en grande partie supprimée. Je veux que mes élèves sachent que je les soutiens et que je réponds à leurs besoins, c'est pourquoi je leur demande à l'avance s'il y a des sujets spécifiques qu'ils voudraient explorer et des points bonus/avantages amusants qu'ils voudraient que j'inclue. J'essaie de maintenir une ligne de communication ouverte avec mes élèves et de recueillir leurs commentaires sur les tâches et les activités, car je veux créer du matériel qui ne ressemble pas à une corvée. En faisant collaborer les élèves (dont les besoins et les niveaux d'apprentissage sont très variés), les élèves créent un sentiment de communauté et, une fois encore, il y a moins de pression pour le perfectionnisme étant donné la nature causale du jeu. Je veux que mes élèves s'investissent dans le contenu et dans le jeu, c'est pourquoi il est important pour moi d'incorporer des questions qui impliquent des références à la culture pop et qui s'alignent sur les tendances actuelles. Cela permet de s'assurer que les élèves ne s'ennuient pas et de rendre l'activité plus pertinente pour leur vie.