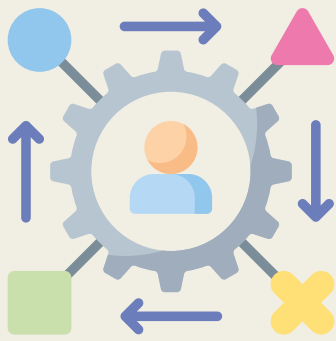
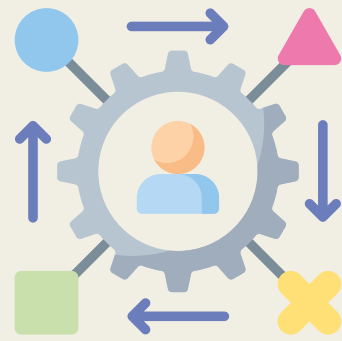


JOUEURS



LECTEURS



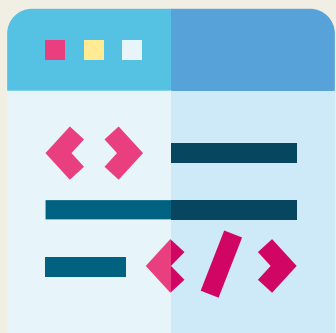
CARTE DÉFINITION

## APPROCHE PAR COMPÉTENCES (APC)

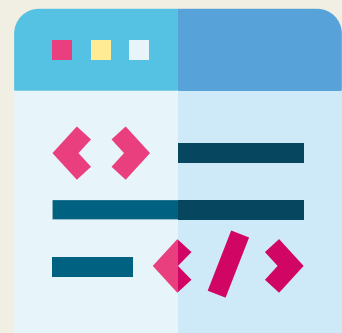
CARTE DÉFINITION

Cette méthode d'organisation des formations vise à en renforcer la cohérence par la définition des objectifs finaux sous forme de compétences : on appelle cela l'approche par compétences.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## BATCH (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, il contient un script avec des commandes spécifiques qui permettent d'une manière automatique de créer des utilisateurs par exemple. Un batch est généralement associé à un fichier CSV contenant, dans notre exemple, la liste des utilisateurs. L'exécution du batch créera alors automatiquement tous les portfolios des utilisateurs.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

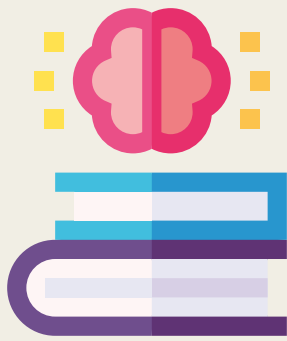
# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

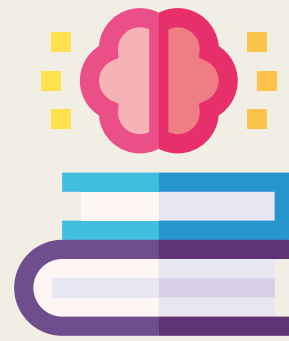
Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



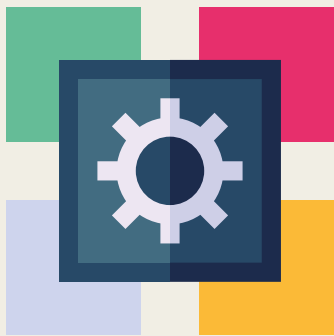
CARTE DÉFINITION

## APPRENTISSAGE CRITIQUE

CARTE DÉFINITION

Il est nécessaire à l'apprentissage de la compétence. L'apprentissage critique peut demander de mobiliser des ressources de nature différente et issues de différentes disciplines.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## COMPOSANTES ESSENTIELLES

CARTE DÉFINITION

Elles sont des éléments qualitatifs montrant la spécificité de la compétence. Elles représentent les critères qualité de la compétence. Elles rendent compte de toute sa complexité. Les composantes essentielles doivent toutes être abordées pour que la compétence soit acquise/validée.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS



JOUEURS



LECTEURS



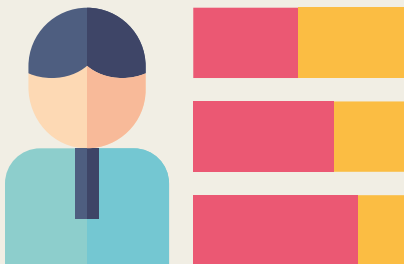
CARTE DÉFINITION

## COMPOSANTES RÉUTILISABLES (K)

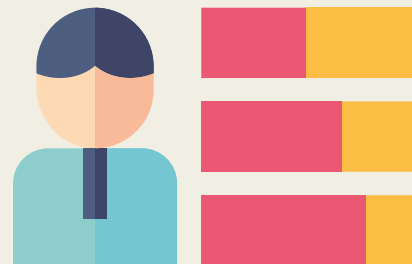
CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, elles servent à stocker des morceaux de portfolio qui seront ensuite mis à la disposition de l'utilisateur via un menu. L'utilisateur peut ainsi ajouter ces morceaux à son portfolio selon ses besoins, grâce au portfolio de composantes réutilisables.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## COMPÉTENCE

CARTE DÉFINITION

« Un savoir-agir complexe prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations. » Selon Jacques Tardif, c'est la définition d'une compétence.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## DESIGNER (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, c'est la personne qui crée et/ou structure le modèle et les instances. C'est un « rôle » qui peut prendre tous les droits (celui d'étudiant, d'enseignant, etc.) : c'est le designer, celui qui configure et organise le portfolio techniquement.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, ce sont les personnes qui travaillent main dans la main avec le designer pour créer le portfolio et le contenu de ce dernier. C'est l'équipe pédagogique.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

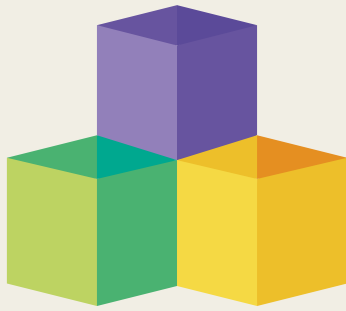
# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

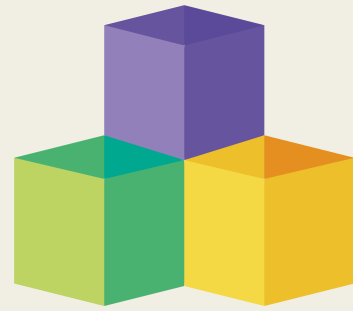
Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## FAMILLE DE SITUATIONS

CARTE DÉFINITION

Dans un référentiel de compétences, elles correspondent aux contextes dans lesquels la compétence s'exerce. Ces contextes doivent être authentiques, *c'est-à-dire les plus proches possibles de la réalité professionnelle* afin d'entraîner l'étudiant le plus tôt possible à ces (familles de) situations.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## FEEDBACK

CARTE DÉFINITION

C'est l'information donnée par un enseignant à un apprenant suite à une performance, dans le but de réduire l'écart entre cette performance et la performance attendue. *C'est le feedback.*

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## FORMULAIRE (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, il permet d'exécuter un script de manière unitaire, pour un seul utilisateur à la fois, sans passer par un fichier CSV. C'est le formulaire.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## INSTANCE (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, c'est une copie du modèle pour un utilisateur spécifique. On appelle cela une instance.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

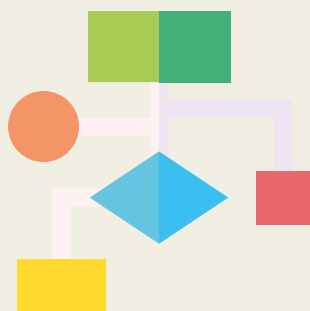
UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

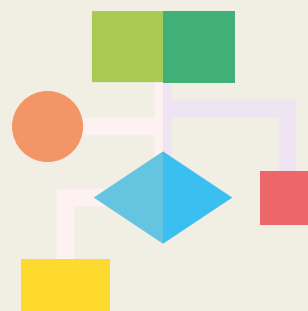
## AMIENS



JOUEURS



LECTEURS



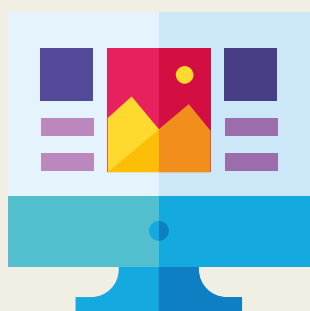
CARTE DÉFINITION

## MODÈLE (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, c'est la structure d'arbre qui organise des ressources. Une fois construit par le designer, il est instancié pour chaque utilisateur, c'est à dire que l'on en fait une copie. C'est ce qu'on appelle le modèle et le nouvel arbre devient le portfolio spécifique à un utilisateur, contrairement au modèle, qui n'a pas d'utilisateur précis et est modifiable facilement.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RESSOURCES (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, elles sont de plusieurs types : champ de texte, éditeur de texte, fichier, image, audio, vidéo, calendrier, etc. Ces ressources sont les éléments qui vont contenir les données : celles fournies aux utilisateurs (comme des instructions ou des fichiers à consulter), ainsi que celles que les utilisateurs vont entrer pour peupler leur portfolio.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

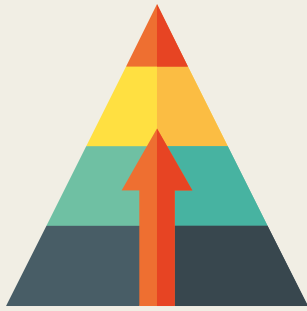
# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

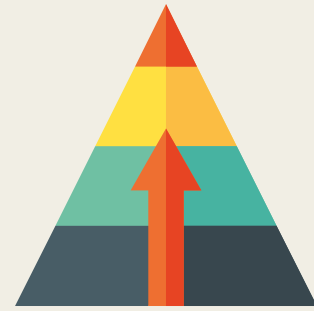
Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



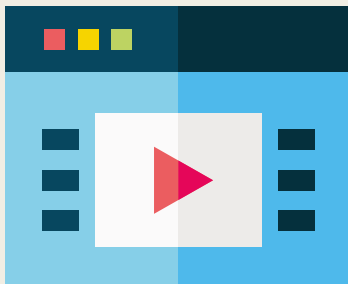
CARTE DÉFINITION

## NIVEAUX DE DÉVELOPPEMENT

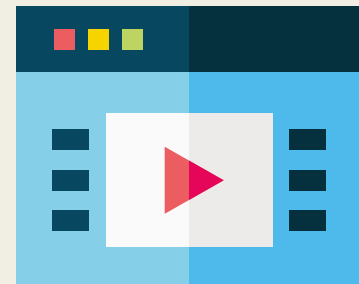
CARTE DÉFINITION

Ils informent sur la progression de l'étudiant au cours de sa formation. Le passage de l'un à l'autre doit nécessiter de nouveaux apprentissages importants. Les niveaux de développement définissent le niveau attendu chaque année chez l'étudiant, et sont de plus en plus exigeants.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## OEMBED (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, c'est un élément qui permet d'afficher dans le portfolio des présentations (vidéo, diapositives, etc.) sauvegardées sur un site tiers (comme Youtube). Le contenu désiré est spécifié par un hyperlien. L'élément oEmbed vient avec un lecteur qui permet de regarder la cible à même le portfolio sans que ce soit hébergé sur ce dernier.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



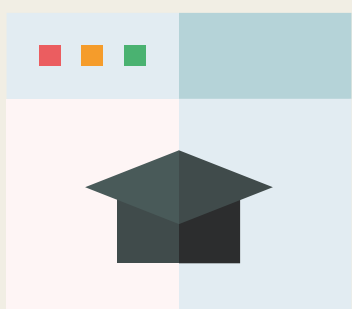
CARTE DÉFINITION

## PORTFOLIO

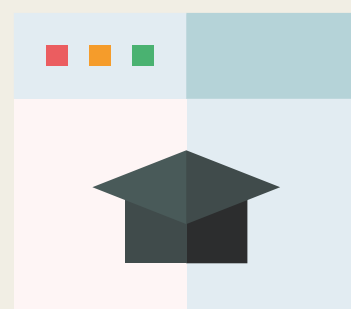
CARTE DÉFINITION

C'est l'espace personnel des apprenants dans lequel ils archivent des traces et construisent des preuves de développement de leurs compétences. Ils communiquent ces dernières aux formateurs afin de recevoir un feedback. Cet espace est ce qu'on appelle un portfolio.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## PORTFOLIO D'APPRENTISSAGE

CARTE DÉFINITION

Il permet de guider le développement de compétences dans un espace où des ressources, consignes et rendus de travaux sont organisés et collectés de façon progressive. C'est le portfolio d'apprentissage.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## PORTFOLIO D'ÉVALUATION

CARTE DÉFINITION

Il permet d'évaluer la progressivité et l'atteinte du niveau de la ou des compétences.  
Il peut compléter le portfolio d'apprentissage.  
C'est le portfolio d'évaluation.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## PORTFOLIO DE DÉVELOPPEMENT PERSONNEL ET PROFESSIONNEL

CARTE DÉFINITION

Il regroupe un ensemble d'expériences et d'éléments retraçant un parcours en permettant une réflexion sur celui-ci (exemple : recherche de croquis, état de l'art d'un mouvement pour un projet, etc.).  
C'est le portfolio de développement personnel et professionnel.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS



JOUEURS



LECTEURS



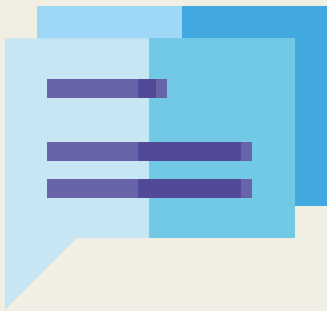
CARTE DÉFINITION

## PORTFOLIO DE PRÉSENTATION

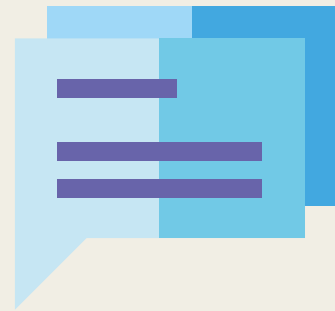
CARTE DÉFINITION

Il met en valeur les travaux et/ou compétences d'une personne (exemple : le book des meilleurs travaux d'un artiste, etc.).  
C'est le portfolio de présentation.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## COMMENTAIRE

CARTE DÉFINITION

C'est une remarque, il interprète et explicite.  
Le commentaire permet de compléter la trace et, si les deux sont de qualité, d'en faire une preuve.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## PREUVE

CARTE DÉFINITION

La marque laissée par une action, ce qui reste d'une chose passée, accompagnée d'une remarque, qui interprète et explicite, *cela s'appelle une preuve.*

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## PROXY (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, il permet d'afficher un élément d'un portfolio dans un autre portfolio (ou à un autre endroit dans le même portfolio). On peut ainsi modifier la source pour plusieurs cibles, mais l'inverse n'est pas vrai, c'est le proxy.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

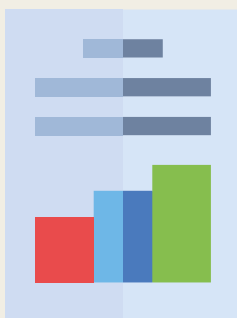
# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

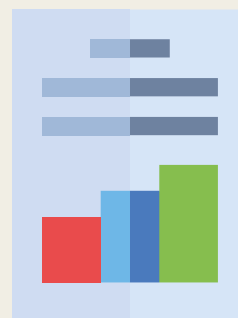
Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RAPPORT (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, c'est un ensemble de commandes de scripts qui permettent de sélectionner des éléments d'un ou plusieurs portfolios et de les afficher sous forme de tableau (de synthèse par exemple). Il est ainsi possible d'organiser ce tableau comme on le souhaite. Ce script est créé dans un portfolio Rapport.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RESSOURCE EXTERNE

CARTE DÉFINITION

Ce sont les sources de savoir, savoir-faire ou savoir-être que sont les supports d'enseignement, les supports matériels, mais aussi les personnes ressources spécifiques à l'environnement de travail, l'apprentissage, de l'individu. Elles forment les ressources externes.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RESSOURCE INTERNE

CARTE DÉFINITION

Ce sont les savoirs, les capacités, les attitudes, mais aussi les valeurs, les ressources émotionnelles, qui sont acquises par la formation ou de manière empirique. Ce sont les ressources internes, ce que la personne maîtrise déjà, sur le plan cognitif, de l'attitude et des conduites.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RESSOURCES

CARTE DÉFINITION

Ce sont les différents types de savoirs et de supports combinés par un individu dès lors qu'il mobilise une compétence. Ces ressources peuvent être de deux types, internes ou externes.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS



JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RÉFLEXION

CARTE DÉFINITION

La capacité à réfléchir sur des actions en cours pour trouver des solutions à des situations particulières, capacité à mobiliser sa pensée sur quelque chose : *c'est la réflexion.*

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RÉFLEXIVITÉ

CARTE DÉFINITION

Elle consiste à réfléchir sur ses actions, ses expériences. C'est une relecture des expériences vécues, une analyse de situations et de pratiques que l'on va initier pour en tirer des leçons transférables à d'autres situations. *La réflexivité, cette capacité à prendre du recul par rapport aux expériences, est un outil de connaissance de soi et surtout une source d'amélioration continue.*

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

CARTE DÉFINITION

C'est un document descriptif qui inventorie les compétences développées par un étudiant à l'issue ou au cours d'une formation donnée. Le référentiel de compétences détaille les éléments constitutifs des compétences, à savoir les composantes essentielles, les familles de situations de rencontre de la compétence, les niveaux de développement de la compétence et les apprentissages critiques.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## SAVOIR

CARTE DÉFINITION

C'est la connaissance en elle-même. Si elle figure dans les livres ou sur internet, plutôt que de savoir la réciter, il faut être capable de la mobiliser à bon escient. Le savoir doit également être mobilisé quand cela est pertinent dans une situation donnée.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

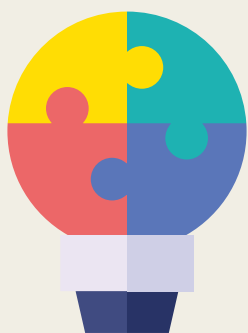
# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## SAVOIR-FAIRE

CARTE DÉFINITION

Contrairement à la compétence, il s'agit d'un savoir-agir « simple », en ce sens qu'avec de l'entraînement, il peut s'automatiser : le savoir-faire ne demande alors plus véritablement de réflexion, alors que la compétence doit toujours demander au moins une réflexion pour sélectionner les ressources à mobiliser dans une situation donnée.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## SAVOIR-ÊTRE

CARTE DÉFINITION

Ce sont les comportements et attitudes attendus dans une situation donnée : ce sont les savoir-être.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION (SAÉ)

CARTE DÉFINITION

Il s'agit d'une activité complexe (plusieurs démarches et/ou résultats valides sont possibles) et authentique (proche de la réalité professionnelle, citoyenne, etc.). La Situation d'Apprentissage et d'Évaluation permet le développement et l'évaluation des compétences.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## TRACE

CARTE DÉFINITION

C'est la marque laissée par une action, ce qui reste d'une chose passée : on appelle cela une trace.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS



JOUEURS

LECTEURS



CARTE LOGO

**KARUTA**

CARTE LOGO

Application web open source qui permet de construire des portfolios électroniques. Elle a été inventée dans le cadre d'un programme de recherche canadien afin de répondre à des problématiques pédagogiques universitaires et des besoins très divers en termes de démarches portfolio intégrées. Il s'agit de Karuta.

JOUEURS

LECTEURS



CARTE LOGO

**MAHARA**

CARTE LOGO

Application web open source de ePortfolio et de réseautage social. Elle fournit aux utilisateurs des outils de création et de maintenance de ePortfolio pour leur apprentissage et des fonctions de réseautage social pour leur permettre d'interagir avec d'autres utilisateurs. Elle propose aux utilisateurs des blogs, un constructeur de CV, un gestionnaire de fichiers et un créateur de vues. Il s'agit de Mahara.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE LOGO

## PORTEFEUILLE D'EXPÉRIENCES ET DE COMPÉTENCES (PEC)

CARTE LOGO

Outil informatique qui permet de recenser ses expériences personnelles et professionnelles et de les valoriser pour les utiliser dans un futur CV. Il permet aussi d'identifier les compétences dans et hors la formation en lien avec la construction du projet professionnel. Il s'agit du PEC.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE LOGO

## PORTFOLIO ÉLECTRONIQUE RÉFLEXIF POUR L'APPRENTISSAGE DES ÉLÈVES (PERLE)

CARTE LOGO

Logiciel de portfolio électronique en ligne gratuit et bilingue. Il est conçu de manière à stimuler l'apprentissage autorégulé chez les apprenants à l'intérieur d'un programme d'études axé sur l'élève. Il s'agit de PERLE.

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

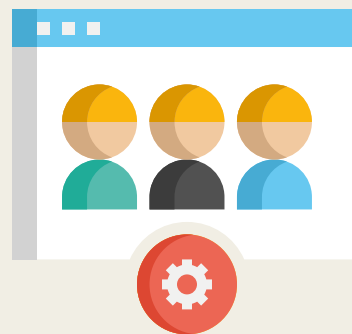
Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE DÉFINITION

## RÔLE (K)

CARTE DÉFINITION

Sur Karuta, des droits lui sont associés en fonction de son statut. Les rôles définissent qui peut faire quoi à quel endroit.

JOUEURS



LECTEURS



CARTE CITATION

## GUY LE BOTERF

CARTE CITATION

Qui a dit :

« Être compétent c'est agir avec compétence et être conscient de la démarche empruntée » ?

Guy LE BOTERF

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE CITATION

**JEAN-CLAUDE  
COULET**

CARTE CITATION

Qui a donné la définition suivante de la compétence :

« La compétence est l'organisation dynamique de l'activité, mobilisée et régulée par un sujet pour faire face à une tâche donnée, dans une situation déterminée » ?

Jean-Claude COULET

JOUEURS



LECTEURS



CARTE CITATION

**GUY LE BOTERF**

CARTE CITATION

Qui a dit :

« Un professionnel peut de moins en moins être compétent tout seul uniquement avec ses propres ressources en connaissances, savoir-faire ou qualités personnelles. » ?

Guy LE BOTERF

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS



JOUEURS



LECTEURS



CARTE CITATION

**JACQUES TARDIF**

CARTE CITATION

Qui a dit : « Il y a de la pensée magique autour des compétences transversales et cela m'inquiète beaucoup. On sous-estime la singularité ou les particularités de chaque situation. La mise en œuvre d'une compétence, un savoir-agir complexe, est de l'ordre de la conscience et elle dépend fortement du contexte. »

Jacques TARDIF

JOUEURS



LECTEURS



CARTE PERSONNE

**JACQUES  
RAYNAULD**

CARTE PERSONNE

Professeur honoraire à HEC Montréal. Il est actuellement chef de projets chez ePortfolio, un partenaire commercial du projet Karuta sous l'égide de la Fondation Apero. Il a acquis une vaste expérience dans la conception et la mise en œuvre d'environnements d'apprentissage complexes.

Jacques RAYNAULD

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



CARTE PERSONNE

**OLIVIER GERBÉ**

LECTEURS



CARTE PERSONNE

Professeur honoraire à HEC Montréal.  
Architecte Informatique de KARUTA OSP  
international.

Oliver GERBÉ

JOUEURS



CARTE PERSONNE

**ERIC GIRAUDIN**

LECTEURS



CARTE PERSONNE

En 2011, co-inventeur de Karuta, il se consacre à des projets stratégiques mariant innovation pédagogique et ePortfolio pour la réussite des apprenants. Actuellement, il supervise le volet Enseignement Supérieur et Recherche d'AVENIR(s) France 2030, soutenant l'implémentation de l'APC et de la démarche portfolio dans un contexte de massification étudiante et de transformations pédagogiques et numériques. **Eric GIRAUDIN**

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

JOUEURS



LECTEURS



CARTE PERSONNE

**ERIC DUQUENOY**

CARTE PERSONNE

Maitre de conférences à l'Université du Littoral - Côte d'Opale, ancien chargé de mission autour du numérique pédagogique (pendant 10 ans), ancien responsable d'un projet financé par le ministère et ESUP-Portail et en collaboration avec Eric Giraudin et ePortfolium, autour de l'industrialisation des ePortfolios (les prémices du projet Avenirs) et qui a conduit à la version 3 de Karuta et une première réflexion autour d'un « KAPC ».

Eric DUQUENOY

JOUEURS



LECTEURS



CARTE PERSONNE

**JACQUES TARDIF**

CARTE PERSONNE

Professeur émérite en éducation à l'Université de Sherbrooke, Canada, est l'auteur d'une démarche qui permet de décliner les compétences dans le cadre d'un référentiel de compétences. Il est l'auteur de nombreux modèles pédagogiques innovants comme l'enseignement stratégique (1992) et l'approche par compétences (1999).

Jacques TARDIF

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

# KARUTA' CARDS

UNIVERSITÉ  
de Picardie

Jules Verne

## AMIENS

## PRÉSENTATION

Le mot « karuta » vient du mot portugais « carta » et fait référence aux cartes à jouer japonaises. Les « karuta » sont aussi de petites plaques carrées ou rectangulaires en fer ou en cuir que l'on retrouvait sur les armures des samuraï. L'analogie est intéressante : un portfolio peut être vu comme une collection de petites réalisations ou cartes. Le nom vient aussi de l'influence du partenaire japonais de Karuta (le constructeur). Le jeu Karuta' Cards s'inspire du jeu appelé « uta-garuta » ou « hyakunin isschu karuta », basé sur la compilation de poèmes Hyakunin isschu, qui est un jeu traditionnel du premier de l'an au Japon. Ce jeu est basé sur la mémoire : un orateur lit la première partie d'un des cent poèmes constituant le Hyakunin isschu et les joueurs doivent être les plus rapides à trouver la carte correspondant à la deuxième partie parmi les cent cartes placées entre eux.

## OBJECTIFS

L'objectif du jeu Karuta'Cards est de vous aider à vous familiariser avec le vocabulaire de la plateforme Karuta et celui de l'APC. En fin de partie, n'hésitez pas à revoir les cartes du glossaire et à les recontextualiser au besoin.

## PARTENAIRES



Ce travail a bénéficié d'une aide de l'état gérée par l'Agence Nationale de la Recherche portant la référence ANR-21-DMES-0002

## RÈGLES DU JEU

- 1 Le jeu se déroule en deux manches, se terminant lorsque toutes les cartes ont été utilisées (25 cartes par manche). Attention : il est nécessaire de préparer au préalable les cartes LECTEUR et JOUEUR qui vont de pair.
- 2 Il existe deux types de cartes : LECTEUR (contenant le début de la définition, la biographie d'une personne, etc.) et JOUEUR (contenant la suite de la définition, de l'auteur d'une citation, d'un logo, etc). La présence de «(K)» sur les cartes signifie que les définitions sont spécifiques à Karuta.
- 3 Les joueurs ont 2-3 minutes pour lire les cartes LECTEUR afin de prendre connaissance des notions.
- 4 On dispose 25 cartes JOUEUR face recto sur la table. Un joueur est désigné comme lecteur. Il pioche une carte LECTEUR, la lit et s'arrête au texte coloré.
- 5 Les autres joueurs doivent être les plus rapides pour trouver la carte qui semble correspondre à la carte LECTEUR.
- 6 Si un joueur se trompe en choisissant la mauvaise carte, il la redépose et ne peut plus jouer ce tour.
- 7 Si un joueur trouve la bonne carte, il la garde. Le lecteur termine la lecture de sa carte (il lit la partie en couleur). La personne à la gauche du lecteur devient lecteur.
- 8 Si tous les joueurs se trompent, le tour se termine. Le lecteur termine la lecture de sa carte (il lit la partie en couleur). La personne à la gauche du lecteur devient lecteur.
- 9 Lorsqu'un joueur est éliminé, le lecteur peut montrer aux autres joueurs le haut de la carte LECTEUR. La carte LECTEUR et la carte JOUEUR correspondante sont liées par le même pictogramme.
- 10 Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la deuxième manche.

# KARUTA' CARDS



**AMIENS**

# KARUTA' CARDS



**AMIENS**