

Découvrir l'objet inconnu.



Axe et objectif de la classe virtuelle	Intention(s) pédagogique(s) de l'activité principale de la classe virtuelle	Compétence(s) des programmes mise(s) en œuvre
ACCOMPAGNER Faire collaborer autour d'une tâche.	Amener les élèves à échanger en produisant des phrases affirmatives et des phrases interrogatives.	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Cette situation permet de placer les élèves dans une situation ludique de découverte d'objets. Il peut s'agir d'objets du vécu quotidien.

Elle peut être menée soit en groupe **homogène** soit en groupe **hétérogène**.

Gestion de l'hétérogénéité :



La différenciation pédagogique peut porter sur la nature de l'objet proposé, sur l'orientation du questionnaire (par exemple, pour les plus jeunes, orienter le questionnaire d'abord sur l'utilité de l'objet puis sa description).

Temps ① EN AMONT DE LA CLASSE VIRTUELLE

Etapes	Activités	Rôle(s) du modérateur	Rôle(s) des participants	Outils et fonctionnalités de la classe virtuelle mobilisés
①	Présentation de l'activité : « <i>Quand nous nous retrouverons dans la classe virtuelle, tu vas nous présenter un objet. D'abord, tu vas le cacher. Tes copains et moi nous te poserons des questions pour deviner de quel objet il s'agit.</i> »	Envoi de l'objet de la classe virtuelle.	Réception	Autres : modalités de communication en usage




Envoi de l'invitation : Nous nous retrouverons le de ...h à pour jouer au jeu de l'objet inconnu. Pour cela, clique sur ce lien et suis les quelques instructions données dans le document.





Envoi de l'invitation pour la classe virtuelle « on se voit et on parle ensemble ».




Réception de l'invitation et suivi des consignes.

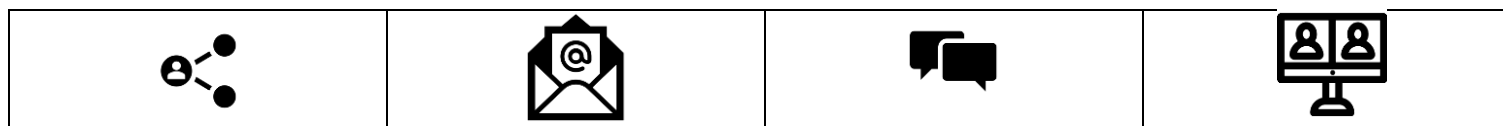
Autres : par mail












 à joindre : Tutoriel pour la connexion

Temps ② LA CLASSE VIRTUELLE  20 minutes (environ)

Etape	Activités	Rôle(s) du modérateur	Rôle(s) des participants	Outils et fonctionnalités de la classe virtuelle mobilisés
 ①	Accueil individualisé des participants et vérification technique pour chaque participant.	Echanger Vérifier le bon usage des fonctionnalités	Echanger S'approprier les différentes fonctionnalités.	Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main
 ② 	Salutations et définition des règles de vie et de communication. <i>« Pour prendre la parole, vous devez utiliser l'outil « main levée ». A vous de cliquer sur cet outil. Très bien, je vois Tom, Laura et Mathis lèvent le doigt. Clara, tu vois le bonhomme en bas de l'écran, clique dessus. Voilà tu y es arrivée. »</i>	Définir les règles de vie et de communication.	Prendre connaissance des règles de vie et de communication.	Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main Fonction d'accord – pas d'accord.
 ③	Présentation explicite du contenu de la session et des objectifs : <i>« Aujourd'hui, nous allons jouer au jeu de l'objet inconnu. Chacun d'entre vous à un objet qu'il/elle ne montre pas pour l'instant. A tour de rôle, on va poser des questions à un seul élève pour découvrir son objet. Il nous répondra par OUI ou par NON uniquement. Quand tout le monde aura posé les questions, cet élève nous parlera de cet objet. Chaque élève pourra poser des questions à ces copains et présenter son objet. »</i>	Informers les participants du déroulement de la session et des objectifs d'apprentissage.	Prendre connaissance du déroulement de la session et des objectifs d'apprentissage.	Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main

<p>④</p>  	<p>Lancement de l'activité : partie zéro. Pour lancer le jeu, il est possible que l'enseignant(e) procède à une partie zéro à l'aide d'un objet qu'il/elle a apporté. Cela permet aux élèves de s'appropriier le jeu. L'enseignant(e) met en place les structures syntaxiques adéquates : « <i>Est-ce que... c'est + adjectif ? Est-ce que ça sert à ... ? Est-ce qu'on le trouve dans ? ...</i> ». Les questions doivent obligatoirement appeler des réponses en OUI ou NON. Pour les réponses, on peut inviter les élèves à utiliser « <i>Oui, c'est...</i> », « <i>Non, ce n'est pas...</i> ».</p>	<p>Donner la consigne.</p>	<p>Prendre connaissance de la consigne.</p>	<p>Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main</p>
	<p>Mise en place des différentes parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève est désigné. Il/elle ne présente pas l'objet à la caméra. - Les autres le questionnent pour découvrir de quel objet il peut s'agir. - L'élève répond en reprenant les termes de la question. 	<p>Mener les échanges.</p>	<p>Participer aux échanges selon les règles définies.</p>	<p>Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur)</p>
<p>⑤</p> 	<p>Bilan de la séance : <u>Bilan outillant</u> : L'enseignant(e) pose la question : « <i>Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? Qu'avons-nous appris ?</i> » → Nous avons posé des questions pour trouver l'objet inconnu. <u>Echanges divers</u> pour terminer la séance. Réponses aux diverses questions.</p>	<p>Organiser le bilan outillant. Mener les échanges.</p>	<p>Participer au bilan outillant. Participer aux échanges.</p>	<p>Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main</p>



Partager	Envoyer l'invitation	Discuter	Visualiser un ou quelques élève(s)
			
Animer	Définir les règles de communication	Echanger	Saluer
			
Répondre	Annoncer la suite du travail	Etablir le bilan de la séance	Réceptionner les retours des élèves
			
Réaliser les activités en autonomie	Durée approximative	Différenciation pédagogique	