



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
CONSOLIDER Corriger un travail.	Permettre d'interpréter le nom des nombres à l'aide des unités de numération et d'utiliser des écritures en unités de numération : <ul style="list-style-type: none"> - Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations - Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). 	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.

La règle du jeu des devinettes :

Le *Qui suis-je ?* donne le portrait d'un nombre afin que les élèves le devinent.

Cependant, il n'y a pas de proposition de nombres. Il faut donc retrouver le nombre décrit dans l'infinité des nombres existants.

Cette activité peut être menée soit en groupe **homogène** soit en groupe **hétérogène**.

Gestion de l'hétérogénéité :

La différenciation pédagogique peut porter sur la nature de la devinette à proposer.



Ce scénario comporte 3 temps :

- Temps 1 : en amont de la classe virtuelle
→ Activité à réaliser : une énigme à résoudre
- Temps 2 : la classe virtuelle ⌚ 20 minutes
→ correction de l'énigme envoyée, lever les incompréhensions, mise en commun des stratégies et des outils (tableau de numération par exemple) utilisés.

- Temps 3 : après la classe virtuelle
→ Activités en autonomie : résoudre d'autres énigmes, créer d'autres énigmes pour la classe.

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 	<p>Présentation de l'activité : « Tu vas résoudre des énigmes en essayant de trouver de quel nombre il s'agit. Ce travail se fera en 3 temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Temps 1 à la maison : résoudre une énigme. - Temps 2 en classe virtuelle sur l'ordinateur : échanges et constructions de stratégies pour réussir. - Temps 3 : à la maison, seul pour t'entraîner puis renvoyer ton travail à ton maître ou à ta maîtresse et enfin corriger tes réponses si besoin. 	<p>Envoi de</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'activité à réaliser - Organisation de la séance 	<p>Réception de l'activité et réalisation de celle-ci.</p>	<p>Modalités de communication en usage</p>
② 	<p>Organiser les groupes pour la classe virtuelle Envoi de l'invitation selon les groupes : Nous nous retrouverons le de ...h à pour corriger et échanger sur la première partie du travail. Pour cela, clique sur ce lien et suis les quelques instructions données dans le document. Pour la classe virtuelle, il te faudra avoir trouver de quel nombre il s'agit dans le Qui suis-je ? et l'avoir devant toi.</p>	<p>Envoi de</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'invitation pour la classe virtuelle, - Tutoriel pour la connexion 	<p>Réception de l'invitation et suivi des consignes</p>	<p>Modalités de communication par mail.</p>
③ 			<p>Réalisation de l'activité en autonomie</p>	

Temps ② ANIMATION DE LA CLASSE VIRTUELLE 🕒 20 minutes par groupe

Etapes	Activités	Rôle(s) du modérateur	Rôle(s) des participants	Outils et fonctionnalités de la classe virtuelle mobilisés
① 	<p>Accueil individualisé des participants et vérification technique pour chaque participant</p>	<p>Echanger</p>	<p>Echanger</p>	<p>Caméra Micro</p>

		Vérifier le bon usage des fonctionnalités	S'approprier les différentes fonctionnalités.	Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main
②	 <p>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> »</p> <p>Il est possible de demander aux élèves de désactiver la caméra pour que les connexions soient de meilleure qualité. Elles seront réactivées en fin de session.</p>	Définir les règles de vie et de communication.	Prendre connaissance des règles de vie et de communication. Désactiver la caméra	Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main Fonction d'accord – pas d'accord.
③	 <p>Présentation explicite du contenu de la session et des objectifs : « <i>Avant de se retrouver aujourd'hui, vous avez essayé de résoudre l'énigme en trouvant le nombre correspondant au jeu du <u>Qui suis-je ?</u> Aujourd'hui, nous allons voir comment vous avez procédé et trouver quelle stratégie adopter pour réussir ».</i> »</p> <p>Inviter les élèves à utiliser la fonction d'accord/pas d'accord.</p>	Informers les participants du déroulement de la session et des objectifs d'apprentissage. Partager l'écran avec la pyramide.	Prendre connaissance du déroulement de la session et des objectifs d'apprentissage.	Caméra pour le modérateur uniquement Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main Fonction d'accord – pas d'accord.
④	 <p>Correction des travaux - Enigme 1</p> <p>La correction est réalisée en direct à partir du <i>Qui suis-je ?</i> affiché L'enseignant(e) peut interroger individuellement les élèves pour lister d'abord les réponses. Il/elle peut les noter les propositions sur le tableau blanc ou sur le document PDF partagé. L'enseignant(e) veille à faire expliciter les procédures utilisées par les élèves.</p>  <p>→ Elaboration d'un catalogue de stratégies :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Outils utilisés : tableau de numération - Compléments à 10, 	Afficher un texte à l'aide d'un document PDF dans partage de fichier. Mener les échanges.	Suivre la correction. Prendre part aux échanges soit par la fonction Lever le doigt, soit par le <i>chat</i> .	Caméra pour le modérateur uniquement Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main <i>Chat</i>
		Rédiger la liste des stratégies sur	Noter sur un cahier en parallèle les	

	- ...	la fonction « tableau blanc ».	éléments importants.	
⑤	<p>Présentation des nouvelles énigmes d'entraînement (maxi 3 par séance)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer les énigmes au fur et à mesure. - Toper le temps et organiser la correction ou la mise en commun après chaque recherche. - La correction après chaque énigme permet que les erreurs soient profitables et que les incompréhensions soient levées. 	Afficher un nouveau <i>Qui suis-je ?</i> à l'aide d'un document PDF dans l'onglet partage de fichiers.	Prendre part aux échanges. Noter sur un cahier en parallèle les éléments importants. Résoudre les énigmes.	Caméra pour le modérateur uniquement Micro Haut-parleurs (ordinateur)
⑥	<p>Annonce de la suite du travail : « <i>Vous allez vous entraîner à résoudre des <u>Qui suis-je ?</u> que je vais vous envoyer et vous m'enverrez la photo de votre travail. Je vous enverrai ensuite la correction ».</i></p> <p>→ Prolongement : Les élèves peuvent créer eux-mêmes des <i>Qui suis-je ?</i> en choisissant des nombres et les proposer aux autres élèves de la classe (envoi des <i>Qui suis-je ?</i> à l'enseignant qui diffuse auprès des autres élèves).</p>	Annoncer la suite du travail.	Prendre connaissance des instructions pour la suite du travail.	Caméra pour le modérateur uniquement Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main Fonction d'accord – pas d'accord.
⑦	<p>Etablir le bilan de séance Balisage de fin de séance : L'enseignant pose les questions : « <i>Qu'est-ce que vous avez fait aujourd'hui ? De quoi vous êtes-vous servi ? Comment avez-vous fait pour réussir ? Qu'avez-vous appris ?</i> »</p> <p>Echanges divers pour terminer la séance. Réponses aux diverses questions. Les caméras des participants peuvent à nouveau être activées.</p>	Organiser le bilan outillant. Mener les échanges.	Participer au bilan outillant. Participer aux échanges.	Caméra pour le modérateur uniquement Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main Fonction d'accord – pas d'accord.
⑧	<p>Clôture de la classe virtuelle Penser à décocher toutes les fonctions activées pendant la classe virtuelle : micro, caméra, partage du tableau blanc...</p>			

Temps ③ APRES LA CLASSE VIRUTELLE, EN AUTONOMIE

Etapas	Activités	Rôle(s) du modérateur	Rôle(s) des participants	Outils et fonctionnalités de la classe virtuelle mobilisés
<p>①</p> 	<p>Envoi des documents par l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les énigmes en fonction du niveau des élèves. 	<p>Adresser les documents accompagner d'un échéancier.</p>	<p>Réceptionner les activités.</p>	<p>Modalités de communication en usage.</p>
<p>②</p> 	<p>Réalisation des activités en autonomie</p>		<p>Réaliser les exercices.</p>	
<p>③</p> 	<p>Retour des exercices réalisés et envoi du support pour la correction</p>	<p>Réceptionner les productions et adresser un retour aux élèves (support pour autocorrection).</p>	<p>Adresser les exercices réalisés à l'enseignant.</p>	<p>Modalités de communication en usage</p>

Annexes

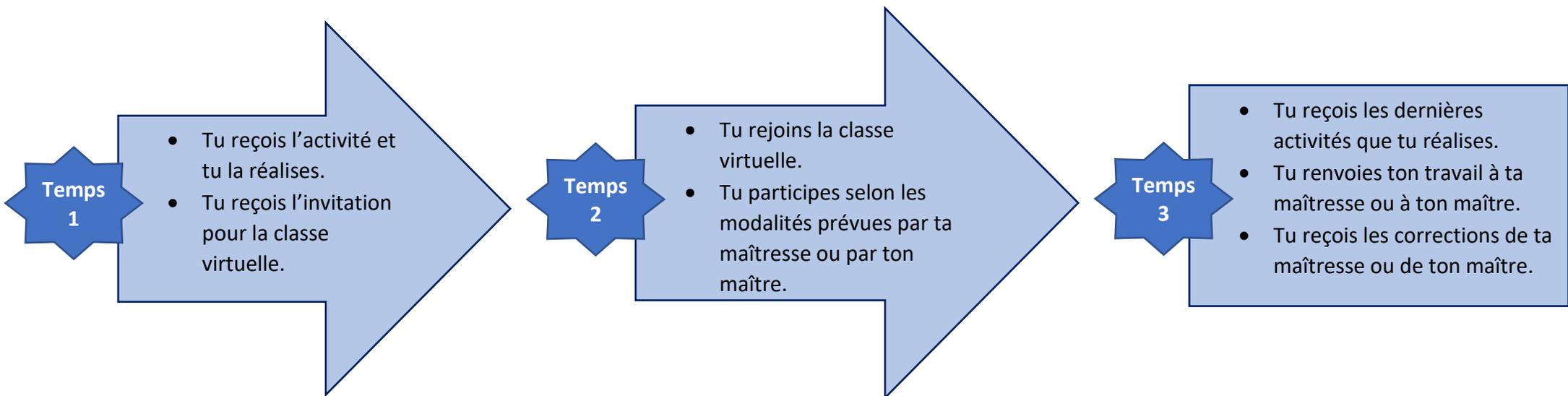
			
Partager	Envoyer l'invitation	Discuter	Visualiser un ou quelques élève(s)
			
Animer	Définir les règles de communication	Echanger	Saluer
			
Répondre	Annoncer la suite du travail	Etablir le bilan de la séance	Réceptionner les retours des élèves
			
Réaliser les activités en autonomie	Durée approximative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

Echéancier pour les élèves

S'entraîner aux calculs et à une bonne connaissance des nombres.

Grâce à ce travail, tu vas t'entraîner aux calculs et à une bonne connaissance des nombres et de la valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture des nombres.

Ce travail comporte 3 temps.



CE2	CE2	CE2
<p>Je suis un nombre de trois chiffres. La somme des chiffres qui me composent est égale à 21. Mes chiffres sont tous les mêmes. Qui suis-je ?</p>	<p>Je suis un nombre de trois chiffres. Mon chiffre des centaines est le double de celui des dizaines qui est le double de celui des unités. Mon chiffre des unités est 1. Qui suis-je ?</p>	<p>Je suis un nombre de quatre chiffres. Le nombre de centaines est la moitié de 70. Le chiffre des dizaines est le double de celui des unités. Le chiffre des unités est 3 fois plus grand que 1. Qui suis-je ?</p>

Réponses :

CE2 : 777 421 3 563