

Défi : Les gâteaux d'anniversaire



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
CONSTRUIRE Construire ou donner des apports sur une notion.	Amener les élèves à résoudre des problèmes numériques et à expliquer ce que l'on a fait aux autres élèves.	Construire le nombre pour exprimer une quantité. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

L'enseignant met en place dans sa classe des situations d'apprentissage variées : jeu, résolution de problèmes, entraînements, etc. et les choisit selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant

→ Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée. Quels que soient le domaine d'apprentissage et le moment de vie de classe, il cible des situations, pose des questions ouvertes pour lesquelles les enfants n'ont pas alors de réponse directement disponible.

Mentalement, ils recourent des situations, ils font appel à leurs connaissances, ils font l'inventaire de possibles, ils sélectionnent. Ils tâtonnent et font des essais de réponse. L'enseignant est attentif aux cheminements qui se manifestent par le langage ou en action ; il valorise les essais et suscite des discussions. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement.

Extrait du BO spécial n°2 du 26 mars 2015

Ce scénario s'appuie sur un enseignement explicite dont la mise en œuvre suit plusieurs étapes :

- la phase d'appropriation,
- la phase de recherche
- la phase de validation.



Gestion de l'hétérogénéité :






La différenciation pédagogique peut porter sur la nature des problèmes de recherche à proposer aux élèves et sur les supports utilisés pour aider la résolution de problèmes. Chaque problème est accompagné d'indices.




La classe virtuelle peut être menée en groupes homogène.

Temps ① EN AMONT DE LA CLASSE VIRTUELLE

Etapes	Activités	Rôle(s) du modérateur Enseignant	Rôle(s) des participants Elèves	Outils et fonctionnalités de la classe virtuelle mobilisés
	<p>Envoi de l'invitation : Nous nous retrouverons le de ...h à ... pour jouer au jeu des défis : Les bougies d'anniversaire.</p> <p>Pour cela, clique sur ce lien et suis les quelques instructions données dans le document.</p> <p>Pour la classe virtuelle, il te faudra avoir ton ardoise et un feutre à ardoise ou une feuille et un crayon.</p>	<p>Envoi de l'invitation pour la classe virtuelle « Défi : Les gâteaux d'anniversaire ».</p> <p> à joindre : Tutoriel pour la connexion</p>	Réception de l'invitation et suivi des consignes.	Autres : par mail

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 	<p>Accueil individualisé des participants et vérification technique pour chaque participant.</p>	<p>Echanger</p> <p>Vérifier le bon usage des fonctionnalités</p>	<p>Echanger</p> <p>S'approprier les différentes fonctionnalités.</p>	<p>Caméra</p> <p>Micro</p> <p>Haut-parleurs (ordinateur)</p> <p>Lever la main</p>
②  	<p>Salutations et définition des règles de vie et de communication.</p> <p><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>	<p>Définir les règles de vie et de communication.</p>	<p>Prendre connaissance des règles de vie et de communication.</p> <p>Désactiver la caméra.</p>	<p>Caméra</p> <p>Micro</p> <p>Haut-parleurs (ordinateur)</p> <p>Lever la main</p> <p>Fonction d'accord – pas d'accord.</p>

	<p>Présentation explicite du contenu de la session et des objectifs :</p> <p><i>« Aujourd’hui, nous allons jouer au jeu des défis : Je vais vous montrer des images de gâteaux d’anniversaire. A votre avis, qu’allons-nous chercher ? »</i></p> <p>Réponses possibles des enfants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recette, - Bougies, - Coloriage, - ... 	<p>Informers les participants du déroulement de la session et des objectifs d’apprentissage.</p> <p>→ ne pas dévoiler la première image.</p>	<p>Prendre connaissance du déroulement de la session et des objectifs d’apprentissage.</p>	<p>Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main</p>
	<p>Problème 1 Quel âge a Paul ?</p> <p><u>Phase d’appropriation</u> : l’élève doit comprendre ce que l’on attend de lui, ce qu’il doit chercher.</p> <p><i>« Voici le gâteau d’anniversaire de Paul. Qu’en pensez-vous ? »</i></p> <p>Réponses possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il est beau ! - Il a l’air bon ! - Il y a des bougies. - Tu vas nous donner ta recette. - Tu vas donner le coloriage et on va devoir utiliser les mêmes couleurs. - ... <p>Après avoir recueilli les réponses des élèves, leur proposer la consigne suivante :</p> <p><i>« Il faut trouver l’âge de Paul...Pour cela vous allez dessiner ou écrire la réponse sur votre ardoise ou votre feuille. Vous êtes prêts ? »</i></p>	<p>Afficher le problème de Paul à l’aide d’un document PDF dans partage de fichier.</p> <p>Donner la consigne.</p>	<p>Prendre connaissance de la consigne.</p>	<p>Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main</p>
	<p><u>Phase de recherche</u> : il faut chercher, tâtonner, réessayer...</p>	<p>Afficher éventuellement l’indice si besoin.</p>	<p>Rechercher la solution au problème posé.</p>	<p>Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur)</p>

Possibilité de projeter l'indice pour les élèves les plus fragiles.

- A tour de rôle les élèves sont invités à donner leur réponse et à expliquer comment ils ont fait pour trouver cette réponse : dénombrement, faits numériques mémorisés, schéma-résonnement-opération.

→ possibilité de demander aux élèves d'activer la caméra pour montrer leur recherche réalisée sur la feuille ou sur l'ardoise.

Phase de validation : l'enseignant accompagne les élèves pour qu'ils jugent eux-mêmes la validité de leur réponse.

→ demander aux élèves d'activer la caméra pour montrer leur recherche réalisée sur la feuille ou sur l'ardoise.

Aide possible : retour au matériel.

→ demander aux élèves de désactiver la caméra.

Phase d'entraînement :

Procéder de même avec 1 ou plusieurs autres problèmes selon les possibilités des élèves.

Mener les échanges.
Inciter les élèves à verbaliser leurs procédures.

Participer aux échanges selon les règles définies.



Bilan de la séance :

Bilan outillant : L'enseignant(e) pose la question : « **Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? Qu'avons-nous appris ?** »

→ Nous avons réussi un défi.

→ Nous avons appris à dessiner pour trouver la réponse aux problèmes.

Echanges divers pour terminer la séance.

Réponses aux diverses questions.

Organiser le bilan outillant.

Mener les échanges.

Participer au bilan outillant.

Participer aux échanges.

Caméra

Micro

Haut-parleurs (ordinateur)

Lever la main

Les caméras des participants peuvent être à nouveau activées.

Clôture de la classe virtuelle

Penser à décocher toutes les fonctions activées pendant la classe virtuelle : micro, caméra, partage du tableau blanc...

			
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	