

U3-Activité 7 : présentation du jeu par WEBCAM (Étapes 1-4)

Ce que doivent faire les élèves :

Présenter le jeu aux partenaires à plusieurs.

But de l'activité :

- Se familiariser au travail d'équipe et au travail en projet
- Apprendre à communiquer en équipe dans un environnement multimédia

Compétence langagière :













- Présenter un jeu aux partenaires en énonçant tous les éléments du jeu
- Questionner le partenaire sur le choix de ses cartes-événements

Compétence interculturelle

- Prendre conscience des différences et similitudes pour un même jeu
- Découvrir le point de vue du partenaire sur la rencontre

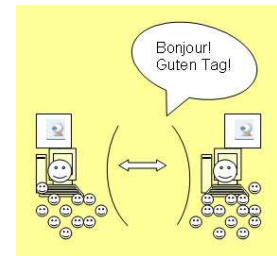
Compétence multimédia

- Savoir organiser et gérer une rencontre webcam

Étapes	Brève description	Matériel
<p>Étape 1 : Prise de contact</p> <p>Langues utilisées  : LM + L2  : LM + L2</p> <p> 5 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reprendre contact après la rencontre présentielle 	<p>Ordinateur relié à Internet Webcam Haut-parleurs</p>
<p>Étape 2 : Présentation du jeu de l'oie en F et D</p> <p>Langues utilisées  : LM + L2  : LM + L2</p> <p> 30 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter les différents éléments du jeu, des règles et du déroulement du jeu ▪ Question-réponse : les cartes événements 	<p>Ordinateur relié à Internet Webcam Haut-parleurs Éléments du jeu de l'oie</p>
<p>Étape 3 : Préparation des vidéos pour l'envoi</p> <p>Langues utilisées  : LM + L2  : LM + L2</p> <p> 5 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Terminer la discussion multimédia 	<p>Ordinateur relié à Internet Webcam Haut-parleurs Affiche murale</p>
<p>Étape 4 : Evaluation de la rencontre webcam</p> <p>Langues utilisées  : LM + L2  : LM + L2</p> <p> 15 Min</p>	<p>Lieu : La classe,</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Echanger les impressions sur la rencontre ▪ Echanger les informations sur le Gänsepiel 	<p>Affiche murale de l'étape 3</p>

U3 -Activité 7 : Présentation du jeu par Webcam.

Ce que doivent faire les élèves :
Présenter le jeu produit pour les partenaires.



But général :

- Se familiariser au travail d'équipe et au travail en projet
- Apprendre à communiquer en équipe dans un environnement multimédia

U3 A7 : Étape 1 : Contact « notre jeu »

Description

Lieu : La classe F + D, la salle informatique

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves F
- L'enseignant et les élèves D
- Assistant multimédia

Forme sociale de travail : plenum (toute la classe F + la classe D)

Contenus de communication :

- Se saluer, small-talk
- Métacommunication : tester la liaison multimédia (« est-ce que tu m'entends ?, tu me vois ?, etc.)

Interaction :

- Premier contact après la rencontre présentielle

Déroulement de l'activité :

Les élèves et l'enseignant sont assis autour de l'ordinateur. Les manipulations techniques sont prises en charge par l'enseignant pour laisser les élèves libres de parler et d'observer. Les élèves peuvent tour à tour orienter la caméra. La conversation doit se faire librement et sans directive.

Astuce : les élèves peuvent décider spontanément la langue de communication.

Langues utilisées

😊 : LM + L2

😊😊😊 : LM + L2

Durée

🕒 5 Min.

Préparation

Préparation de la rencontre Webcam

Matériel

Ordinateur relié à Internet
Webcam avec micro
Haut-parleurs

U3 A7 : Étape 2 : Présentation du jeu de l'oie en F et D (suite de la rencontre webcam)

Description

Lieu : La classe F + D, la salle informatique

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves F
- L'enseignant et les élèves D
- Assistant multimédia

Forme sociale de travail : plenum (toute la classe F + la classe D)

Contenus de communication :

- Vocabulaire : éléments du jeu (la planche de jeu, les cartes événement, dé, pions, etc.), déroulement du jeu,

Interaction :

- Présenter les différents éléments du jeu, les règles et du déroulement du jeu
- Question-réponse : les cartes événements

Déroulement :

Dans un premier temps, les élèves présentent les éléments du jeu aux partenaires devant la caméra : ils doivent s'exprimer clairement afin que les partenaires puissent comprendre.

Dans un deuxième temps les cartes événements sont présentées sous forme de scénarii question-réponse.

Remarque : le scénario question-réponse doit permettre d'évaluer la rencontre présentielle. Les enseignants devraient motiver leurs élèves avant la rencontre webcam à poser des questions (en LM)

Langues utilisées

😊 : LM +L2

😊😊😊 : LM +L2

Durée

🕒 30 Min.

Préparation

Eléments du jeu de l'oie

Matériel

Ordinateur relié à Internet
Webcam avec micro
Haut-parleurs
Eléments du jeu de l'oie

U3 A7 : Étape 3 : Prendre congé	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F + D, la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F ▪ L'enseignant et les élèves D ▪ Assistant multimédia <p>Forme sociale de travail : plenum (toute la classe F + la classe D)</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre congés - small Talk ▪ Moyens langagiers : envoi du jeu, vœux pour la semaine, prochain rendez-vous <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Terminer une rencontre webcam <p>Déroulement de l'activité : Les élèves et l'enseignant sont assis autour de l'ordinateur. Les manipulations techniques sont prises en charge par l'enseignant pour laisser les élèves libres de parler et d'observer. Les élèves peuvent tour à tour orienter la caméra. La conversation doit se faire librement et sans directive. Directement après la rencontre, l'enseignant fait un brainstorming des premières impressions et prend note.</p> <p>Astuce : revenir en salle de classe après la rencontre pour le brainstorming</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 5 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Matériel</p> <p>Ordinateur relié à Internet Webcam Haut-parleurs</p>
U3 A7 : Étape 4 : Evaluation de la rencontre webcam	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Forme sociale de travail : plenum</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observations faites pendant la rencontre et impressions ▪ Questions, ▪ Le jeu : expressions liées au jeu de l'oie <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Echanger les impressions sur la rencontre ▪ Echanger les informations sur le Gänsepiel <p>Déroulement de l'activité : Afficher les notes du brainstorming en fin de rencontre webcam. Collecter d'autres impressions, questions, remarques et expressions pour la rencontre webcam. Les élèves répètent en L2 expressions langagières utilisées en situation de jeu.</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>Durée</p> <p>🕒 15 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Brainstorming fait en fin de rencontre Webcam</p> <p>Matériel</p> <p>Le jeu</p>
<p>Envoyer le jeu de l'oie aux partenaires</p>	