

Exemples d'activités possibles en visioconférence au primaire

I- ACTIVITES de PRISE de PAROLE en CONTINU

Dans le cadre des visioconférences, les élèves peuvent avoir préparé différentes allocutions ou présentations :

- un monologue de présentation
 - une présentation de la classe/de l'école
 - un chant collectif
 - une représentation théâtrale filmée
 - une lecture d'album
 - une présentation du petit-déjeuner anglais/français
 - une présentation d'un bulletin météo anglais/français
- etc.

Toutes ces activités ont évidemment un intérêt, puisqu'elles mettent en valeur le travail de ceux qui émettent le message, et permettent souvent à ceux qui reçoivent le message d'apercevoir un ou plusieurs aspects culturels spécifiques du pays partenaire. Toutefois, elles ne favorisent pas l'interaction orale.

Par voie de conséquence, certains élèves peuvent parfois se démobiliser si ces activités sont utilisées de façon exclusive.

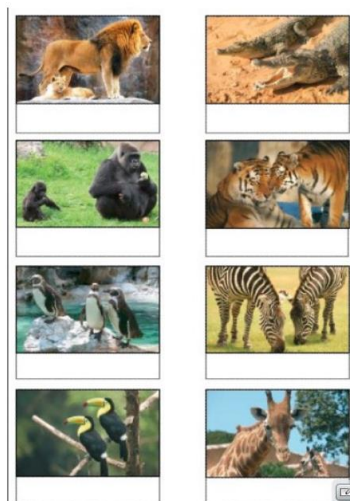
II- ACTIVITES basées sur l'INTERACTION entre ELEVES

Il est également possible d'envisager des situations qui permettent l'interaction orale entre élèves, par le biais d'activités scénarisées. En voici une sélection non exhaustive.

Jeu de devinettes :

Un groupe d'élève choisit en silence une des vignettes. L'autre groupe pose des questions afin de déterminer l'animal qui a été choisi.

Autre modalité : chaque groupe a choisi un animal. Le premier groupe à avoir trouvé le choix de ses adversaires a gagné.



- Jeu de bataille navale

Chaque groupe dispose d'une grille au format papier et a choisi en secret un certain nombre de cases (par exemple 4).

A tour de rôles, un élève de chaque groupe demande à un de ses homologues étrangers s'il a choisi une case donnée. Par exemple : l'étoile rouge. Si la réponse est positive, il met en évidence la case en question sur sa grille, et c'est à son adversaire de jouer. L'équipe gagnante est la première à avoir trouvé un nombre déterminé en amont de cases de ses adversaires (pas nécessairement toutes les cases).

Le jeu peut également se jouer avec deux grilles distinctes.



- Jeu du morpion :

L'objectif de ce jeu est donc d'aligner trois croix ou trois ronds dans une grille commune. A tour de rôles, un élève de chaque groupe choisit une de ces cases et la nomme en faisant une phrase. Il trace le symbole (rond ou croix) qui a été attribué à son groupe.

L'équipe gagnante est la première à aligner trois symboles identiques dans la grille.



- Jeu du qui est-ce ?

Jeu bien connu : chaque équipe choisit en silence un des personnages. A tour de rôle, un élève de chaque équipe pose une question et, en fonction de la réponse obtenue, élimine un ou plusieurs personnages qui ne correspondent pas à la description.

Il est possible de procéder un peu différemment :

Une seule équipe choisit un personnage. L'autre équipe a alors un nombre donné de questions pour trouver quel est ce personnage.



- Jeu de labyrinthe

Principe : une équipe donne des instructions orales à l'autre équipe. L'équipe qui est en réception doit alors tracer un chemin correspondant aux instructions reçues.

Exemple : « démarre sur le beurre, à gauche »

puis : « Avance jusqu'à la farine. »

Puis : « Avance jusqu'au four. »

etc.

							1
$\frac{8}{2}$							2
			$\frac{8}{2}$				3
							4
							5
	$\frac{8}{2}$				$\frac{8}{2}$		6
							7

- Jeu de kim :

Une équipe dispose sur une table un ensemble d'éléments variés et la montre à ses homologues via la webcam.

Par la suite, on cache brièvement la webcam, le temps d'enlever un des objets.

L'équipe distante doit alors trouver et nommer l'objet qui a disparu.

D'autres activités sont évidemment possibles, notamment des activités de jeux de rôle et de mises en situation diverses....