

Les tâches E-LIVE pour des échanges virtuels sont imaginées comme une séquence de sous-tâches organisées en trois phases : préparation (pré-tâche), interaction, et post-tâche.



Jeu de l'échelle

Résumé de la tâche

Sujet	Faire connaissance en jouant au jeu de l'échelle Activité de brise-glace
Groupe Niveau CECRL	Ecole secondaire B1-C2
Résumé de l'activité	Les apprenants jouent à un jeu classique de l'échelle mais pour lequel chaque case contient une question pour mieux connaître leur partenaire et sa culture.
Objectifs d'apprentissage	Interculturel : - Faire connaissance avec des partenaires d'un autre culture Linguistique : - Pratiquer la langue orale dans un contexte ludique Pédagogique : Développer des compétences de communication et d'interaction sociale
Production	- Enregistrement - Réflexion
Outils possibles	Version numérique du jeu de l'échelle (Genial.ly), outil de visioconférence ex. BigBlueButton
Est-ce que la tâche a été testée ?	Oui
Auteur(s)/institution(s)	S. Canto – Université d'Utrecht

Pré-tâche

Élément de la tâche	Descriptif
Préparation en amont de la séance synchrone	Familiarisation avec le jeu : comprendre les règles et comment elles ont été adaptées à la tâche. Préparation des questions : formulation par le groupe classe de questions pour l'emploi lors des cases question libre.
Familiarisation avec les outils	Si c'est la première fois, les enseignants organisent une séance tutoriel pour que les apprenants soient à l'aise dans la plateforme de visioconférence (utilisation du micro, webcam, conversation). Il faut

	également que les apprenants comprennent comment fonctionne l'interactivité dans Genial.ly.
--	---

Tâche (interaction)

Élément de la tâche	Descriptif des activités
Interaction par visioconférence pour jouer au jeu de l'échelle	Les participants sont en petits groupes (2 ou 4). Ils jouent au jeu numérique. Quand ils arrivent dans les cases il faut qu'ils répondent aux questions pour mieux connaître les membres du groupe. Quand ils arrivent dans une case question libre ils posent une question de leur choix. Le jeu se passe dans une ambiance décontractée afin de faciliter la conversation et l'échange culturel.

Post-tâche

Élément de la tâche	Descriptif
Réflexion et évaluation	Une fois que tous les groupes ont terminé leurs parties, l'enseignant organise une séance de debrief afin de : Réfléchir sur ce que les apprenants ont appris de leurs partenaires et de la culture / les cultures de leurs partenaires. Discuter de comment le jeu a favorisé l'apprentissage de la langue et l'apprentissage culturelle. Evaluer l'expérience vis-à-vis de l'interaction sociale et la communication. Partager leurs impressions du jeu et des réponses offertes.

RESSOURCES**Ressource Genial.ly**

Exemple de jeu en anglais L2 qui pourrait inspirer la création du jeu en français L2 adapté aux classes de l'échange et leur niveau.

<https://view.genial.ly/660c451044c731001522d266>



Avertissement : Ce projet est financé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Ce document ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'il contient.