

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.



Les mascottes monstres

Résumé de la tâche

Sujet	Les mascottes monstres
Groupe Niveau CECRL	Ecole primaire, échange synchrone A1-A2
Résumé de l'activité	Les apprenants interagissent pour décider des parties du corps (couleur, nombre) d'un monstre. Individuellement, chaque apprenant dessine le monstre et propose un nom. Une deuxième interaction permet au groupe de décider du meilleur monstre pour représenter leur groupe et du nom de leur mascotte.
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> o Faire des suggestions et y réagir o Décrire les couleurs o Nommer les parties du corps o Utiliser des chiffres o Écouter et enregistrer les réponses
Production	Production finale : Chaque petit groupe choisit une mascotte de monstre et son nom.
Outils possibles	Une plateforme de vidéoconférence ex. BigBlueButton
Est-ce que la tâche a été testée ?	Oui
Auteur(s)/institution(s)	Ecole des Volcans (FR), Santo Ángel (ES), Université Clermont Auvergne (FR) Cette tâche est adaptée de Calvez et al. (2022). GTnum RAVEL (Ressources pour l'Apprentissage en classe Virtuelle et l'Enseignement des Langues) Scénarios pédagogiques. https://doi.org/10.5281/zenodo.7441186

Pré-tâche

Élément de la tâche	Descriptif
Préparation pour la première séance synchrone avec la classe partenaire	L'enseignant présente le projet d'échange virtuel et explique la tâche. Les enseignants décident des parties du corps à inclure dans la tâche : limiter la tâche à la tête du monstre, à la tête et à la partie supérieure du corps, au corps entier. Les apprenants de chaque classe réfléchissent individuellement à la conception de leur monstre et notent quelques idées.

E-LIVE: Les mascottes monstres

Familiarisation avec le sujet de la tâche	<p>Vocabulaire relatif aux parties du corps et à leur description</p> <ul style="list-style-type: none"> • La tête, la bouche, le nez, les yeux, les oreilles, les cheveux, • Couleurs • Petit/grand/gros, bouclés / raids / ondulés, <p>L'ordre d'adjectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ex. deux nez rouges</i> <p>L'introduction des structures pour la gestion de la tâche</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Je pense que notre monstre devrait avoir</i> • <i>J'aimerais qu'on met</i> • <i>Notre monstre pourrait avoir</i> • <i>J'aime / je n'aime pas cette idée / ce nom</i> • <i>On doit décider</i> • <i>D'accord mais peut-être + nombre + partie au lieu de + nombre + partie</i> • <i>Je préfère le nom__</i> • <p>L'introduction des structures pour la gestion de l'interaction ex.</p> <ul style="list-style-type: none"> o <i>Salutations</i> o <i>Je n'ai pas compris.</i> o <i>Peux-tu répéter, s'il te plaît ?</i> o <i>Pourrais-tu parler plus lentement s'il te plaît ?</i> <p>L'enseignant organise des petits groupes de quatre apprenants.</p> <p>Différenciation des tâches : Selon le niveau, les apprenants peuvent disposer de supports écrits, supports visuels ou les deux.</p>
Familiarisation avec les outils	Introduction au logiciel de vidéoconférence, y compris les paramètres de la webcam, du son et de la conversation.

Tâche (interaction – séance 1)

Élément de la tâche (étapes de l'interaction)	Descriptif des activités
Préparation pré-interaction	Les enseignants décident des groupes de quatre apprenants et du travail autonome pour les autres membres de la classe. Il peut être utile de donner aux apprenants des badges nominatifs pour faciliter l'interaction.
Interaction	Les deux enseignants font une démonstration de la tâche aux deux classes en suggérant des parties du corps pour le monstre mascotte des enseignants et en exprimant leur accord/désaccord. En petits groupes, les apprenants donnent et réagissent aux suggestions de ce à quoi devrait ressembler leur monstre. Lorsqu'ils sont parvenus à un accord, les apprenants écrivent la description.

Séance 2 : pré-tâche

Élément de la tâche	Descriptif
Dessiner la mascotte du monstre	En amont, chaque apprenant utilise ses notes de l'interaction précédente pour dessiner la mascotte du groupe selon les consignes qu'ils ont décidées lors de la première interaction (ex. 4 nez rouges, 3 yeux verts...)



Funded by
the European Union



E-LIVE: Les mascottes monstres

Séance 2 : interaction

Élément de la tâche	Descriptif
Décider quel monstre représentera le groupe et son nom	<p>Il peut être utile de donner aux apprenants des badges nominatifs pour faciliter l'interaction.</p> <p>Les deux enseignants font une démonstration de la tâche aux deux classes en se montrant les monstres qu'ils ont dessinés et en suggérant des noms. Les enseignants décident d'un monstre et de son nom.</p> <p>Dans les mêmes petits groupes, les apprenants se montrent leurs dessins individuels et suggèrent des noms pour le monstre. Les apprenants décident d'un monstre mascotte pour représenter leur groupe et de son nom.</p>

Post-tâche

Élément de la tâche	Descriptif
Présenter les mascottes du groupe à la classe	<p>Dans leurs groupes classe, les apprenants présentent le monstre choisi par le petit groupe à leurs camarades.</p> <p>e.g. <i>Notre monstre s'appelle Pandani. Il a des cheveux noirs courts, cinq nez rouges, 3 yeux verts, 2 bouches rouges et 3 oreilles roses.</i></p>

Disclaimer: This project is funded by the European Commission within the Erasmus+ programme. This material reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use that may be made of the information contained therein.

