

T'ES QUI TOI ?

Activités pour briser la glace le jour de la rentrée des classes



Il est souvent difficile pour l'enseignant d'associer rapidement les prénoms et les élèves...

Cette activité permet de jouer avec les prénoms de la classe pour briser la glace et faciliter la mémorisation par tous. La structure de l'activité peut être adaptée tout au long de l'année pour d'autres activités. Dans cet exemple, nous utiliserons deux fonctions d'UboardMate CC :

- La roulette
- La sélection aléatoire des outils collaboratifs.

PRINCIPE DE L'ACTIVITÉ

Un élève est placé dos à l'ENI, face à ses camarades.

L'enseignant ou un autre élève lance la roulette.

Un prénom est affiché. L'élève qui est assis dos au tableau ne voit pas le prénom.

Il doit poser des questions à ses camarades pour essayer de deviner le prénom qui a été tiré au sort.

Cela permet de travailler le vocabulaire du physique, mais aussi de parler des goûts, des préférences. L'enseignant peut orienter l'activité dans la direction souhaitée, par exemple le vivre ensemble.

Pour faciliter la prise en main, l'enseignant peut être le premier à jouer le rôle du devineur. Cela permet de donner des idées de questions aux élèves.

Lorsque l'élève indiqué a été identifié, il prend la place sur le siège, face aux camarades.

Préparation de l'activité

L'enseignant devra saisir les prénoms des élèves dans la roulette. Cela peut être un peu fastidieux, mais peut l'aider à la mémorisation des prénoms. De plus, la page avec la roulette peut être réemployée tout au long de l'année, par exemple pour désigner les élèves, pour constituer des équipes... Il suffira de changer ou supprimer l'image de fond pour l'adapter à la nouvelle activité.

PROPOSITIONS DE VARIANTES

Selon le niveau scolaire et la connaissance mutuelle des élèves, on pourra adapter l'activité.

Quelques exemples :

- Si les élèves ont du mal à trouver des questions pertinentes, on peut demander à ceux qui ont vu le prénom de décrire leur camarade pour celui qui est face à eux.
- Un élève vient à l'ENI. Il fait tourner la roulette. L'élève désigné prend sa place et se présente. On peut proposer une petite routine, donner son prénom, une chose qu'on aime ou qu'on n'aime pas (on ne peut pas citer un camarade...). On peut effectuer l'activité dans une langue étrangère.
- Les activités peuvent être effectuées en équipe. Dans ce cas, on a plusieurs enfants dos à l'ENI. À la place de l'image, on peut placer un tableau des scores des équipes.

UTILISATION DE L'OUTIL COLLABORATIF DE SÉLECTION ALÉATOIRE

Si les élèves ont des tablettes ou des ordinateurs individuels, on peut utiliser l'outil collaboratif de sélection aléatoire.

Utiliser le sélecteur aléatoire dans les outils collaboratifs

Les élèves peuvent scanner le QR Code avec leur tablette. On peut aussi avoir configuré les ordinateurs ou les tablettes en mettant l'URL indiquée en favori, ou en raccourci sur le bureau. Cela évite d'avoir à scanner à chaque séance.

Avant la première utilisation il faut écrire le nom de tous les élèves. On peut aussi demander aux élèves de le faire en cochant : « Autoriser tout le monde à se connecter ». Chaque élève pourra écrire son prénom.

Paramètre de la classe

Default Class: France - Primaire

Code de la classe: ZOVTL

Autoriser tout le monde à se connecter

Paris Reims Lille Nancy Fos-sur-Mer

Outils interactifs

Sondage Transfert de fichier

Envoyer l'écran Historique de sondage

Plus Finir le cours

1 Sélectionner l'icône « Collaboration »

2 Sélectionner la classe en cliquant sur la flèche à droite de son nom ou créer la classe en cliquant sur « Gestion des groupes »

3 Sélectionner « Plus »

4 Choisir « Sélection aléatoire »

5 Cliquer sur « Start »

ZOVTL

L'étudiant peut scanner le QR Code ou se rendre sur le site internet pour se connecter

<http://10.0.0.92:9122?code=ZOVTL-FR>

10.0.0.92

Comme la roulette, cet outil peut être utilisé toute l'année. La page présentée est en fait un tutoriel pour préparer l'activité.

Si vous n'avez pas une tablette par élève, vous pouvez faire des équipes.