

Sujet de la leçon :	Création d'un jeu interactif
Date :	7 au 11 février
Objectifs :	<p>Les enfants se retrouvent face à leurs savoirs. Ils doivent écrire des questions en utilisant la matière vue.</p> <p>Ensuite, ils créeront un questionnaire interactif sur Kahoot à réaliser à la maison ou en PDT</p>
Compétences :	<p>Math :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1.3.1 Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.</li> <li>- 2.2.4 Connaitre et énoncer les propriétés de côtés et d'angles utiles dans les constructions de quadrilatères et de triangles.</li> </ul> <p>Français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1.1.4 Saisir l'intention dominante de l'auteur (informer, persuader, enjoindre, émouvoir, donner du plaisir...)</li> <li>- 1.5 Tenir compte des unités grammaticales.</li> <li>- 1.6 Traiter les unités lexicales.</li> <li>- 3.1.1 Orienter son écrit en tenant compte des critères suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ L'intention poursuivie (informer, raconter, d'écrire, persuader, enjoindre, donner du plaisir)</li> <li>○ Le statut du scripteur (enfant, représentant, groupe...)</li> <li>○ Le destinataire</li> <li>○ Le projet, le contexte de l'activité.</li> </ul> </li> </ul> <p>Numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser un programme de création de contenu en ligne tel que Kahoot.</li> <li>- Utiliser un ordinateur</li> <li>- Savoir écrire une phrase.</li> <li>- Rejoindre un site internet en scannant un QR Code ou suivant un lien envoyé.</li> </ul>

## Déroulement de la leçon :

Suite à mon absence de la semaine dernière, j'aimerais savoir ce que les élèves ont réalisé avec les remplaçants.

Qu'ont-ils retenu ? Qu'ont-ils réalisé ?

Pour ce faire, je vais partir d'une méthodologie proposée par Perrine Bigot, orthopédagogue et spécialisée dans la métacognition, avec qui notre école est en projet de formation d'année.

Le principe est de partir d'un jeu connu de tous et de le faire créer par les élèves.

Nous réalisons déjà ce genre d'activités dans ma classe. Par exemple, en réalisant un Bingo avec les élèves.

Cette fois-ci, nous allons partir d'un jeu ressemblant à « Qui veut gagner des millions ».

Une question est posée aux participants et 4 réponses leur sont proposées.

Seule une est juste.

Afin de motiver les enfants, je leur présente une version que j'ai créé pour eux.

[Vous la retrouverez ici](#)

La seconde partie de l'activité se passera en groupe de travail.

Par groupe de 3 ou 4 élèves, je demande aux enfants d'écrire, dans leur cahier d'écriture, un total de 8 questions par groupe.

2 questions de mathématique, 2 questions de français, 2 questions d'éveil ainsi que 2 questions sur le thème scolaire qu'ils désirent.

L'objectif de cet exercice, est de s'entraîner à écrire, de trouver la bonne réponse, et d'inventer 3 mauvaises réponses.

Ensuite, ils complètent la feuille de route de l'équipe.

Cette feuille de route, me permettra de ne pas avoir à rentrer avec 22 cahiers sous les bras.

Lorsque j'aurai corrigé les questions des élèves, je leur rendrai la feuille et leur donnerai accès au site Kahoot ! afin de créer leur questionnaire.

Avant cela, je leur expliquerai la façon dont fonctionne le site.

Pour superviser la création des questions sur les ordinateurs, j'ai prévu de faire cela lors d'après-midi d'ateliers.

Connectés sur 4 ordinateurs, un élève écrira, à tour de rôle, ses questions (et leurs réponses) puis laissera la place à son coéquipier.

Finalement, lorsque tous les questionnaires seront réalisés, je proposerai aux enfants de répondre aux différentes questions, soit à la maison, soit lors des moments de plan de travail.

Pour rassembler les différents Kahoot !, je rajouterai les liens sur [le petit bureau](#) de chaque élève.

Prénoms du groupe :

A		B	
C		D	

A		B	
C		D	

A		B	
C		D	

A		B	
C		D	

A		B	
C		D	

A		B	
C		D	

A		B	
C		D	

A		B	
C		D	