

ORGANISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉS AVEC ZOOM EXEMPLES

Les logiciels de Zoom ont été conçus pour fonctionner avec de nombreux élèves, soit avec un ordinateur en fond de classe, soit dans une salle informatique avec plusieurs ordinateurs.

CAS D'UNE CLASSE AVEC UN SEUL ORDINATEUR

On peut considérer qu'avec un seul ordinateur, chaque élève pourra passer environ un quart d'heure d'activité chaque semaine..... c'est-à-dire 8 élèves par jour

Il est toujours préférable qu'un enfant ne soit pas SEUL devant l'ordinateur ces séances étant riches d'échanges entre les joueurs

On forme des « **binômes** » qui auront accès à cet atelier, une fois par semaine

Ce qui revient à prévoir une plage horaire avant la récréation du matin puis une après
De même l'après midi , 4 groupes de 2 sur la journée

Il est possible que les plages horaires soient plus serrées lorsque les enfants sont plus autonomes :
De 8h40 à 9h10, puis de 9h10 à 9h40.....

Le passage dans les ateliers pourra alors être plus fréquent : 2 fois par semaine

Ce roulement est très adapté en « mode avec suivi »

Tous les moments consacrés à Zoom ne sont pas nécessairement passés devant l'ordinateur. Un temps d'analyse des avancées, des jeux etc.... en petit ou grand groupe fait partie des possibilités souhaitées.

PARAMETRAGES DU LOGICIEL

Zoom peut gérer des classes et des groupes, que l'enseignant nomme comme il le veut.

Le menu des jeux est paramétrable pour chaque classe : activités, niveau, décor.....

Les groupes de cette classe se verront évoluer dans le cadre prévu pour LEUR classe.

MAIS

Dans le cas qui nous sert d'exemple, parce que le plus répandu, rien n'empêche de créer plusieurs classes avec des jeux choisis exprés pour elles...dont les jeux seront accessibles à leur groupe !

On peut aussi choisir le plus simple, pour se familiariser avec les interfaces et les possibilités de gestion :
1 classe 4 groupes, gestion du temps papier

SOUS EXEMPLE 01 : Je crée 4 classes et les nomme LUNDI , MARDI, JEUDI et.....VENDREDI
Dans chacune je fais 4 groupes que je nomme 9H , 10H, 14H et 15H30

.....

SOUS EXEMPLE 02: Je crée 1 classe dans laquelle je crée 4 groupes et les nomme
LUNDI , MARDI, JEUDI et.....VENDREDI

.....

SOUS EXEMPLE 03: Je crée 1 classe dans laquelle je crée 4 groupes et les nomme
en fonction de l'appellation habituelle des groupes de la classes
Groupe des rouges, des jaunes.....

La gestion du temps des ateliers peut se faire avec un tableau ou un organigramme à réaliser

Les icones des jeux sont à votre disposition sur le blog à la page Kdo
<http://zoumetcompagnie.unblog.fr/files/2009/05/impressionspourzoom.pdf>

La meilleure des possibilités est celle avec laquelle on se sent le plus à l'aise

AVANTAGES DE CRÉER PLUSIEURS CLASSES :

En cas de classe à double niveau, je peux faire varier les menus
Mais aussi suivant mes groupes de besoin activer une notion plutôt qu'une autre, Ou leur niveau d'accès,
les faisant coller aux notions vues en classe à ce moment

INCONVENIENTS

Suivis distincts d'une classe à l'autre, ils n'apparaîtront pas sur un seul visuel à l'écran... il faudra imprimer
Gestions parallèles

Les groupes d'élèves sont à « composer » suivant les buts à atteindre

Un « fort » avec un « moins fort » paraît plus profitable en autonomie, il faut cependant veiller à ce les
joueurs jouent bien le jeu, et que c'est bien celui dont le prénom est inscrit sur l'écran qui manipule la
souris. C'est entre autres pour cette raison – l'impatience d'être acteur- qu'il est préférable de faire des
séances courtes pour chaque joueur, quitte à ce qu'il en fasse plusieurs sur son temps d'atelier.

C'est aussi pour cela qu'il existe le **code secret**

Si le maître prévoit des temps de jeux de 5 minutes pour les 2 joueurs dans un atelier d'une demi-heure,
les joueurs pourront établir un roulement entre eux de leurs 5 minutes dans la demie heure pouvant ainsi
faire 3X5 minutes chacun..... avec le papotage autour, ils n'en feront que 2X5 sans pour cela qu'ils ne
perdent leur temps, le fameux papotage étant assez constructif

CONSEILS GENERAUX

2 à 3 élèves devant l'ordinateur, jamais 1 seul

Peu de jeux accessibles à la fois, 3 ou 4 maxi, suivant le fil de vos prépas

Temps pour chaque joueur aux environs de 5 à 7 minutes sur un atelier de x0 minutes

Réinvestir sur papier les notions abordées ainsi qu'en manipulations réelles

AMUSEZ VOUS BIEN !