Les différents types d'atelier

Lire les définitions et indiquer dans la grille le nom de l'atelier correspondant.

MOT MYSTÈRE : Organisation nécessaire à la mise en place d'ateliers.

1. Extraire des informations de son propre corps/vécu (recueil de données, histoire familiale).
2. Se questionner avec le recto et s'autocorriger au verso.
3. Tête à tête prof/élève pour débriefer de la dernière évaluation ou pour parler en langue étrangère.
4. Positionner des évènements sur une timeline.
5. Compléter une carte, un schéma, un graphique ou un tableau en plantant des étiquettes.
6. Deux élèves jouent une scène et un 3e complète la feuille de notation.
7. "Qui-est-ce ?", "scape game, "Trivial poursuite", mots croisés.
8. Ranger ou classer des étiquettes.
9. Compléter un texte à trou ou un schéma sur une ardoise ou équivalent.
10. Répondre à un questionnaire grâce à un QRCode permettant d'accéder à une vidéo.
11. Réaliser ou compléter une représentation visuelle du cheminement associatif de la pensée.

		3.						9.				
		C										
		O	4.				8.	P		11.		
		N	F				R	L		C		
		F	R				E	A		A		
		E	I			7.	M	N		R		13.
		S	S			J	I	C		T		J
		S	E			E	S	H		E		E
		I	C			U	E	E		M		U
		O	H		6.	X	E	E		E		X
	2.	N	R		S	D	N	F		N	12.	E
1.	F	N	O	5.	K	É	O	F	10.	T	D	N
P	**L**	**A**	**N**	**D**	**E**	**T**	**R**	**A**	**V**	**A**	**I**	**L**
H	A	L	O	R	T	O	D	Ç	I	L	C	I
Y	S		L	A	C	U	R	A	D	E	T	G
S	H		O	P	H	R	E	B	É		É	N
I	C		G	E		N		L	O		E	E
Q	A		I	A		É		E				
U	R		Q	U		S						
E	D		U	X								
	S		E									

MOTS CROISÉS

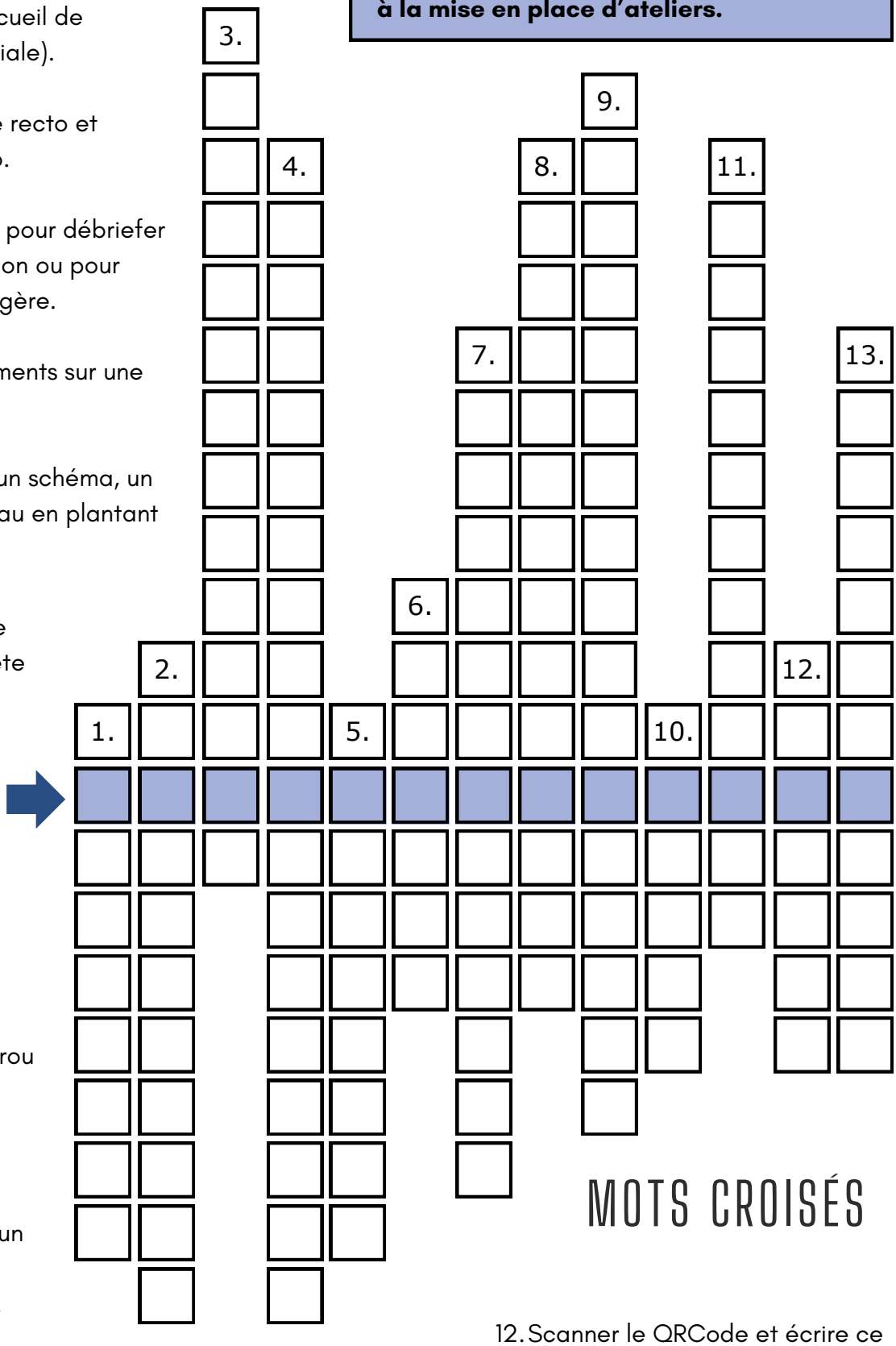
12. Scanner le QRCode et écrire ce qu'on entend (encodage).
13. Learningapps.

Les différents types d'atelier

Lire les définitions et indiquer dans la grille le nom de l'atelier correspondant.

MOT MYSTÈRE : Organisation nécessaire à la mise en place d'ateliers.

1. Extraire des informations de son propre corps/vécu (recueil de données, histoire familiale).
2. Se questionner avec le recto et s'autocorriger au verso.
3. Tête à tête prof/élève pour débriefer de la dernière évaluation ou pour parler en langue étrangère.
4. Positionner des évènements sur une timeline.
5. Compléter une carte, un schéma, un graphique ou un tableau en plantant des étiquettes.
6. Deux élèves jouent une scène et un 3e complète la feuille de notation.
7. "Qui-est-ce ?", "scape game, "Trivial poursuite", mots croisés.
8. Ranger ou classer des étiquettes.
9. Compléter un texte à trou ou un schéma sur une ardoise ou équivalent.
10. Répondre à un questionnaire grâce à un QRCode permettant d'accéder à une vidéo.
11. Réaliser ou compléter une représentation visuelle du cheminement associatif de la pensée
12. Scanner le QRCode et écrire ce qu'on entend (encodage).
13. Learningapps



MOTS CROISÉS