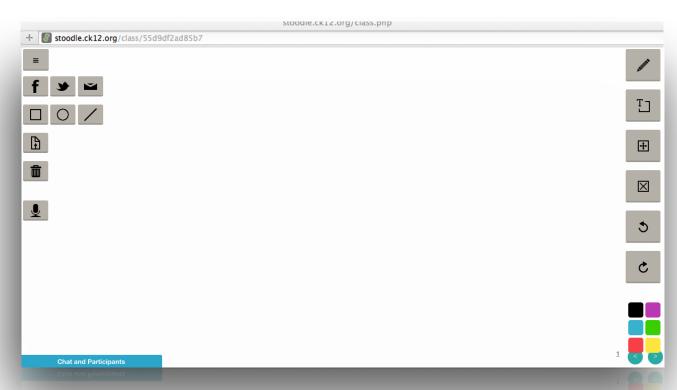
LE BRAINSTORMING



I/CREER SON TABLEAU BLANC VIRTUEL

Une fois connecté au site, il suffit de cliquer sur 'Launch a classroom' pour créer un nouveau tableau blanc virtuel auquel vos élèves vont pouvoir se connecter. Pour cela rien de plus simple, vous n'avez besoin que de l'adresse URL qui se trouve dans la barre d'adresse au dessus du tableau. L'adresse étant un peu longue à taper pour les élèves, nous vous conseillons soit d'en faire un QR code , soit de réduire l'adresse URL (voir rubriques 'Sites Utiles : QR Code / VPlan)



II / LES FONCTIONS UTILES

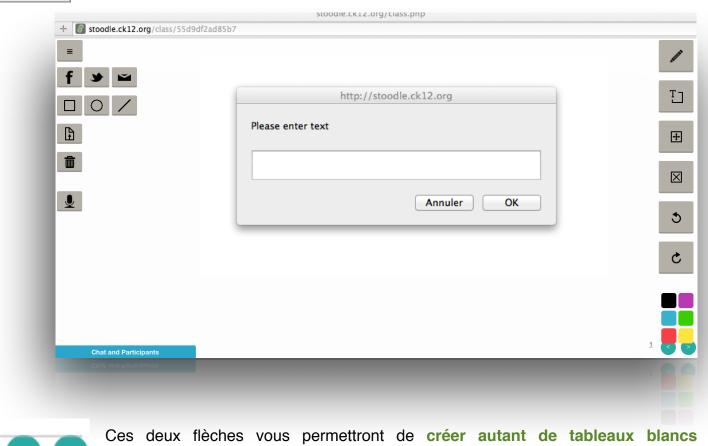
Le site propose plusieurs fonctions, mais seulement 3 seront utiles dans le cadre du cours de langues :



La fonction TEXTE grâce à laquelle les élèves pourront écrire sur le tableau via un bloc texte. Plusieurs couleurs sont possibles.



La fonction DEPLACER qui permet aux élèves de déplacer les blocs textes créés.



III / QUELS USAGES.

STOODLE est un site web mais il fonctionne très bien sur les tablettes. Il est facile à prendre en main pour le professeur et pour les élèves, et il va vous permettre de proposer des activités collaboratives plus facilement.

adresse URL pour plusieurs espaces de travail.

supplémentaires que vous le souhaitez, lors d'un travail de groupe par exemple. Ces tableaux sont accessibles à tous ceux connectés, donc une seule et même

A / LA PHASE DE BRAINSTORMING.

a) Déroulement possible

- Le tableau virtuel que vous avez créé est vidéprojeté au tableau.
- Les élèves se connectent via QR code ou adresse URL raccourcie
- L'enseignant inscrit un thème ou une notion au tableau et les élèves vont tout d'abord pouvoir proposer leurs idées à l'écrit. Toutes leurs propositions apparaîtront au tableau.

Vous pouvez proposer aux élèves d'utiliser une tablette pour 2 / pour 3 afin d'éviter une saturation rapide de l'espace du tableau.

Dans le cadre de **travaux en îlots**, vous pouvez aussi proposer à chaque îlot de réaliser le brainstorming dans l'espace (1,2,3,etc) qui lui est attribué.

Dans ce cas, afin de profiter de cette configuration et que les élèves échangent, on pourra leur demander dans un premier temps d'échanger leurs idées à l'oral pendant un temps donné et ensuite de faire la synthèse de ces idées à l'écrit sur Stoodle.

- On peut ensuite demander aux élèves de **trier toutes les idées aux tableaux** : enlever les répétitions et **classer les mots en plusieurs catégories**. Cette activité peut-être réalisée de plusieurs manières :
 - Les élèves prennent le temps de lire toutes les propositions, proposent un classement et le professeur opère les changements et effectue le classement depuis son poste maître.
 - Dans le cas d'une **configuration en îlots** (un espace virtuel par groupes) on peut demander à **chaque groupe d'effectuer le tri et le classement sur son propre espace**, ou pourquoi pas sur l'espace d'un autre groupe.

b / Quel apport ?

L'objectif d'une étape de brainstorming est de brasser les idées **d'un maximum d'élèves**, or tous les élèves ne participent pas tout le temps à cette étape du cours, et ce pour des raisons diverses ('Je n'ai pas d'idées ' / X a dit ce que je voulais dire,etc) .

Un brainstorming via Stoodle va tout d'abord obliger tout le monde à proposer des idées, à produire, les élèves s'impliquent davantage, l'activité est plus dynamique et le résultat sera davantage le reflet des idées des élèves.

Cela permet également de varier les activités langagières travaillées, et de parfois faire un brainstorming via la production écrite.

B/REPERAGES

On peut aussi demander aux élèves :

- de porter les repérages effectués lors du activité de CO ou de CE sur Stoodle
- d'échanger 'par 2 / 3 /4 sur les repérages après une activité d'écoute / de lecture, et d'en faire une synthèse sur le tableau virtuel.
- La possibilité d'aller d'un espace à l'autre permet de demander aux élèves d'aller confronter leurs repérages à ceux des autres groupes.

C/ EXEMPLE DE MISE EN OEUVRE.

