

Créer un jeu de plateau en classe d'anglais

ENSEIGNANT : (Nom, établissement, Académie)	Bernard Laurence Lycee Montgerald, 97290 Le Marin Ac-martinique
Scénario iTEC choisi :	<input type="checkbox"/> Raconter une histoire <input type="checkbox"/> Créer un objet <input type="checkbox"/> Créer un jeu <input type="checkbox"/> Version abrégée
Titre de votre séquence :	MonopoliTEC
Classes concernées : (niveau, nombre d'élèves)	Classe de 1ere S, 32 élèves
Résumé en 5 lignes de votre séquence :	<p>Les élèves conçoivent un <u>jeu de plateau</u> inspiré du <u>Monopoly</u> sur le thème des îles de la Caraïbe <u>anglophone</u>.</p> <p>Il s'agira d'un jeu pour 2 à 4 joueurs.</p> <p>Les élèves élaboreront : un plateau composé de 12 cases minimum ; 4 pions joueurs ; un set d'au moins 10 cartes ; une planche à billets ; la règle du jeu ; les dés (ils pourront être numériques, widget, etc.)</p> <p>Le jeu devra <u>intégrer la géolocalisation et les QR Codes</u></p> <p>Le jeu sera présenté aux élèves de 3eme lors des visites d'établissement liaison 3eme/lycée ou à d'autres élèves de l'établissement.</p>
technologies envisagées :	<p>En classe : EDMODO, Google Drive, applications Android, QR codes (Tout ENT ou espace en ligne de type Blog pourra remplacer Edmodo)</p> <p>à la maison : outils personnel des élèves (ordinateurs, smartphones, tablettes, appareils photos, etc.)</p>
De quels outils technologiques disposez-vous (classes mobiles, PC, tablettes, TBI,...) ?	17 Tablettes Android , smartphones Android des élèves, 20 baladeurs mp3 , 1 vidéo projecteur, 1 ordinateur portable, et selon disponibilité 16 eepc, appareils photos des élèves ou de l'enseignant, clés USB, et

Créer un jeu de plateau en classe d'anglais

Description de la séquence et intégration des activités iTEC

Activité	Déroulement et documents	CECRL – Activités de communication langagière et niveau visé
<input type="checkbox"/> Rêver 2 à 3 séances	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Anticipation à partir d'images de jeux de plateau * Famous Board-games http://3.bp.blogspot.com/-Qx6crlrd-a0/UJZvjIOAbfl/AAAAAAAAAQ0/rgH0cP9gtsY/s1600/Hasbro.jpg <input type="checkbox"/> Présentation de la mission : les élèves lisent une offre d'emploi pour le poste de « designer » chez Hasbro * Hasbro : board-game designer wanted » http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/hasbro-designerwanted.pdf <input type="checkbox"/> Rédaction d'une lettre de motivation en réponse à l'offre d'Hasbro : les élèves s'aident des supports méthodologiques fournis quant au format de lettre (Formal letter) et à l'organisation des paragraphes et expression utiles * Layout http://www.goodletterwriting.co.uk/formal-letters.html * Cover letter template http://www.jobs.ac.uk/blogs/tefl-journey/2010/01/25/tefl-cover-letter-and-template/ <p>On pourra utiliser cette grille d'évaluation pour les lettres de motivation :</p> * Cover letter rubric http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/Cover-Letter-Rubric.pdf	<p>→ Production orale en interaction, Discussion à visée fonctionnelle B1</p> <p>→ Réception de l'écrit, Lire pour s'orienter B2</p> <p>→ Production écrite , Essais et rapports – B2</p>

Créer un jeu de plateau en classe d'anglais

- Présentation du processus de conception (déroulement des activités du projet)
 - * **Prezi en ligne** http://prezi.com/hsrt-mhvk0v/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share
 - * **ou version en pdf** <http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/prezi-conception.pdf>
- Création des équipes par groupe de 4 élèves et choix du thème du jeu (choix de l'île)
- Chaque équipe commence à renseigner le document de conception
 - * **Design document** <http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/designdocworksheet.pdf>

à partir du cahier des charges

 - * **Design Brief** <http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/Design-Brief-create-a-game.pdf>
- Ils publient sur ce même espace une réflexion enregistrée
- Réflexion sur les critères d'évaluation du projet
 - ***Rubric** <http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/rubric.pdf>

→ Production orale en interaction, Discussion à visée fonctionnelle B1

→ Production orale en continu, Monologue suivi (argumenter) B1 /B2

Créer un jeu de plateau en classe d'anglais

☐ Explorer

2 à 3 séances

- ☐ Les élèves explorent Internet et Google Maps pour collecter de l'information en relation avec leur thème
- ☐ Ils lisent des règles de jeux et renseignent la fiche en vue d'enrichir le lexique thématique pour la rédaction de leurs propres règles
 - * **Rules worksheet** <http://www.boardgaminginfo.com/>
<http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/rules-worksheet.pdf>
- ☐ Les élèves visionnent une vidéo en vue d'améliorer leur projet naissant. Ils discutent en équipe des améliorations à apporter
 - * **Hasbro designer » video** <http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/hasbrodesignervideo.pdf>
- ☐ Ils lisent un tutoriel en anglais en vue de savoir utiliser une application sur tablette ou smartphone permettant de créer des QR Codes et de les scanner.
 - * **Create fun QR Codes tutorial** <http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/create-funqrcores.pdf>
- ☐ Ils postent sur l'espace Edmodo du groupe les ressources (liens, images, textes) qu'ils ont repérées et complètent leur document de conception.
 - * **Design document** <http://cms.ac-martinique.fr/discipline/anglais/file/iTEC/boardgame-design/designdocworksheet.pdf>

→ Réception de l'écrit, Lire pour s'orienter B1 / B2

→ Réception audio-visuelle, Comprendre des émissions de télévision et des films B2

→ Production orale en interaction, discussion à visée fonctionnelle B1 / B2

→ Réception de l'écrit, Lire pour s'orienter B1

→ Interaction écrite, Notes, messages B1 / B2

Créer un jeu de plateau en classe d'anglais

<p><input type="checkbox"/> Carte heuristique</p> <p>1 à 2 séances</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les élèves trient l'information, les liens, les idées sous forme d'une carte heuristique en utilisant une application logicielle ou widget de Mindmapping (« Mindup » sur Google Drive, « Freemind », « Freeplane », « Bubbl.us », « Mindjet », etc). Ils postent leur carte heuristique sur le Drive de l'établissement pour le travail en classe et sur Edmodo pour le prolongement en dehors du temps scolaire. <input type="checkbox"/> Les élèves révisent le document de conception en précisant les défis, ils le publient sur Edmodo <input type="checkbox"/> Ils enregistrent une réflexion sur les baladeurs et postent l'enregistrement sur Edmodo 	<p>→ Médiation , Résumer, Planifier</p> <p>→ Production orale en interaction, Discussion à visée fonctionnelle B1 /B2</p> <p>→ Production orale en continu, Monologue suivi (argumenter) B1 / B2</p>
<p><input type="checkbox"/> Réfléchir</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La réflexion se fait au terme des activités « Rêver », « Carte Heuristique » , « faire », « questionner » en s'enregistrant avec les baladeurs en classe ou avec un autre outil de leur choix à la maison (téléphone portable, ou http://www.vocaroo.com). <p>Cette réflexion fait le point de ce qui a été accompli, des défis déjà relevés ou à relever , des difficultés rencontrées et des choix opérés. Les élèves à ce stade précisent quels choix ils ont faits pour le design du plateau et des pions du jeu, le thème choisi, les règles du jeu, les mécaniques du jeu, le timing, etc.</p>	<p>→ Production orale en continu, Monologue suivi (argumenter) B1</p>
<p><input type="checkbox"/> Faire</p> <p>2 séances</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les élèves se répartissent les tâches et élaborent le prototype du jeu en version numérique avec Google Drive. Ils utilisent également Google Drive pour les cartes du jeu (questions, QR Codes), planche à billets et règle du jeu, et ils postent leurs productions sur Edmodo Ils se répartissent les rôles pour créer les différents éléments du jeu <input type="checkbox"/> Ils enregistrent une réflexion de ce qu'ils ont accompli et postent leur enregistrement sur Edmodo 	<p>→ Production orale en interaction, Discussion à visée fonctionnelle B1</p> <p>→ Médiation : Planifier</p> <p>→ Production orale en continu- Monologue suivi (argumenter) B1</p>

Créer un jeu de plateau en classe d'anglais

<input type="checkbox"/> Questionner	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les élèves présentent leur prototype à des jeunes de leur famille ou amis, en dehors du temps de classe ou à l'assistant de langue. Ils complètent et postent sur Edmodo la fiche d'évaluation de leur jeu. <li style="margin-top: 10px;">* Evaluating your own game http://www.mathshell.com/publications/numeracy/boardgame/boardgame_teacher.pdf (p.77/96) <input type="checkbox"/> Ils proposent des améliorations ou modifications si nécessaire via les commentaires et poursuivent le travail de conception du prototype (boîtier, plateau, cartes, de jeu, billets, pions, etc) 	<p>→ Interaction orale, échange d'information, comprendre un locuteur natif, B1 /B2</p> <p>→ Interaction écrite, Notes, messages B1/B2</p>
<input type="checkbox"/> Montrer 2 séances	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les élèves élaborent une vidéo publicitaire pour vendre leur jeu à partir du prototype final. En classe, ils décident du scénario et filment la scène. et / ou <input type="checkbox"/> Les élèves font jouer les élèves de 3ème lors des visites des collégiens au lycée dans le cadre des journées liaison 3^{ème}/ 2^{nde} ou d'autres élèves de l'établissement : ils présentent leur jeu et les règles au préalable, répondent à des questions, et arbitrent le jeu. 	<p>→ Production orale : s'adresser à un auditoire – B1/B2</p> <p>→ Production orale en interaction, discussion à visée fonctionnelle B1</p>
<input type="checkbox"/> Collaborer	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La collaboration se fait tout au long des activités, en classe et en dehors de la classe via Google Drive ou Edmodo 	<p>→ Production orale en interaction, discussion à visée fonctionnelle B1</p> <p>→ Interaction écrite, Notes, messages B1</p> <p>→ Médiation : résumer, reformuler, planifier</p>

Créer un jeu de plateau en classe d'anglais

Ce projet permet la validation de nombreux items du B2i lycée dont

1- S'approprier un environnement informatique de travail

- Je sais choisir les services, matériels et logiciels adaptés à mes besoins
- Je sais structurer mon environnement de travail
- Je sais régler les principaux paramètres de fonctionnement d'un périphérique selon mes besoins
- Je sais personnaliser un logiciel selon mes besoins
- Je sais m'affranchir des fonctions automatiques des logiciels (saisie, mémorisation de mots de passe, correction orthographique, incrémentation...)
- Je sais utiliser une plate-forme de travail de groupe (item optionnel)
- Je connais la charte d'usage des TIC de mon établissement
- Je protège ma vie privée en réfléchissant aux informations personnelles que je communique

2- Adopter une attitude responsable

- J'utilise les documents ou des logiciels dans le respect des droits d'auteurs et de propriété
- Je suis capable de me référer en cas de besoin à la réglementation en vigueur sur les usages numériques
- Je sais que l'on peut connaître mes opérations et accéder à mes données lors de l'utilisation d'un environnement informatique
- Je mets mes compétences informatiques à la disposition des autres

3- Créer, produire, traiter, exploiter des données

- Je sais créer et modifier un document numérique composite transportable et publiable
- Je sais utiliser des outils permettant de travailler à plusieurs sur un même document (outil de suivi de modifications...)
- Je sais publier un document numérique sur un espace approprié
- Je sais interroger les bases documentaires à ma disposition

4- S'informer, se documenter

- Je sais utiliser les fonctions avancées des outils de recherche sur internet
- Je sais énoncer des critères de tri d'informations
- Je sais constituer une bibliographie incluant des documents d'origine numérique
- Je sais choisir le service de communication selon mes besoins

5- Communiquer, échanger

- Je sais organiser mes espaces d'échange (messagerie, travail de groupe...)
- Je sais adapter le contenu des informations transmises aux lecteurs potentiels : niveau de langage, forme, contenu, taille, copies ...

Feuille de route iTEC - phase 4 – mars à juin 2013

Créer un jeu de plateau en classe d'anglais

Au sujet d'iTEC :

- iTEC sur Eduscol <http://eduscol.education.fr/cid71352/projet-europeen-itec.html>
- iTEC France <http://www.cndp.fr/itec>
- iTEC Eun <http://itec.eun.org/>