

Création d'un poster anglophone d'une maison de couture durable en utilisant les outils numériques *Les Sims Mobile* et *Google Slides*

par

Elvis Coimbra Gomes



Discipline :
Anglais (B1)

Public :
1^e année maturité professionnelle artistique
ou 1^e année de maturité gymnasiale

ANNEXE A : Planification détaillée de la séquence

LEÇON 1

Prérequis : un dé par paire d'élèves, un projecteur connecté à un ordinateur, et un iPad par élève contenant le jeu *Les Sims Mobile* et l'application *Google Slides* (disponible sur AppStore). De plus, il faut créer un document sur *Google Slides* contenant une page vierge pour toute la classe et une page vierge pour chaque élève. Il est préférable de spécifier les noms des élèves sur chaque page. Finalement, il faut aussi utiliser le URL de partage et créer un code QR avec <https://www.qrcode-generator.de>. Ce code pourra être scanné par les élèves pour accéder à *Google Slides*.

Les fichiers référencés en bleu sont présents dans le dossier présent sur la BDRP!

Objectif général de la période : L'élève sera capable d'identifier les problèmes autour de la mode éphémère, afin de créer un poster d'une maison de couture durable et éthique, à travers l'utilisation du jeu « *Les Sims Mobile* » et « *Google Slides* ».

Phases	Temps (total)	Activité des élèves et les documents utilisés	Forme de travail
A. Ouverture	5 min	BIENVENUE <input type="checkbox"/> Demander aux élèves comment elles-ils se sentent <input type="checkbox"/> Présenter l'objectif et les activités du jour	Plénière
B1. Introduction à l'activité	20 min (25 min)	GRAMMAIRE (APPROCHE PPP) <input type="checkbox"/> Distribuer le document 1) Future tenses 1 contenant les explications concernant les temps futurs de base (<i>present continuous, be going to, future simple</i>). Lire le document avec les élèves et répondre à leurs questions. <input type="checkbox"/> Donner à chaque paire d'élèves le jeu 2) Board game future tenses 1 et un dé. Demander aux élèves de prendre un petit objet comme pion. Ensuite, chaque élève lance le dé, et avance son pion sur le plateau du jeu selon le chiffre indiqué sur le dé lancé. Chaque case demandera à l'élève de construire une phrase spécifique à l'oral en utilisant les temps futurs. Le jeu se termine quand un-e joueur-euse arrive à placer son pion sur la dernière case.	Plénière Paire

	10 min (35 min)	<p>VOCABULAIRE</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Expliquer aux élèves le lancement de la séquence sur la mode renouvelable et éthique qui durera les trois prochaines leçons. <input type="checkbox"/> Faire un exercice pour réactiver le vocabulaire en lien avec le thème de la mode. Ouvrir les liens URL suivants et l'enseignant-e pointe avec le curseur vers l'objet : <ul style="list-style-type: none"> https://www.languageguide.org/english/vocabulary/men-clothing/ https://www.languageguide.org/english/vocabulary/sleepwear/ https://www.languageguide.org/english/vocabulary/winter-clothing/ https://www.languageguide.org/english/vocabulary/women-clothing/ <p>Les élèves répètent la prononciation de la voix qui énonce les différents habits. Ensuite, l'enseignant-e éteint le son et répète l'exercice.</p>	Plénière
<p>B2. L'activité principale</p>	20 min (55 min)	<p>VISIONNER UNE VIDÉO</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Distribuer le document 3) Listening exercise. Lire les questions avec les élèves et expliquer que les élèves doivent répondre aux questions tout en visionnant la vidéo suivante : https://www.youtube.com/watch?v=ZoiU8sprXpQ La vidéo introduit les élèves à la problématique de la mode éphémère et ses effets sur l'environnement. Répétez le visionnage pour donner une opportunité supplémentaire aux élèves de répondre à toutes les questions. <input type="checkbox"/> Corriger l'exercice avec les élèves. <input type="checkbox"/> À la fin des corrections, demander aux élèves ce qu'elles·ils pensent de la vidéo et qu'est-ce que nous pouvons faire pour produire une mode durable. Donner aux élèves 3 minutes de discussion avec leur voisin de table et ensuite partager en classe les opinions et les écrire sur le tableau noir. 	<p>Plénière</p> <p>Paire</p>

	30 min (85 min)	<p>CRÉATION D'UN PERSONNAGE SIMS & LE POSTER</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Distribution du document 4) Create your fashion house et lire le tout avec les élèves. Cela permettra aux élèves d'avoir un aperçu de la tâche. <input type="checkbox"/> Distribution des iPad contenant le jeu <i>Les Sims Mobile</i> et <i>Google Slides</i> à chaque élève. Les élèves doivent ouvrir <i>Les Sims Mobile</i> et personnaliser un personnage avec des combinaisons vestimentaires extravagantes. ATTENTION : Il faut bien préciser aux élèves qu'elles-ils ne doivent pas appuyer sur « Jouer », mais simplement rester sur la page de personnalisation du personnage. Après 10 minutes, quand elles-ils ont finalisé leur personnage, montrer comment faire une capture d'écran sur l'iPad (appuyer simultanément sur le bouton du milieu et sur le bouton pour bloquer l'écran). Dire aux élèves de prendre des captures d'écran de la tête et du corps entier du personnage. <input type="checkbox"/> Projeter le QR code qui mènera les élèves vers le document <i>Google Slide</i>. Demander aux élèves de scanner le QR code avec la caméra de l'iPad. <input type="checkbox"/> Quand les élèves seront sur le <i>Google Slide</i>, indiquer aux élèves de charger les captures d'écran sur la première page vierge dédiée à la classe (cliquer sur « Insert -> image -> upload from computer »). <input type="checkbox"/> Quand toutes les captures d'écran sont sur la première page, annoncer aux élèves de choisir un personnage et de le copier/coller sur la page vierge contenant leur nom. <input type="checkbox"/> Les élèves peuvent maintenant commencer à créer leur poster. Indiquez aux élèves d'avoir au moins le nom de leur maison de couture durable et un slogan. 	Plénière Individuel
B3. Évaluation de l'activité	3 min (88 min)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Demander aux élèves les difficultés rencontrées lors de l'activité, et dans quelles circonstances elles-ils auront besoin des compétences travaillées. 	Plénière

C. Conclusion	2 min (90 min)	<input type="checkbox"/> Féliciter les élèves pour leur travail. <input type="checkbox"/> Demander aux élèves ce qu'ils ont appris aujourd'hui. <input type="checkbox"/> Annoncer l'activité de la prochaine leçon.	Plénière
--------------------------	-------------------	---	----------

LEÇON 2

Prérequis : Avant la leçon, il faut imprimer les posters des élèves et leur speech corrigé par l'enseignant-e sur la case des commentaires sur *Google Slide*. Idéalement, imprimer leur speech et le poster sur la même feuille recto verso.

Objectif général de la période : *L'élève sera capable de présenter sa marque de haute couture durable et éthique à son-sa camarade, en utilisant les temps du futur, afin que son camarade puisse résumer la présentation à un autre camarade.*

Phases	Temps (total)	Activité des élèves et les documents utilisés	Format de travail
A. Ouverture	5 min (08:35)	BIENVENUE <input type="checkbox"/> Demander aux élèves comment elles-ils se sentent <input type="checkbox"/> Rafraichir la mémoire par rapport à la dernière leçon <input type="checkbox"/> Présenter l'objectif et les activités du jour	Plénière
B1. Introduction à l'activité	35 min (40 min)	GRAMMAIRE <input type="checkbox"/> Distribuer et lire avec les élèves le document 1) Future tenses 2 sur l'utilisation du <i>future continuous</i> et <i>future perfect simple</i> . <input type="checkbox"/> Les élèves font les 3 exercices présents dans le document. À la fin, nous corrigeons les exercices en plénière.	Plénière + individuel

	15 min (55 min)	VISIONNER UNE VIDÉO <input type="checkbox"/> Distribuer le document 2) Listening PART 2 . Les élèves regardent la vidéo (URL) et répondent aux questions. Corrections communes à la fin.	Individuel + plénière
B2. Activité	12 min (67 min)	PRÉSENTATION DU POSTER <input type="checkbox"/> Distribuer aux élèves les posters. Les féliciter pour le travail fourni. Donner 10 minutes de préparation pour réviser les présentations et consulter le feedback donné.	Individuel
	10 min (77 min)	<input type="checkbox"/> Ordonner aux élèves de prendre le document 4) create your fashion house de la leçon précédente et de se mettre en paires. L'élève A présentera à l'élève B son poster. Pendant ce temps, l'élève B utilise les questions présentes sur le document 4) create your fashion house pour prendre des notes de la présentation. À la fin, les deux élèves échangent de rôles.	Paires
	5 min (82 min)	<input type="checkbox"/> Ensuite, les élèves A et B se dirigent respectivement vers un-e élève C et D et résument le poster dont elles-ils ont pris des notes à tour de rôle.	Paires
B3. Évaluation de l'activité	7 min (89 min)	<input type="checkbox"/> Vote collectif désignant le poster le plus créatif et soulever les raisons qui justifient le vote. <input type="checkbox"/> Soulever l'avis des élèves par rapport à l'activité numérique	Plénière
C. Conclusion	1 min (90 min)	<input type="checkbox"/> Féliciter les élèves pour leur travail. <input type="checkbox"/> Demander aux élèves ce qu'ils ont appris aujourd'hui.	Plénière