

DNL ou ETLV

Création de mini-jeux sérieux en anglais

Niveau

- Terminale STL option Biotechnologie

Thème du programme

- Faire créer aux élèves des petits jeux sérieux sur la thématique de la biotechnologie et de l'environnement pour leurs camarades.
- Les idées principales sont :
 - de permettre aux élèves de se familiariser avec le vocabulaire fonctionnel et de se l'approprier ;
 - d'appréhender des techniques de biotechnologies ;
 - de travailler et produire de façon collaborative ;
 - et de faire un peu d'éducation à l'environnement en anglais.

Situations pédagogiques

- Temps 1 : travail à l'aide d'une vidéo et de textes sur la thématique choisie
- Temps 2 : visionnage d'une vidéo en anglais sur le thème choisi
- Temps 3 : réalisation d'une fiche de lecture et d'un glossaire à partir de la vidéo
- Temps 4 : réalisation d'une activité ou mini-jeu sérieux en anglais

Liens internet

Lien : cliquer [ici](#) pour accéder au parcours Chamilo qui intègre la séquence présentée.

Compétences B2i

- S'approprier un environnement informatique de travail
- Créer, produire, traiter, exploiter des données
- S'informer et se documenter

Matériels TICE

- Salle informatique
- Un navigateur internet
- LearningApps
- Canoprof



Mots clés

- Jeu sérieux, serious game en anglais



Votre avis nous intéresse, merci de répondre aux enquêtes concernant ce scénario

Elève, cliquer [ici](#)

Professeur, cliquer [ici](#)

Partie 1 :

Travail préliminaire en classe

• Objectifs

- Travailler sur la compréhension orale et écrite
- Permettre aux élèves d'acquérir à leur rythme du vocabulaire fonctionnel
- Travailler sur l'expression orale

• Durée

- 5 à 6 séances

• Consignes

- 1^{ère} séance : travail sur la vidéo enrichie.
- Tout d'abord en autonomie seuls ou en binômes (**prévoir des casques audios !**)
- Ensuite en classe entière pour faire un point rapide en fin de séance (et une correction éventuelle).
- 2^{ème} et 3^{ème} séance : travail sur le texte n°1
- 4^{ème} séance : travail sur le texte n°2 (les élèves devaient le lire et préparer l'introduction du texte).
- 5^{ème} (et 6^{ème}) séance : travail sur le texte 3 et distribution de la fiche de cours « GMOs and genetic engineering »
- Ce travail est regroupé dans le [parcours Chamilo](#).
- Remarque : cette partie peut être facilement raccourcie si besoin

• Compétences

- Travailler dans un environnement numérique évolutif
- Exploiter des données
- Communiquer

Partie 2 :

Amorce du travail de groupe

• Objectifs

- Travailler sur la compréhension orale
- Permettre aux élèves d'acquérir à leur rythme du vocabulaire fonctionnel

• Durée

- Une séance d'une heure avec enseignant disponible puis en travail personnel

• Consignes

- Les 15 élèves ont été répartis en 5 groupes. Chaque groupe a les mêmes consignes mais doit travailler sur une vidéo différente.
- Les consignes ainsi que les ressources nécessaires au travail de groupe sont regroupées **sous forme d'un plan de travail**. Ce dernier est ici interactif et réalisé à l'aide de l'application [Genially](#).

• Compétences

- Travailler dans un environnement numérique évolutif
- Exploiter des données

Partie 3 :

**Travail en groupe : fiche de lecture et
glossaire**

• **Objectifs**

- Travailler sur la compréhension écrite
- Permettre aux élèves d'acquérir à leur rythme du vocabulaire fonctionnel

• **Durée**

- Une séance d'une heure avec l'aide de l'enseignant puis travail à terminer pour la séance suivante

• **Consignes**

- Chaque groupe utilise les ressources à disposition (vidéo et aide à la rédaction de la fiche de lecture) afin de rédiger une fiche de lecture et relever le lexique qui lui semble important sous forme de glossaire.

• **Compétences**

- Travailler dans un environnement numérique évolutif
- Exploiter des données
- Travailler en groupe

Partie 4 :

Travail en groupe : production des
mini-jeux sérieux

• Objectifs

- Acquisition du vocabulaire fonctionnel sous une forme ludique
- Travailler l'expression écrite en produisant un mini-jeu sérieux

• Durée

- Une séance d'une heure avec l'aide de l'enseignant puis travail à terminer pour la séance suivante

• Consignes

- Chaque groupe utilise les ressources à disposition (aide de l'enseignant et fiche tutoriel portant sur l'utilisation de LearningApps) afin de créer un mini-jeu sérieux sur la thématique abordée par la vidéo.

• Compétences

- Travailler dans un environnement numérique évolutif
- Exploiter des données
- Travailler en groupe

Remarques :

Les mini-jeux sérieux sont créés à l'aide de l'application Learning Apps (<https://learningapps.org/>).

- L'avantage de cette application est que l'enseignant peut créer sa **classe virtuelle** et y inscrire ses élèves. Ainsi, dès qu'un élève créé un mini-jeu sérieux, il peut le **consulter**, le **modifier/corriger** et même le partager à l'ensemble de sa classe virtuelle.
- Le désavantage de cette application est que les élèves doivent créer un compte puis rejoindre la classe virtuelle créée. Par souci de protection des données numériques, les élèves se sont inscrits sous la forme « prénom + initiale du nom ».

Chacune des étapes de production peut faire l'objet d'une évaluation.

L'ensemble des productions (fiches de lecture, glossaires et mini-jeux) sont regroupés dans un padlet-like réalisé avec Genially. Ainsi tous les élèves ont la possibilité :

- de travailler sur chacune des vidéos,
- de tester leur compréhension avec la fiche de lecture,
- de travailler le vocabulaire avec le glossaire
- et de tester à nouveau leur compréhension avec un mini-jeu sérieux.