

FICHE PEDAGOGIQUE CONCOURS « LE TELEPHONE PORTABLE, C'EST LA CLASSE ! »

Auteur de la fiche: Victoria Sammut

Nom de l'établissement : San Anton School, Malte / Alliance Française Malte Méditerranée

Présentation de l'activité :

Un jeu de piste pour des élèves de troisième année en français langue étrangère (âgé de 13 ans) pour réviser du vocabulaire spécifique (les objets en classe, les couleurs, les animaux, etc.) ainsi que pour suivre des consignes afin de trouver tous les indices nécessaires. Une activité ludique qui permet aussi de revoir les directions.

Niveau du CECR	A2
Objectifs pédagogique	A la fin de cette activité les apprenants pourront comprendre des directions et des consignes simples et seront capable d'identifier des objets en classe ou à l'extérieur de la classe. Les apprenants pourront aussi donner des directions.
Compétences communicatives travaillées	Production / interaction orale : En répondant aux questions, surtout quand ils doivent enregistrer leurs réponses. Production / interaction écrite : En répondant aux questions, surtout quand ils doivent répondre aux messages par écrit. Compréhension orale : En écoutant les questions des sondages. Compréhension écrite : Comprendre les messages.
Matériel requis	Nombre minimum de téléphones nécessaires par apprenants : 1 portable par groupe de 4 élèves Fonctionnalités minimales des téléphones : photo, messages et dictaphone Autre matériel requis ou complémentaire : Des indices/énigmes à cacher (4 par groupe, écrits sur une couleur différente. Chaque couleur est associé à un groupe), Fiche pour professeurs (3 ^{ème} page de ce document).
Durée totale de l'activité	1h15

Séquences de réalisation de l'activité :

	Description de l'étape	Modalités de travail	Matériel
Etape 1 (2 minutes)	Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 élèves chaque groupe. Distribuer un portable à chaque groupe ainsi qu'une feuille et un stylo. Chaque groupe doit être associé à une couleur.	En grand groupe en classe	Portable, feuille, stylo par équipe,
Etape 2 (4 minutes)	Expliquer les consignes 1. Chaque groupe a une couleur (les indices que vous devez trouver seront indiqués par cette couleur) 2. Vous allez recevoir des messages avec des indices pour trouver un endroit, un objet ou des indications à suivre. Suivez-les avec attention. 3. Pendant le parcours vous devez répondre à des messages, écrire les réponses sur la feuille que nous avons distribué, enregistrer quelques réponses ainsi que trouver des indices sur lesquels vous travaillerez à la fin de cette activité.	Tous ensemble avec l'enseignant	
Etape 3 (40 minutes)	Le professeur doit commencer à envoyer les messages (un message chaque 2/3 minutes). Les messages varient selon le vocabulaire / les thèmes abordés en classe. Chaque groupe doit suivre les indications dans chaque message pour trouver soit un indice soit la réponse.	Les apprenants en petits groupes à l'extérieur de la classe.	Portable, feuille, stylo pour chaque équipe
Etape 4 (15 minutes)	Après les 20 messages, les groupes retournent en classe avec leurs réponses ainsi que les indices qu'ils auront trouvés pendant le jeu de piste. Expliquer aux élèves qu'ils vont maintenant travailler sur les indices. Chaque groupe aura 4 indices différents.	Les élèves en petits groupes en classe.	Portable, feuille, stylo pour chaque équipe
(14 minutes)	Corriger toutes les réponses et écouter les enregistrements. Comme une activité de clôture : Une fois deviné les indices, les groupes vont travailler en compétition. Chaque groupe va mimer/dessiner l'objet qu'il a trouvé aux autres groupes. Les autres groupes doivent deviner l'objet. Le groupe qui devine le plus, gagne.	Tout le groupe ensemble pour une correction générale.	Les réponses, indices de chaque groupe et un tableau