

Cycle : 3

Titre : chasse au trésor et QR-codes

Descriptif rapide: Séquence d'enseignement des langues vivantes en cycle 3 (CM2), aboutissant, dans le cadre d'une approche actionnelle, à la production d'une chasse au trésor par étapes, avec des enregistrements audio accessibles à l'aide de tablettes et de QR-codes.

Mot(s) clé(s) : vidéo, TNI , projet actionnel, QR-codes, baladodiffusion, chasse au trésor, tablettes interactives

Domaines d'activités : pratique d'une langue vivante étrangère

Compétences visées, par activité langagière :

1° Parler en continu

Capacités visées :

- Reproduire un modèle oral
- Lire (dire) à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition

2° Comprendre à l'oral

Capacités visées :

- Suivre le fil d'une histoire (ou d'un message) avec des aides appropriées

3° Lire

Capacité visée :

- Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus.
-

Domaines du B2i :

1. S'approprier un environnement informatique de travail
2. Adopter une attitude responsable

Compétences du B2i :

L'élève sait se connecter au réseau de l'école ; il sait gérer et protéger ses moyens d'authentification

Il sait enregistrer ses documents dans son espace personnel ou partagé en fonction des usages

Il sait retrouver et ouvrir un document préalablement sauvegardé

Il sait qu'il a droit au respect de son image et de sa vie privée et à la protection de ses données personnelles

Il respecte les autres dans le cadre de la communication électronique et de la publication en ligne (propos injurieux, diffamatoires, atteinte à la vie privée ou toute autre forme d'atteinte)

Il connaît et tient compte des conditions d'inscription à un service en ligne ; il sait quelles informations personnelles il peut communiquer ; il se protège et protège sa vie privée

Matériel et supports :

10 tablettes Ipad ou android minimum (une tablette pour 3 élèves)

Un TNI ou Vidéoprojecteur pour vidéoprojection des procédures TUIIC, ainsi que pour le travail spécifique en langues vivantes.

Un ordinateur PC/mac par groupe de 3 élèves

Un micro-casque par groupe de 3 élèves

Un point d'accès-wifi pour obtenir une connexion internet sur les lieux de la chasse au trésor si les tablettes ne disposent pas d'une connexion 3G

Un stockage de données local (serveur ou NAS)

<http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/scenarios-pedagogiques/chasse-au-trésor-et-qr-codes-924226.kjsp?RH=IA44>

Logiciels :

Installation du logiciel evernote sur chacun des Pcs. <https://evernote.com/intl/fr/>

Création d'un compte pour la classe.

Application qr-code generator en ligne. <http://fr.qr-code-generator.com/>

Sur les tablettes :

Installation de l'application QR-code reader et, éventuellement du logiciel evernote.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=me.scan.android.client>

L'installation du logiciel evernote sur les tablettes permet en effet de s'affranchir de l'utilisation de Pcs pour l'enregistrement de notes audio, puisque les notes peuvent alors être enregistrées directement à partir des tablettes.

Matériel spécifique pour les langues vivantes : flashcards, vignettes individuelles, traces écrites, scripts et documents audio (voir les pièces jointes téléchargeables).

Dispositif pédagogique :

Les séances de langue vivante sont réalisées en groupe classe, avec un seul enseignant. Les élèves travaillent soit en classe entière, notamment lors des phases d'appropriation collective (dominante « compréhension orale » et « parler en continu », soit en groupes plus petits (phases d'appropriation par groupe, à dominante « comprendre, réagir et parler en interaction »), allant du binôme au groupe de 5 ou 6 élèves.

En parallèle des séances de langues vivantes, un travail d'appropriation des éléments numériques en jeu dans la séquence est mené par demi-groupes (avec l'intervention du maître-animateur TUIC de la circonscription). Ce travail peut être mené en salle de classe, avec un PC fixe ou portable pour deux à trois élèves, ou en salle informatique si l'école bénéficie d'un tel équipement.

Déroulement :

SEANCE 1 (50 minutes en demi-groupe)

Objectifs de la séance : compréhension du projet dans sa globalité, découverte des QR-codes et production d'un QR-code simple.

Les étapes d'appropriation pour le volet numérique du projet sont les suivantes :

Présentation des différentes étapes de travail de la séquence.

Présentation d'un qr-code complexe (objectif final du projet).

Aperçu sommaire du logiciel evernote.

Découverte des QR-codes simples (texte) et complexes (url).

Production d'un QR-code « texte » à l'aide d'une application en ligne (<http://fr.qr-code-generator.com/>), par groupes de trois élèves maximum par PC.

Téléchargement et stockage du QR-code sur l'espace de stockage numérique de l'école.

Test des qr-codes ainsi générés à l'aide d'une tablette, pour validation (pas d'impression, simple affichage à l'écran).

SEANCE 2 (50 minutes en demi-groupe)

Objectifs de la séance : apprendre à enregistrer une note audio avec evernote, et à la ranger dans son dossier, par groupes de 3 élèves. Apprendre à récupérer l'url de la note en question depuis evernote.

Générer un QR-code « URL ».

Déroulement :

Phase de présentation par l'enseignant et mise en évidence des différentes étapes et éléments à retenir.

Découverte plus approfondie du logiciel evernote, qui permet l'enregistrement et le stockage en ligne sécurisé d'un message audio : notion d'identifiant et mot de passe, de confidentialité des données. Principe du stockage des données en ligne.

Mise en application (par groupes de 3 élèves maximum par PC) :

Enregistrer une note audio dans evernote, obtenir son URL.

Générer un qr-code qui pointe vers l'url en utilisant l'application <http://fr.qr-code-generator.com/>



Télécharger et stocker le qr-code sur le serveur de l'école

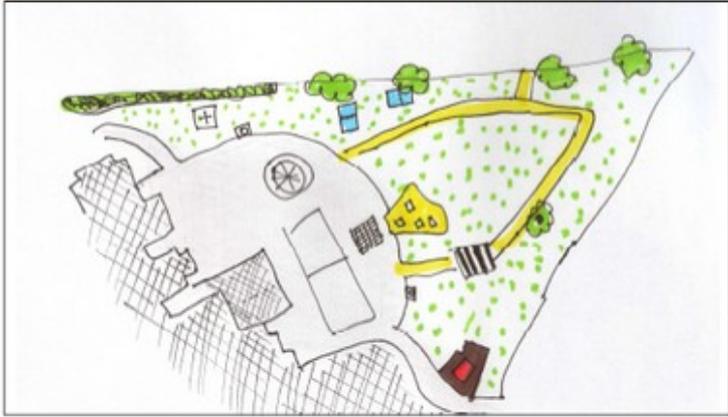
SEANCE 3 (50 minutes en demi-groupe)

À ce stade de la séquence, les élèves doivent avoir produit un parcours de chasse au trésor, et avoir rédigé leurs messages en anglais.

Objectifs : enregistrer différentes notes audio en utilisant evernote, les renommer selon une codification donnée (qr-code « nom du groupe »- « numéro du message ») et les enregistrer dans le bon dossier.

My treasure hunt at school :

Name :			



Messages :				
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Obtenir les URL des différentes notes et générer un QR-code « URL » par note.
Télécharger et enregistrer les QR-codes générés dans le bon dossier.

Déroulement :

Les groupes d'élèves sont conservés à l'identique.
Phase de présentation par l'enseignant et mise en évidence des différentes étapes et éléments à retenir.
Enregistrement des notes audio dans le bon dossier (au moins une par élève) et réécoute.
Renommage des notes produites
Récupération de l'URL et génération de QR-codes.
Téléchargement, stockage et renommage des QR-codes générés selon la codification proposée.

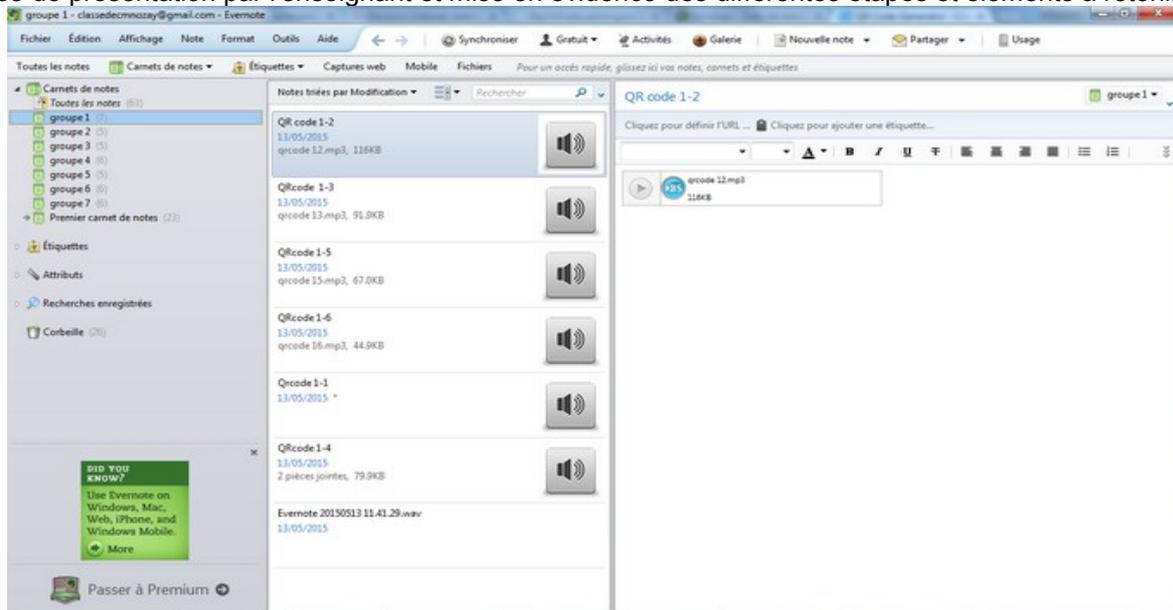
SEANCE 4 (50 minutes en demi-groupe)

Objectifs :

Associer, dans un document texte, les différents QR-codes (messages audio et textes piège), et les nommer. Utiliser la fonction « saut de page » pour insérer un QR-code par page.
Si le temps le permet : générer des QR-codes « pièges » simples (QR-codes « texte ») par exemple : « *You're lost !* », les télécharger, les renommer et les insérer dans le document.
Imprimer le document ainsi produit.

Déroulement :

Phase de présentation par l'enseignant et mise en évidence des différentes étapes et éléments à retenir.



Présentation de la procédure pour insérer un qr-code dans un document texte, et pour insérer un saut de page.

Mise en application par les élèves.

Les élèves plus rapides pourront produire des QR-codes «piège», et les insérer dans le document.

SEANCE 5 (50 minutes en groupe classe)

Objectifs :

Prise en main des tablettes, et présentation des procédures pour scanner un QR-code et lire le contenu associé.

Vérification du tracé et du bon fonctionnement des QR-codes audio.

Mise en évidence des éléments à rectifier.

**Déroulement :**

Présentation des procédures et manipulations nécessaires à la réalisation du projet : ouvrir l'application permettant de lire le QR-code (selon les systèmes d'exploitation IOS/android et les versions de ces derniers, les procédures peuvent être plus ou moins complexes).

Mise en place des QR-codes dans les conditions réelles par les différents groupes.

Prise en main des tablettes, et test du parcours (chaque groupe teste son parcours et prend en note les éléments à rectifier).

SEANCE 6 (1 heure en groupe classe)**Réalisation du projet :**

Chaque groupe de 3 élèves se voit confier une tablette.

Chaque groupe essaie de réaliser le maximum de parcours en suivant les consignes enregistrées.

Chaque consigne permet de découvrir un nouveau QR-code qui, une fois flashé, donne accès à la consigne suivante.



Phase de bilan en fin de séance : avons-nous atteint notre objectif – repréciser les objectifs B2i et A1 du CECRL.



scénario pédagogique École de la Pierre Bleue – Nozay (44)
Circonscription de Châteaubriant, Inspection académique de la Loire Atlantique
date : 04/09/2015

Auteur(s) : Eugénie Antonios, PE44
Contributeur : Vincent Beckmann, PE44, Matuic/Malv

Apport spécifique des TICE :

Les tablettes ont ici été envisagées comme des outils permettant la production et l'accès à des ressources audio de façon autonome par les élèves. Dans le domaine spécifique des langues vivantes, cet outil permet donc la production orale en continu, et la réécoute par l'élève. Il permet également la valorisation des productions orales.

Le logiciel evernote permet de son côté l'organisation et le stockage sécurisé de données générées par les élèves.

Le **TNI** et le logiciel open-sankoré ont également été utilisés au cours de la séquence, lors des phases d'enseignement/apprentissage en langues vivantes. Le TNI présente différents intérêts au fil des phases d'apprentissage :

Découverte : les supports vidéo utilisés ont pu être découverts de façon plus dynamique et active par les élèves (segmentation, exercices de compréhension orale, de mise en ordre de séquences, etc.)

Appropriation collective (« compréhension orale » et « parler en continu ») : l'utilisation de documents audio sur TNI permet l'écoute répétée, les activités de compréhension (*listen and match, listen and point, listen and color...*) ainsi que les activités ludiques de répétition collective, qui facilitent largement la mémorisation, et la reproduction de modèles proposés.

Appropriation par groupes : Les activités d'appropriation par groupes et d'interaction n'ont pas été prioritairement menées sur le TNI. Toutefois, les passations de consigne ont pu être facilitées par cet outil.

Appropriation individuelle et trace écrite : les fonctionnalités de projection multimédia du TNI facilitent à la fois l'exploitation de productions individuelles et collectives, et les phases d'institutionnalisation.