



TRaAM LV 2019-2020 ACADÉMIE DE NICE : PROJET D.A.L.I

CONTRIBUTION EN ANGLAIS "SPOTLIGHT ON THE RIVIERA

PRÉAMBULE :

Les Travaux Académiques Mutualisés (TraAM) –copilotés par la Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE)– ont pour but de favoriser les échanges entre académies autour des thèmes du numérique éducatif.

Dans ce cadre, le projet inter-langues présenté par l'Académie de Nice a été retenu pour l'année 2019-2020.

L'idée maîtresse du projet D.A.L.I. (pour Défi Académique Langues Inter-établissement) est de rendre les élèves acteurs dans l'acquisition des savoirs, puis passeurs de culture envers leurs camarades, et ce au moyen d'activités ludiques (dont les neurosciences ont démontré les vertus) telles que la création et/ou la réception de contenus réalisés avec des plates-formes éducatives.

Le projet a mis en outre l'accent sur la réalisation et/ou la réception de créations en réalité virtuelle ou augmentée scénarisées sous forme d'Escape Games ou de jeux de pistes... En amont du travail de recherches puis de production qui a été demandé aux élèves, les enseignants participant au dispositif (13 en tout) ont produit un canevas en co-construction, mettant l'accent sur l'interculturalité (Allemand, Anglais, Espagnol et Italien). Le projet est en effet fortement ancré d'un point de vue géographique et culturel en mettant en lumière des personnages de culture étrangère qui ont marqué le territoire de la Côte d'Azur.

Le temps de l'élaboration des jeux aurait dû être suivi d'une série de défis entre établissements et en inter-langues. Le contexte lié à la crise du Covid-19 n'a pas permis au projet d'aboutir.

Les professeurs d'anglais se sont intéressés à la thématique du cinéma anglophone qui bénéficie d'un fort rayonnement sur la Côte d'Azur. C'est aussi la raison pour laquelle il nous a semblé que favoriser cette entrée permettrait de mieux intégrer le jeu dans une dimension culturelle. Ce document vise ainsi à présenter les différentes étapes du projet mené ainsi que celles que nous aurions souhaité mettre en œuvre mais qui ont été fortement compromises avec la fermeture des établissements suite à la crise sanitaire

Tableau synthétique de présentation du projet :

SPOTLIGHT ON THE RIVIERA

Professeurs concepteurs : Caroline GIOANNI du collège Louis Nucéra de Nice, Stéphane Ramoin du lycée Pierre et Marie Curie de Menton et William TOUBOUL du collège Charles III de Monaco.

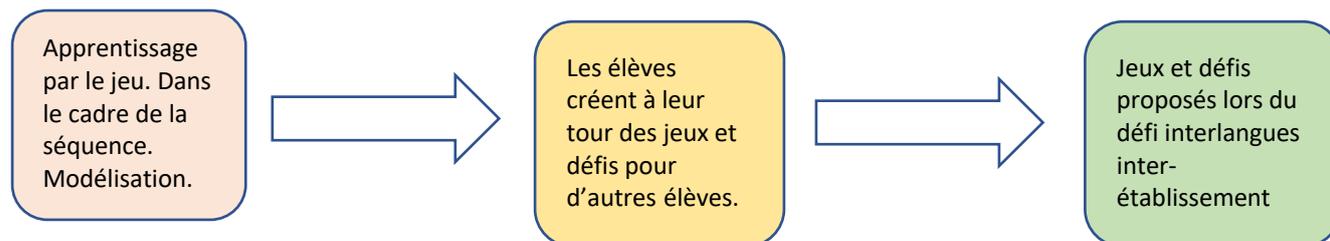
Le projet a été mené avec deux classes de 3^e dont une en Rep+ ainsi qu'une classe de seconde.

Thématique	Thèmes cycle 4 Repères historiques et géographiques Les langages artistiques et leurs interactions	Axes culturels 2 nd e La création et le rapport aux arts Le passé dans le présent
Niveau visé	Cycle 4 – 2 nd e	
Problématique	Quel lien entretient la Côte d'Azur avec le cinéma anglophone ? Dans quelles mesures la région contribue-t-elle au rayonnement du cinéma anglophone ?	
Tâche finale proposée	Création d'une galerie de défis à proposer aux élèves des établissements impliqués dans le dispositif D.A.L.I (collèges et lycées de l'académie de Nice)	
Domaines de compétences du socle commun	<p>D1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des documents écrits de natures et de difficultés variées issus de sources différentes • Savoir lire des documents vidéo et savoir mettre en relation images et documents sonores • Se familiariser avec les réalités sonores de la langue • Reformuler un message, rendre compte • Mémoriser le lexique et les structures pour les utiliser dans d'autres contextes 	<p>D2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechercher l'information dans différents médias • Utiliser des outils et espaces numériques pour stocker et mutualiser des informations • Travailler en équipe • Gérer un projet • Mobiliser des outils numériques pour créer
Compétences numériques	<p>Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information</p> <p>Compétence 1.2 Gérer des données</p> <p>Compétence 2.3 Collaborer</p> <p>Compétence 3.2 Développer des documents multimédia</p>	
Temps estimé	Entre 10 et 12 séances	

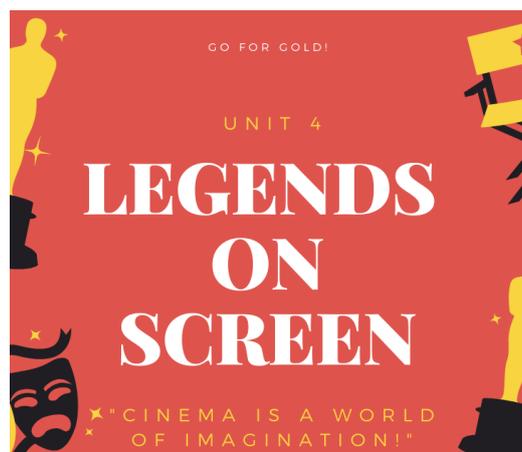
<p>Obstacles éventuels et leviers</p> <p>Principaux outils numériques utilisés. Cliquez sur les logos pour accéder aux outils</p> <p>(N.B : aucune création de compte n'est à effectuer par les élèves)</p>	<p>Accès à un ordinateur ou une tablette, un smartphone à minima au cas où l'établissement accepte le principe du BYOD.</p>	<p>Un Padlet projet a été mis à disposition des élèves pour centraliser les ressources audiovisuelles et textuelles ainsi que pour partager les jeux ou étapes de jeu créés par les élèves au sein d'une même classe.</p> <p>Genially a été utilisé à certains moments clés de la séquence pour proposer des supports interactifs</p> <p>Educaplay est une plateforme d'exercices ludiques accessible gratuitement et permettant également aux professeurs de créer des accès élèves anonymes pour que ceux-ci puissent à leur tour concevoir des jeux à proposer à leurs pairs.</p> <p>Decktoys permet de concevoir un apprentissage sous forme de jeu de piste. Le site a été utilisé dans le cadre d'un parcours ludifié pour entraîner les élèves à la compréhension orale</p> <p>Wooclap est une plateforme permettant de réaliser des activités interactives avec participation des élèves et scores en direct. Elle a été utilisée dans le cadre de défis interclasse</p> <p>Agoraquiz est une plateforme de création de quiz collaboratif par le biais de laquelle les élèves peuvent soumettre des questions selon des thèmes donnés pour défier d'autres élèves..</p> <p>Enigmapp est une application permettant de créer des jeux de piste avec ou sans géolocalisation. Il était prévu que cette application soit utilisée dans la conception d'un jeu de piste destiné aux élèves lors des défis à réaliser pendant la semaine des langues en établissement.</p>
		
		
		
		
		
		
		

LES PHASES DU PROJET :

Le projet était initialement décliné en trois phases



Phase 1 : la découverte de la thématique, le cinéma anglophone



Activités langagières dominantes	Compréhension orale – Compréhension écrite – Expression écrite
Compétences linguistiques	Culturelles : l'histoire du cinéma, les réalisateurs emblématiques Lexicale : le vocabulaire du cinéma Grammaticale : la voix passive, le superlatif, les propositions relatives
Compétences numériques	Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information Compétence 2.2 Partager et publier
Ressources exploitées	<ul style="list-style-type: none"> - Document vidéo "the art of filmmaking" (ressource de la plateforme Eduthèque) - Court métrage en réalité virtuelle "Kinoscope" sur l'application Oculus Within - Vidéo "A question a day: who invented the movies?"
Outils numériques	Evertoon Genially + cadenas Lockee Application Within disponible sur casque de réalité virtuelle Oculus Go Educaplay Wooclap

LES ETAPES

Séances menées en salle informatique ou en laboratoire de langue

ETAPE 1 :

Objectifs :

- Présentation du projet
- Découverte de la thématique choisie
- Résolution de la première énigme pour découvrir le film phare qui sera abordé dans la troisième phase

Activités :

Vidéo d'introduction réalisée avec Evertoon – présentation du projet aux élèves (en français pour cette vidéo d'intro pour expliciter le dispositif DALI). lien vidéo

<https://view.genial.ly/5e31e6686bbd27220c4f4971/social-action-intro-dali>

A) Jeu pour découvrir la thématique : Genially pour collecte d'indices

<https://view.genial.ly/5e261d2b06d0a41b4ef89a53/game-intro>- à partir de tablettes/ordis

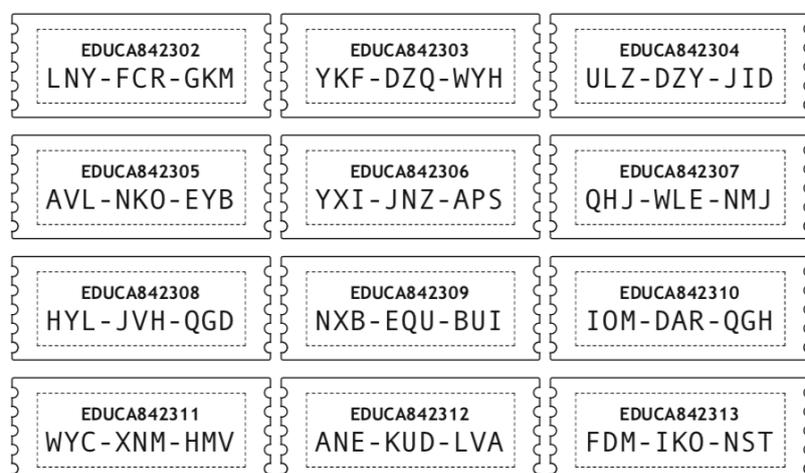
B) Une fois la thématique découverte, les élèves devront répondre à 2 questions pour déverrouiller 2 cadenas numériques et trouver le code secret. code 1: 1895/code: LUMIERE (respecter les majuscules)

[mystery title](#)

Le code secret est "to catch a thief" un des films emblématiques tourné sur la Côte. Titre que les élèves devront mémoriser pour un autre défi à venir.

C) Une fois ce code trouvé, les élèves pourront obtenir leur ticket pour se connecter au site Educaplay (<https://fr.educaplay.com/>) et faire les activités de vocabulaire.

Les tickets sont générés à partir de l'espace enseignant sur le site et imprimables en pdf. Ils seront collés dans le cahier par la suite.



(exemple de tickets d'identification générés par Educaplay)

C) Atelier vocabulaire couvrant divers aspects : jobs/ movie genres/ verbs
Les activités ont été regroupées dans deux collections qui couvrent 3 domaines :
jobs/ movie genres/essential vocabulary + 1 mystery word
Deux collections sont proposées pour une approche différenciée.

Niveau 1 plus avancé : https://fr.educaplay.com/ressources-pedagogiques/c-857462-1-cinema_jobs_matching.html

Niveau 2 : plus accessible https://fr.educaplay.com/ressources-pedagogiques/c-857844-1-cinema_jobs_matching.html

Le vocabulaire pourra être mis en commun soit à partir de la version imprimable des activités, soit l'on peut créer une des listes d'apprentissage via Quizlet.

ETAPE 2 :

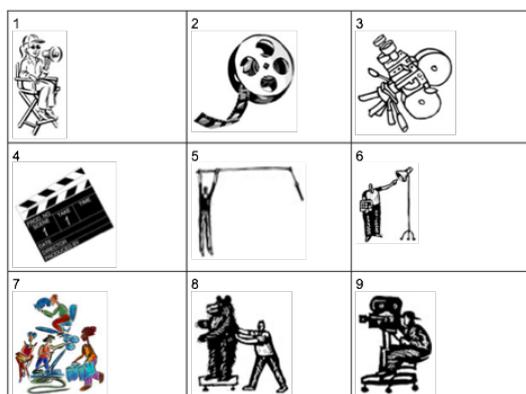
Objectifs :

Compréhension orale / expression orale
Les étapes de conception d'un film/ les métiers du cinéma
La voix passive
Réalisation de premiers jeux défis

Activités :

A) Réactivation du vocabulaire via liste Quizlet en mode défi
Movie genres : https://quizlet.com/_7wt1vu?x=1jqt&i=jlcnb
Jobs : https://quizlet.com/_7wtij6?x=1jqt&i=jlcnb
Cinema vocab (essential) : https://quizlet.com/_7wtvvx?x=1jqt&i=jlcnb

B) Phase préparatoire à la compréhension orale
How is a film made ? What do you know about the history of cinema ?
Activité permettant d'introduire la voix passive avec des tournures simples



A film is directed by ...
The camera is operated by ...
The props are found by ...
A film is made with the help of a ...
The music is composed by ...
The script is written by ...
The costumes are designed by...

C) Travail de compréhension orale à partir du document disponible sur la plateforme Eduthèque "The Art of filmmaking" <https://edutheque.afp.com/en/videos/art-filmmaking> accompagnés d'une fiche de travail pour consigner les diverses étapes de la réalisation d'un film.



D) Réflexion sur la langue : la voix passive.

E) Tâche à réaliser : les élèves doivent concevoir leur premier jeu sur la plateforme Educaplay. Cette tâche est proposée de manière individuelle mais elle peut aussi être menée en groupe. Munis de leur code d'identification (ticket cf étape précédente) les élèves choisissent le type d'activité qu'ils veulent réaliser. Ils devront proposer ces activités lors de la prochaine séance pour qu'elles soient dans un premier temps proposées aux autres élèves de la classe dans le cadre d'un défi intra-classe. Les activités ayant recueillis le plus de suffrage pourront être proposées aux élèves d'autres classes dans un défi interclasse.

ETAPE 3 :

Objectifs :

Compréhension orale
Travail de groupe différenciée et partage d'informations
L'histoire du cinéma
Panorama du cinéma américain et de ses réalisateurs emblématiques
Le prétérit et le past perfect

Activités :

Atelier CO différenciés dans le laboratoire de langue (faisable en salle informatique ou classe mobile)

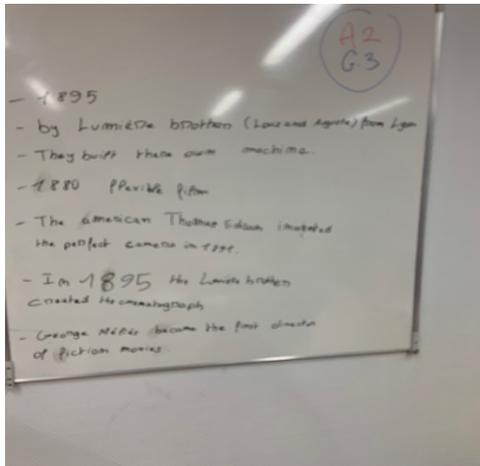
Pour cette séance les élèves pouvaient se positionner sur l'atelier de leur choix avec un document vidéo à visionner et une tâche à réaliser

Facile : video Lumni <https://www.lumni.fr/video/who-invented-the-movies->

Repérage des dates clés de l'histoire du cinéma et partage d'informations.

Cette étape a été suivie d'un défi avec la réalisation d'une frise chronologique à créer en groupe à l'aide de l'outil

http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/



Prise de notes sur surface d'expression d'un groupe



Un autre groupe qui met en forme la chronologie de la création du cinéma

Avancé : Atelier réalité virtuelle

Visionnage d'un court métrage en réalité virtuelle à l'aide "Kinoscope" disponible sur l'application Within du casque de réalité virtuelle Oculus Go

<https://www.with.in/watch/kinoscope>

Un établissement dispose de deux casques dans le laboratoire de langue, ce qui a rendu l'activité possible.

Il est à noter que le même court métrage est disponible sur Youtube et peut être visionné avec n'importe quel casque de réalité virtuelle. Il peut aussi être visionné de manière classique <https://www.youtube.com/watch?v=h5PGtZjKJ48>

Le travail a été mené en binôme pour mieux gérer le temps passé sur le casque de réalité virtuelle. Un élève visionnait une partie du film et devait se préparer à indiquer à son binôme ce qu'il a pu voir et comprendre. Une fiche guide leur était proposée afin de faciliter la compréhension (et les références culturelles nombreuses qui auraient pu être un obstacle)



Afin de déterminer l'ordre de passage, un défi réalisé avec Learningapps a été proposé au préalable pour se familiariser avec le nom des réalisateurs célèbres mentionnés dans la vidéo



Une phase de mise en commun et de corrections croisées des activités a permis d'obtenir un panorama complet de l'histoire du cinéma et des réalisateurs emblématiques du cinéma anglophone.

Les élèves ont pu mener des recherches à partir d'une sitographie afin de chercher des informations complémentaires sur les réalisateurs, films et genres mentionnés dans la vidéo.

ETAPE 4 :

Objectifs :

Défi cinéma

Vérification des connaissances

Compréhension écrite

Activités :

Séance consacrée à un défi réalisé par les professeurs via Wooclap.

Le défi a été réalisé à partir de la plateforme. Il peut être dupliqué d'un compte professeur à un autre, ce qui facilite la mise en œuvre dans le cadre d'un projet interclasse.

Après avoir créé une série de questions sur la plateforme, il s'agit de lancer le jeu en direct en classe en mode défi, ce qui permettra de voir le score et le temps de réponse de chaque candidat.

Plusieurs types de questions sont possible (QCM, repérage sur une image, appariement, question ouverte, etc...). Une variété de questions a été proposée ici puisqu'il sera demandé par la suite aux élèves de créer des questions sur le même mode dans le cadre du défi interlangue.



Cette activité a permis aux élèves de situer leurs connaissances avant une évaluation sommative qui a été ensuite proposée.

Cette première phase a permis aux élèves de mobiliser un certain nombre de compétences, à la fois langagières mais également numériques.

Phase 2 : le cinéma anglophone et la Côte d'Azur / création de défis par les élèves

Activités langagières dominantes	Compréhension orale – Compréhension écrite – Expression écrite- Expression orale
Compétences linguistiques	Culturelles : les icones du cinéma anglophone, les cérémonies célèbres (Oscars et Festival de Cannes), le Walk of Fame de Los Angeles et le chemin des étoiles à Cannes Lexicale : vocabulaire de la biographie, Grammaticale : la voix passive, le superlatif, les propositions relatives
Compétences numériques	Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information Compétence 1.2 Gérer des données Compétence 2.3 Collaborer Compétence 3.2 Développer des documents multimédia
Ressources exploitées	- Document vidéo "a brief history of the Oscars" - Reportage "Need a break? Discover the French Riviera" - Vidéo "What is the Cannes Film Festival "
Outils numériques	Decktoys Educagame Genially Lockee Agoraquiz

ETAPE 1

Introduction avec un "hidden picture game" via Genially = image cachée avec l'affiche du festival de Cannes représentant Marilyn Monroe.

Les élèves posent des yes/no questions pour découvrir l'affiche dans un temps limité. Une fois l'identité retrouvée, phase de CO à partir de la vidéo de Lumni <https://www.lumni.fr/video/who-is-marylin-monroe> (vidéo non téléchargeable) pour découvrir la biographie de la star.

A travers un jeu, montrer photo de Marilyn faire retrouver la localisation du mur peint de Cannes (ici via un cadenas Lockee - le cadenas ne s'ouvre que si les élèves retrouvent la position gps du mur)

Il est proposé aux élèves de répondre à des tournois de question réalisés sur le site Agoraquiz sur les biographies d'autres artistes peints sur les murs de Cannes (Chaplin, Humphrey Bogart, Di Caprio, etc...) l'objectif est qu'ils voient le facteur commun aux célébrités : Cannes pour amener à la question qui sera abordée ultérieurement : what makes Cannes so famous?



ETAPE 2 :

A noter qu'à partir de cette étape, les établissements scolaires étaient fermés et que le projet n'a pas pu être poursuivi dans des conditions normales.

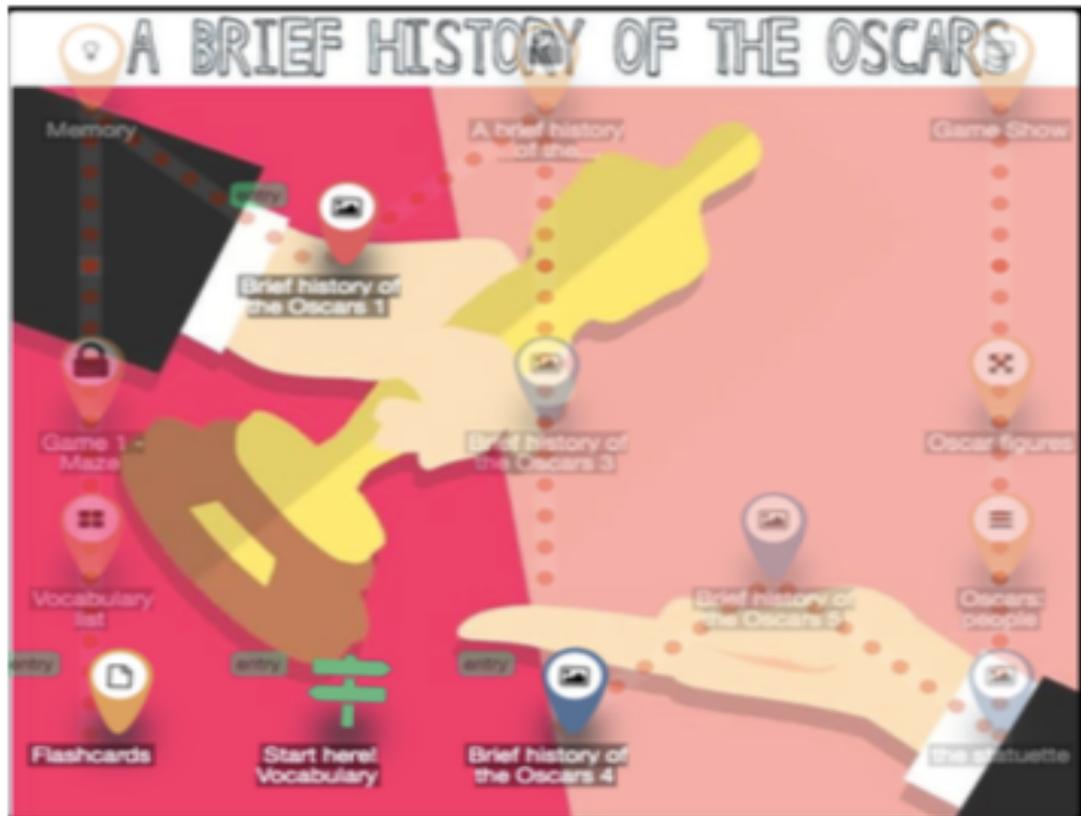
Parcours d'entraînement à la compréhension orale sous forme de jeu de piste réalisé avec le site Deck.toys.

La ressource exploitée est un reportage vidéo issu du site ABC News.

Cette étape a été réalisée en début de confinement lors de séance en classe virtuelle (CV du CNED)

Un jeu d'appariement a été proposé en amont du parcours afin que les élèves puissent prendre connaissance des acteurs emblématiques qui se sont illustrés à plusieurs reprises lors de la cérémonie des Oscars.

Le code du parcours a été transmis aux élèves en direct et ils ont pu le faire en autonomie tout en ayant la possibilité de solliciter le professeur dans la classe virtuelle. L'étape finale du parcours qui consiste en une compétition entre les élèves pour vérifier leur compréhension du document.



ETAPE 3 :

Des Oscars au Festival de Cannes – compréhension orale “What is the Cannes Film Festival”

Cette activité de compréhension orale menée en classe virtuelle a permis de recueillir des informations en anglais sur l'histoire du festival de Cannes. Le reportage en anglais est issu du média d'information France 24.

Le débit étant assez lent, la plupart des élèves n'a pas éprouvé de difficulté particulière. On y présente l'histoire du festival de Cannes et de son évolution au cours des années.

A partir des informations mises en commun, il a été demandé aux élèves de créer des questions pour un tournoi qui pourrait avoir lieu lors de la semaine des langues.

Ce tournoi de question a pu être réalisé via le site Agoraquiz qui permet à l'enseignant de créer des comptes élèves anonymes. Les élèves peuvent ensuite soumettre des questions dans une catégorie déterminée, ici le cinéma américain et le festival de Cannes. Une série de 25 questions a été proposée par les élèves et ensuite validé par les professeurs.

Dans les circonstances particulières de l'enseignement à distance, il fut difficile d'engager les élèves dans une logique de défis à créer pour d'autres élèves.

Aussi après une phase d'évaluation, le projet a dû être écourté.

PHASE 3 : LES ELEVES CONCEPTEURS

Cette partie représentait initialement le cœur du projet. Les élèves devaient réaliser une galerie de jeu et de défis qui allaient être ensuite proposés dans une perspective interlangue pour la semaine des langues 2020. La complexité pour faire collaborer des élèves de plusieurs établissements à distance n'a pas rendu cette étape réalisable. Seule une partie des défis et énigmes ont pu être réalisées mais n'ont pu être testées par les élèves lors de la semaine des langues.

Quelles étapes étaient prévues ?

Il était prévu d'utiliser un reportage en anglais issu du média d'information Cote d'Azur France intitulé « Need a break ? Discover the French Riviera

<https://youtu.be/33KehReFZkA>

Ce document devait être un support exploité de manière segmentée en groupe. Chaque groupe aurait traité un aspect en particulier puisque plusieurs lieux emblématiques sont présentés dans la vidéo toujours en lien avec le cinéma (lieux de tournage du film "To Catch a thief", la villa Domergue à Cannes où se réunissent les membres du jury du festival, Monaco, l'île Sainte-Marguerite qui a inspiré le film "The Iron Mask", etc... A partir des informations récoltées, nous aurions souhaité que les élèves créent les étapes d'un jeu de piste. Ces étapes auraient ensuite été agrégées par les professeurs dans un parcours interlangue conçu sur l'application Enigmapp et proposé aux élèves participant au dispositif D.A.L.I.

En outre, afin de proposer une activité modélisante pour la réalisation d'un autre défi interlangue, il était initialement prévu la conception d'un escape game en anglais "Panick at the festival" un scénario présentant le vol de la Palme d'Or pour les festival 2020 avec la mise à l'honneur du Président du jury 2020, Spike Lee et la présentation de films en compétitions. Le festival ayant été annulé, le scénario ne pouvait pas être conservé en l'état et le jeu perdait de son intérêt.

BILAN DE L'EXPERIMENTATION :

Plus-value :

Nous avons pu observer dans les différents projets menés un engagement plus prononcé lié à l'utilisation du numérique, à la ludification et à la dimension « inter-établissement » du projet. Les élèves se sont davantage impliqués dans la mesure où leurs productions s'inscrivaient dans une démarche collective.

L'objectif était pour rappel de proposer une ouverture sur l'interculturalité.

Il a pu être vérifié, notamment dans le projet mené par les professeurs d'anglais, que les contenus avaient été bien mémorisés par la plupart des élèves en fin de séquence et même au-delà. Les phases de vérification des connaissances ont pu démontrer que les élèves avaient pu fixer un certain nombre de savoirs et qu'ils avaient pu développer certaines compétences à la fois numériques et psychosociales.

Les élèves sont ainsi sortis de la dimension traditionnelle du cours de langue pour endosser un rôle de véritable « ambassadeur culturel et linguistique » d'un aspect particulier du projet.

La créativité a permis la construction d'une culture numérique commune, qui fut renforcée par la période de confinement. Certains élèves ont continué à manipuler des outils qu'ils avaient pu découvrir en classe et s'en saisir en toute autonomie.

Du point de vue des professeurs, la prolongation du projet sur l'année 2020-2021 dans un contexte hors TRaAM nous conduira à adosser ces activités aux compétences PIX pour entraîner les élèves (en particulier de 3^e et de terminale) en vue de leur certification.

Obstacles :

Les manipulations de l'outil numérique par les élèves mais également par les enseignants s'est avérée très chronophage. Il est toujours très complexe de contourner cet obstacle car il faut un temps d'appropriation « technique » pour le professeur comme pour l'élève.

En outre, la maîtrise des outils de base reste encore très inégale parmi les élèves. C'est pourquoi il a fallu parfois opérer un arbitrage quant à l'utilisation de certains outils qui se sont avérés trop complexes d'usage.

Certains élèves (en particulier de collège REP+) n'ont pas eu la possibilité de continuer normalement l'expérimentation à distance ne disposant pas du matériel nécessaire pour créer des activités en période d'enseignement à distance.

Perspectives :

Notre projet se voulait ambitieux car il mettait en réseau plus de 10 établissements de l'académie de Nice, il aurait également permis de promouvoir la dynamique interlangue existant sur le territoire. La spécificité et la complexité que représentaient une organisation à distance et une refonte du projet dans l'urgence ne nous a pas permis de mettre à profit tout le travail réalisé en amont par les professeurs impliqués. En revanche, le projet a permis de fédérer une équipe qui reconduira le projet pour l'année scolaire 2020-2021 dans un contexte hors TRaAM en tenant compte des alternatives possibles (expérimentation hybride à distance et en présentiel).

Une présentation interactive du projet est également disponible en cliquant sur l'image ci-dessous.

