

ENSEIGNANT : (Nom, établissement, Académie)	Bernard Laurence Lycee Montgerald, 97290 LE Marin Ac-martinique
Numéro de téléphone et adresse mail	laurence.bernard@gmail.com
Scénario iTEC choisi :	<input type="checkbox"/> Raconter une histoire <input type="checkbox"/> Créer un objet <input checked="" type="checkbox"/> Créer un jeu <input type="checkbox"/> Version abrégée
Titre de votre séquence :	MonopoliTEC
Classes concernées : (niveau, nombre d'élèves)	Classe de 1ere S, 32 élèves
Résumé en 5 lignes de votre séquence :	<p>Les élèves conçoivent un jeu de plateau inspiré du Monopoly sur le thème des îles de la Caraïbe anglophone.</p> <p>Ce jeu sera proposé en deux versions: une version numérique et/ou une version plateau. Il s'agira d'un jeu pour 2 à 4 joueurs. Il se jouera en deux tours de plateau maximum.</p> <p>Les élèves élaboreront :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un plateau composé de 12 cases - 4 pions joueurs - un set d'au moins 10 cartes - une planche à billets - la règle du jeu. - les dés (ils pourront être numériques, widget, etc.) <p>Le jeu devra intégrer la géolocalisation et les QR Codes</p> <p>Le jeu sera présenté aux élèves de 3eme lors des visites d'établissement liaison 3eme/lycée</p>
Quelles technologies iTEC comptez-vous utiliser (Moodle, noms des Widgets) ?	A préciser apres tests complémentaires (team up, QR Codes, Bubbl.us, etc.)
Autres technologies envisagées :	EDMODO, Google Drive, applications Android, QR codes

De quels outils technologiques disposez-vous (classes mobiles, PC, tablettes, TBI,...) ?	Tablettes Android du lycée, smartphones Android des élèves, baladeurs mp3 du lycée, video projecteur, et selon disponibilité 16 eepc, appareils photos des élèves ou de l'enseignant, clés USB, etc.

Description de la séquence et intégration des activités iTEC :

Activité	Calendrier	Déroulement envisagé (Si certaines activités ne vous paraissent pas réalisables, expliquez pourquoi)
<input type="checkbox"/> Rêver	15/04/13 16/04/13	<ul style="list-style-type: none"> - présentation de la mission – Hasbro game designer wanted (Comprehension écrite – offre d'emploi) - présentation du processus des activités du scénario (prezi) - création des équipes par groupe de 4 élèves (8 groupes au total) et choix du thème du jeu (choix de l'île) - les élèves complètent leur document de conception sur Edmodo et publient sur ce même espace une réflexion enregistrée.
<input type="checkbox"/> Explorer	2 seances	<ul style="list-style-type: none"> - les élèves explorent internet pour collecter de l'information (gaming – Monopoly + Iles de la Caraibe) - Ils postent sur l'espace Edmodo du groupe les ressources (liens, images, textes) qu'ils ont repérées
<input type="checkbox"/> Carte heuristique	2 séances	<ul style="list-style-type: none"> - les élèves trient l'information, les liens, les idées sous forme d'une carte heuristique en utilisant une application ou widget de Mindmapping (Mindup sur Google Drive). Ils postent leur carte heuristique sur le Drive de l'établissement pour le travail en classe et sur Edmodopour le prolongement en dehors du temps scolaire. - Les élèves révisent le document de conception en précisant les défis, ils le publient sur Edmodo - Ils enregistrent une réflexion sur les baladeurs et postent l'enregistrement sur Edmodo
<input type="checkbox"/> Réfléchir		<ul style="list-style-type: none"> - la réflexion se fait au terme des activités « Rêver », « Carte Heuristique », « faire », « questionnaire » en s'enregistrant avec les baladeurs en classe ou avec un autre outil de leur choix a la maison (téléphone portable, ou vocaroo.com). Cette réflexion fait le point de ce qui a été accompli, des défis déjà relevés ou a relever , des difficultés rencontrées et des choix opérés. Les élèves à ce stade précisent quels choix ils ont opéré pour le design du plateau et des pions du jeu, quel outil ils utiliseront pour les dés, et conçoivent le contenu des cartes ainsi que la planche à billets.

Feuille de route iTEC - phase 4 – mars à juin 2013

<input type="checkbox"/> Faire	2 séances	<ul style="list-style-type: none"> – les élèves se répartissent les tâches et élaborent le prototype du plateau en version numérique avec Google Drive. Ils utilisent également Google Drive pour les cartes du jeu, planche à billets et règle du jeu, et ils postent le tout sur Edmodo – Ils enregistrent une réflexion de ce qu'ils ont accompli.
<input type="checkbox"/> Questionner		<ul style="list-style-type: none"> – les élèves présentent leur prototype à des jeunes de leur famille ou amis, en dehors du temps de classe. Ils se répartissent les rôles pour créer les différents éléments du jeu (boîtier, plateau, cartes, de jeu, billets, pions, etc) – Ils postent sur Edmodo les réactions des testeurs, et proposent des modifications si nécessaire
<input type="checkbox"/> Montrer	2 séances	<ul style="list-style-type: none"> – Les élèves élaborent une vidéo publicitaire pour vendre leur jeu à partir du prototype final. – En classe, ils décident du scénario et filment la scène. (en raison du calendrier du mois de Mai et des futures épreuves anticipées du Baccalauréat, cette étape sera optionnelle)
<input type="checkbox"/> Collaborer		<ul style="list-style-type: none"> – Les élèves font jouer les élèves de 3ème lors des visites des collégiens au lycée dans le cadre des journées liaison 3ème / 2nd