

Productions finale possibles (pistes à discuter) :

Créations de « logbooks » (travel logbooks, flyers, magazines, scrapbooks : version papier ou numérique, à voir)

Créations de jeux interactifs (Learning Apps)

Nom suggéré pour ce projet : 'Little Detectives'

Le point de départ : Paddington the mascot of our school has just been stolen....

Help Detective Columbo find it and arrest the thieves.

Quand : débuter juste avant ou juste après les vacances d'octobre ?

En amont : inscrire les élèves sur la plateforme eTwinning.

expliquer le projet , ce qui sera appris (description physique, caractère, pays anglophones, seavoir se présenter à l'écrit ou à l'oral)
faire signer les autorisations parentales.

Etape 1 : activités brise-glace avec les partenaires (entre nous et le partenaire européen) pour faire connaissance.

Les activités (orales ou écrites) peuvent être différentes d'un groupe à l'autre, selon les envies, les niveaux et besoins , mais l'objectif est que les élèves puissent se présenter (utilisation d'avatars avec Vokis par exemple), présenter leur école en anglais, et pourquoi pas leur région et leur emploi du temps ou une journée typique)

Etape 2 : let's meet the detectives : Create your avatar as detectives (choose clothes and your physical description, a imaginary name)

Etape 3 : sur le twinspace, présente ton personnage.(à l'oral ou à l'écrit) (le twinspace est la plateforme gratuite et sécurisée) : sur un Digipad ? (la Digitale) Idée : afficher les détectives au mur de la salle, comme le reste de la progression de l'enquête.

Exploitation de ce travail en classe (suggestion) : lexique nouveau (description physique, vêtements, caractère, exprimer un goût etc)

Etape 4 : dresser une liste des suspects : Interview des témoins:

Un groupe interroge les témoins en anglais pour compléter leur fiche d'identité. L'idéal serait que les élèves enregistrent les questions et que l'un des groupes partenaires répondent aux questions. (Donc ce groupe serait le seul à avoir des informations sur les suspects)

Exploitation de ce travail en classe (suggestion) : comment interroger quelqu'un, comment répondre.

Etape 5 : les fiches d'identité de ces suspects est mise sur le twinspace. Les élèves de tous les groupes dessinent et colorient les suspects pour les afficher sur les murs de leur salle de classe (collage optionnel, bien sûr)

Etape 6 : trouver les pays traversés par le voleur ou la voleuse.

Un corbeau vient d'envoyer une lettre codée emplie d'indices qu'il va falloir déchiffrer. (indices culturels)

Mission : chaque groupe essaie de deviner quels pays ont été traversés et les place sur une carte d'une monde affichée en classe). Les réponses seront comparées sur le twinspace pour d'éventuels désaccords)

Idée d'exploitation en classe : quel est le point entre ces pays ?: ils sont anglophones. Expliquer le sens de ce mots, leur demander d'en trouver d'autres, expliquer pourquoi tant de pays sont anglophones etc)

Etape 7 : trouver à présent où est la mascotte.

Le corbeau, en échange d'une récompense, accepte de vous donner plus de détails via des indices (des visuels, cette fois)

Bilan de l'enquête.

Production finale collaborative : un magazine numérique collaboratif collectant les étapes de l'enquête ?