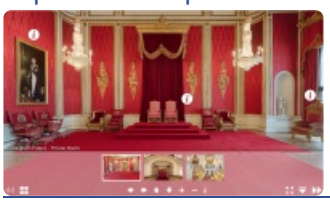
https://ww2.ac-poitiers.fr/anglais_lp/spip.php?article664 - Auteur : Sophie Soudant



LET'S REFURBISH BUCKINGHAM PALACE !

publié le 12/12/2023 - mis à jour le 24/06/2024

Descriptif :

Cette séquence s'adresse à une classe de Terminale CAP Tapisserie Décor qui dans le cadre du chef d'œuvre, va visiter le château de Versailles en Mars prochain et y découvrir particulièrement la tapisserie d'ameublement du château.
Cette séquence porte, quant à elle, sur le château de Buckingham et a pour but de croiser des éléments civilisationnels Britanniques et des éléments du champ professionnel de la spécialité à savoir la tapisserie d'ameublement (siège et décor)
Cette classe de CAP étant composée d'élèves de différents niveaux et profils, la tâche finale de la séquence est différenciée et consiste, en fonction du niveau des élèves à présenter un projet de rénovation d'une ou plusieurs pièces de Buckingham Palace au roi Charles, les élèves ayant découvert dans la première séance que Buckingham allait connaître des travaux de rénovation de grande ampleur.

OBJECTIFS DE LA SEQUENCE :

- Civilisationnels : Le roi Charles III / la famille Royale/ Londres / Buckingham palace
- Grammatical : Le cas possessif / Faire une suggestion ou donner un conseil
- Lexical : le vocabulaire de la maison, de la famille, le vocabulaire lié à la spécialité (les différents tissus, les différents motifs, les adjectifs pour décrire une pièce, les propriétés d'un tissu ….
-Phonologique : la prononciation de 'S'

COMPETENCES NUMERIQUES MOBILISEES :

Chez l'enseignant :

Gestion et conception de ressources numériques différenciées notamment à travers l'utilisation de :

- **Genial.ly** pour le jeu numérique, l'album photo sur Londres, le homework sur la famille royale.
- **La Quizinière**.
- **Digipad**.
- **Digiview**.
- **Digicut**.
- **Learning apps**.
- **Canva** pour les fiches de synthèse.
- **Photospeak** pour réaliser la vidéo de Charles III.
- **Quizlet** pour le vocabulaire.

Chez l'élève :

Gestion et traitement de données numériques, travail collaboratif avec création de contenus notamment à travers l'utilisation de :

- **Genial.ly** pour le jeu numérique, l'album photo sur Londres, le homework sur la famille royale.
- **La Quizinière**.
- **Digipad**.
- **Learning apps**.

- https://micetf.fr/sept-familles pour créer le jeu de 7 familles.
- **Quizlet** et **Wordreference** pour le vocabulaire.

A noter :
- La séquence est dissociable et on peut choisir de ne faire que le jeu numérique ou d'adapter la tâche finale à une autre spécialité.
- La séquence s'adresse à une classe de terminale et a également pour but d'entraîner les élèves à l'examen, c'est pourquoi pour chaque étape, la majorité des compétences langagières sont travaillées et un entraînement au CCF est proposé en fin de séquence.

STEP 1 : WELCOME TO BUCKINGHAM PALACE !

A- Pour introduire la séquence les élèves se voient proposer **un jeu de piste numérique** type Enter game, **« Welcome To Buckingham palace »** qui les informe que, suite au décès de la reine Elisabeth, Buckingham Palace va connaître des travaux de rénovation de grande ampleur avant que le roi Charles n'emménage.

Pour accéder au jeu :

https://view.genial.ly/65526e85bc1c9b0011775b47/interactive-content-welcome-to-buckingham-palace

DEROULE DU JEU :

ETAPE 1 :

COMPREHENSION ECRITE :
"Buckingham Palace to undergo £369 million refurbishment before King Charles III moves in"

Les élèves répondent aux questions de compréhension en cliquant sur l'onglet **QUESTIONS** qui donne accès à un **digipad** proposant l'activité de compréhension écrite **différenciée (3 degrés)**

https://digipad.app/p/308620/b1a4fbc875287

L’élève choisit le degré qui lui convient le mieux.

Une fois qu’il a fini l’activité, il récupère via l’exercice **Learning apps** intégré le code **« KING »** qu’il saisit pour accéder à la page suivante.

ETAPE 2 :

Le Roi Charles apparaît et les élèves visionnent la vidéo qui leur indique leur mission et ainsi leur tâche finale :

« Venir à Londres, visiter Buckingham Palace et proposer au Roi Charles un projet de rénovation qui corresponde à sa personnalité et son mode de vie »

- L’élève vérifie grâce à une fiche d’aide qu’il a bien compris la mission.

Il devra **pour chaque épreuve récupérer un chiffre du digicode donnant accès à Buckingham** .

ETAPE 3 :

La page suivante propose à l’élève de cliquer sur un moyen de transport de son choix pour se déplacer mais un seul fonctionne : **la bicyclette** et une nouvelle page apparaît alors.

(A noter, si l’élève clique sur le mauvais moyen de transport un message apparaît lui indiquant qu’il s’est trompé)

ETAPE 4 :

Un plan de Londres apparaît, l’élève doit cliquer sur le bouton **« CLICK HERE »**

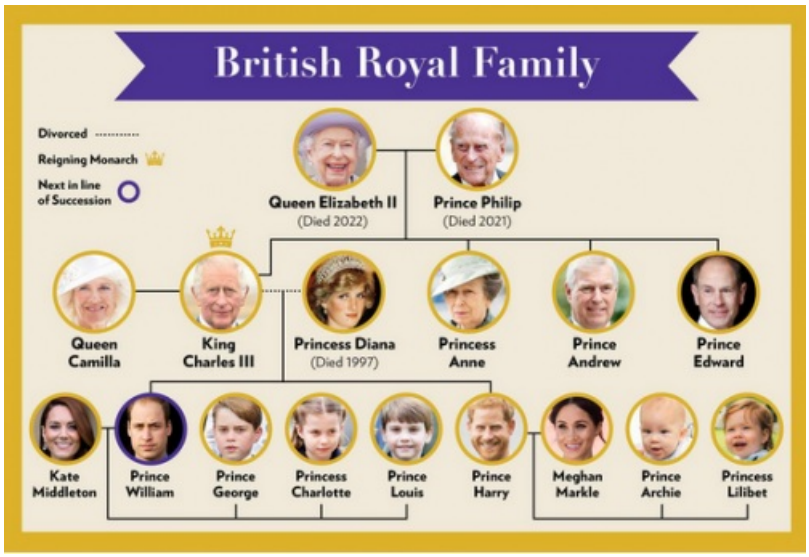
Une activité **Learning Apps** apparaît alors : il faut associer le nom d’un monument Londonien avec l’image correspondante.
L’élève dispose d’un bouton **HELP** donnant accès à un album photos où sont recensés les principaux monuments de Londres.

A la fin de l'activité, il récupère le chiffre : **« 6 »**

ETAPE 5 :

Sur la page suivante, on demande à l'élève de se rendre à Madame Tussauds Museum, il clique sur le plan et a accès à une activité **Learning Apps de mots-croisés** sur la famille Royale.

Cette activité permet de **réactiver le cas possessif** ainsi que le vocabulaire de la famille et de découvrir les différents membres de la famille royale.
Si l'élève clique sur le bouton **HELP**, il a accès à **l'arbre généalogique de la famille Royale** qui lui rappelle les différents liens de parenté.



Il a également accès si besoin à **une étiquette d'aide grammaticale** qui lui rappelle la règle du cas possessif.

Une fois l'activité terminée, le nom de la prochaine destination s'affiche dans le mots-croisés : **« TOWERBRIDGE »**
L'élève doit alors cliquer sur **« TOWERBRIDGE »** sur le plan de Londres pour accéder à l'activité suivante.

ETAPE 6 :

Une activité de COMPREHENSION ORALE **« Who is King Charles ?** » réalisée avec **La Quizinière** est alors proposée à l'élève.
Cette activité est là encore **différenciée** et intègre 3 activités **Learning Apps** , chacune de degré différent.
L'élève choisit le degré qui lui convient le mieux.

La première activité **Learning Apps** est une activité de vocabulaire.
Une fois l'activité terminée, l'élève récupère un autre nombre du digicode : **« 5 »**

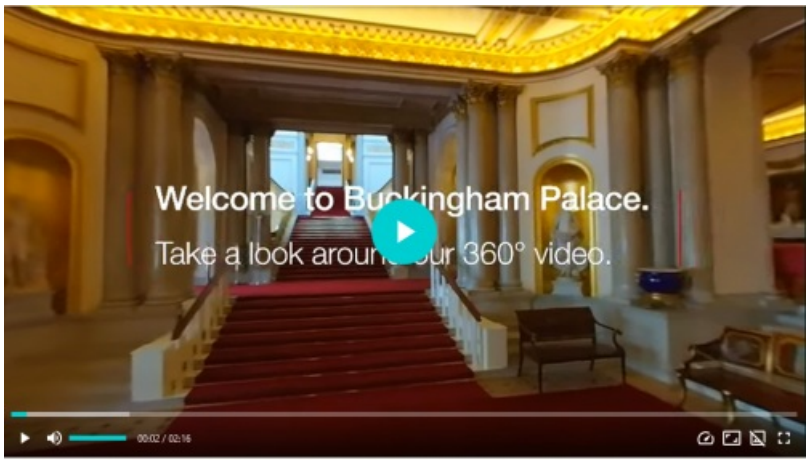
Puis le QCM de compréhension final lui indique à la fois le dernier nombre à savoir **« 2023 »** et de se rendre à

« BUCKINGHAM PALACE ».

ETAPE 7 :

Sur la page suivante l'élève clique sur **« BUCKINGHAM PALACE »**, une autre page s'ouvre alors lui proposant de saisir les chiffres obtenus sur le digicode.

Si le code saisi est correct, à savoir **« 652023 »**, qui correspond à la date de couronnement de Charles III, **une vidéo lui offrant une visite de Buckingham Palace apparaît alors.**



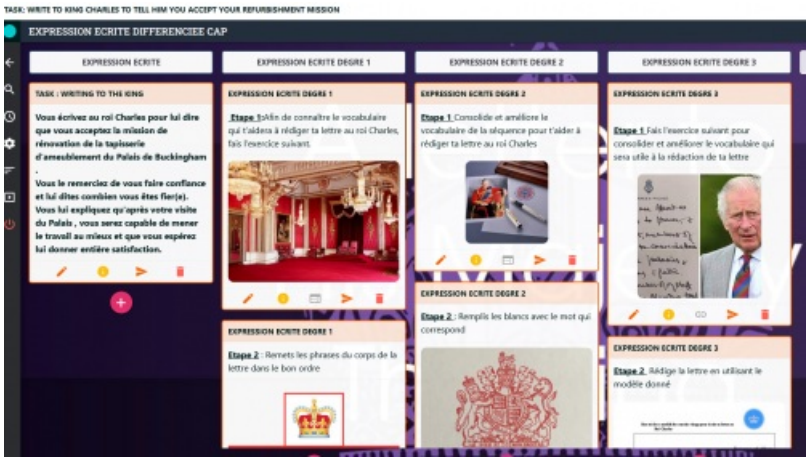
C'est la fin du jeu.

ETAPE 8 : TRACE ECRITE

L'élève complète une fiche de synthèse des activités :" **KING CHARLES 'S ID CARD** où il recense toutes les informations obtenues.

B- Pour compléter cette première étape, on propose aux élèves une activité **d'expression écrite différenciée** accessible via le lien suivant.

https://digipad.app/p/570876/93aeeeb08c19c



Les élèves doivent écrire au Roi Charles pour l'informer qu'ils acceptent la mission de rénovation proposée dans l'Enter game.

- 3 degrés de difficultés sont proposés, l'élève se positionne sur le degré qui lui convient le mieux.

Pour compléter cette première étape, on propose en HOMEWORK un **Genial.ly sur la famille Royale** qui permet de réviser et fixer les acquis.

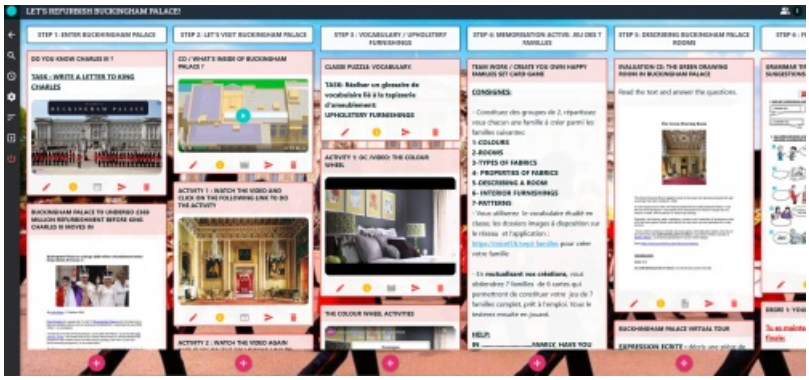
https://view.genial.ly/655bd2e6e657560011288934/interactive-content-royal-family

STEP 2 : LET'S VISIT BUCKINGHAM PALACE

Les élèves découvrent Buckingham Palace à travers les activités suivantes :

- Une COMPREHENSION ORALE : **WHAT'S INSIDE OF BUCKINGHAM PALACE ?** accessible sur le digipad :

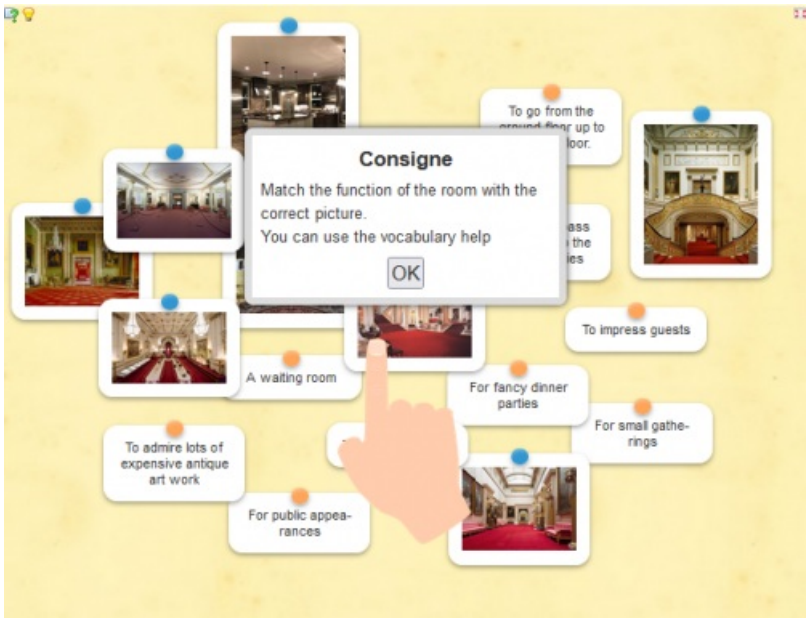
https://digipad.app/p/560548/2a71a7587a7bb



3 activités Learning apps sont proposées :

- Un exercice de matching avec le nom des pièces de Buckingham Palace

- Un exercice de matching avec la fonction des pièces de Buckingham Palace
- Un QCM de compréhension.

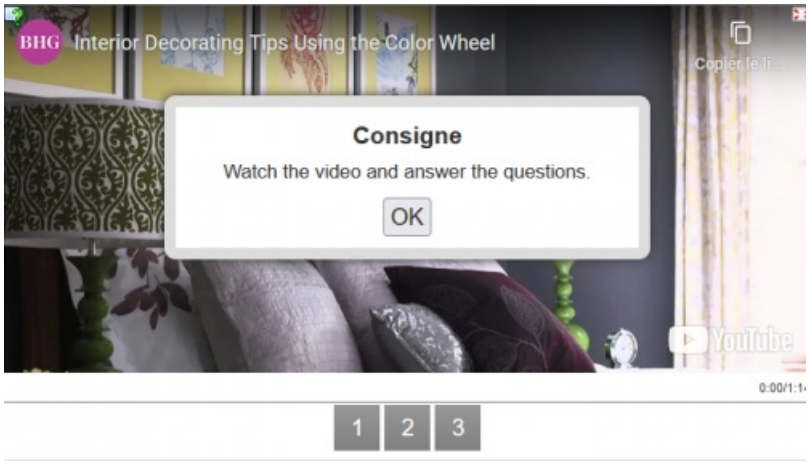


Pour compléter les informations sur Buckingham, on propose aux élèves une activité de compréhension écrite.

STEP 3 : VOCABULARY / UPHOLSTERY FURNISHINGS

Tout d'abord, une activité de **COMPREHENSION ORALE** est proposée aux élèves : **The colour Wheel**

On fait remarquer aux élèves que l'orthographe US pour le mot COULEUR est COLOR et non COLOUR comme en anglais Britannique.

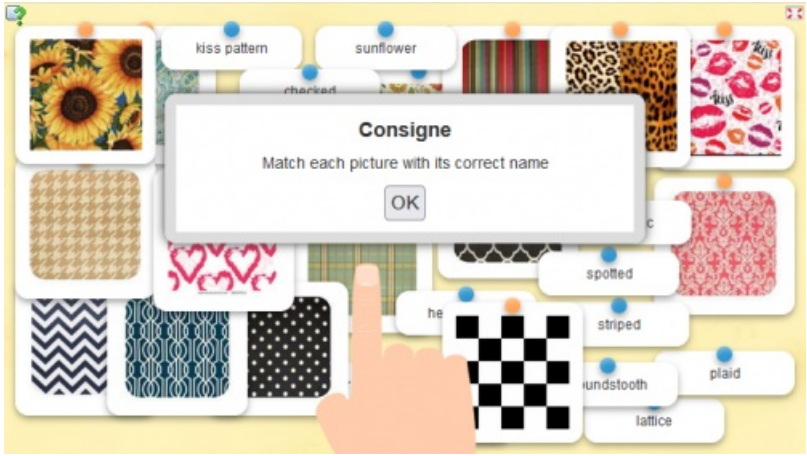


A travers 3 exercices **Learning Apps**, les élèves réactivent le vocabulaire des couleurs et découvrent l'interêt de la **« Colour Wheel »** dans la décoration.

Puis les élèves vont étudier sur le principe de la classe puzzle le vocabulaire essentiel à la tapisserie d'ameublement.

6 thèmes leur sont proposés :

1-ROOMS
2-TYPES OF FABRICS
3- PROPERTIES OF FABRICS
4-DESCRIBING A ROOM
5- INTERIOR FURNISHINGS
6-PATTERNS



Pour chaque thème, une activité d'acquistion du vocabulaire est proposée.
Selon son niveau, l'élève sélectionne une ou plusieurs activités.
Puis une mise en commun est faite afin que les élèves puissent acquérir tout le vocabulaire qui permettra de réaliser leur tâche intermédiare, à savoir réaliser :
Un glossaire de tapisserie d'ameublement avec 10 Mots par rubrique.

TYPES OF FABRICS

French	English

HOMEWORK : Learning apps de revision sur **FABRICS**

STEP 4 : MEMORISATION ACTIVE : JEU DES 7 FAMILLES

- Les élèves constituent des groupes de 2, chaque groupe se répartit ensuite une famille à créer parmi les familles suivantes :

1-COLOURS
2-ROOMS
3-TYPES OF FABRICS

4- PROPERTIES OF FABRICS
5-DESCRIBING A ROOM
6- INTERIOR FURNISHINGS
7-PATTERNS

- Les groupes utilisent pour cela le vocabulaire étudié en classe, les dossiers images à disposition sur le réseau et l'application :

https://micetf.fr/sept-familles pour créer votre famille

- En mutualisant leurs créations et en collaborant, les élèves obtiennent 7 familles de 6 cartes **qui permettent alors de constituer leur jeu de 7 familles complet, prêt à l'emploi**. Ils le testent ensuite en imprimant les cartes, en les découpant et en jouant, ce qui leur permet d'interagir tout en mémorisant le vocabulaire.

STEP 5 : DESCRIBING BUCKINGHAM PALACE ROOMS

Les élèves ont maintenant le vocabulaire nécessaire pour décrire les pièces de Buckingham.

Une évaluation formative de compréhension écrite est proposée à ce stade.

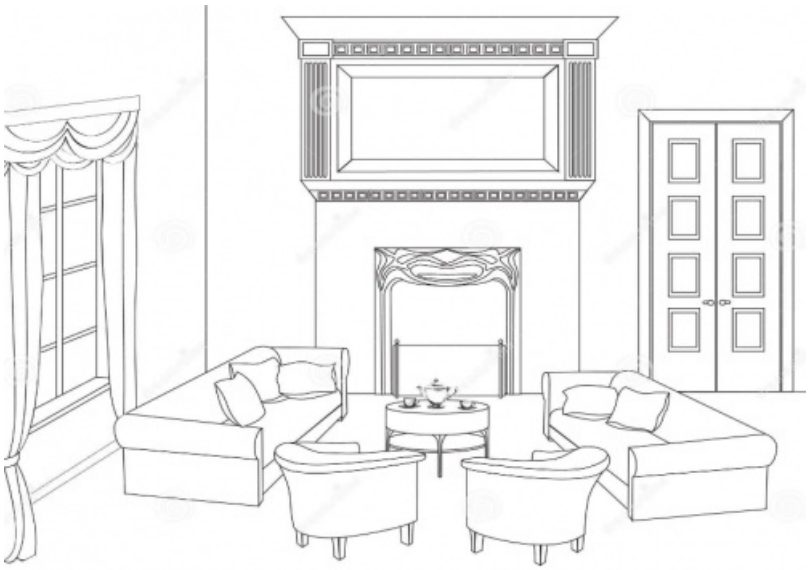
Puis une activité d'expression écrite :

Les élèves doivent décrire une pièce de Buckingham de leur choix en remobilisant les connaissances acquises lors des étapes précédentes, ils ont à disposition un " virtual tour" à disposition et la vidéo visionnée lors de l'étape 1.

STEP 6 : FINAL TASK

L'élève est maintenant prêt à réaliser ta tâche finale :

Il a **à sa disposition des visuels** qu'il peut modifier en dessinant , en coloriant ou en utilisant la technique du collage pour faire apparaître les motifs par exemple.



Ces visuels lui serviront de support pour sa présentation orale , il a le droit également d'avoir une carte mentale avec 10 mots.

S'il choisit le degré 1 : il doit présenter à l'oral en 3 minutes maximum un projet de rénovation au Prince Charles concernant au minimum une pièce et en utilisant au moins :
- 4 noms de couleurs.
- le nom de la pièce.
- 2 motifs.
- 2 types de tissus.
- 2 adjectifs décrivant les tissus.
- 3 éléments de la pièce à rénover.
- 2 adjectifs pour décrire l'effet apporté sur la pièce
- 2 expressions de suggestion ou conseil.

Il doit justifier ses choix par rapport à la personnalité du roi Charles et de son mode de vie qu'il a découvert dans une séance précédente.

Pour les autres degrés, les contraintes sont plus exigentes.

STEP 7 : ROAD TO THE CCF

En fin de séquence, on propose aux élèves un entraînement au CCF avec :
- pour la compréhension orale une vidéo :

Old Buckingham Palace and Windsor Castle curtains upcycled into kimonos
- pour la Compréhension écrite, un texte **Climate change by King Charles III**

- Pour l'expression écrite : deux sujets d'expression écrite au choix :

-Sujet 1 :

Vous sentez-vous comme le roi Charles concerné par le changement climatique ? Quelles sont les actions quotidiennes que vous faites pour le stopper ?

-Sujet 2 :

Le Roi Charles cherche des bénévoles pour son association de lutte contre le changement climatique et passe une annonce sur Internet.
Vous répondez à l'annonce par mail pour poser votre candidature et vous montrez combien vous êtes motivés et que vous aimeriez rejoindre son équipe.

TOUTES LES RESSOURCES NECESSAIRES SONT TELECHARGEABLES DEPUIS LES DIGIPADS

Document joint

deroule_du_jeu_de_piste_numerique (PDF de 129.8 ko)

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.