

Développer l'interaction écrite et l'expression creative des apprenants à travers une activité numérique ludique et collaborative.

Objectifs d'apprentissage : Développer l'interaction écrite et l'expression créative à travers une activité numérique, ludique et collaborative.

Description d'activité langagière : Entraînement à l'interaction écrite à travers un jeu de société mobilisant les compétences de réception et de médiation et faisant appel aux usages collaboratifs numériques dont l'approche ludique favorisera l'interaction et l'expression créative des apprenants. Adaptable à tous les niveaux.

Outil ressource : Gartic Phone – The Telephone Game by Onrizon Social Games

- application gratuite sans engagement et libre d'utilisation (voir conditions)
- lien du support : <https://garticphone.com/fr> (sur Navigateur Internet mais aussi disponible en IOS et Android)

Présentation générale

« **Gartic Phone** » est un jeu de société qui mélange le « Pictionary » avec le téléphone arabe.. Un concept aussi fun qu'efficace, chaque participant doit puiser dans son imagination pour trouver une phrase et chaque phrase est envoyée à un autre joueur. Ce dernier doit alors essayer dans un temps imparti de dessiner la phrase reçue et, une fois terminé, son dessin est envoyé à un autre joueur qui doit alors le comprendre et écrire une phrase correspondante.

À la fin des tours, quand chaque joueur a dessiné et écrit plusieurs fois, les résultats finaux sont dévoilés avec l'enchaînement des phrases et des dessins sous forme d'album. Il y a toujours des surprises amusantes , les phrases initiales vont rarement au bout, se transforment et finissent souvent très déformées !

On peut associer entre 4 et 30 joueurs pour une partie.

Disponible en *français, anglais, espagnol, allemand, portugais* et en 17 autres langues, ce jeu éducatif permet de développer les compétences artistiques, linguistiques, visuo-spatiales et cognitives des élèves de façon ludique et conviviale.

Gartic Phone est gratuit et disponible sur PC - directement sur son navigateur sans installation, mais également sur IOS et Android. Plusieurs modes de jeu sont disponibles,

Apprendre par le
jeu ...



« Développer une imagination créatrice en partant d'éléments connus, rajouter de nouvelles propriétés, mettre en œuvre de nouvelles idées, de nouveaux concepts, libérer la capacité d'innovation, de création, permettre d'emprunter de nouvelles voies neuronales »

Proposition de mise en œuvre :

A) Prérequis / Travaux en amont : (1 séance ou plus)

Entraîner les apprenants à représenter des objets dans l'espace / adverbess de position / verbes d'action / description d'une scène ou d'un scénario.

Champs lexicaux : animaux, végétaux, aliments, matériaux, couleurs, paysages, éléments géographiques, climats, personnes, métiers.

Compétences : comprendre et rédiger un énoncé simple portant sur des faits de la vie quotidienne et / ou de l'imaginaire / dessiner pour appréhender le monde et donner une interprétation subjective, tributaire de son expérience de la vie et du milieu (culturel, sociale et familial)

B) Activité de Jeu (1 séance) : Après une brève phase de paramétrage, l'enseignant invite les apprenants à se connecter sur l'application **Gartic Phone** avec un code unique afin de commencer une partie du jeu collaboratif en ligne. Dans un temps imparti les élèves doivent réaliser un dessin pour représenter et faire deviner une phrase pour le joueur suivant, puis deviner l'énoncé qu'a dessinée le joueur précédent en rédigeant une phrase la plus explicite possible. À la fin du jeu, la dernière phrase devinée doit correspondre le plus possible à la première phrase donnée.

Situation 1 : en salle informatique en travail individuel ou par binôme. Connexion internet. Maximum 30 connexions

Situation 2 : dans le cadre de la classe virtuelle / cours à distance en temps réel

Niveau éducatif : voies générale,
technologique, professionnelle
Collège, lycées

CECRL:
interaction écrite
médier des concepts
médier la communication
production écrite
réception écrite

Thèmes de programme :
activités culturelles et linguistiques
(langues vivantes cycle 3)
la personne et la vie quotidienne (langues
vivantes cycle 3)
l'environnement urbain ou rural (langues
vivantes cycle 3)
écrire (langues vivantes cycle 3)
l'imaginaire (langues vivantes cycle 3)

Compétences :
réagir et dialoguer (LVER cycle 3)
écrire (LVER cycle 3)
CRCN
collaborer
interagir
communication et collaboration

Apprendre par
le jeu ...



Gartic Phone : un outil numérique adapté aux usages collaboratifs de la classe dont l'approche ludique favorisera l'interaction et l'expression creative des apprenants

Gartic Phone est un party-game de dessin jouable à partir de 4 joueurs (maximum 30) sur navigateur internet. Sur le même principe que le téléphone arabe, il faut dessiner sur son écran pour faire deviner une phrase au joueur suivant, puis deviner la phrase qu'a dessinée le joueur précédent. À la fin du jeu, la dernière phrase devinée doit correspondre le plus possible à la première phrase donnée.

Développeur : Onrizon Social Games. Date de sortie en France : 08 déc. 2020

Genre(s) : Party-Game. Classification : +3 ans. Mode(s) : Multi en ligne

Web : Site officiel : <https://garticphone.com/fr> Support(s) : Navigateur Internet , IOS, android

Confidentialité : sans utilisation des données personnelles



Apprendre par
le jeu ...