

## We are the makers – IoT Scénario d'apprentissage

### Magasin de souvenirs

<b>1. Titre du Scénario</b>	<b>Magasin de souvenirs (production et « vente » de souvenirs imprimés en 3D)</b>
<b>2. Groupe cible</b>	Tout cours de langue étrangère (à partir de la 2ème année d'apprentissage, au moins 10 ans)
<b>3. Durée</b>	environ 6 heures
<b>4. Besoins couverts par l'activité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- connaissance de base de la langue étrangère</li> <li>- connaissances de base de l'impression 3D (y compris le téléchargement de fichiers depuis Thingiverse, le tranchage et la configuration de l'impression)</li> </ul>
<b>5. Résultats attendus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- acquérir des connaissances géographiques sur le pays où la langue étrangère est parlée</li> <li>- choisir un objet qui est lié à un endroit particulier dans ce pays</li> <li>- imprimer un objet choisi</li> <li>- présenter et décrire l'objet / le «vendre» à bon escient (dialogue vendeur-acheteur), avec des adjectifs,... des phrases</li> </ul>
<b>6. Méthodologies</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- recherche sur Internet</li> <li>- impression en 3D</li> </ul>
<b>7. Lieu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- salle de classe avec accès informatique</li> <li>- Imprimantes 3D</li> </ul>
<b>8. Outils / Matériaux / Ressources</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet</li> <li>- logiciel et matériel pour l'impression 3D</li> </ul>
<b>9. Description étape par étape de l'activité / contenu</b>	<p>Les élèves...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ... choisissent un monument lié à une région / un lieu particulier qu'ils souhaitent imprimer en 3D</li> <li>- ... recherchent des informations sur ce monument et prennent des notes pour les présenter plus tard en classe et vérifient sur Thingiverse.com si l'objet est disponible</li> <li>- ... impriment en 3D le monument / objet = souvenir</li> <li>- ... se réunissent dans différents groupes de «vendeurs» et d'«acheteurs» pour «vendre» leurs souvenirs dans une «boutique» (en utilisant des «discours de vente»)</li> </ul>
<b>10. Retour d'information</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les élèves et le professeur de langue feront des commentaires sur les objets / souvenirs, les faits les concernant et les discussions de vente</li> </ul>
<b>11. Evaluation</b>	Les élèves peuvent présenter leur «boutique de souvenirs» lors d'une journée portes ouvertes de leur école ou lors d'une soirée des parents.