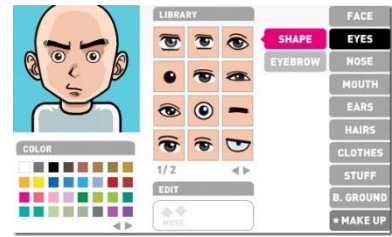


Fiche d'identité

Nom de l'outil : « Face your manga »



Utilisable sur : Ordinateur, tablette, également disponible pour smartphones sur iTunes et App store (version payante sauf iPhone iOS 4.0 et plus)

Description : Bienvenue à l'application sociale 2.0. Aujourd'hui "Face your manga" est le seul grand Social. Application où vous pouvez créer, modifier, collecter et partager vos Avatars.

Pour qui :

De préférence avec des cycles 2 ou 3.

Compétences requises :

Savoir utiliser la souris.

Paramètres d'accessibilité¹ :

Aucun

¹ Paramètres permettant de modifier certaines caractéristiques de l'outil numérique/l'application/du logiciel proposé.

Lien de téléchargement ou de consultation :

Lien URL vers la plateforme : <https://www.faceyourmanga.com>

Prix : **GRATUIT** sauf téléchargement payant de l'application dans certains cas.

Remarques au sujet de la plateforme :

Points forts :

- De nombreuses possibilités de modifications (toutes les parties du visage, maquillage, accessoires...)
- En anglais : peut-être utile pour travailler les parties du corps en anglais cependant la langue n'est pas un frein à l'utilisation de l'application.
- Design sympa et utilisation intuitive.

Points faibles :

- Pour sauvegarder le manga nécessité d'entrer une adresse mail, une date de naissance (avant 200)
- L'application payante (obligation d'avoir une connexion)

Mise en ligne sur le site

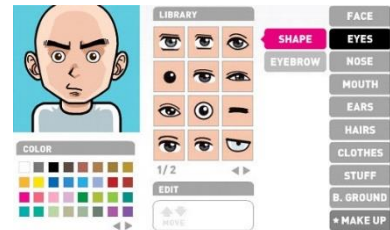
Pour quelle(s) matière(s) ? Anglais

Quel est l'objectif pédagogique ? Aider les élèves à l'acquisition du vocabulaire par une entrée

Résumé pour proposer l'outil sur le site :

Nom de l'outil : « Face your Manga »

Description : Permet de créer son avatar en jouant de nombreux paramètres, les onglets sont en anglais.



[Cycle 2-3]

Compétence(s) travaillée(s) : Travailler le lexique du corps humain, le portrait physique.

Gratuite ; Support Android et/ou iOS et/ou ordinateur

Paramètres d'accessibilités : aucun

Fiche de préparation²

NIVEAU	CYCLE 3
Domaine	Langue vivante : Anglais
Compétence	Travailler le lexique du corps humain, le portrait physique.
Objectif	Créer son avatar puis pouvoir le décrire en anglais.
Tâche finale	Créer le jeu du « qui est-ce » avec les avatars des élèves.
Déroulement	<p><u>Séance 2</u></p> <p>(En amont le vocabulaire aura été travaillé)</p> <p>Les élèves découvrent l'application par deux.</p> <p>Puis chacun créer son avatar en disant le nom de l'item qu'il modifie.</p> <p>Une capture d'écran est faite de chaque avatar.</p> <p>Les élèves s'entraînent à décrire leur personnage. Par groupe de trois, les deux autres élèves doivent être le premier à trouver le bon avatar parmi trois.</p>

² Séquence ou séance en fonction de vos besoins.