

Sa carte universitaire

Module

1

Travail personnel préparatoire 1 : Épeler ses nom et prénom



Donnez ce travail à faire en devoir pour le jour de l'activité. L'élève réutilisera ces compétences dans la tâche.

Travail personnel préparatoire 2 : Apprendre à compter de 0 à 9



Donnez ce travail à faire en devoir pour le jour de l'activité. L'élève réutilisera ces compétences dans la tâche.

Après avoir fait les travaux préparatoires, l'étudiant sera capable d'épeler son nom de famille, son prénom et de donner son numéro d'étudiant. Pour qu'il puisse réaliser ces activités en autonomie, vous pouvez par exemple lui suggérer des vidéos avec l'alphabet et les nombres.

Vérifier ces compétences avant de faire le jeu de rôle (par exemple, faites-lui épeler un mot, demandez-lui son numéro de téléphone, etc.).

Tâche : Récupérer sa carte universitaire



Faites la mise en contexte avant le jeu de rôle.

Dans le jeu de rôle, vous faites partie du personnel du comptoir de la carte. Vous allez vérifier les informations personnelles de l'élève avant de lui donner sa carte UdeM.

Pour vous approcher davantage de la situation authentique, vous pouvez demander la carte UdeM de l'élève et la lui remettre au cours du jeu de rôle.

Guide pour l'interaction

- Quel est votre nom?
- Pouvez-vous l'épeler?
- Quel est votre prénom?
- Pouvez-vous me donner votre numéro d'étudiant?

Interagir au quotidien à l'université

page 1

Pistes de rétroaction :

- Justesse des réactions en interaction (est-ce que l'étudiant peut répondre aux demandes d'informations sur son identité?)
- Prononciation, en particulier des nasales (*un, cinq...*)

**Travail personnel d'approfondissement :
Remplir un formulaire de l'université**

Donnez cette activité à faire en devoir.