

Cycle : 2

Titre : visioconférence avec locuteur natif
scénario pédagogique École de Derval

Descriptif rapide: Intégration dans le cadre d'une séquence d'enseignement des langues en cycle 2 (CP/CE1), une visioconférence mettant en relation des groupes d'élèves avec une locutrice native, sur la base d'un scénario pédagogique. Ce scénario a pour buts d'amener les élèves à mobiliser leurs connaissances préalables, et de les lancer dans un projet actionnel, consistant à apprendre un jeu de cour traditionnel anglais, et à y jouer.

Mot(s) clé(s) : visioconférence, locuteur natif, langues vivantes, projet actionnel

Domaines d'activités : pratique d'une langue vivante étrangère

Compétences visées :

Communiquer, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots
Se présenter, dialoguer, échanger...

Répondre à des questions et en poser (sujets familiers ou besoins immédiats)

Demander et donner des informations simples relatives :

à des sujets familiers : expression des goûts, de la possession, de la localisation, d'un souhait, du prix, de la date, de l'heure, du temps qu'il fait, de quantités, etc.

Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes

Suivre le fil d'une histoire simple avec les aides appropriées (lexique imagé, support didactisé...).

Domaines du B2i :

1 – S'approprier un environnement informatique de travail

4 – S'informer, se documenter

Compétences du B2i :

1.3) Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.

4.2) Je sais repérer les informations affichées à l'écran.

Dispositif pédagogique :

Les élèves sont répartis par groupes de 5 élèves maximum, mixtes (CP et CE1). Ils bénéficient d'un créneau d'une durée de 20 minutes maximum pour interagir avec la locutrice native.

La connexion se fait à partir d'un ordinateur connecté à internet, via la plateforme adobe connect.

La connexion se fait dans une salle séparée.

Le maître-animateur LV et TUIIC supervise les aspects techniques. Il ne doit en aucun cas traduire aux élèves ce qui vient d'être dit par le locuteur natif.

Le locuteur natif ne doit en aucun cas parler français.

Matériel et supports :

Site local :

Un PC local connecté en ethernet à internet.

Un compte « adobe ® connect™ », et une classe virtuelle spécifique.

Une webcam et une paire d'enceintes

Un micro (de préférence unidirectionnel cardioïde dynamique avec interrupteur)

Un sac avec des peluches d'animaux

Site distant :

Un PC local connecté en ethernet à internet.

Un compte « adobe ® connect™ », et une classe virtuelle spécifique.

Une webcam mobile
Un micro-casque
Un sac avec des peluches d'animaux
Une série de personnages de différentes couleurs (type playmobil ®)

Déroulement :

Phase de présentation (dominante « parler en continu ») : (2 min.)

Présentation rapide de chaque élève afin que la locutrice native puisse identifier les participants du groupe : utilisation de la chanson « Hello, What's your name? »

Phase d'interaction (dominante comprendre, réagir et parler en interaction) : (10 min.)

1/ *What's in the bag ?*

C'est un jeu auquel les élèves ont déjà joué. Mise en situation par la locutrice native, qui tient un sac dans les mains :

“*Look : I've got many animals... : I've got a dog. Can you repeat : “a dog”.*”

Faire ainsi avec les différents animaux.

Ensuite, le locuteur natif cache un animal dans un sac et dit :

Now, I've got an animal in my bag. Is it a cat, a dog, a fish, a ... (en indiquant les animaux représentés à l'écran, avec l'aide du pointeur)

You have four guesses, (en montrant ses doigts) but you can ask many questions. Is it blue, is it red, is it big?... So... What's in the bag?

Relance éventuelle si les élèves ne comprennent pas ce qui est attendu d'eux : montrer le sac et éventuellement dire “*Is it... a dog ?* », tout en pointant sur le référentiel présent à l'écran.

Si les élèves ne trouvent pas après 4 propositions, le locuteur natif marque un point et dit « One point for me! » ou bien : « *Yes... one point for you!* ». Le score est affiché à l'écran dans une zone de texte.

2/ Inversion des rôles – *What's in the bag ?*.

Présentation par les élèves de leurs animaux. Puis formulation, avec ou sans aide du locuteur natif de la phrase : *What's in the bag?*

La première équipe a avoir marqué 3 points a gagné.

Formulations possibles/attendues : *Have you got a... Is it a... Yes it is/No it isn't. What's in the bag? Next !*

Phase de Compréhension / interaction (dominante comprendre à l'oral): 5 min.

Présentation des règles du jeu « *Please Mr crocodile, can I cross your river ?* » avec mise en scène (utiliser des playmobils® de différentes couleurs).

Un affichage reprennant les différentes couleurs se trouve sur la plate-forme virtuelle. Les élèves et le locuteur natif peuvent utiliser un pointeur partagé pour indiquer une couleur, au lieu de la nommer.

Le locuteur natif montre la règle du jeu de cour traditionnel « *please Mister Crocodile* », (tiré de l'ouvrage Snapdragon CE1, éditions scéren/CRDP des Pays de la Loire) :

Les personnages veulent traverser une rivière, mais de l'autre côté se trouve un crocodile. Ils lui demandent donc la permission de traverser. Celui-ci accorde alors le droit de passer si l'on porte une couleur donnée. Dans la situation qui est montrée aux élèves, dans un premier temps, les personnages traversent quoi qu'il en soit, et certains se font donc croquer par le crocodile.

Le locuteur, ou le maître-animateur indiquent la couleur choisie par le crocodile, avec le pointeur.

Les formulations utilisées sont les suivantes :

-*M. Crocodile, can I cross your river ?*

-*Yes !*

-*By what colour ?*

-*Blue !*

Dans un second temps, le locuteur demande aux élèves si le personnage peut, ou non, traverser la rivière selon eux. Le crocodile valide ou non le choix des élèves.

Salutations et fin de la séance.

Phase de compréhension (séance suivante collective en classe)

Regarder la vidéo de la visioconférence et faire expliciter aux élèves ce qu'ils ont compris du jeu présenté par la locutrice native. Verbaliser les différentes étapes du jeu et le mettre en situation sur la cour de l'école.

Suite de la séquence :

Organiser ensuite, au cours de la séquence, l'apprentissage progressif des différentes formulations mises en œuvre dans le jeu, tel que défini, notamment, dans l'ouvrage snapdragon ce1.

Scénario pédagogique proposé par l'école de Derval
Circonscription de Châteaubriant, Inspection académique de la Loire Atlantique
date : 19/01/2012

Auteur(s) : Karine Ménager, Vincent Beckmann

The screenshot displays a virtual classroom interface. On the left, there are two video windows: the top one shows a classroom with several people, and the bottom one shows Vincent Beckmann 2 holding a blue and white stuffed animal. To the right of the videos is a 'Note' board with 'Fiona : 6' and 'CP : 3'. Further right is a 'COLORS.jpg' board with a 3x4 grid of colorful starburst shapes. Below that is a 'planche animaux KM1.jpg' board with a grid of animal images including a dog, cat, lion, snake, fish, bird, giraffe, toucan, hamster, rabbit, tiger, zebra, and penguin. At the bottom, there is a media control bar with a play button, a progress bar at 0:06:15, and a 'LECTURE EN COURS...' indicator. The bottom-most bar contains navigation and sharing controls like 'Partager', 'Arrêter le partage', and 'Plein écran', along with a list of application windows.