

séquence en langues vivantes - Go fish!

mis à jour le 24/05/2016

Séquence d'enseignement des langues vivantes en cycle 3, aboutissant, dans le cadre d'une approche actionnelle, à un jeu en langue anglaise : "Go fish!". Cette séquence peut être menée avec TNI (ressources open-sankoré fournies), ou avec les outils traditionnels (déroulés, documents imprimables et supports fournis). Dans le prolongement de cette séquence, une visioconférence permettant l'interaction avec locuteur natif est proposée aux élèves sur la plateforme Adobe Connect.

mots clés : vidéo, TNI , projet actionnel, jeux LV, jeu moderne, open-sankoré, visioconférence

scénario pédagogique proposé Vincent Beckmann - Formateur LV 44 et la circonscription de Saint-Nazaire, Presqu'île Guérandaise

Domaine d'activité

Pratique d'une langue vivante étrangère

Compétences visées

Parler en continu :

Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des activités ou sujets familiers en utilisant des connecteurs élémentaires
Reproduire un modèle oral

Comprendre, réagir et parler en interaction :

poser des questions et y répondre

Ecrire :

Produire de manière autonome quelques phrases sur lui-même, sur des personnages réels ou imaginaires.

Domaines du B2i

S'approprier un environnement informatique de travail
Communiquer, échanger

Items du B2i

Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques
Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus

Explicitation des items du B2i

Il sait qu'il a droit au respect de son image et de sa vie privée et à la protection de ses données personnelles.
Il respecte les autres dans le cadre de la communication électronique et de la publication en ligne (propos injurieux, diffamatoires, atteinte à la vie privée ou toute autre forme d'atteinte).

Matériel et supports

- Un TNI (optionnel) pour le travail spécifique en langues vivantes et pour les phases collectives des visioconférences (ou vidéoprojecteur)
- Un ordinateur PC/mac connecté à internet pour la visioconférence
- Un micro et une webcam pour la visioconférence

Logiciels :

- Utilisation de la plateforme adobe connect pour les visioconférences
- Utilisation du logiciel open-sankoré pour les séances de Langues vivantes

Matériel spécifique pour les langues vivantes :

Chanson : *Have you got a pet?*

Flashcards et vignettes individuelles

Vidéo « *How many pets have you got?* » - éventuellement vidéo teaser « *the secret life of pets* ».

Jeu de cartes "*go fish !*" et règle du jeu.

Différentes activités ludiques : *class survey*, *Three in a row*, *snap !*, etc.(voir ressources téléchargeables)

Dispositif pédagogique

Les séances de langue vivante sont réalisées en groupe classe, avec un seul enseignant. Les élèves travaillent soit en classe entière, notamment lors des phases d'appropriation collective (dominante « compréhension orale » et « parler en continu », soit en groupes plus petits (phases d'appropriation par groupe, à dominante « comprendre, réagir et parler en interaction »), allant du binôme au groupe de 5 ou 6 élèves.

Les séances de langues vivantes peuvent être menées avec TNI (ressources open-sankoré) ou sans (déroulés et ressources imprimables fournies).

La tâche finale de la séquence (le jeu de *Go fish!*), est menée collectivement puis par petits groupes.

La seconde tâche finale de la séquence (la visioconférence avec locuteur natif), est menée par petits groupes avec l'aide du MATUIC de la Circonscription et l'intervention d'un assistant anglophone du département.

Contexte et démarche

Approche actionnelle et projet

Dans le cadre d'un défi langues proposé par la circonscription, cette séquence de langues vivantes a pour but de préparer les élèves à deux tâches finales : jouer à un jeu de société en langue anglaise, puis interagir avec un locuteur natif sur la base d'un scénario incluant le lexique et les formulations liées à ce jeu (il n'était techniquement pas possible de jouer à ce jeu de cartes en visioconférence).

Déroulement

Phase 1 : 5 séances de langues vivantes

(5X45 minutes en groupe classe)

Objectifs des séances

:

Les déroulés des séances sont détaillés dans les documents en annexe.

Les contenus de la séquence sont les suivants :

Culture et lexique : (vocabulaire des animaux familiers)

Pet(s), dog(s), cat(s), hamster(s), guinea pig(s), bird(s), rabbit(s), mouse/mice, fish

Grammaire :

la marque du pluriel et ses différentes sonorités

Formulations :

I've got ... pets.

Have you got...?

Yes I have.

No, I haven't.

I haven't got...

How many... have you got?

Phonologie :

Le phonème /r/ de *Hamster, bird, rabbit*

Phase 2 : Visioconférence

(20 minutes par groupes de 5 élèves)

Objectifs de la séance

:

Permettre aux élèves d'interagir avec une personne anglophone sur la base d'un scénario qui leur permette de mobiliser leurs connaissances anciennes (famille, animaux de compagnie, etc.) et leurs connaissances les plus récentes : formulations et lexique en lien avec le jeu de *Go fish!*

Pour cette phase, l'intervention de deux adultes supplémentaires est nécessaire : le locuteur natif d'une part, et le MATUIC de la circonscription d'autre part (aide pédagogique et technique auprès des élèves).

Apport spécifique des TICE

L'usage des visioconférences est ici envisagé comme une occasion offerte aux élèves d'utiliser leurs connaissances et capacités de communication dans un contexte relativement authentique.

Le TNI et le logiciel open-sankoré ont également été utilisés au cours de la séquence, lors des phases d'enseignement/apprentissage en langues vivantes. Le TNI présente différents intérêts au fil des phases d'apprentissage :

Découverte : les supports vidéo utilisés ont pu être découverts de façon plus dynamique et active par les élèves (segmentation, exercices de compréhension orale, de mise en ordre de séquences, etc.)

Appropriation collective (« compréhension orale » et « parler en continu ») : l'utilisation de documents audio sur TNI permet l'écoute répétée, les activités de compréhension (listen and match, listen and point, listen and color...) ainsi que les activités ludiques de répétition collective, qui facilitent largement la mémorisation, et la reproduction de modèles proposés.

Appropriation par groupes : Les activités d'appropriation par groupes et d'interaction n'ont pas été prioritairement menées sur le TNI. Toutefois, les passations de consigne ont pu être facilitées par cet outil.

Appropriation individuelle et trace écrite : les fonctionnalités de projection multimédia du TNI facilitent à la fois l'exploitation de productions individuelles et collectives, et les phases d'institutionnalisation.

auteur(s) :

Vincent Beckmann, Formateur Langues Vivantes 44

information(s) pédagogique(s)

niveau : Cycle 3, ce2, cm1, cm2

type pédagogique : scénario, séquence

public visé : non précisé

contexte d'usage : classe

référence aux programmes :