

Sommaire

1. Présentation de la banque de ressources
2. L'interface BRNE : espaces Enseignant et Élève
3. Les ressources et outils
4. Les parcours clés en main Niveaux 1 et 2
5. Les consignes pour la classe

N.B. : les documents additionnels (séance 0, textes des dialogues, etc.) se trouvent dans l'espace Teachers des parcours clés en main.

1. PRÉSENTATION DE LA BANQUE DE RESSOURCES

Nos ressources pour le cycle 3 s'appuient sur le numérique pour développer l'apprentissage de l'anglais de manière simple, rigoureuse et motivante avec comme objectif la validation des niveaux A1/A2 en anglais.

Ils recherchent avant tout la **mise en activité** de l'élève. Ils donnent la priorité à l'**expression orale**, aux **échanges** langagiers, à la **production** et permettent à l'élève d'utiliser ses connaissances à chaque séance que ce soit pour émettre des hypothèses sur les supports audiovisuels ou au cours d'échanges avec ses pairs. Pour cela, nous avons élaboré de nombreux supports numériques, **audios et vidéos**, des **activités numériques variées** et **la possibilité pour l'enseignant de personnaliser les activités** afin de permettre dans chaque séance de pratiquer l'écoute, la compréhension, la répétition, la mémorisation et la production de contenus langagiers.

Afin de **simplifier la tâche** de chaque enseignant en fonction de ses besoins, nous proposons nos ressources sous deux formes : **des ressources et des activités** que vous pouvez utiliser séparément ou en créant vos **parcours personnalisés** mais également un **programme clés en main** qui vous offre séances et progressions à l'année.

Le programme met en scène deux enfants (Tom et Lucy), leur famille et le chien Bingo dans un **environnement contemporain et dans des situations propres à susciter l'intérêt et la motivation des élèves**. Les personnages grandissent entre le niveau 1 et le niveau 3, offrant des situations et des contenus à la fois proches et sans cesse renouvelés.



Une attention particulière est apportée à la **prononciation** et à l'**intonation**, non pour imposer un accent (les contenus audios sont dits par des locuteurs natifs, Tom est britannique et Lucy américaine), mais pour éviter les erreurs, facteurs d'incompréhension. Par exemple : la confusion entre paper/pepper, angry/hungry ou eat/hit/ it, mais également les différences de message selon que l'on accentue "**where** did you go ?" ou "where did **you** go ?". Habituer les élèves à **entendre et pratiquer une intonation authentique** doit leur permettre d'affiner leur capacité à discriminer les sons et être plus sereins lors d'échanges. Les **ateliers d'enregistrement** seront particulièrement utiles pour travailler les compétences phonologiques.

Les dialogues ou les textes qui accompagnent les diaporamas et les vidéos peuvent sembler parfois denses au premier abord. Notre choix est de poser certains mots en jalons mais surtout d'entraîner l'élève à accepter de ne pas tout comprendre et à se baser sur des indices et des éléments (images, sons, intonations, attitudes...) pour **développer des stratégies de compréhension**. Nous sommes convaincus que cette stratégie est transférable à toutes les matières, lorsque certains élèves « bloquent » parce qu'ils ne comprennent pas un mot. **Chaque mot étudié, chaque phrase prononcée peut être entendue autant de fois que nécessaire et des fiches de séquence** liées aux parcours clés en main vous donnent les indications phonétiques et des propositions méthodologiques pour aider simplement à leur fixation.

Autre particularité de notre banque de ressources : les élèves sont invités dès la première séance à construire leur **avatar** anglais. Une fois les comptes élèves créés, ceux-ci peuvent se connecter à leur espace et créer un double virtuel qui permet à chaque élève de s'exprimer librement au travers d'une identité fictive sans faire intervenir de composantes personnelles ou privées. Le contenu de cet espace (aspect, identité, coordonnées, emploi du temps, famille, goûts, etc.) se remplit au fur et à mesure des périodes et des acquis et sert aux échanges dialogués, lors des phases d'évaluation ou de certains *pair works*. Une version à imprimer est également disponible depuis le menu Documents à télécharger.

Quelques principes généraux pour mener vos séances :

- Toute la séance doit se dérouler **intégralement en anglais**. Afin d'accompagner les consignes ou pour aider à la prononciation, des gestes et une théâtralisation sont attendus chez l'enseignant et les élèves pour rendre les consignes plus opératoires. Chaque fois que vous vous adressez à la classe, restez simple : "Keep It Short And Simple" (KISS).
- La forme interrogative est toujours travaillée **après** les formes affirmative et négative pour permettre aux élèves de **mettre progressivement en place des interactions en s'appuyant sur un lexique et des formes affirmatives connues**.
- L'activité de compréhension est toujours menée **avant** l'activité de production : ce que les enfants comprennent étaye leur future production et une plus grande compétence en production permet d'augmenter le niveau de la compréhension et d'introduire des variations plus complexes.
- **L'objectif est de laisser progressivement l'élève conduire lui-même l'activité**. En les ritualisant, certaines activités peuvent être progressivement conduites par les élèves. À force de les rencontrer dans les pratiques de classe, les élèves ont mémorisé les consignes de réalisation (ex : Rituals, Flashcards, What's missing, Memory, etc.).
- Différencier ce qui est **enseigné** et **expliqué** et ce qui est simplement vu comme un bloc lexicalisé et sera détaillé et expliqué au niveau 3 ou plus tard.

2. L'INTERFACE BRNE : ESPACES ENSEIGNANT ET ÉLÈVE

Lorsque vous vous connectez sur la plateforme, différentes icônes vous permettent d'accéder :

- aux parcours clés en main
- à l'ensemble des ressources
- à l'espace de création des comptes élèves (Élèves et groupes)
- à celui des parcours personnalisés (Mes parcours)
- et à celui des ressources personnalisées (Mes ressources)

Le menu **Outils** vous permet d'accéder directement aux documents pdf à télécharger, aux sons à télécharger, au dictionnaire interactif et à l'éditeur de flashcards.

Présentation des interfaces Enseignant et Élève

L'espace personnel de l'enseignant lui permettra de multiples actions :

- Projeter et utiliser les parcours clés en main.
- Projeter et utiliser les activités : Flashcards, What's missing, Memory, etc. (voir chapitre 3.)
- Utiliser les outils : dictionnaire, éditeur de flashcards, ateliers d'enregistrement.
- Créer ses profils élèves, constituer des groupes d'élèves¹.
- Suivre ses élèves : visualiser et avoir un retour sur les évaluations et activités adressées².
- Constituer de nouveaux parcours avec les centaines d'activités didactisées mises à sa disposition.
- Adresser à des élèves, à des groupes ou à la classe entière ces activités pour réviser, s'entraîner, s'enregistrer ou s'évaluer.
- Personnaliser le dictionnaire interactif.
- Créer ses propres supports à partir du vocabulaire grâce à un éditeur de flashcards pour générer des planches de flashcards à télécharger ou à imprimer.

1. N.B. : les profils élèves ne doivent pas avoir de login reconnaissable de type nom et/ou prénom. Les mots de passe sont sensibles à la casse.
 2. À partir de décembre 2016.

RESSOURCES ET PARCOURS BRNE ANGLAIS CYCLE 3

Fiche pédagogique générale et mode d'emploi



Le tableau de bord de l'élève lui permettra de :

- Retrouver et visualiser les parcours clés en main et les activités du programme.
- Voir et réaliser les parcours d'activités personnalisés que son enseignant lui a adressés.
- Voir et faire les évaluations que son enseignant lui adresse et voir ses résultats.
- Accéder à son espace Avatar.
- Accéder à l'outil Dictionary pour entendre et lire le vocabulaire.
- Accéder au Recording Studio pour s'entraîner à répéter des dialogues et s'enregistrer.

Banque de ressources numériques éducatives I Love English School Numérique Cycle 3

bayard TRAJAÏÈRE EDUCLEVER

Rechercher

Welcome

- Commence les Parcours à faire, que ton professeur t'a envoyés.
- Retrouve les Parcours en cours et les Parcours réalisés.
- Exerce-toi à parler anglais avec les Recording studios.
- Découvre et révise du vocabulaire avec le Dictionary.
- Entraîne-toi grâce aux nombreuses Activités disponibles dans l'espace Ressources.
- A tout moment, tu peux utiliser le moteur de recherche en haut des pages.

Parcours à faire

Tu n'as pas encore de parcours.

Parcours en cours

Tu n'as pas encore de parcours.

Parcours réalisés

Tu n'as pas encore de parcours.

Ressources

- Séquences de civilisation
- Recording studio
- Activités
- Parcours Niveau 1
- Parcours Niveau 2

Outils

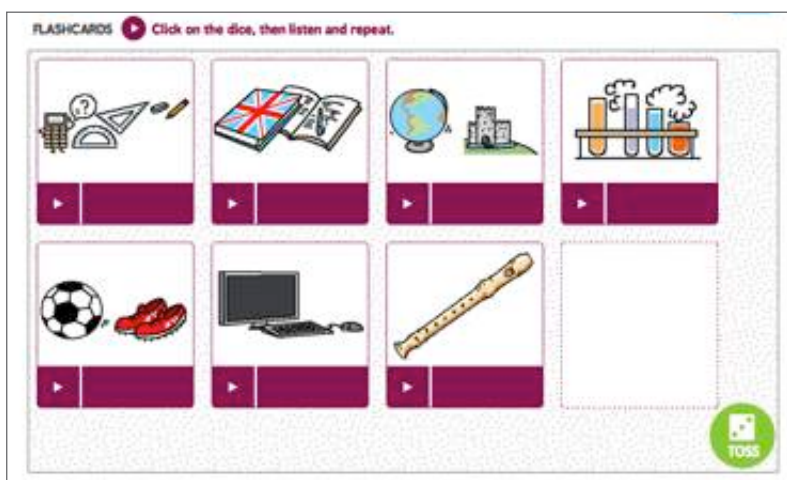
Dictionnaire

3. LES RESSOURCES ET OUTILS

1. Les activités numériques

Sauf indication contraire, les activités proposées dans « Ressources et outils » sont **utilisables telles quelles** ou **personnalisables** avec la base de données de médias. L'enseignant peut les proposer aux élèves, dans le cadre d'un cours, de parcours personnalisés, pour préparer une évaluation, pour s'entraîner, comme remédiation ou pour différencier les activités au sein de la classe. Une fois personnalisée, l'enseignant retrouve sa nouvelle activité dans « Mes ressources ». Les différents types d'activités sont les suivantes.

1.1 Flashcards à découvrir



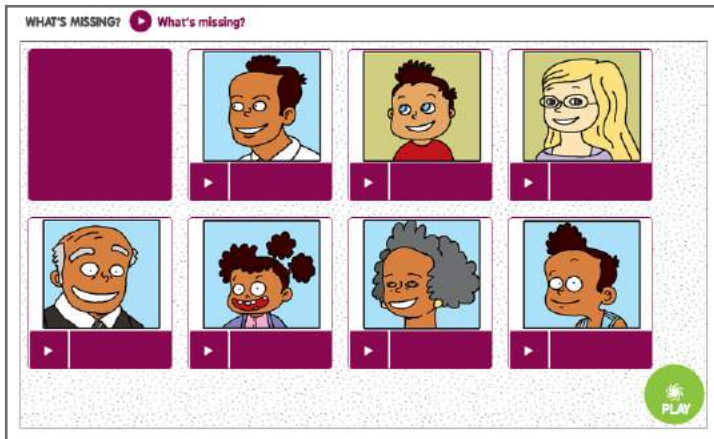
À chaque clic sur le dé, une nouvelle flashcard audio apparaît. Une activité classique qui permet de travailler l'écoute et la répétition autour du vocabulaire que l'on veut faire découvrir. Activité personnalisable, maximum 8 flashcards par page. Notez que les flashcards sont imprimables grâce à l'outil « Éditeur de flashcards ».

Suggestions d'utilisation

- **En collectif**, pour travailler la répétition (découverte du vocabulaire) : cliquer sur une flashcard, faire répéter à tous puis par demi-groupes puis par groupes de 4 pour repérer les défauts de prononciation. Puis de nouveau tout le monde.
- **En petit groupe** (découverte, révision ou remédiation) : un élève clique sur une flashcard et fait répéter son ou ses camarades jusqu'à ce que la prononciation et l'accentuation soient identiques.
- **En individuel** (révision) pour se concentrer sur la prononciation des phonèmes et la restitution du schéma intonatif.

1.2 What's missing?

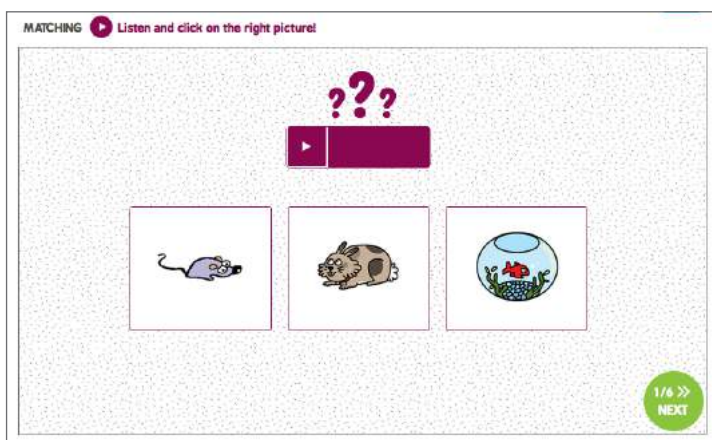
Plusieurs flashcards audio apparaissent à l'écran. Lorsqu'on clique sur le bouton « Play », les flashcards se retournent, se mélangent, puis se dévoilent à nouveau, sauf une. L'élève doit trouver l'image manquante. Cette activité permet principalement de travailler la fixation du lexique après l'avoir découvert avec une activité *Flashcards* par exemple.



Suggestions d'utilisation

- **En collectif** : un élève demande à la classe "What's missing?" (utiliser au début la consigne audio enregistrée pour imiter le schéma intonatif de la question). Les élèves lèvent le doigt pour répondre ou l'élève au tableau interroge un camarade de son choix.
- **En binôme ou en groupe** : pour travailler mémorisation et prononciation.
- **En individuel** : pour réviser le lexique.

1.3 Correspondance image /son (Matching)

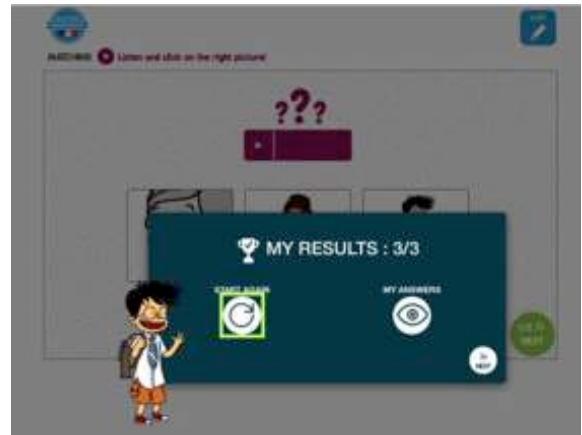


L'élève écoute un son, un mot ou une phrase et doit cliquer sur l'image correspondant à ce qu'il a entendu. Les images peuvent être remplacées par du texte. L'élève doit alors retrouver la transcription de ce qu'il a entendu. Cette activité permet de travailler la compréhension orale, principalement de structures syntaxiques.

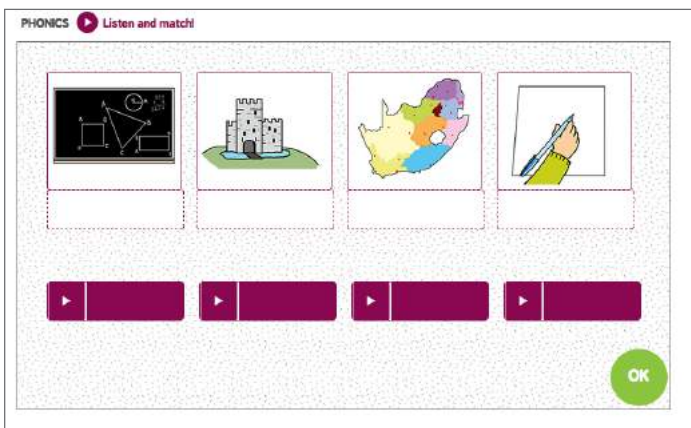
Suggestions d'utilisation

- **En collectif** : pour travailler l'écoute et la répétition en plus de la compréhension, procéder comme avec les flashcards. Lorsque l'audio se compose d'une question et d'une réponse, procéder comme suit : faire écouter et répéter plusieurs fois à la classe puis dire "Question" et pointer un élève qui doit répéter la question. Puis dire "Answer" et pointer un élève qui doit répéter la réponse. Recommencer 3 ou 4 fois puis demander quelle est la bonne réponse ("Which one?"). Les élèves doivent indiquer sur quelle image cliquer : "(the one) on the right" ; "(the one) in the middle", etc. Avant de cliquer, demander à la classe : "Is it correct/good?".

- **En individuel** : pour travailler la compréhension. Les exercices de type *Matching*, *Phonics* ou *Sort them out* indiquent le nombre de bonnes réponses lorsque l'exercice est terminé. L'élève peut recommencer jusqu'à ce qu'il soit satisfait de son résultat. Puis passer à la question suivante et répéter la procédure.
- **En petit groupe** : pour travailler la fixation. Un élève clique sur l'audio, fait répéter à ses camarades et leur demande d'indiquer la bonne réponse.



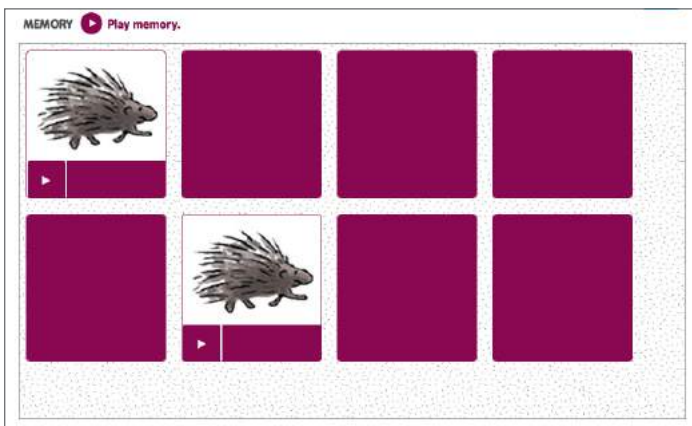
1.4 Grille de correspondance (Phonics)



L'objectif est ici d'associer des éléments : son/image, son/texte ou image/texte. L'utilisateur doit utiliser le glisser-déposer pour associer les éléments de catégories différentes. Les sons sont cliquables. Il peut s'agir d'un mot ou d'une phrase courte. Cette activité permet de travailler la compréhension orale et la compréhension écrite à partir du niveau 3.

Suggestion d'utilisation : pour renforcer ou remédier après une activité *Matching*.

1.5 Memory



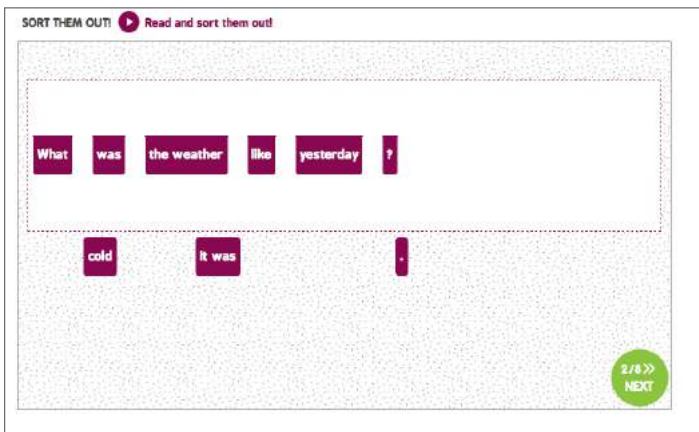
Des flashcards (image/son) sont affichées à l'écran face cachée. L'utilisateur doit retrouver les paires en cliquant sur les cartes. Si une paire est trouvée, elle reste affichée à l'écran. Dans le cas contraire, les cartes se retournent. Le mot est prononcé à chaque clic et l'utilisateur peut réécouter à loisir les cartes retournées quand le *Memory* est terminé.

Comme le *What's missing*, cette activité permet de travailler la fixation du vocabulaire, principalement en individuel ou en petit groupe.

Suggestions d'utilisation

- **En collectif ou en groupe** : attention à faire répéter le vocabulaire pour aider à sa mémorisation et sa répétition. L'intérêt en collectif est d'avoir un meneur qui interroge ses camarades sur la carte à retourner. Ceux-ci doivent alors exprimer la position de la carte qu'ils ont choisie.
- **En individuel** : pour travailler et réviser le lexique.

1.6 Classement (Sort them out !)

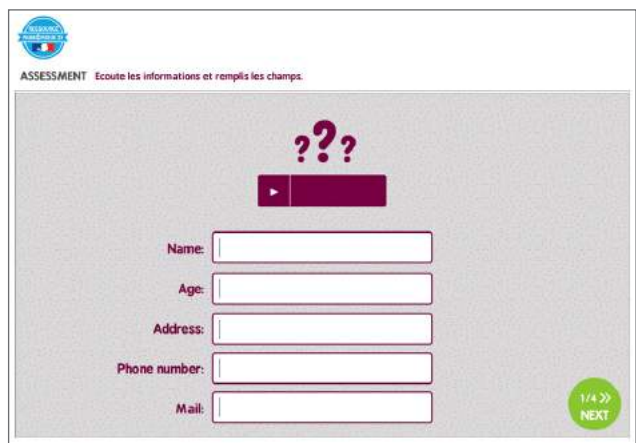


L'élève doit reconstituer des phrases en glissant les étiquettes-mots dans le bon ordre. C'est à ce stade la seule activité uniquement écrite³. Cette activité de classement permet de travailler la structure syntaxique. Elle ne doit pas être donnée tant que les structures ne sont pas maîtrisées à l'oral.

Suggestions d'utilisation

- **En collectif ou en groupe** : envoyer un élève au tableau et lui demander sa solution. Lui faire lire ce qu'il a obtenu. Demander aux autres : "Is it correct ?" Si ce n'est pas le cas, demander à un élève d'expliquer en anglais ce qu'il doit changer.
- **En individuel** : comme exercice en classe ou à la maison ou comme préparation à l'écriture d'une trace écrite.

1.7 Évaluations



3. De nouvelles activités écrites seront intégrées en décembre 2016.

RESSOURCES ET PARCOURS BRNE ANGLAIS CYCLE 3

Fiche pédagogique générale et mode d'emploi



Les évaluations numériques se présentent sous plusieurs formats : sélection d'images, saisie de texte ou de nombres et cases à sélectionner.

Elles se composent de 28 évaluations de 2 à 10 questions qui évaluent principalement des compétences du domaine « Écouter et comprendre ». Certaines demandent de reconnaître des sons ou des mots, d'autres d'entourer des illustrations correspondant à un texte entendu, d'autres encore demandent de reconstituer des mots épelés ou d'écrire des nombres (heures ou calculs). Elles se trouvent dans les séquences 6 des parcours clés en main ou sous forme de fichiers autonomes à partir du menu Ressources et outils.

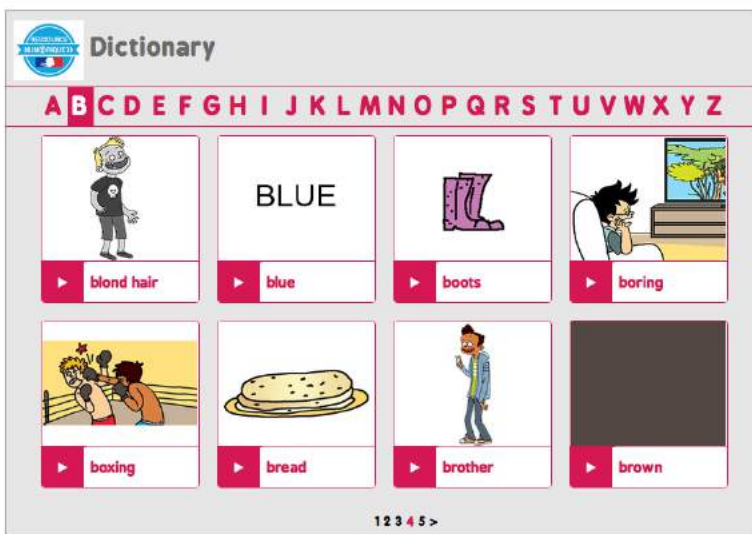
Suggestions d'utilisation

Ces ressources sont destinées à une utilisation individuelle pour des évaluations sommatives. Il est également possible d'utiliser les évaluations d'un niveau inférieur à celui de sa classe comme évaluation initiale pour valider remédiations et remises à niveau.

2. Les outils

Ils sont disponibles dès la page d'accueil Enseignants et dans la rubrique Outils.

2.1 Le Dictionnaire interactif (Dictionary)

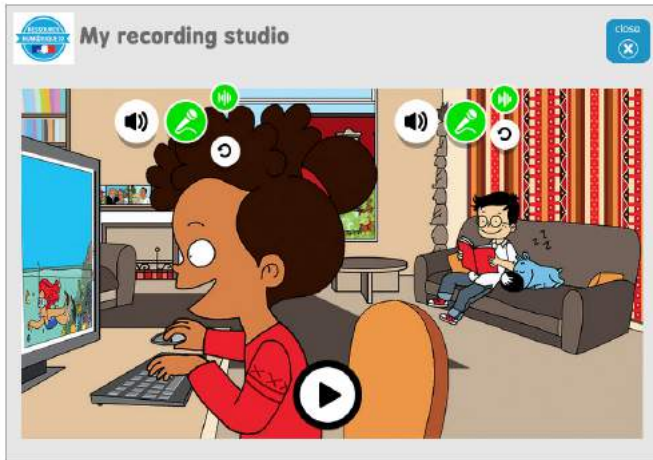


Ce dictionnaire propose plusieurs centaines d'entrées sous forme de flashcards audio avec texte. Il est personnalisable avec vos propres contenus. Il peut également être consulté par les élèves à partir de leur espace. Il est à utiliser en fin de séance ou dès que le lexique est bien maîtrisé à l'oral. Attention : un recours trop précoce à l'écrit risque d'entraîner des confusions et des erreurs de prononciation.

Suggestions d'utilisation

Demander aux élèves de prendre une photo mentale du mot. Leur faire prononcer. Effacer ou masquer une ou des syllabes et refaire prononcer. Demander comment on écrit la syllabe manquante et refaire prononcer. Écrire le mot entier au tableau et refaire prononcer plusieurs fois. Laisser aux élèves la possibilité d'exprimer ce qui leur paraît différent du français. N. B. : certaines illustrations sont liées aux parcours clés en main et peuvent être moins compréhensibles indépendamment du parcours.

2.2 L'atelier d'enregistrement illustré (Recording studio)



Cet outil permet à l'élève d'**écouter** un dialogue entre deux personnages à partir d'une image fixe, de **répéter** les phrases, mais aussi de **s'enregistrer** pour rejouer le dialogue.

Au-dessus de chaque personnage qui parle dans la scène, 2 boutons : un haut-parleur pour écouter et un micro pour s'enregistrer.

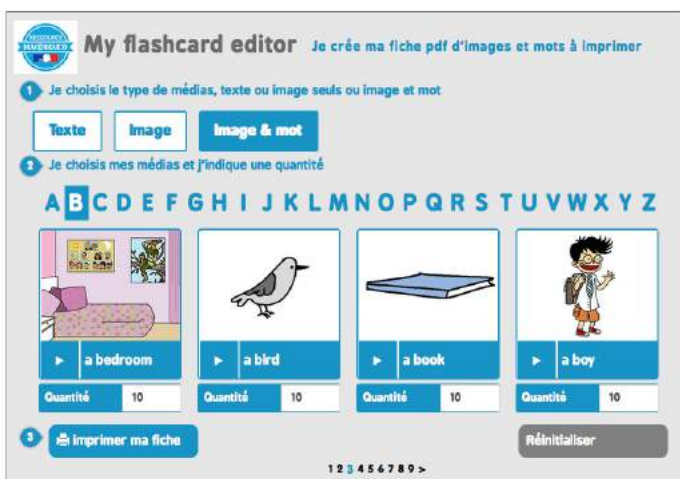
Une fois l'enregistrement effectué, un bouton lecture apparaît pour se réécouter. L'élève peut alors écouter l'audio témoin et s'enregistrer à nouveau s'il le souhaite. L'audio du premier personnage doit être lancé et un premier enregistrement effectué pour que le bouton audio du second personnage apparaisse. Les ateliers d'enregistrement vont permettre aux élèves d'écouter des phrases, de s'entraîner à les répéter et de comparer leur prononciation à l'original. L'objectif est de travailler l'alternance question-réponse sur le plan intonatif aussi bien que morpho-syntaxique.

Suggestions d'utilisation

Les premières utilisations devront être guidées à la fois pour poser les exigences et pour encourager l'élève à recommencer autant de fois que nécessaire. L'utilisation de cet atelier est ensuite plutôt recommandée en binôme ou en individuel, donnée en devoir comme préparation à une production orale ou comme évaluation.

N. B. Pour l'instant, l'enregistrement audio n'est pas disponible sur les tablettes iPad et Android inférieures à la version 5.

2.3 L'éditeur de flashcards (My flashcards editor)



Cet outil permet d'imprimer des planches de flashcards et de télécharger les images et mots du programme. Choisir tout d'abord le type de médias de la planche (images, étiquettes-mots ou image + étiquettes-mots). Choisir les médias que vous voulez imprimer en naviguant à travers l'alphabet, sélectionner la quantité de chacun puis cliquer sur « Imprimer ma fiche ». L'éditeur imprime 4 images par ligne et 5 lignes par page (20 images maximum par page).

Suggestions d'utilisation :

- Pour faire travailler le vocabulaire et les structures en binômes en leur faisant rejouer des *What's missing?* ou en les utilisant comme support à de courts dialogues.
- Comme trace écrite ou illustrations dans le cahier d'anglais.
- Comme support à des activités d'écriture (niveaux 2 et 3 seulement).

2.4 L'espace Avatar



L'atelier Avatar permet à l'élève de construire peu à peu la fiche d'identité et les préférences de son double anglais pour les productions orales.

Cet espace est accessible dans les programmes Niveau 1 et Niveau 2 clés en main.

Il est présent en permanence dans l'interface, comme le dictionnaire.

Il se compose d'une partie identité et d'écrans thématiques (my pets, my clothes, my favourite food and drink, my hobbies...) Dans chaque écran thématique, l'élève découvre un décor, une liste d'objets à choisir ainsi qu'un champ texte et un champ d'enregistrement pour personnaliser chaque espace par un commentaire écrit et/ou oral.

Suggestions d'utilisation :

- En début de séance pour faire se présenter quelques élèves.
- En faisant expliquer les choix de son avatar pour réinvestir des structures et du vocabulaire.
- Au cours de certains *pair works* dans lesquels les élèves jouent leur avatar.
- Au cours de saynètes dans lesquelles l'élève reproduit des énoncés connus et produit des énoncés originaux en s'appuyant sur son avatar.

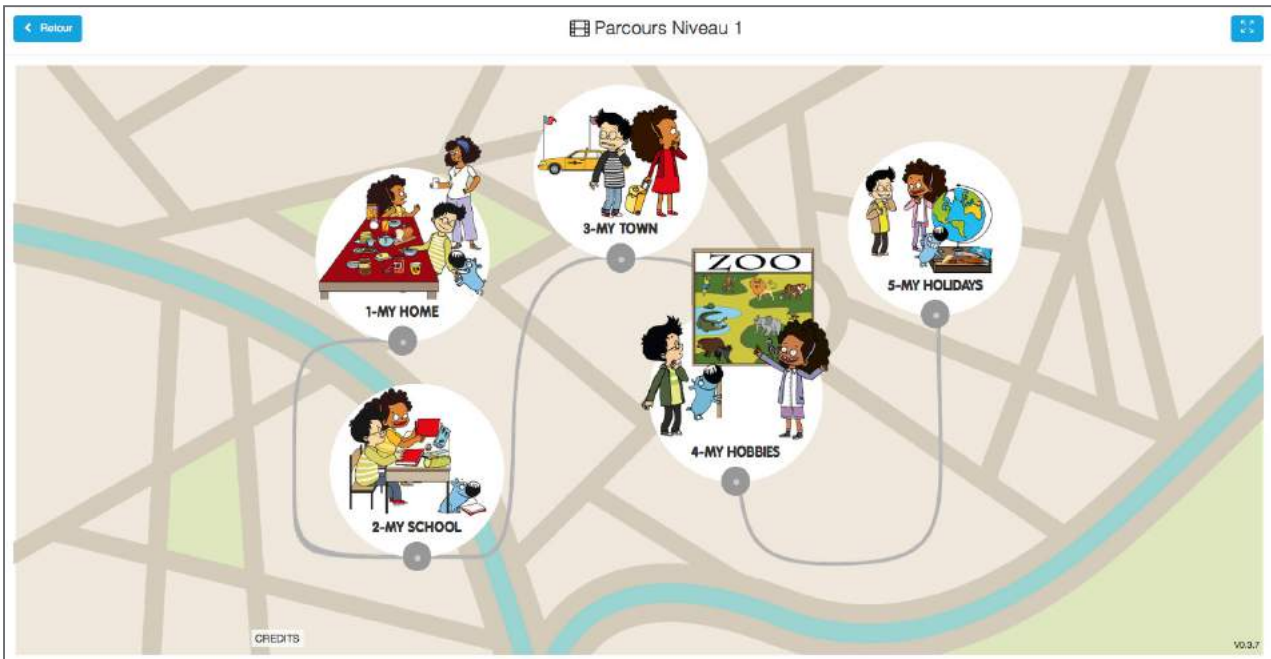
4. LES PARCOURS CLÉS EN MAIN NIVEAUX 1 ET 2

4.1. Structuration des parcours

Chaque parcours est divisé en cinq périodes d'apprentissage correspondant aux cinq périodes de l'année scolaire. Une période est menée sur six semaines à raison de trois séances de 20-30 minutes par semaine. Cependant, vous pouvez aborder et aménager la structure comme vous le souhaitez en fonction de vos choix ou de vos impératifs d'emploi du temps.

Chaque période correspond à une thématique :

1. My home
2. My school
3. My town
4. My hobbies
5. My holidays



Chaque période est constituée de 6 séquences correspondant à 6 semaines d'apprentissage :

- quatre séquences d'apprentissage de la langue
- une séquence de civilisation
- une séquence d'évaluation.



Chaque séquence est découpée en 3 séances (steps).



RESSOURCES ET PARCOURS BRNE ANGLAIS CYCLE 3

Fiche pédagogique générale et mode d'emploi



a. Les séquences d'apprentissage de la langue (séquences 1 à 4)

Chaque séquence correspond à une semaine d'apprentissage.
Une séquence d'apprentissage se décompose de la façon suivante :

Step 1 : Acquérir le vocabulaire	Step 2 : De nouvelles structures langagières	Step 3 : Approfondir
<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual) Comptine et tongue twister (virelangue)</p> <p>② Introduction du lexique (Activity 1) Activité numérique d'écoute et de répétition.</p> <p>③ Anticipation (Ideas) À partir d'une illustration fixe extraite de la vidéo, émission d'hypothèses et désignation de ce qu'on reconnaît.</p> <p>④ Découverte de la vidéo (Lesson) Animation + audio</p> <p>⑤ Répétition et fixation (Activity 2) Activité numérique de répétition et fixation du lexique.</p> <p>⑥ Pair work Réinvestissement en binôme sur des supports matériels photocopiés ou des supports numériques.</p> <p>⑦ Bilan de séance (Recap) Bilan oral de la séance.</p>	<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual)</p> <p>② Révision (Activity 1) Activité numérique de révision du step 1</p> <p>③ Introduction d'une nouvelle structure langagière (Activity 2) Activité numérique d'écoute et de répétition</p> <p>④ Visionnage de la vidéo (Lesson) Écoute et désignation de ce qu'on reconnaît.</p> <p>⑤ Répétition et fixation (Activity 3) Activité numérique de répétition et fixation de la structure langagière.</p> <p>⑥ Pair work Production en binôme ou en petit groupe à l'aide de supports matériels : flashcards papier, fiche avatar...</p> <p>⑦ Bilan de séance (Recap) Bilan oral de la séance.</p>	<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual)</p> <p>② Rebrassage des acquis (Activity 1) Les acquis des steps 1 et 2 sont revus à travers une activité numérique.</p> <p>③ Visionnage de la vidéo (Lesson) Approfondissement de ce que l'on reconnaît et comprend.</p> <p>④ Approfondissement (Activity 2) Travail numérique sur des structures complexes (question, forme négative...)</p> <p>⑤ Pair work Production en binôme ou en petit groupe à l'aide de supports matériels : flashcards papier, fiche avatar...</p> <p>⑥ Bilan de séance (Recap + dictionnaire interactif (dictionary)) Bilan oral de la séance et activation du nouveau lexique dans le dictionnaire interactif. Mise en évidence des liens graphie/phonie</p>

Des séances modulables

Si chaque séquence a été pensée pour être menée sur 3 séances hebdomadaires afin de permettre une meilleure imprégnation et une plus grande progressivité, il est tout à fait possible de la regrouper sur 2 séances de 45 minutes, voire sur une seule séance. Bien que nous ne recommandions pas cette dernière solution, nous avons conscience que des situations locales (notamment d'échanges de service) puissent l'imposer. Si vous souhaitez regrouper vos séances, travaillez seulement les étapes obligatoires (signalées dans l'interface par des points d'exclamation). Elles vous permettront d'étudier les points essentiels de la séquence.



b. Les séquences civilisation (séquences 5)

Chaque séquence de civilisation aborde un thème en lien avec l'histoire ou la culture d'un pays anglophone.
La structuration des séances est assez proche de celle des séances habituelles, mais le support audiovisuel est vu avant le travail sur le lexique afin de donner la priorité à l'observation et à l'écoute du support audiovisuel. Ces séquences ne comportent pas d'activités spécifiques sur les structures langagières, l'objectif étant essentiellement socio-culturel.

Les séquences de civilisation peuvent facilement être regroupées sur une ou deux séances.

Step 1 Imprégnation et compréhension du lexique Objectif socio-culturel	Step 2 Acquisition des structures Remobiliser les savoirs socio-culturels	Step 3 : Réinvestissement en situation de communication
<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual) Comptines et tongue twisters de la période.</p> <p>② Hypothèses (Ideas) 1^{er} visionnage du diaporama d'éléments culturels sans le son, les élèves s'expriment sur ce qu'ils ont vu.</p> <p>③ Diaporama (Lesson) 2^e visionnage avec le son. Repérage des mots connus.</p> <p>④ Découverte du lexique (Activity) Activité numérique : flashcards.</p> <p>⑤ Bilan de séance (Recap) Bilan oral de la séance.</p>	<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual) Comptines et tongue twisters de la période.</p> <p>② Diaporama (Lesson) Repérage des structures connues.</p> <p>③ Fixation du lexique (Activity) Activité numérique : What's missing.</p> <p>④ Bilan de séance (Recap) Bilan oral de la séance.</p>	<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual) Comptines et tongue twisters de la période</p> <p>② Diaporama (Lesson) Répétition des mots et structures connus.</p> <p>③ Pair work What's missing en binôme sur support papier ou numérique.</p> <p>④ Bilan de séance (Recap) Bilan oral de la séance. Les flashcards peuvent être collées et légendées pour servir de trace écrite.</p>

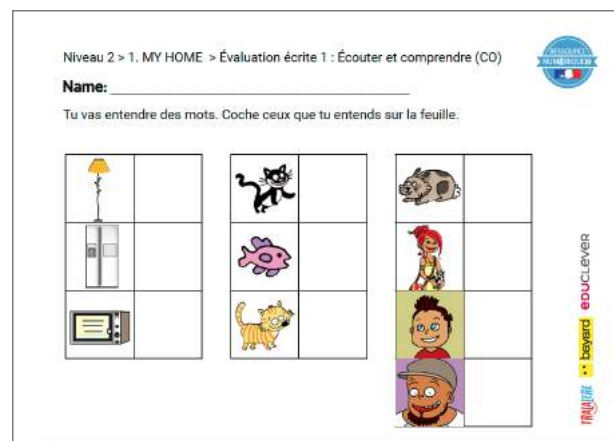
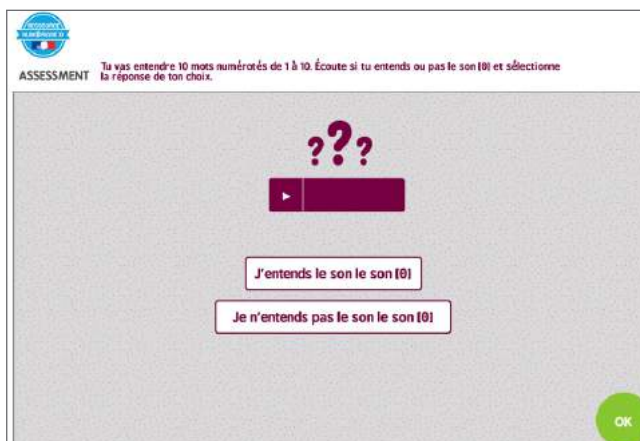
c. Les séquences d'évaluation (séquences 6)

Chaque séquence d'évaluation comprend :

- la **révision** de tous les supports audiovisuels et audio de la période pour réactiver les connaissances, suivie d'une **auto-évaluation** par l'élève.
- **deux évaluations de la compétence Écouter et comprendre**, en lien avec les séquences précédentes. Ces évaluations qui mobilisent la compréhension ou la discrimination phonologique se déclinent en version papier et version numérique. Dans les deux cas, l'élève écoute un fichier audio et coche ou entoure les bonnes réponses.
- **une évaluation en production orale en interaction (Réagir et dialoguer).**

Les élèves, en binômes, se réapproprient les dialogues et les rejouent en les adaptant à leur avatar et à leurs propres choix. Notez que les consignes pour les jeux de rôles sont données à titre indicatif. Vous êtes invités à les adapter à votre classe en cherchant à leur faire utiliser au maximum leurs avatars.

Ces évaluations permettent de valider des items des compétences **Écouter et comprendre** et **Réagir et dialoguer** du niveau A1. **Parler en continu, Lire et comprendre** et **Écrire** seront validés notamment par la lecture ou la récitation des comptines, *tongue twisters* et dialogues, et par certaines évaluations au niveau 2.

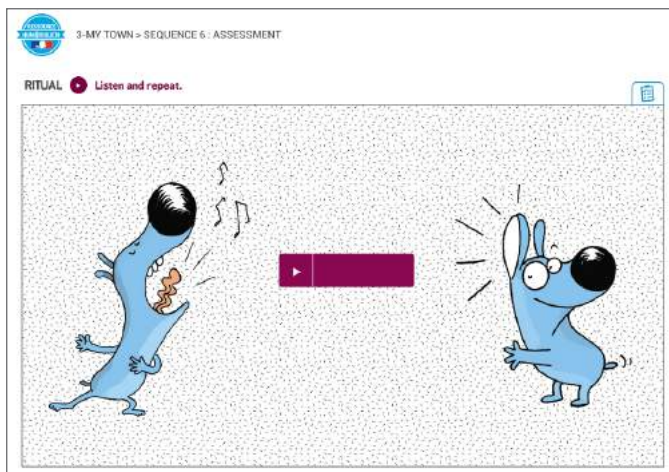


Plusieurs documents sont à télécharger pour vous aider : les textes des dialogues et *tongue twisters*, les grilles d'auto-évaluation et la grille de validation des compétences aux niveaux A1 et A2.

N. B. : Nous recommandons de ne valider au niveau 1 que les 3 compétences orales et de valider les 5 compétences au niveau 2.

4.2. Détail des étapes et méthodologie

a) RITUAL : rituels et échauffement



Quand vous accédez au premier écran, vous pouvez commencer par une **formule rituelle** qui évolue au fil de l'année en fonction de ce qui aura été abordé en classe : se dire bonjour et présenter son avatar, se demander comment on va, dire le temps qu'il fait... Cette partie est destinée à lancer l'activité, marquer une rupture avec la séance précédente (histoire, maths), impliquer l'élève dans l'univers culturel de la langue étudiée et avoir l'attention de la classe. Cependant, cette activité doit rester **courte et sans enjeu d'apprentissage**. Une **comptine**, ou un **virelangue** (*tongue twister*) va permettre de se « mettre en voix » en prononçant des phrases en anglais. Le but est de faire jouer les élèves avec la langue et ses sonorités.

Mais ces phrases peuvent aussi avoir un rapport avec les objectifs de la séquence, soit pour préparer à certains sons, soit pour familiariser les élèves avec des formes qui seront abordées, soit pour réutiliser des formes déjà abordées. L'attention doit ici être portée sur l'articulation, la prononciation et l'intonation, mais l'ensemble doit rester ludique. De plus, on ne cherchera pas à travailler la compréhension de ces phrases. Chaque comptine et *tongue twister* accompagne les rituels pendant deux séquences consécutives au niveau 1 et pendant une séquence au niveau 2.

Méthodologie : l'apprentissage des comptines et *Tongue Twisters*

Prononcer, chanter ou faire écouter au moins deux fois de suite.

Ensuite, sélectionner des mots et les faire répéter, puis élargir aux groupes nominaux et faire répéter à nouveau. Passer ensuite aux propositions et faire répéter.

Ex. "birds", "dickie birds", "little dickie birds", "two little dickie birds", "two little dickie birds, sitting on a wall", etc.

Entrecouper ces répétitions par les élèves de nouvelles écoutes de la structure complète. (Voir plus loin pour les stratégies de répétition et celles de mémorisation des tournures complexes).

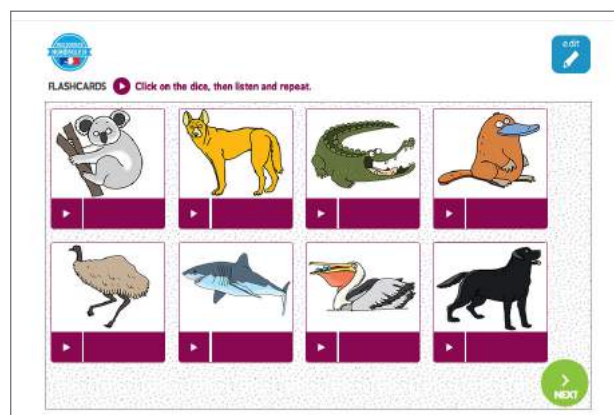
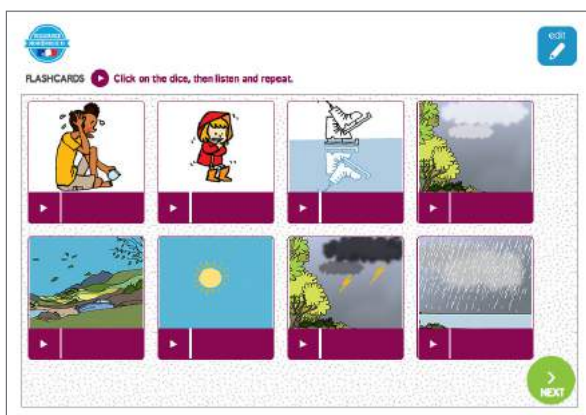
b) ACTIVITY : introduction du lexique (écoute et répétition)

La première activité a pour objectif la découverte du lexique de la séquence. Elle se présente sous forme de flashcards à découvrir. Vous pouvez lancer les flashcards pour entendre les sons associés, les dire vous-même ou les faire entendre et les répéter.

À ce stade, on attend des élèves qu'ils écoutent attentivement chaque mot pour le répéter le mieux possible. Faire effectuer l'activité plusieurs fois au besoin, une première fois par l'enseignant puis par les élèves, pour chaque mot. Lorsque certains mots requièrent une attention particulière, l'indication sera donnée dans la fiche contextuelle spécifique à chaque séquence.

N.B : il ne s'agit pas de faire répéter chaque mot et chaque phrase à chaque élève afin de ne pas allonger cette phase, ni de casser la dynamique de la séance. L'important est de veiller à ce que chaque élève ait pu s'exprimer au moins une fois individuellement dans cette phase.

Activité Flashcards



Méthodologie : travailler la répétition

Le principe est de faire répéter à tous pour travailler la répétition, puis par petits groupes ou par individu pour repérer les défauts de prononciation. Exemple :

- l'enseignant et/ou le programme dit, le groupe-classe-écoute ;
- l'enseignant et/ou le programme dit, le groupe-classe répète ;
- l'enseignant et/ou le programme dit, la moitié de la classe répète ;
- l'enseignant et/ou le programme dit, un groupe de 4 répète puis chacun à tour de rôle ;
- l'enseignant et/ou le programme dit, le groupe-classe répète.

Méthodologie : en cas d'erreur de prononciation d'un élève

- l'enseignant ou le programme ou un autre élève qui a bien prononcé dit la forme correctement ;
- l'enseignant fait répéter l'élève ;
- l'enseignant fait répéter toute la classe.

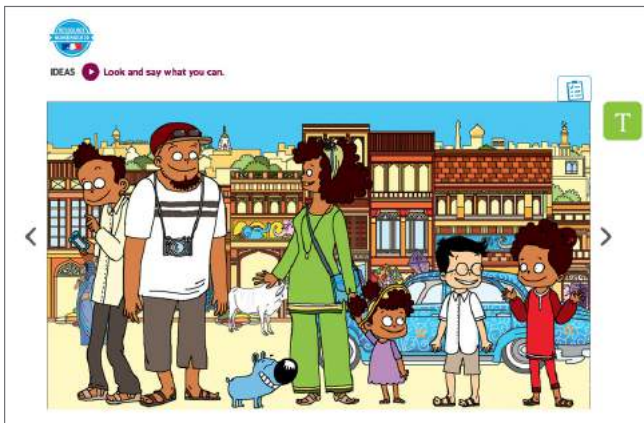
c) IDEAS : anticipation à l'écoute du support audiovisuel à partir d'une illustration fixe (émission d'hypothèses et désignation de ce qu'on (re)connaît)

Dans l'écran "Ideas", une image représentative de la séquence est disponible à l'écran. Elle va permettre aux élèves de retrouver une partie du lexique qu'ils viennent de voir et d'émettre des hypothèses sur ce qu'il se passe dans la scène. Ces échanges devront se faire uniquement en anglais. En cliquant sur l'outil **T** vous avez la possibilité de noter les hypothèses

de la classe pour revenir dessus plus tard lorsque les élèves auront visionné la vidéo à l'étape suivante. **Attention à ne pas écrire en anglais ce qui n'est pas parfaitement maîtrisé au risque de voir les élèves lire (avec une prononciation fautive) au lieu de dire.**

La lecture d'un mot anglais inconnu ne permet pas sa prononciation et celle d'un mot connu mais pas encore fixé risque d'en déformer la prononciation. Pour rappel, le français comprend 36 phonèmes et près de 140 graphèmes, l'anglais 40 phonèmes et plus de 1000 graphèmes.

Ideas



Méthodologie : émettre des hypothèses à partir d'une image fixe ou d'une vidéo

Qu'il s'agisse d'une image fixe ou d'une vidéo, montrer que l'on doit d'abord prendre appui sur des indices visuels et/ou sonores pour émettre des hypothèses et commencer à entrer dans plusieurs compréhensions possibles du document. Chaque hypothèse de départ sera à élaguer, affiner ou exclure au fur et à mesure de la séquence.

Pour mettre en œuvre cette phase, proposer des consignes opératoires évanescentes puis plus précises. Ces consignes ont pour objectif de donner un but précis à l'activité de compréhension et visent à placer l'élève dans une écoute « active » du document. Vous pouvez ensuite affiner progressivement votre questionnement pour orienter l'élève dans la compréhension du document, pour lui permettre d'anticiper et de produire. L'objectif de cette phase est de tendre vers l'autonomie tout au long de l'année.

- **Sur la découverte de l'image fixe** : la consigne de base est "Look at the picture and say what you can [see]". L'élève doit dès la première séance apprendre à répondre "I can see..." et à formuler rapidement des énoncés à la troisième personne. Ces parties vont également rendre nécessaire la maîtrise du possessif qui sera donné comme modèle par l'enseignant mais ne fera l'objet d'un enseignement qu'au niveau 3.

• **Lors des phases d'écoute de la vidéo (séquences de civilisation)** : on passera de consignes générales du type "Look, listen and say what you can" ou "Look, listen and focus on what you understand" à des consignes plus orientées comme "Listen and focus on what you can see", "Listen and focus on **sounds** you hear" ou "Look, listen and focus on words you understand", "Look, listen and focus on **sentences** you understand".
Les élèves apprennent à répondre : "I can see, I can hear the word / the sentence..."

d) LESSON : visionnage de la vidéo

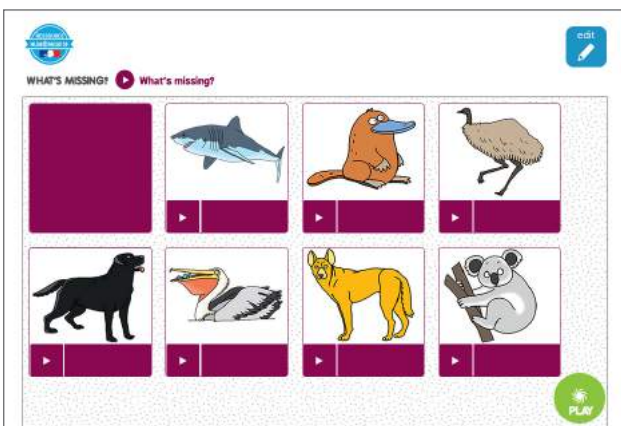


Dans l'écran "Lesson", vous pouvez visionner la vidéo. Une courte histoire animée met en scène Tom et Lucy dans leur quotidien. Les élèves y retrouvent le lexique qu'ils viennent de découvrir, des mots et des structures qu'ils ne connaissent pas encore et qu'ils vont apprendre à utiliser au fil des étapes suivantes ainsi que des formules, expressions ou structures qui ne feront pas l'objet d'un apprentissage. Ils vont également pouvoir vérifier les hypothèses émises à l'étape précédente. Voir ci-dessus pour la méthodologie. La vidéo sera montrée plusieurs fois de suite pour valider ce que les élèves pensent avoir vu ou entendu et aller plus loin à chaque visionnage.

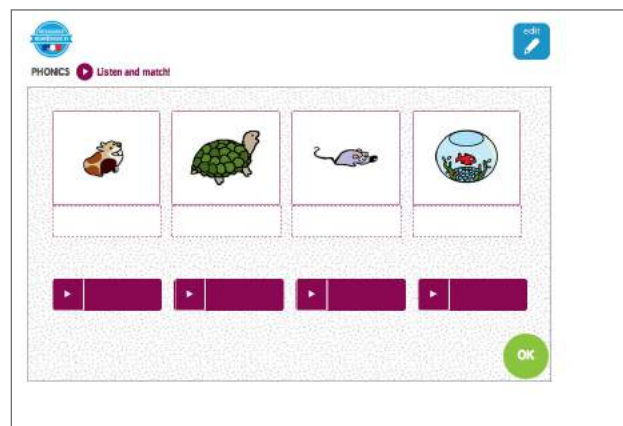
e) ACTIVITY : activité de répétition et de fixation du lexique

Cette étape est destinée à utiliser à nouveau le vocabulaire en vue de permettre sa fixation par les élèves. Elle repose sur différents types d'activités (voir chapitre 3) :

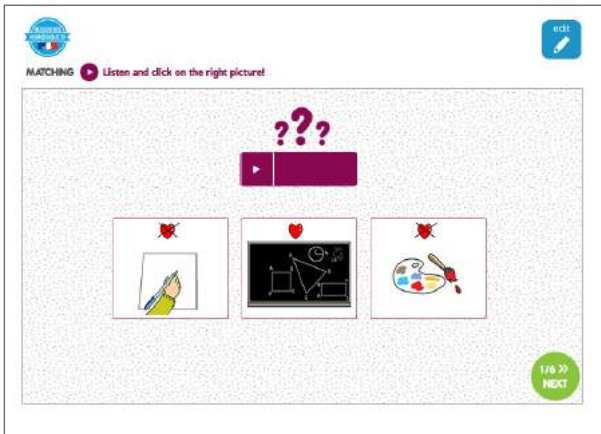
Whats' missing?



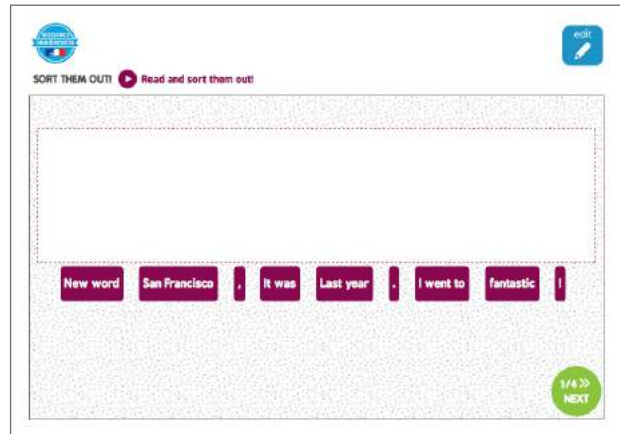
Phonics



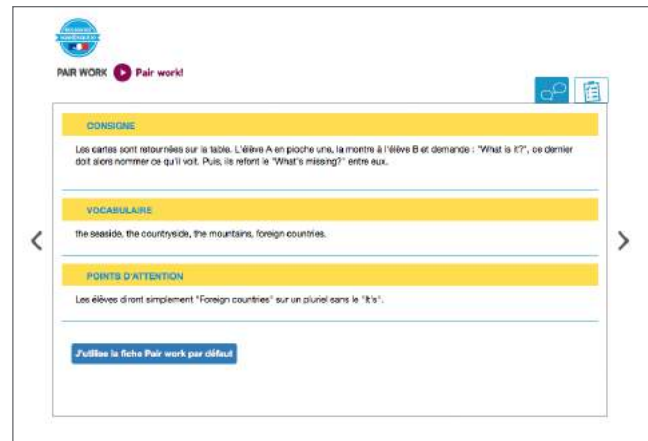
Matching



Sort them out



f) PAIR WORK : réinvestissement en binôme avec des supports matériels



Lors de l'activité "Pair work", l'élève va réinvestir les connaissances nouvellement acquises dans des échanges avec ses pairs.

Au cours des **pair works consacrés au vocabulaire**, il va s'agir principalement de rejouer des *What's missing* ou tout autre activité permettant de travailler le vocabulaire.

Les **pair works consacrés aux structures langagières** ou aux formes complexes vont surtout permettre à l'élève de combiner des connaissances et de produire des énoncés.

C'est également au cours des *pair works* que les élèves vont compléter leur espace Avatar ou leurs fiches et échanger sur leurs caractéristiques. Vous trouverez sur les fiches de séquences des situations en binôme, soit sur des supports numériques, soit avec des supports à imprimer. Des variations sont possibles, voire souhaitables, en fonction des situations : groupes de 3 ou 4, demi-classe, groupes de besoin. De même, les supports peuvent être remplacés par des dessins, des objets, des activités numériques personnalisées, etc.

Le travail de l'enseignant consiste à passer de groupe en groupe (sauf s'il gère un groupe de besoin) pour constater les acquis, reprendre les erreurs... Ne pas hésiter à permettre aux élèves d'aller plus loin en production (variation du vocabulaire, formes négatives, réutilisation d'autres supports) lorsque l'on constate que l'activité proposée est devenue trop facile.

L'activité se termine lorsque tous les groupes ont réutilisé tout le lexique ou les structures (attention à bien gérer le temps sur ces parties qui peuvent être parfois très rapides, parfois très longues).

N. B. : il est normal que cette activité génère du bruit, mais il faut veiller à ce que celui-ci ne gêne pas le travail des groupes.

Vous trouverez l'ensemble des informations liées à chaque *pair work* en cliquant sur l'onglet "Pair work" visible à cette étape, à côté de l'onglet « Fiche pédagogique ».

Méthodologie : prérequis du travail en binômes

- S'assurer que les élèves aient bien tous les outils langagiers pour effectuer la tâche.
- Réfléchir au meilleur moyen d'obtenir une bonne compréhension des consignes : que dire, quels gestes faire et que montrer.
- Choisir un mode d'organisation (binôme, groupe de 4, classe, etc.).
- Préparer le matériel à manipuler (tablettes, ordinateurs, fiches à imprimer, dessins ou objets).

Méthodologie : mise en place du travail en binômes (Pair work)

- Faire rappeler les règles et le fonctionnement du *pair work*
- Procéder à une démonstration de l'activité avec un élève en donnant la consigne, en mimant et en montrant ce qui est attendu.
- Demander à deux élèves de refaire la démonstration.
- Mettre en place les binômes ou les groupes.
- Donner aux élèves un temps imparti pour mener l'activité.
- Distribuer le matériel et démarrer l'activité.

g) RECAP : bilan de la séance

Il est important de **toujours terminer la séance par un retour sur l'activité et faire reformuler aux élèves ce qu'ils ont appris à dire et à exprimer**. En fonction des séances, on pourra attirer l'attention de la classe sur la phonologie, la grammaire, les différences et ressemblances entre les langues et les cultures. Voir les fiches pédagogiques propres à chaque séquence. Lors de la séance 3 (Step 3), vous pourrez aller débloquent le lexique acquis dans la séquence par l'intermédiaire du **dictionnaire interactif (Dictionary)**. C'est le moment où l'élève va voir les mots écrits. La classe étudie graphie et phonie, fait des comparaisons avec le français, etc.



5. LES CONSIGNES POUR LA CLASSE

Voici quelques termes utiles à l'animation de séances d'anglais en classe.
La version audio est disponible dans l'espace Teachers.

Classroom logistics

1. Before entering

- Line up, please.
- Please be quiet.
- Silence.

2. Furniture / equipment

- Please Switch on/off the lights.
- Clean the board.
- Open / Close the door.
- Pick up litter. Put it in the bin / waste paper basket.

3. Organising pair work or games

- Stand up.
- Sit down.
- Make a circle.
- Turn in a clockwise/counterclockwise direction.
- Count off by two's/three's/four's ...
- Make a line.
- Choose a partner.
- Work in pairs.
- Turn around.

Phases of the lesson

Starting a lesson

- Good morning / afternoon everyone.
- Sit down please. Please be quiet.
- Take off your jackets.
- Put your schoolbags on the floor.
- Are you ready?

Controlling behaviour

1. Focusing attention

- Now look at the board/the screen.
- Put your pens down.

2. Setting the peace

- Stop! Time's up! Put your pens down / stop talking!

3. Too much noise?

- Quiet please. Settle down.
- Be quiet. Keep quiet.

Working with materials

1. Giving instructions

- Listen. Listen carefully.
- Repeat please.
- Make a full sentence please.
- Can I have a volunteer?
- Take a card/an item.
- Show the picture/Show... on the picture /on the screen.
- Ask a question. Ask a classmate. Ask him/her.
- Answer the question.
- Underline...fill in the blanks...circle...
- Look at the picture.
- Choose something.
- What's missing?
- Write. Write on the board.
- Let's sing.

2. Responding to pupils' input

- Good! That's right! Well done! Exactly! Absolutely!
- Very good! Brilliant!
- Very important point.
- Yes, almost, but...
- Yes, that is correct.

3. Distributing material - Writing - Drawing

- Please hand out these sheets.
- Here is a sheet.
- Open your exercise books / notepads.
- Does everyone have sheet / a notepad ?
- Collect the sheets / notepads please.
- Write the date/your name.
- Copy what is on the board.
- Match the words/expressions with the pictures.
- Color the pictures.
- Draw a ____.