

SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE : ANGLAIS et TUIC

Niveau : 2^e année d'enseignement de l'anglais

Titre de la séquence: Talking about can and cannot.

Périodicité et durée des séances : 2 séances de 45 minutes

Nombre de séances : 4 séances en grand groupe et 6 séances en ateliers avec deux rotations par semaine.

Socle commun :

C2	C7	C4
Pratique d'une langue vivante étrangère et les capacités détaillées ci-dessous	S'impliquer dans un projet individuel ou collectif.	Créer, produire, traiter, exploiter des données

I. Les activités de communication langagières à développer en anglais (niveau A1 du CECRL) :

Réagir en interaction orale	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes. Suivre des instructions courtes et simples.	Utiliser des expressions ou des phrases proches des modèles rencontrés dans les apprentissages.	Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel.	Produire des phrases de manière autonome. Copier des textes courts.
<u>Tâche</u> : Jouer à divers jeux en groupe *Catch the card *Mime the actions *Chain words *True/False *Guess the game	<u>Tâche</u> : Ecouter les enregistrements sur la tablette.	<u>Tâches</u> : Mener des jeux en anglais. Se présenter sous une identité fictive. Interpréter un chant et une comptine.	<u>Tâche</u> : Lire et illustrer des phrases/des mots. Lire et comprendre des textes écrits par des correspondants.	<u>Tâches</u> : Copier la comptine. Produire un texte pour se présenter à son correspondant.

II. Phonologie :

Reproduire et produire des sons, des rythmes, des intonations et l'accent de phrase.

Sons	Rythmes	Intonation	L'accent de phrases
Savoir distinguer et reproduire /i:/ et /ɪ/.	Savoir identifier l'accent de mot et le placer correctement dans les mots à reproduire et produire.	Sensibiliser à l'intonation montante ou descendante des questions apprises.	Veiller à respecter l'accent de phrases dans les structures enseignées.

III. Contenus culturels :

Découvrir des sports traditionnels britanniques et américains : hockey, baseball, basketball, soccer, American football, rugby.
Pratiquer un sport traditionnel britannique : le hockey.

IV. Capacités du B2i à développer :

S'approprier un environnement informatique de travail	Connaître et maîtriser les fonctions de base d'une tablette et quelques applications.	<ul style="list-style-type: none"> • Il sait enregistrer et nommer ses documents sur la tablette. • Il sait retrouver et ouvrir un document préalablement sauvegardé.
Créer, produire, traiter, exploiter des données	Produire un document numérique : texte, image et son.	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève sait produire une image et un son.

Tâche finale : **Utiliser les tablettes pour concevoir et jouer à des activités développant des compétences en EOc et CO.**

Remédiation/Consolidation envisagées :

Des groupes homogènes seront constitués pour les ateliers jeux avec une différenciation au sein de ces groupes.
Des binômes hétérogènes seront constitués pour l'enregistrement sur les tablettes.

Contenu de l'évaluation sommative :

*Utiliser des expressions ou des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages : écoute des enregistrements sur les tablettes.

*Reproduire un modèle oral : interpréter le chant et la comptine par petits groupes.

*Comprendre, réagir et parler en interaction orale : poser des questions sur des sujets familiers et répondre (à l'aide des fiches d'identité complétées pour l'EOc sur les tablettes.

*Savoir identifier l'accent de mot : placer la croix dans la case qui convient après écoute des mots connus.

*Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple : lire le texte du correspondant et compléter le tableau (évaluations académiques item n°12)

*Réagir et parler en interaction orale : compléter une grille d'observation des productions langagières lors des ateliers mis en œuvre sur la fin de la séquence d'apprentissage.

Séance n°1

Durée : 45 minutes

Objectifs opérationnels de la séance :

Utiliser des mots proches des modèles rencontrés lors des apprentissages.

Identifier et reproduire l'accent de mot.

Objectifs en langue :

- ✓ communicationnel : /
- ✓ structural : /
- ✓ lexical : Mémoriser le vocabulaire des sports – soccer (US) / football (GB) ; hockey (GB) ; rugby (GB) / American football (US) ; baseball (US) ; ice hockey (CA), tennis (GB), basketball (US)
- ✓ phonologique : Identifier et reproduire l'accent de mot dans : 'soccer / 'football ; 'hockey ; 'rugby / A'merican 'football ; 'base-ball ; 'cricket ; 'ice-hockey ; 'tennis, 'basket-ball
- ✓ culturel : Identifier des sports traditionnels britannique, canadiens et américains (flash cards avec drapeau du pays).

Objectif dans l'usage des TUIC : Utiliser l'application vidéo pour mimer le sport et capturer le son

Tâche en langue : Reproduire les mots et mimer une action correspondant au sport.

Matériel : flash cards des sports (+ drapeau du pays pour l'origine du sport inséré dans un coin de l'image + carrés correspondant au nombre de syllabes) ; feutres veleda pour cocher la case correspondant à l'accent de mot. Une planche avec les dessins des sports pour le jeu de mime.

Déroulement			Formulations	Connaissances	Temps
Phases	Activités du maître <i>Préciser l'activité langagière travaillée dans chaque phase</i>	Activités des élèves Faire varier les situations pour que les élèves puissent PARLER, LIRE, ECRIRE		Culture et lexique Phonologie	
Rituels de début de séance	Reprendre la comptine : <i>I caught a fish</i>	Ecouter puis répéter plusieurs fois. Scinder le groupe-classe en deux et alterner la prise de parole.		Compter à la manière anglo-saxonne en commençant par l'index.	5'
Apprentissage : Présentation des mots en situation. CO	Mimer une action liée au sport et inviter les élèves à formuler le nom du sport en français ou anglais. Afficher la flash card correspondante et dire le nom du sport. Numéroter chaque image.	Observer et proposer un sport. Répéter collectivement les mots au fur et à mesure.	Les noms des sports.	Des sports traditionnels.	10'

SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE : ANGLAIS et TUIC

Appropriation CO	Jeu du vrai/faux. Dire par exemple « Number 1 is baseball. »	Lever le pouce si c'est vrai, le baisser si c'est faux.	<i>It's hockey. It's base-ball.</i>		5'
Phonologie	Dire le nom de chaque sport en invitant les élèves à identifier la syllabe accentuée. Placer une croix dans la case correspondant à cette syllabe.	Les élèves écoutent et identifient la syllabe où on entend le plus.		Accent de mot	5'
EO	Jeu du chain words. Le PE énonce les mots avec les élèves, puis demander au groupe-classe de répéter l'ensemble, à un groupe...Retirer des images au fur et à mesure. Tous les éléments doivent être répétés même si la flash card a disparu.	Les élèves reproduisent les mots à mémoriser.			5'
Entraînement : 3 groupes EO et CO 4 tablettes	<p><u>1. Jeu de mime par binôme</u> : Un élève mime cinq fois à la suite une action correspondant à cinq sports différents. Un autre élève doit filmer et nommer les noms des sports en glissant un ou plusieurs intrus. Changer les rôles.</p> <p><u>2. Jeu du chain words</u> : Un élève place ses cartes dans un ordre précis et doit nommer les sports dans cet ordre. Les autres doivent placer les cartes sur la table dans cet ordre.</p> <p><u>3. Jeu Catch the card</u> : Un meneur de jeu nomme une carte que les autres joueurs doivent pointer.</p>	<p>Le binôme utilise la fonction vidéo de la tablette. Les enregistrements sont validés par l'enseignant. PS : Entre chaque mime il faut marquer un petit temps de pause. Laisser filer l'enregistrement. A la fin des 5 mimes, préciser l'intrus.</p> <p>Nommer les sports et placer les cartes dans l'ordre qui convient. Changer les rôles.</p> <p>Nommer les sports et pointer la carte qui convient. Changer les rôles.</p>	<p><i>It's base-ball.</i></p> <p><i>The intruder is... The intruders are..</i></p> <p><i>Point to base-ball.</i></p>		15'
Perspective	Inviter les élèves du groupe tablettes à expliquer leur activité. Quels prolongements ?	Expliquer l'atelier et l'utilisation ultérieure de ce jeu.			2'

Bilan : pour la phonologie, préférer un approche par le corps (reproduire des ronds avec le corps pour marquer l'accent de mot) et utiliser ce codage dans les traces (o O o)