



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction du numérique
pour l'éducation



CAHIER
D'EXPÉRIENCE

THÉMATIQUE
Enseigner l'anglais en primaire
avec le numérique
Scénario pédagogique

Qui est-ce ? avec une classe partenaire

#GTnum RAVEL
2020-2022



GTnum

« QUI EST-CE ? » AVEC UNE CLASSE PARTENAIRE

WHO'S WHO ? GETTING TO KNOW A PARTNER CLASS

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Les auteures

Nahed Dhif, Florence Papon, Myriam Pileyre et Bénédicte Tissier, enseignantes
Shona Whyte et Cécile Redondo, formatrices

Mise en forme

Ciara R. Wigham, Shona Whyte

Projet piloté par

Laboratoire de recherche ACTé (Activité, Connaissance, Transmission, éducation)
EA n°4281 de l'Université Clermont Auvergne
Délégation de région académique pour le numérique éducatif (DRANE)
de la région Auvergne-Rhône Alpes

Ce scénario pédagogique a été co-construit et expérimenté par les enseignantes Nahed Dhif, Florence Papon, Myriam Pileyre et Bénédicte Tissier, et avec l'aide des formatrices Shona Whyte et Cécile Redondo dans le cadre du GTNum RAVEL (Ressources pour l'Apprentissage en classe Virtuelle et l'Enseignement des Langues). Le projet est porté par le laboratoire de recherche ACTé (Activité, Connaissance, Transmission, éducation) EA n°4281 de l'université Clermont Auvergne et la délégation de région académique pour le numérique éducatif (DRANE) de la région Auvergne-Rhône Alpes. Il est coordonné par Nathalie Younès et Ciara R. Wigham.



Ces travaux sont publiés dans le cadre des groupes thématiques numériques soutenus par la Direction du numérique pour l'éducation.

- Eduscol <https://eduscol.education.fr/2174/enseigner-et-apprendre-avec-la-recherche-les-groupes-thematiques-numeriques-gtnum>
- Carnet Hypothèses « Éducation, numérique et recherche » <https://edunumrech.hypotheses.org/>

Novembre 2022

Conditions d'utilisation :  sauf indication contraire, tout le contenu de ce document est disponible sous [Licence Ouverte 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

INTRODUCTION

Le groupe thématique numérique Ressources pour l'Apprentissage en classe Virtuelle et l'Enseignement des Langues (GTnum RAVEL) est un projet de recherche-action collaborative porté par le laboratoire de recherche ACTé (Activité, Connaissance, Transmission, éducation) de l'Université Clermont Auvergne et la Délégation de région académique pour le numérique éducatif (DRANE) de la région Auvergne-Rhône Alpes.

Un des objectifs du GTnum RAVEL était de co-concevoir des modèles de scénarios pédagogiques pour l'enseignement-apprentissage de l'anglais en primaire visant la production orale en interaction. Trois scénarios pédagogiques ont été conçus, expérimentés en classe en 2022 puis formalisés pour une diffusion en accès ouvert.



Classe de CM1/CM2 lors de l'expérimentation du scénario pédagogique.¹

« Ils étaient contents de pouvoir converser avec leurs camarades. Ils attendaient la finalité. De toute façon, je pense que les enfants aiment bien quand on construit à partir d'un projet final comme celui-ci. C'est encore plus parlant pour eux. »²

Les élèves vont faire un jeu de « Qui est-ce ? » avec une classe partenaire par visioconférence. L'objectif de ce jeu est de se montrer rusé en posant des questions oui/non pour découvrir le personnage mystère de son adversaire en premier. Après avoir créé leurs cartes d'identité en anglais pour les envoyer à l'autre classe, les élèves vont interagir par visioconférence en petits groupes. Ils vont se présenter aux élèves de la classe partenaire qui doivent trouver la carte d'identité correspondante.

Ce jeu permettra aux élèves de s'entraîner à se présenter à l'oral (âge, famille, goûts, activités) et de comprendre l'anglais parlé des autres.

¹ Le GTnum RAVEL a obtenu les autorisations d'enregistrer et de diffuser les images, verbatim et productions des participants. Le plan de gestion de données est accessible à ce lien : <https://doi.org/10.5281/zenodo.7390245>

² Les citations qui accompagnent chaque scénario proviennent d'entretiens avec les enseignants et les élèves impliqués dans la phase d'expérimentation.

1 /// APERÇU

Thème : « Se présenter ».

Classe : CM1/CM2 (9-11 ans).

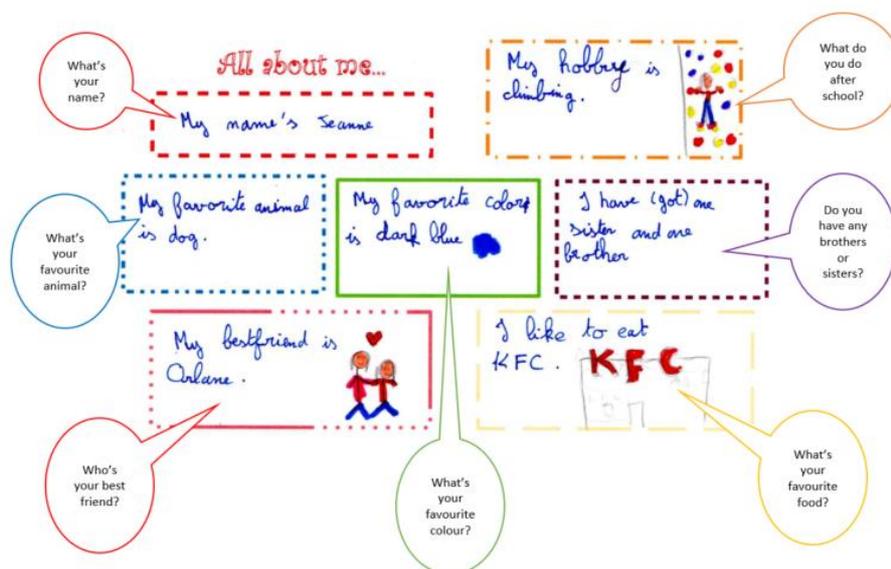
Langue : Anglais.

Nombre de séances : 6 séances de 45 minutes.

Tâche finale : interaction à l'oral par visioconférence avec les élèves d'une classe partenaire pour se présenter à partir de cartes d'identité confectionnées et échangées au préalable.

Objectifs d'apprentissage :

- se présenter (nom, âge, famille, couleurs/animaux préférées, passe-temps) ;
- poser des questions sur l'identité de l'autre.



Production d'une élève de CM1 qui a participé dans l'expérimentation du scénario pédagogique.

Classe partenaire : la classe peut pourrît être une classe d'une autre école locale ou une classe à l'étranger.

Technologies : ordinateur de classe équipé d'une caméra, tableau blanc, vidéoprojecteur, accès Internet, logiciel de visioconférence (type *Via*, *La classe à la maison*, *BBB*, *Zoom*, *Teams*).

Ressources pédagogiques : trame de carte d'identité et tableau d'encodage par élève

Organisation de la tâche finale : échange avec la classe partenaire en petits groupes de quatre ou cinq élèves autour de l'ordinateur de classe, les autres élèves travaillent en autonomie (sur l'anglais ou sur un autre sujet).

2 /// SCÉNARIO PEDAGOGIQUE

Attention

Les descriptifs de séance donnent uniquement les étapes du scénario à respecter pour construire la séquence et mener à bien la tâche finale.

Il appartient à chaque enseignant de :

- faire les aménagements appropriés à sa classe afin d'en faire une séquence d'anglais complète (rituels/rebrassage rapides, travail des différentes compétences dans des configurations variés - groupe classe, petits groupes, etc) ;
- rechercher des ressources pédagogiques et des activités variées pour faire apprendre ou réactiver le lexique et les formulations nécessaires.

Séance 1 : Présenter le projet

L'enseignant présente le projet à sa classe : il s'agit de faire un jeu de « Qui est-ce ? » avec une autre classe par visioconférence. Les élèves vont créer des cartes d'identité en anglais, puis les envoyer à l'autre classe. Ensuite chaque élève se présentera par visio et les élèves qui l'écoutent doivent trouver la bonne carte d'identité. C'est un jeu qui permettra aux élèves de s'entraîner à parler d'eux-mêmes (âge, famille, goûts, activités) et de comprendre l'anglais parlé par d'autres élèves.

La classe partenaire : Chercher dans son réseau local et sur *eTwinning*. L'action eTwinning est une initiative de la Commission européenne qui vise à encourager les écoles européennes à mener des projets en collaboration (<https://www.etwinning.fr/>).

Il peut être contreproductif de privilégier une classe anglophone (décalage horaire, difficultés d'adaptation pour enfants natifs sans expérience d'apprentissage des langues vivantes). Les échanges dits *lingua franca*, où la langue d'échange (ex. Anglais) est une langue étrangère pour les deux parties (ex. France-Espagne) mettent les enfants sur un pied d'égalité et les erreurs de prononciation mutuelles peuvent rassurer.

Dans la première séance :

- L'enseignant explique le projet ;
- Les élèves proposent des éléments à inclure sur la carte d'identité et l'enseignant vérifie les capacités des élèves et guide les choix (veillez à vous concerter avec l'autre enseignant sur les rubriques, le lexique, et les formulations à retenir) ;

« Dans les catégories, il faut veiller à varier les éléments pour que les élèves ne se retrouvent pas avec des cartes trop similaires. »

- Si possible, les deux classes se connectent pour quelques minutes et les enseignants échangent en anglais. L'objectif est que les classes se voient, se saluent collectivement.

Séance 2 : Préparer des cartes

Chaque élève prépare sa carte d'identité en renseignant les rubriques choisies parmi celles-ci :

- Prénom, âge ;
- Goûts, couleurs préférées ;
- Famille (frères, sœurs) ;
- Animaux préférés ;
- Sports / Activités artistiques ;
- Une rubrique laissée en libre choix.

« On pense qu'ils auraient été capables d'ajouter quelques questions, c'est sûr. »

Les élèves peuvent travailler avec une trame (fiche photocopiée), remplir des blancs, dessiner les différents éléments.

L'enseignant circule pour aider et interroger les élèves sur leurs réponses (*How old are you? I'm 9. Do you have brothers and sisters? I have one sister. What is your favourite colour? Blue.*)

Les élèves s'entraînent ensuite par binômes sur le contenu déjà renseigné (*What's your name? How old are you?*).

Séance 3 : S'entraîner à la présentation

Les élèves terminent leur carte d'identité et l'enseignant les met dans une grande enveloppe à envoyer à l'autre classe. Les cartes peuvent également être scannées et partagées par mail ou par une autre forme de transfert numérique.

Les élèves s'entraînent par binôme sur le contenu final (*What is your favourite sport?*)

Penser à la gestion des cartes d'identité des élèves qui sont absents à la séance 3.

« Après ce qui est dommage, c'est que pour le tour de certains participants de notre classe, il y avait des fiches qui n'avaient pas été envoyées. »

Séance 4 : S'entraîner à l'interaction (s'exprimer et comprendre)

Cette séance prépare aux échanges par visio en travaillant sur l'expression orale et la compréhension de l'oral.

- *Speed dating* d'entraînement entre élèves de la même classe. Assis en deux rangées face à face, ou dans un cercle à l'intérieur d'un autre, les élèves déclinent leur identité au camarade en face en deux minutes maximum. Au son du bip de fin, une rangée (ou un cercle) se déplace d'un siège pour continuer avec un nouveau partenaire.
- Préparation d'un tableau d'encodage pour l'écoute des présentations. En groupe classe les élèves travaillent avec l'enseignant avec un vidéoprojecteur pour créer un tableau comprenant des mots d'anglais et des images ainsi que des cases vides à marquer d'une croix quand l'élément est mentionné par l'élève de la classe partenaire. L'enseignant le fait tester par quelques élèves.

Le tableau d'encodage : mettre la fiche dans un pochette plastique pour marquer les réponses avec un feutre puis effacer une fois la solution trouvée.

My favorite colour is :

Blue	Red	Yellow	Pink	Green	Purple	Black	brown

My favorite animal is :

A dog 	A cat 	A rabbit 	A lion 	A tiger 

My family :

	Br ot he rs
Sisters	

My Hobby :

Football 	basketball 	Boxing 	Playing videogames 	drawing 	Playing tennis 	Horse riding 	painting 	athletics 	reading 

My favorite food :

Pasta 	Hot-dog 	Kebab 	fish 	pizza 	hamburger 	soup 	chocolate 	broccoli 	Chips/frenchfries 	Ice cream 	chicken 	apple 	salad 

Tableau d'encodage produit par une enseignante de CM1/CM2 pour l'expérimentation du scénario pédagogique

Séance 5 : Découvrir la classe partenaire (lire et comprendre)

Cette séance propose la découverte des cartes d'identité des camarades de la classe partenaire.

Travail par groupes de trois ou quatre élèves pour jouer le rôle de l'élève dont l'information figure sur chaque carte.

Connexion visio courte avec la classe distante pour vérifier la connexion (son, image, disposition de classe).

Pratique numérique prévue : Tester au préalable la connexion entre les deux classes. Cela peut aussi permettre de montrer aux élèves que les deux enseignantes se connaissent et de dédramatiser l'exercice. Si besoin, demander conseil auprès des Enseignants pour les Ressources et les Usages Numériques (eRUNs).

Tâche finale :

Interagir à l'oral pour trouver « qui-est-ce » (s'exprimer et comprendre)

À la fin de la séquence, les élèves se rencontrent par visio par petits groupes de quatre élèves en face de quatre camarades de la classe distante. Toutes les fiches de la classe partenaire sont exposées (collées au mur, étalées sur une grande table).

Un élève de chaque classe pose et répond aux questions. Les réponses sont marquées sur le tableau d'encodage, et les élèves qui ne sont pas en interaction directe cherchent la bonne fiche. Ils proposent un prénom et l'élève concerné valide (ou indique qu'il y a erreur).

« Ils ont vraiment joué le jeu, ils n'ont jamais parlé en français, ils ont posé des questions en anglais. »

Ensuite les élèves inversent leur rôle. Une fois l'interaction terminée, les élèves changent de rôle afin que chacun passe en visio.

« De s'entendre parler, ils se sont rendu compte qu'ils faisaient des fautes mais que finalement ils arrivaient à se comprendre. »

Les échanges par groupe vont durer entre 15 et 20 minutes, ainsi pour une classe de 24 élèves le temps de visio serait d'au moins 90 minutes, bien trop long pour une seule séance. Il est recommandé de faire une série de visios courtes pour faire passer seulement 2 ou 3 groupes à la fois.

« On est passé par petits groupes parce qu'on ne peut pas passer la classe entière. Ça ce n'est pas possible, même si eux le premier jour, ils auraient tous souhaité passer. »

Les interactions : Penser à constituer des groupes hétérogènes. Les plus timides peuvent se faire aider par les plus à l'aise.

« J'ai dit *What's your name* ? Il m'a dit j'ai pas compris. J'ai dû dire *repeat* deux ou trois fois. »

Penser à outiller les élèves avec des phrases pour venir en aide :

- *I don't understand.*
- *Can you repeat slowly please?*
- *Louder please!*
- *I don't know.*

3 /// ADAPTATIONS ET PROLONGEMENTS

- Ajouter un temps de débriefing après chaque séance visio et / ou à la fin du projet pour revisiter les informations comprises et le ressenti des élèves.
- Prévoir une séance supplémentaire avec une photo de classe pour mettre en commun les informations obtenues.
- Pour restituer les identités des élèves de la classe partenaire, passer de la première à la troisième personne (*I've got one sister => He's got one sister*) pour décrire un autre élève.
- Utiliser la séquence comme point de départ d'un échange de classe plus approfondi sur plusieurs périodes ou sur une année scolaire complète.

4 /// POURQUOI FAIRE UN PROJET DE CE TYPE ?

- Proposer un projet motivant, réel, interactif.
- S'appuyer sur un jeu (le « Qui est-ce ? ») connu par les élèves.
- Faire prendre conscience aux enfants de leur capacité à communiquer en langue étrangère. Aider les élèves à être à l'aise et oser à l'oral.
- Utiliser les nouvelles technologies.
- Participer à un projet collaboratif pour faire évoluer ses pratiques.

5 /// RETOURS D'EXPÉRIENCE

RETOURS ENSEIGNANTS

« On retient que ça a permis aux élèves de communiquer, d'interagir avec un vrai public et non de façon artificielle comme on fait beaucoup dans les classes et de prendre conscience aussi de leur potentiel. »

« Les élèves arrivent à faire des choses, ils arrivent à communiquer, ils arrivent à s'exprimer. Ça déjà, c'est beaucoup. Et puis, ça permet à beaucoup d'entre eux, d'être beaucoup moins inhibés en classe et de se lancer davantage. »

RETOURS ELEVES

« Avec nos fiches d'identité, on a pu apprendre à se connaître. On a posé des questions. On marquait ce qu'ils disaient. *What's your favorite colour?* Et on cherchait sur les fiches qu'ils nous avaient envoyées pour trouver qui c'était. »

RÉFÉRENCES

ENVIE D'ALLER PLUS LOIN ?

Leclerq, P., & Benazzo, S. (2021). La relativité linguistique et l'acquisition du langage. In Leclerq, P., Edmonds, A., & Sneed German (Eds). *Introduction à l'acquisition des langues étrangères*. Louvain : DeBoeck.

Pinter, A. (2017). Teaching young language learners. In Bland, J. (Ed). *Teaching English to young learners*. Oxford: Oxford University Press. 113-127.

Tomlinson, B. (2017). Developing principled materials for young learners of English as a foreign languages. In Bland, J. (Ed). *Teaching English to young learners*. Oxford: Oxford University Press. 279-93.

Whyte, S., & Cutrim Schmid (2018). Classroom technology for young learners. In Garton, S., & Copland, F. (Eds). *The Routledge Handbook of teaching English to young learners*. Abingdon: Routledge.

**Ce document est rédigé par les équipes de recherche
dans le cadre des GTnum du ministère de l'Éducation nationale
et de la Jeunesse.**

La responsabilité des contenus publiés leur appartient.