



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

Les monstres : créer un jeu pour une classe partenaire

#GTnum RAVEL
2020-2022



GTnum

LES MONSTRES : CRÉER UN JEU POUR UNE CLASSE PARTENAIRE *WHICH MONSTER? A GUESSING GAME FOR A PARTNER CLASS* SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Les auteures

Morgane Calvez, Claire Rouby et Stéphanie Pegoraro, 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 Morgane Calvez, Claire Rouby et Stéphanie Pegoraro 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/)

SOMMAIRE

Introduction	4
--------------------	---

1 /// Aperçu	5
--------------------	---

2 /// Scénario pédagogique	6
----------------------------------	---

Séance 1 : Présenter le projet	6
--------------------------------------	---

Séance 2 : Dessiner et décrire son monstre	6
--	---

Séance 3 : Créer une devinette en groupes	7
---	---

Séance 4 : Décrire son monstre à l'oral	7
---	---

Séance 5 : Tester le livre des monstres de la classe	7
--	---

Tâche finale : Lire (regarder et écouter) le livre de la classe partenaire pour trouver le bon monstre	8
---	---

Conseils	8
----------------	---

3 /// Adaptations et prolongements	8
--	---

4 /// Pourquoi faire un projet de ce type ?	9
---	---

5 /// Retours d'expérience	9
----------------------------------	---

Retours enseignants	9
---------------------------	---

Retours élèves	9
----------------------	---

Références	10
------------------	----

Envie d'aller plus loin ?	10
---------------------------------	----

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 pédagogiques.¹

« Je trouve que ça change beaucoup de ce qu'on fait d'habitude.
Et puis j'ai préféré ça aux autres projets qu'on fait parce que j'arrive vraiment à comprendre à peu près ce qu'ils disent et du coup, moi, ça me plaît, ça me plaît vraiment. »²

Les élèves vont faire un jeu de **Monstres** avec une **classe partenaire**. Ils créent leur propre livre numérique en anglais : chaque page présente deux ou trois dessins de monstres à plusieurs têtes, bras et pieds, assortis d'un descriptif audio de l'un d'entre eux. À partir de ce descriptif les élèves doivent trouver le bon monstre. Chaque classe envoie son livre numérique à la classe partenaire. Ce jeu permet aux élèves de s'entraîner à faire une description orale (partie du corps, nombres, couleurs) 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 : « Décrire un personnage ».

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

Langue : Anglais.

Nombre de séances : 6 séances de 45 minutes.

Tâche finale : devinettes sous forme de livre électronique présentant des séries de monstres avec un enregistrement audio qui décrit l'un d'entre eux. Les élèves regardent et écoutent chaque page pour trouver le bon monstre.

Objectifs d'apprentissage :

- décrire un personnage (parties du corps, nombres, couleurs) ;
- parler spontanément avec pour support une image (plutôt qu'un texte).

Les champs lexicaux de cette séquence correspondent aux thématiques des programmes du cycle 3 suivantes : La personne et la vie quotidienne, l'imaginaire

BO 25/11/2015, programme LVE



Production des élèves de CM1/CM2

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

Technologies : ordinateur de classe, vidéoprojecteur, accès Internet, logiciel de création de livre (ex : *BookCreator*).

Ressources pédagogiques : albums sur les parties du corps.

Organisation de la tâche finale : envoi et réception de livres à devinettes à projeter au tableau et jouer en groupe classe.

2 /// SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

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 variées - 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

Les élèves vont créer un livre numérique de monstres. Ils vont dessiner et décrire des monstres avec autant de nez, de bouches, de bras et de pieds qu'ils le souhaitent. Les monstres seront présentés par groupes de trois sur les pages du livre numérique avec une description audio de l'un des monstres. Le but du jeu est de trouver le bon monstre sur chaque page. La classe créera son livre de monstres à partager avec une classe partenaire, et recevra le livre de l'autre classe.

L'enseignant fait travailler sur les parties du corps connues et nouvelles nécessaires pour la suite.

La classe partenaire : Chercher dans son réseau local et sur *eTwinning*. Une autre classe de la même école peut convenir, l'important étant de prévoir un public pour cette production et de recevoir un livre pour jouer.

« On est inscrit sur Twitter et du coup, on a beaucoup de classes partenaires.
On joue aux échecs avec une classe partenaire, on fait de la poésie. Ils sont habitués »

Séance 2 : Dessiner et décrire son monstre

Dessiner un monstre avec son choix de nombre de bras / mains, pattes / pieds, bouches, nez, yeux, oreilles. Le décrire : *My monster's got three legs, two arms, one eye, two noses and one mouth.*

Entraînement à l'oral :

- un élève vient au tableau pour dessiner le monstre décrit par un autre élève ;
- un élève apporte son dessin au tableau et le décrit à la classe sans le montrer : les autres le dessinent sur leur ardoise *Veleda*.

Attention : bien se mettre d'accord entre enseignants des deux classes sur le lexique à travailler et les phrases types à utiliser.

Séance 3 : Créer une devinette en groupes

Pour créer le livre, les élèves travaillent en groupes de trois pour :

- dessiner une suite de trois monstres semblables à l'exception d'un détail ;
- s'entraîner à la description de l'un des monstres (ex : *My monster's got three red legs*).

Pour s'entraîner à l'enregistrement :

- l'enseignant projette une page et décrit un monstre sur les trois ; les élèves devinent ;
- les élèves travaillent en petits groupes avec des photocopies de groupes de trois monstres : un élève décrit un monstre et les autres devinent.

Séance 4 : Décrire son monstre à l'oral

L'enseignant scanne la page de dessins de chaque groupe et fait un enregistrement audio dans lequel un élève présente son monstre. L'outil *BookCreator* est simple d'utilisation et permet de partager un lien par mail avec la classe partenaire.

Envoyer en avant-goût à la classe partenaire un e-book à une seule page pour renforcer la compréhension du jeu, vérifier sa faisabilité et tester les technologies.

Options d'enregistrement :

- les élèves choisissent ensemble le monstre à décrire et l'élève qui parlera ;
- les élèves se partagent la description du monstre choisi - chacun fait une ou deux phrases ;
- les trois élèves s'enregistrent et choisissent lequel sera inclus dans le livre ;
- tous sont enregistrés pour confectionner trois versions du livre à partager avec plusieurs classes partenaires.

Séance 5 : Tester le livre des monstres de la classe

L'enseignant montre le livre à la classe en vidéoprojection ou au TBI et les élèves écoutent les enregistrements pour identifier le monstre qui est décrit.

- Expliquer les raisons de son choix (ex : *Monster B. It's got three blue eyes. Monster A's got two eyes. Monster C's got green eyes.*)
- Prendre note de la bonne réponse pour chaque page afin de rajouter une page finale avec les réponses (ex Page : Monster B, Page 2: Monster C)

L'enseignant envoie le lien du livre à la classe partenaire.

L'anglais du jeu

- *I know!*
- *Why?*
- *I think it's Monster B*
- *He/she said three eyes/red legs/one nose*

Tâche finale : Lire (regarder et écouter) le livre de la classe partenaire pour trouver le bon monstre

Les élèves regardent le livre reçu de la classe partenaire par vidéoprojection ou au TBI et écoutent les enregistrements. Page par page, ils identifient le monstre décrit, notant sa lettre (A, B, C) et le détail critique (ex : *It's got two noses*). À la fin, comparer avec les réponses données en dernière page.

Les descriptions orales : Éviter de passer par l'écrit et faire parler à partir des images seules

- Le passage par l'écrit complexifie la tâche d'expression orale et induit des erreurs de prononciation - *eye, ear*.
- La construction de phrases à partir de l'image développe la capacité à concevoir et articuler des expressions directement en anglais

Si les élèves ne peuvent pas regarder et décrire leur monstre facilement, la tâche est trop difficile : limiter le nombre d'éléments comme indiqué et faire davantage de séances d'entraînement

Conseils

- Se concerter en amont sur le lexique à utiliser avec l'enseignant partenaire pour éviter des incompréhensions lors de la lecture du livre de la classe partenaire.
- Privilégier l'aisance à l'oral sur la complexité des descriptifs : si les monstres doivent être suffisamment similaires et complexes pour rendre l'identification intéressante, il ne faut pas surcharger la tâche au détriment de l'expression en langue étrangère.
- Lors des enregistrements, pour une bonne qualité audio, utiliser un microcasque et trouver un coin calme.

3 /// ADAPTATIONS ET PROLONGEMENTS

Pour les élèves plus jeunes, limiter le nombre de monstres par page à deux, le nombre de parties du corps à 4 ou 5 (*head, arm, leg, eye, mouth*), et le nombre de têtes ou bras etc (1, 2 ou 3).

Pour les plus avancés, utiliser plus de parties du corps et des nombres plus élevés, voire ajouter des possibilités descriptives (ex. *three square blue eyes, four round noses*).

Ajouter une séance d'entraînement entre les séances 3 et 4 pour aider les élèves à s'exprimer de manière fluide.

Substituer des activités en petits groupes aux différentes phases proposées en groupe classe : les élèves peuvent travailler sur tablettes sur le livre de la classe partenaire avec une mise en commun ultérieure, par exemple.

Lors de phase d'écoute du livre de l'autre classe, si les élèves constatent des différences entre leurs réponses et celles données par la classe partenaire, la classe peut rédiger un mail (en français ?) en vidéoprojection pour exposer le problème.

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

Ce projet ludique a du sens pour les élèves et permet de complexifier les apprentissages dans un champ lexical souvent privilégié chez les très jeunes enfants.

L'enregistrement d'audio à destination d'une autre classe est motivant et permet à l'enseignant d'être exigeant sur la prononciation.

L'exploitation du livre d'une autre classe est l'occasion pour l'enseignant de vérifier les apprentissages de cette séquence et pour les élèves de se tester avec des voix inconnues et se comparer avec d'autres élèves (dédramatiser l'erreur).

Un produit final concret (livre numérique) permet aux élèves de constater l'évolution de leurs compétences en anglais et être partagé avec leurs familles.

5 /// RETOURS D'EXPERIENCE

RETOURS ENSEIGNANTS

« Décrire pour une autre classe ça, c'était super. Ça les a obligés à bien articuler. On va pouvoir refaire un ebook parce que du coup, ils vont avoir compris quels étaient les problèmes, les obstacles. »

RETOURS ELEVES

« On a dessiné des monstres, on était par groupe. Et on s'est mis d'accord sur si on mettait deux nez, trois bouches. Dès qu'on s'est mis d'accord, on a dessiné et après on a fait nos phrases. On a demandé de l'aide un peu à la maîtresse. »

RÉFÉRENCES

ENVIE D'ALLER PLUS LOIN ?

Butler, Y. G. (2018). Gaming and young learners. In Garton, S., & Copland, F. (Eds). *The Routledge Handbook of teaching English to young learners*. Abingdon: Routledge.

Cutrim Schmid, E., & Whyte, S. (2017). Teaching young learners with technology. In Bland, J. (Ed). *Teaching English to young learners*. Oxford: Oxford University Press. 239-60.

Lemoine, V. (2016). Dix ans de perspective actionnelle en didactique des langues (2005-2015). *Spirale-Revue de recherches en education*, 58(2), 81-92. <https://www.cairn.info/revue-spirale-revue-de-recherches-en-education-2016-2-page-81.htm>

**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.