Sylvie Hanot

Enseigner l'anglais à partir d'albums emi/em2



Sylvie Hanot est titulaire du CAFIPEMF généraliste et du CAFIPEMF Langues Vivantes Étrangères. Elle est l'auteure du blog *Storytelling2*.

L'auteure remercie particulièrement :

Elisa, Marc et Alexandre Pinet pour leur patience et leur soutien

Les élèves de sa classe de CM1, pour leur enthousiasme et leur investissement dans tous les projets d'anglais

- Valérie Paul, professeure d'anglais au collège des Baous de St Jeannet (06)
- Virginie Gorgone-Berger, PEMF à Vintimille, CE2-CM1-CM2, puis directrice d'école d'application
- Nathalie Leblanc, Conseillère Pédagogique Départementale Maitrise de la langue, académie de Nice et Formatrice Lettres à l'ESPE de Nice
- Karine Sadran, CPC de la circonscription de Vence
- Sylvie de Horsey, CM1-CM2 (St Jeannet, 06) et Julie Therenty, CM2 (Vence, 06)
- Frédérique Klein, Inspectrice de l'Éducation nationale, Anne Bayart-Villeneuve, Josiane Testi-Bury, Dominique Alcarini, CPD LVE et Frédéric Diezinger, PEMF à Bischoffsheim, pour leurs encouragements depuis le début de l'aventure *Storytelling*
- Suzanna Kefford, parent d'élève anglophone

Retrouvez la playlist des vidéos de la méthode sur Youtube https://tinyurl.com/yautcdhz



Cet ouvrage suit l'orthographe recommandée par les rectifications de 1990 et les programmes scolaires.

Voir le site http://www.orthographe-recommandee.info et son miniguide d'information

© Retz 2017 pour la 1re édition, 2020 pour la présente édition

ISBN: 978-2-7256-3839-3

Direction éditoriale : Sylvie Cuchin

Édition : Anne Marty

Préparation de copie : Bérengère de Rivoire

Corrections: Florence Richard

Conception de la maquette (couverture et intérieur) : Fusago

Illustration de couverture : Matthieu Roussel Mise en page (ouvrage + DVD-Rom) : STDI

Réalisation du DVD-Rom : STUDIT

Recherche iconographique : Gabrielle Merizzi et Laurence Vacher

Illustrations: Jessica Secheret et istock

Photos: istock (sauf mention contraire à côté de la photo) et auteure

Projet: 10254313

Imprimé en mars 2020 chez Imprimerie de Champagne

PRÉFACE

Les ressources d'accompagnement des programmes de 2015 précisent que « l'apprentissage des langues vivantes a, de manière directe ou indirecte, un intérêt pour l'apprentissage du français et inversement ».

Forte de ce postulat, Sylvie Hanot fait le choix de l'éclairage réciproque des systèmes linguistiques mais également des convergences pour favoriser la compréhension, enrichir le lexique, s'approprier un discours et pour transmettre des messages.

Construire et consolider toutes ces compétences en s'appuyant sur une étude approfondie et pertinente de 8 albums de littérature de jeunesse anglophones est l'un de ses défis!

L'album, dans son texte et son histoire, va porter aussi bien les élèves par son effet motivant que par le nourrissage culturel et les croisements entre les enseignements que Sylvie Hanot dégage dans toutes ses séances d'apprentissage.

Des textes entendus aux mises en scène en passant par des activités ritualisées langagières et de multiples jeux, chaque support va permettre à l'élève d'apprendre en jouant, en s'exerçant, en se remémorant ou en mémorisant.

La mémorisation est sans cesse sollicitée et diversifiée dans son approche : des cinq sens à la réactivation afin de favoriser la consolidation grâce à l'interaction de la langue orale et écrite.

Des pistes de différenciation jalonnent chaque parcours linguistique afin d'être au plus près de chaque individualité.

L'évaluation est pensée de manière spiralaire tout en veillant à cibler chaque attendu et compétence du niveau A1.

Un projet d'apprentissage de l'anglais d'une grande originalité à la performance expérimentée et évaluée dans des classes pour vous accompagner au quotidien.

Nathalie Leblanc Conseillère Pédagogique Départementale Maitrise de la langue, académie de Nice Formatrice Lettres à l'ESPE de NICE

SOMMAIRE

La démarche de *storytelling*Programmation
Les activités ritualisées en langues vivantes

All	bum 1 MONSTERS LOVE SCHOOL	15
2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.	Mise en place des activités ritualisées, révision des jours de la semaine	20 22 25 28 31 34 36 39 41 43 45 47 49 51 53
Alt	bum 2 THE GRUFFALO	55
2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.	Révision du lexique d'Halloween / Are you? Yes, I am / No, I am not	57 60 63 65 68 70 73 75 77 79 81

A	bum 3 THE ROYAL BABY'S BIG RED BUS	85
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.	Révision du lexique de Noël. Écrire la lettre au Père Noël. Les monuments et les curiosités de Londres. Plan de Londres / Where is?. Directions: turn left, turn right What's the way to? / Projet de jeu. Where is the dinosaur? / Prépositions de localisation Évaluation / Civilisation: le Royaume-Uni Have au présent simple / Révision des animaux de compagnie.	87 90 92 96 98 100 102 104
A	bum 4 MR WOLF'S PANCAKES	109
	Mr Wolf's pancakes: les personnages. La nourriture et les boissons. Do you like? Yes, I do / No, I don't I like / I don't like / I prefer Civilisation: British or American breakfast He / she likes / like au présent simple How much is it? / Civilisation: la monnaie anglaise. Grand jeu de marchande: At the supermarket. Consolidation du lexique de la nourriture et jeu: The market race. Évaluation / Civilisation: Pancake Day and the pancakes recipe. Formules de politesse: Good manners. Civilisation: Valentine's day.	111 115 118 120 123 126 129 132 136 138 140
A	bum 5 MY BROTHER	143
4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15.	Civilisation: St. Patrick's day. My brother / les vêtements. What are you wearing today? Enrichissement du lexique des vêtements et défilé de mode. What is he/she wearing today?. Be au présent simple / adjectifs. Hobbies. Civilisation: British and American sports. Sports / Play au présent simple. What does he play? He plays (Niveau + uniquement. Enrichissement du lexique des sports et enquête. L'adjectif possessif: her / his favourite sport is. Le projet: une interview comme une page de magazine. L'emploi du temps des sports et jeu de révision.	145 148 151 153 156 158 160 162 164 167 169 171 173 174
3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15.	Do you like? Yes, I do / No, I don't. I like / I don't like / I prefer Civilisation : British or American breakfast He / she likes / like au présent simple How much is it? / Civilisation : la monnaie anglaise. Grand jeu de marchande : At the supermarket. Consolidation du lexique de la nourriture et jeu : The market race. Évaluation / Civilisation : Pancake Day and the pancakes recipe. Formules de politesse : Good manners Civilisation : Valentine's day Bum 5 MY BROTHER Civilisation : St. Patrick's day My brother / les vêtements What are you wearing today? Enrichissement du lexique des vêtements et défilé de mode. What is he/she wearing today?. Be au présent simple / adjectifs Hobbies Civilisation : British and American sports. Sports / Play au présent simple What does he play? He plays Niveau → uniquement. Enrichissement du lexique des sports et enquête. L'adjectif possessif : her / his favourite sport is Le projet : une interview comme une page de magazine. L'emploi du temps des sports et jeu de révision.	11 12 12 12 13 13 13 14 14 14 15 16 16 16 16 16 17 17

A	bum 6 MY MUM	181
9. 10. 11. 12.	My Mum / Les animaux. Verbes d'action Can. She can like a / Production d'écrits Can you? Yes, I can / No, I can't. Adjectifs. La comparaison: as as Le projet: des cartes de fête des mères et de fête des pères / Civilisation: Australia. La famille. Consolidation du lexique de la famille. Le génitif. Raconter une histoire / How many can you see? Évaluation.	183 185 187 190 191 193 195 196 198 201 203 205 207
A	Ibum 7 MADLENKA	209
	Madlenka à New York City. Une carte postale / Production d'écrit Les pays. Where are you from? I am from. Nationalités Jeu de société: Risk Ambassador Les commerçants Le projet: écrire et illustrer un nouvel épisode de Madlenka. What time is it? It's o'clock. What time is it? It's half past Évaluation / Mise en réseau.	211 214 216 219 221 223 224 226 230 233
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.	Découverte de l'album Civilisation : les pays de langue anglaise / Les USA Where do you live? I live in La maison. Le projet : se présenter Le projet (suite) : compléter son passeport Évaluation.	235 237 239 242 244 247 249 251
	esentation du DVD-Romlisation du DVD-Rom	253 256

LA DÉMARCHE DE STORYTELLING

POURQUOI UTILISER LES ALBUMS DE LITTERATURE DE JEUNESSE ANGLO-SAXONNE ?

Les nouveaux programmes 2015 en langues vivantes pour le cycle 3 s'appuient à nouveau sur **cinq compétences langagières**, dont le nom a toutefois été légèrement modifié : **écouter et comprendre**, **lire et comprendre**, **écrire**, **réagir et dialoguer et parler en continu**. La finalité de la séquence de langue est avant tout de développer ces 5 compétences en vue d'atteindre le niveau A1 ou A2 du CECRL, sans omettre au cycle 3, l'analyse réflexive sur la langue qui enrichira, par comparaison, les connaissances de la langue maternelle des élèves.

La dimension culturelle occupe une large place dans ces nouveaux programmes ainsi que dans les documents d'accompagnement en anglais : « la culture est le support de travail de la langue. Il convient de garder à l'esprit l'âge des élèves du cycle 3 dans le choix des contenus culturels et linquistiques ». Les albums de littérature de jeunesse choisis sont des supports authentiques visant à partager la culture d'enfants anglo-saxons d'âge similaire, avec un apport lexical et linguistique riches. Ils correspondent aux goûts des élèves en proposant des histoires qui sollicitent l'aspect émotionnel et affectif. L'enseignant fait vivre l'album par une lecture interprétative et fréquente, la répétition faisant partie du processus d'apprentissage d'une langue. Mais elle n'est pas lassante, grâce au plaisir de retrouver les émotions suscitées par l'histoire. Le Storytelling n'est pourtant pas une simple narration d'histoires pour accompagner ou clore une séquence, mais une démarche complète qui implique émotionnellement et cognitivement l'apprenant. En effet, la démarche engage les élèves dans un projet_d'apprentissage avec une tâche finale leur permettant de progresser dans l'acquisition des cinq compétences langagières. C'est une démarche qui donne du sens aux apprentissages à travers des projets liés aux albums (théâtralisation, réécriture, écriture à la manière de ..., réalisation d'une capsule vidéo, construction d'un jeu ou d'une maquette, raconter l'histoire avec ses propres mots, etc), avec des moments de compréhension active, de prise de parole et de production écrite¹. Cette démarche actionnelle préconisée par les nouveaux programmes a donc pleinement sa place dans le Storytelling. Les projets, en lien avec les albums en anglais, permettent de développer la créativité langagière² des élèves, même si elle reste modeste, au travers d'activités motivantes qui rendent les apprenants acteurs de leur apprentissage. Toutefois, les programmes rappellent que « la tâche finale reste un moyen et non une fin. La finalité d'une séquence de langue est avant tout de développer les compétences langagières de l'élève à travers une connaissance plus fine et plus approfondie de la langue et de la culture qui la sous-tend. » Avec le Storytelling, les apprenants peuvent exercer dans un objectif précis, en contexte et en situation de transfert, leurs compétences de compréhension, de prise de parole interactive ou continue, de lecture et d'écriture.

Si chaque album **amène un élément langagier intéressant sans détruire le plaisir de lire**, il arrive aussi que l'enseignant lise d'autres albums aux élèves, en rapport avec le thème étudié, comme supplément d'âme. Cette mise en réseau contribue à l'enrichissement de la culture littéraire mis en avant dans les nouveaux programmes.

^{1. «} À chaque séquence correspond un scénario pédagogique qui comporte une série de tâches communicatives ; ce scénario est fédéré par un projet de fin de séquence permettant à l'élève de réinvestir en autonomie les compétences et les connaissances travaillées » et « En situation d'entraînement ou d'évaluation, en compréhension ou en expression, à l'oral ou à l'écrit, le développement de la compétence langagière des élèves s'effectue dans le cadre de réalisation de projets visant à impliquer les élèves dans une situation de communication dont le sens est explicite pour les élèves et qui les rend actifs. » (MEN, document d'accompagnement : élaborer une progression)

^{2.} Sophie Rosenberger, docteur en linguistique et spécialisée dans l'apprentissage des langues vivantes à l'école dit que c'est la créativité langagière de l'élève qui est le moteur de l'apprentissage d'une langue.

Les nouveaux programmes insistent également sur les croisements entre enseignements¹. Apprendre à faire des liens est une forme d'intelligence qui apprend à apprendre. C'est ainsi que fonctionne le cerveau, avec ses connexions, par constellations associatives. Le Storytelling permet de croiser les enseignements. On retrouvera ainsi des liens entre les séquences en anglais et la Géographie, les Mathématiques, les TUIC, les Enseignements Artistiques, les Sciences, l'EMC, le Français et l'EPS pour les activités de consolidation passant par le corps. La dimension multi sensorielle de l'apprentissage des langues vivantes préconisée par les documents d'accompagnement est exercée autant que possible dans les séances. Cette approche visant les canaux auditifs, kinesthésiques, visuels et rythmiques, favorise la mémorisation, chaque canal pouvant en réactiver un autre. Pour finir, le document d'accompagnement en langues vivantes intitulé « élaborer une progression » accorde une place privilégiée au récit : « S'il convient, au fil du temps, d'initier les élèves à tous les types de discours, le récit est particulièrement indiqué tout au long du cursus et ce dès les débuts de l'apprentissage. Sa maîtrise progressive permet de faciliter le passage de l'école au collège. La narration est un bon support de la construction du discours en continu grâce, notamment, à l'exercice de la reformulation ou de la paraphrase. »

LE CHOIX DES ALBUMS

Chaque album a été choisi suivant plusieurs critères

D'abord, en fonction des thèmes culturels développés dans les documents d'accompagnement des langues vivantes qui recommandent quelques titres, mais aussi pour le lexique ou les structures langagières en lien avec le document sur les déclinaisons linguistiques. Ensuite, pour leur qualité littéraire : les auteurs, les illustrateurs ou les albums eux-mêmes ont été primés. Enfin, chaque ouvrage apporte son originalité : originalité plastique pour *Follow the line to school*, qualité des illustrations et éloge de la diversité culturelle pour *Madlenka*, invitation au voyage pour *How to make an apple pie and see the world*, humour pour *The Gruffalo*, convocation des personnages de contes pour *Mr Wolf's pancakes* et références artistiques *dans My Mum* et *My Brother*.

Par ailleurs, les compétences construites autour des albums de littérature de jeunesse sont autant d'aptitudes qui enrichiront les activités de lecture en langue française, que ce soit lors de la prise d'indices dans les illustrations et pendant l'écoute du texte, pour l'attention portée aux héros ou aux lieux, pour le message véhiculé par l'auteur ou lorsque les élèves s'approprient l'histoire et la font vivre : ils entrent dans l'univers d'un auteur et vivent une aventure, le temps d'un album.

"A book is like an alligator's mouth: if you see one open, you will probably disappear inside."

Lemony Snicket, pseudonyme de l'auteur David Handler,
auteur de la série de romans Les orphelins Baudelaire.

Ànoter

LA DEMARCHE DE STORYTELLING DANS CET OUVRAGE, C'EST :

- Utiliser des supports authentiques et motivants pour les élèves (les albums) ;
- générer des projets qui donnent du sens aux apprentissages ;
- favoriser des situations de communication permettant de progresser dans les cinq compétences langagières : écouter et comprendre, lire et comprendre, écrire, réagir et dialoguer et parler en continu ;
- associer des activités de compréhension, de prise de parole et de production écrite et orale sollicitant autant que possible une approche multi sensorielle ;
- favoriser la créativité langagière des élèves ;
- développer une culture littéraire ;
- utiliser des supports permettant l'acquisition de connaissances sur la culture anglo-saxonne ;
- permettre de tisser des liens entre les enseignements, notamment avec le français ;
- favoriser les jeux de société qui mettent les élèves en situation de communication, les comptines et les chansons, pour la prise de parole continue, et les écoutes de dialogues pour la compréhension orale.

^{1. «} Les activités langagières en langue vivante étrangère sont l'occasion de poursuivre le travail de comparaison du fonctionnement de la langue cible avec le français, entamé au cycle 2. Des projets interdisciplinaires peuvent impliquer le cours de langue vivante et un ou plusieurs des cours suivants : français, histoire, géographie, éducation musicale, arts plastiques, technologie, éducation physique et sportive... » (MEN, nouveaux programmes cycle 3 BO spécial n° 11)

PROGRAMMATION

Compétences langagières A1 (travaillées de manière spiralaire jusqu'à l'évaluation A1 des différentes académies) :

Écouter et comprendre / Parler en continu / Réagir et dialoguer / Lire et comprendre / Écrire

ALBUM	Objectifs principaux	Lexique	Structures langagières	Éléments culturels	Phonologie	Grammaire	Projet / tâche finale
1. Monsters love School MONSTERS LOVE SCHOOL	• Mettre en place les rituels, réviser les formulations du cycle 2.	Révision et enrichissement: - des salutations - des émotions - des jours de la semaine - des saisons - des affaires d'école - de la météo - de la météo - de l'alphabet - Les nombres jusqu'à 100	 How are you? What solour is it? What's your favourite colour? What's the day today? What season is it? What is it? What's the weather like today? What's your name? Can you spell your name? How old are you? How many pencils are there? There is/ 	- L'école en Angleterre - Chansons traditionnelles: - If you're happy and you know it, - The Alphabet song, - One, two, buckle my shoe - Jeu de plateau: Snakes and ladders - Les maisons de briques rouges en Angleterre Mise en réseau avec un autre album: There is a bird on your head,	• La maison du son [0] • La maison du son [i.:] • La maison du son [i]	There is + singulier There are + pluriel L'adjectif de couleur placé avant le nom	Réaliser un livre (numérique ou papier) à la manière de Monsters love school.
2. The Gruffalo The power of t	• Décrire les parties du corps.	Personnages d'Halloween Consignes de classe Les animaux sauvages Le corps Le visage	Are you? Yes, I am / No, I am not. Have you got blue eyes ? Yes, I have / No, I haven 't. I have got, I've got He/She has got Who ? Where ? When ?	- Halloween - Guy Fawkes night The Loch Ness Monster & Scotland Arts and crafts: - Halloween cards Chanson - traditionnelle: - Head, shoulders, knees and toes Jeu traditionnel: - Who is who?	La maison du son [h]	- Pas d'accord de l'adjectif épithète en anglais	Créer la bande- annonce de l'album ou mettre en place une pièce de théâtre.

ALBUM	Objectifs principaux	Lexique	Structures langagières	Éléments culturels	Phonologie	Grammaire	Projet / tâche finale
3. The Royal Baby's big red bus The Royal Babys The Royal Baby	Indiquer et demander son chemin.	Noël Les jouets Les monuments de Londres Les directions Les prépositions de localisation	 I'd like/I would like What is it? What's the way to? Where is the dinosaur? 	 Noël à Londres A letter to Father Christmas Le Royaume-Uni Les membres de la famille Royale 	- La diphtongue [ai]	 L'article indéfini a Les pronoms personnels sujets en anglais Le présent de HAVE en anglais 	- Réaliser un grand jeu de plateau sur Londres.
4. Mr Wolf's pancakes Mr Wolf's Pancakes	 Exprimer ses goûts, dire ce que l'on aime boire et manger. Demander un prix. 	* La nourriture et les boissons * La monnaie : penny, pence, pounds * Des formules de politesse	• What do you like ? • Do you like ? Yes, I do / No, I don't. • How much is it ?	Les petits déjeuners anglais et américains Shopping lists La monnaie anglaise Contes populaires anglais Pancake day Valentine's day	• Les sons [t]] et [ʃ]	- L'article a devient an - L/KE au présent en anglais - Première approche du génitif	Réaliser un grand jeu de marchande.
5. My Brother Anthony Browne MY BROTHER Continue	• Décrire ses vêtements. • Parler de ses hobbies et des sports pratiqués.	" Les vêtements " Les hobbies " Les sports " Les mois de l'année	• What are you wea- ning? I am wearing / He/ She is wearing • What do you play? I play He/She plays He/She likes playing • What's your favourite sport? My/His/Her favourite sport is • When is your birthday? My birthday is in/ My birthday is on	 British & American sports St Patrick's day The Queen's birthday Paper dolls 	Les sons [ŋ] et [dʒ]	• BE au présent simple • PLAY au présent simple • Les adjectifs posses- sifs : HIS/HER	• Réaliser une page de magazine sur soi-même.

Objectifs principaux	Lexique	Structures Iangagières	Éléments culturels	Phonologie	Grammaire	Projet / tâche finale
 Dire ce que l'on sait faire, ce que l'on peut faire. Parler des membres de sa famille. 	 Les animaux Les verbes d'action Quelques adjectifs La famille Les instruments de musique 	- Can you ? Yes, I can / No, I can 't I can She/He can She/He can like a She is as as a How many can you see ?	• Arts and crafts: une carte de fête des mères • L'Australie et quelques animaux australiens • Les membres de la famille royale • Jeu de cartes: Happy families	• Le son [ð]	- Le génitif	• Rédiger une carte de fête des mères et/ou des pères.
Dire de quel pays on vient. Dire l'heure.	 Les sites touristiques de New York City Les pays Les nationalités Les commerçants L'heure 	• Where are you from ? I am from He/She is from • What's your nationality ? I am • What time is it ? • He/She tells me about, He/She sells	New York City A postcard from New York City Useu de plateau type Risk L'heure	La diphtongue [ei] L'accent tonique L'intonation des- cendante des WH questions	- La forme contractée	Écrire et illustrer un nouvel épisode de Madlenka.
 Dire où l'on vit, décrire sa maison. Se présenter. 	" Les pays de langue anglaise " La maison	- Where do you live ? I live in She/He lives in - Where is the cow ? The cow is in the garden.	- English Speaking Countries - Le passeport américain - « All about me »	* Le son [u:]	- Révisions	* Se présenter et remplir son passeport pour partir faire le tour du monde.

LES ACTIVITÉS RITUALISÉES EN LANGUES VIVANTES

Les activités ritualisées permettent de revenir sur des structures langagières et du vocabulaire **connus**, tout en faisant vivre le coin anglais et en mettant les élèves en situation de réussite dans un cadre rassurant de prise de parole. Le premier album permet de mettre en place des activités ritualisées, gérées par les élèves, sous le regard bienveillant de l'enseignant, jusqu'à ce qu'elles soient **suffisamment maitrisées pour être complexifiées**.

Comme en Maternelle, les activités ritualisées en anglais visent essentiellement l'acquisition d'un lexique précis visant l'autonomie langagière. Durant ce moment, les élèves répètent quotidiennement et automatisent des formulations et du vocabulaire sous forme de questions-réponses. La répétition fait partie de l'apprentissage d'une langue vivante et ici, elle se veut rassurante, surtout pour les petits parleurs qui oseront prendre la parole dans ce cadre sécurisant. Si on veut faire de ce moment une activité de langage, en situation de communication visant l'autonomie, l'enseignant, qui guide les activités au début, va devoir s'effacer peu à peu pour laisser la parole à ses élèves.

LES ACTIVITÉS RITUALISÉES DANS L'EMPLOI DU TEMPS

Les documents d'accompagnement précisent que les activités ritualisées font partie de la séance d'apprentissage. Le volume horaire de la langue vivante au cycle 3 étant de 1 h 30 par semaine, on peut prévoir 2 séances hebdomadaires de 45 min dans la semaine, démarrant par 10/15 min d'activités ritualisées. Il n'est en tout cas pas judicieux de faire reposer ce volume

horaire sur 4 séances d'activités ritualisées de 15 min et une seule séance d'apprentissage de 30 min pour envisager de faire progresser les élèves en anglais au cycle 3. Toutefois, en plus des séances de 45 min deux fois par semaine, on peut envisager des moments d'activités ritualisées quotidiennes et se préparer aux apprentissages de la journée d'école (*Brain exercices to prepare for learning*).

En classe, on peut favoriser la langue anglaise lorsque les mots sont déjà bien connus en français : exprimer des formules de politesse toute l'année même hors cours d'anglais, utiliser du lexique ou des consignes dans d'autres matières (sciences, arts plastiques...), afficher au tableau la frise des mois de l'année avec les anniversaires, les disciplines de la journée et les responsabilités.

Exemple de coin anglais avec affichage des activités ritualisées



COMMENT ÉVALUER LA PRISE DE PAROLE PENDANT LES ACTIVITÉS RITUALISÉES ?

Au collège, ce que l'on appelle le *Question Time* fait partie des moments d'activités ritualisées. Elles seront de plus en plus complexes, mais si les élèves sont habitués, ils ne seront pas déstabilisés. Si au début on pratique les activités ritualisées en grand groupe pour habituer, rassurer et motiver les élèves à la prise de parole en langue vivante, il est nécessaire de savoir où ils en sont individuellement dans cet apprentissage et s'ils sont bien capables de communiquer de manière autonome¹. On peut établir un tableau avec le nom des élèves afin de noter leurs réussites soit en

^{1. «} Pour effectuer une tâche communicative, l'élève mobilise en autonomie des connaissances et des compétences linguistiques, pragmatiques et culturelles qui ont été précisément identifiées. Seule cette identification préalable permet en effet au professeur de savoir si la tâche envisagée est adaptée au niveau de matrise visé. » (MEN, document d'accompagnement : élaborer une progression)

tant que responsables de rituel, soit lorsqu'ils répondent ou posent des questions (voir un exemple page suivante). Comme ce sont les élèves qui mènent les activités ritualisées, il est possible pour l'enseignant d'observer et de commencer à évaluer la prise de parole. Dans la classe, pendant que chacun accomplit ses responsabilités devant le grand groupe, le professeur peut parfois rester avec quelques élèves pour revenir sur une prononciation hasardeuse, une formulation difficile à retenir ou quelques mots oubliés.

En fin de séquence, on peut mener une activité de *Question box* qui réunit toutes les questions des activités ritualisées de la période sous forme d'étiquettes dans une grande boite. Chacun dispose d'une étiquette avec une question. En croisant un de ses camarades, l'élève pose la question, l'autre lui répond; puis, on inverse les rôles. Ensuite, les 2 élèves échangent leur étiquette car ils vont reprendre leur promenade dans la classe, mais ils poseront une autre question, et ainsi de suite. On termine par un moment de synthèse où chacun note ses difficultés afin de les retravailler avec l'enseignant si nécessaire. Suivant l'objectif que l'on s'est donné, on choisira le jeu de questions avec images et sans écrit (pour la compétence **réagir et dilaoguer**) ou le jeu avec écrit (pour la compétence **lire**), une fois l'oral bien maîtrisé.

Exemple de tableau d'évaluation de prise de parole pendant les activités ritualisées, compétence « Réagir et dialoguer », séquence 1.

Légende:

X = a déjà formulé correctement en étant responsable d'un rituel ou parce qu'il a été interrogé. AR = à revoir, car n'a pas su répondre ou poser la question. Cibler cet élève pour le faire répéter lors des activités ritualisées, le solliciter à nouveau plus tard.

	What's the date today?	Say: Monday, the 10th of October	How are you?	I'm fine, sleepy and cold.	What's the weather like today?	Today it's sunny.	What's the temperature?	Today it's cool.	How many absences today?	Nobody / 2 absences today / Paul is absent today.	How many days in school?	23 days in school.	What season is it?	It's summer / It's fall.	What colour is it? / What colour is the pencil?	It's yellow. / It's a yellow pencil.	Can you spell your name?	Spelling	How old are you?	I am nine years old.
Paul A.	Х	Χ							Х	Χ										
Léa B	Х	Χ			Χ	Χ							Χ	Χ				Χ		
Noah C			Χ	Χ							Χ	Χ						Χ		
Elisa D		Χ		Χ						Χ			AR	AR			Χ	Χ		Χ

PROPOSITION D'ÉVOLUTION DES ACTIVITÉS RITUALISÉES DANS L'ANNÉE :

Compétences: Réagir et dialoguer, puis Lire et comprendre. Durant la première période, on revient sur les compétences de fin de cycle 2 concernant l'aptitude langagière ORALE « prendre part à une conversation ». En cycle 3, cette aptitude se nomme « Réagir et dialoguer ».

Certains objectifs peuvent être atteints dans le cadre des activités ritualisées, à condition de ne pas rendre la répétition lassante (d'où la complexification progressive) et de conserver des repères sûrs

et des contraintes claires. Les activités ritualisées s'enrichiront également d'activités révisions au fur et à mesure des apprentissages.

Une fois l'oral maîtrisé, les élèves pratiqueront régulièrement des activités de **lecture** des formulations étudiées.



COMMENT UTILISER CET OUVRAGE?

Cette méthode a été conçue pour couvrir l'essentiel du programme de cycle 3 aux niveaux CM1 et CM2 avec appui sur les documents d'accompagnement en anglais du MEN. Elle est par conséquent assez dense et il appartiendra à l'enseignant de s'adapter aux besoins de ses élèves en choisissant ou non de s'appuyer sur les pistes de différenciation (Niveau +), de suivre les propositions de prolongement pour consolider les notions et les compétences ou de mener les séances dites « facultatives ».

Si vous avez **un double niveau CM1-CM2**, ou que vous souhaitez utiliser la méthode pour tout le cycle 3 de l'école primaire, il est envisageable de scinder la méthode en deux parties : les quatre premiers albums pour l'année 1, en recourant aux pistes de différenciation, et les quatre albums suivants pour l'année 2 avec révisions des notions précédentes en début d'année (reprise des jeux de société et de la *Question Box*, par exemple). Cette organisation permettrait de prendre le temps de mener les séances dites « facultatives » et de suivre tous les prolongements proposés à la fin des séances pour consolider les notions et les compétences.