



Travailler avec un assistant/une assistante de langue

Enseigner une langue vivante étrangère – cycle 3

« Bienvenue chez moi ! » : découvrir le pays de l'assistant/l'assistante de langue et lui faire découvrir un autre pays européen

| Cycle | Niveau | Référence au CECRL |
|---------|---------|--------------------|
| Cycle 3 | CM1/CM2 | A1 |

Dans ce scénario pédagogique, l'assistant de langue fait découvrir son pays à travers un projet original mêlant création d'un jeu de société et témoignage à travers l'enregistrement d'une WebTV.

Ce projet de cycle 3 propose une rencontre interclasses avec le collège de secteur : les élèves bénéficient ainsi de l'apport croisé de deux assistants de langue d'une même sphère linguistique. Pour enrichir le projet, diversifier les pays et ouvrir les élèves à d'autres langues, il est possible d'inviter des classes bilangues à rejoindre le projet.

Ce type de projet peut également faire l'objet d'un projet eTwinning ou TeleTandem.

Compétences

- Prendre part à un projet.
- Développer son esprit critique.
- Découvrir l'autre.

Références au programme

Thématique

- La personne et la vie quotidienne.
- Repères géographiques.

Activités langagières visées

- Écouter et comprendre.
- Réagir et dialoguer dans le cadre d'un jeu.
- Lire.
- Écrire.

Connaissances et compétences associées

- EMC : connaître les symboles et valeurs d'un pays.
- Éducation aux médias et à l'information (EMI) : exercer son esprit critique et participer à l'enregistrement d'un reportage sous forme de WebTV.

Objectifs linguistiques

- Vocabulaire relatif à la culture du pays (sport, emblèmes, etc.).
- Expression du présent.
- Selon la langue, accentuation des mots et prosodie.

Attendus de la part de l'élève

- Jouer à un jeu en autonomie en utilisant la langue cible.

Exemple de scénario pédagogique

Tâche finale : vous êtes journaliste pour la chaîne de télévision de votre école ou de votre futur collègue et vous réalisez un reportage pour présenter un jeu de société international.

Plan de séquence

Étape 1 : élaboration d'un jeu de société

Présentation de son pays par l'assistant de langue : les élèves identifient les traits caractéristiques qui pourront figurer dans le jeu de société (description du drapeau, emblèmes, régime politique (république, monarchie, autre), monnaie, objets traditionnels, villes remarquables, etc).

Recherche documentaire complémentaire avec l'assistant de langue (visionnage d'extraits de reportages, extraits de podcasts par exemple).

Acquisition du lexique (jeux en ligne individuels ou en binôme type [LearningApps](#), jeux de *flashcards*, etc.).

Apprentissage d'un chant traditionnel dans la langue cible.

Élaboration du jeu de plateau et enregistrement des règles du jeu sous forme de fichier audio.

En parallèle, les partenaires du collège suivent la même démarche avec leur assistant de langue.

Chacune des deux classes représente un pays (idéalement, celui de l'assistant de leur assistant de langue respectif).

Étape 2 : jouer à un jeu de société dans une langue étrangère

En petits groupes ou lors des ateliers animés par l'assistant, les élèves apprennent à jouer en interagissant dans la langue cible.

Ils s'entraînent à présenter le jeu et ses règles à la classe de 6^{ème} partenaire du collège.

Rencontre interclasses et présentation dans la langue cible des jeux élaborés avec les assistants de langue. Les élèves constituent ensuite des équipes pour jouer dans la langue cible.

Étape 3 : restitution à travers la WebTV du collège

Dans chacune des classes, ateliers collaboratifs pour préparer les questions et les réponses qui jalonnent le reportage sous forme de WebTV. Entraînement à la production orale et aux interactions avec l'assistant de langue.

Les élèves de CM2 se rendent au collège pour enregistrer la WebTV avec les élèves de 6^{ème}.

Pistes pour aller plus loin

Suite à une activité type *webquest* ou mur collaboratif, un groupe d'élèves pourra créer d'autres jeux sur un autre pays ou une région de l'aire linguistique ciblée.

Les élèves peuvent fabriquer un jeu sur le même modèle pour faire découvrir la France ou l'Europe à l'assistant de langue.

Pistes de mise en activité associées

- Approche de la sphère linguistique concernée à travers l'histoire, la géographie et l'EMC.
- Création d'un jeu de plateau par les élèves.
- Usages du numérique et EMI : enregistrement d'une WebTV.
- Au niveau de l'établissement : création d'une exposition au CDI sur les différents pays de l'aire linguistique.

Proposition de différenciation : Modalités d'organisation au sein de la classe

- L'un enseigne, l'autre assiste (étapes 1, 2 et 3).
- Enseignant et assistant prennent en charge des groupes différenciés (étapes 1, 2 et 3).
- Enseignement parallèle (étapes 1, 2 et 3).

Pistes pour articuler les différentes modalités de travail avec l'assistant de langue au sein du scénario pédagogique

Avant

Travail en lien avec le professeur référent du collège et l'assistant de langue du collège pour présenter le projet et s'accorder sur les étapes et interactions nécessaires à sa réalisation.

Séance de travail entre l'enseignant et l'assistant en amont pour identifier les traits caractéristiques du pays qui seront retenus pour le jeu.

L'assistant et le professeur identifient les supports documentaires (podcasts, reportages de télévision, articles en ligne ou extraits de magazines, etc.). L'assistant et le professeur identifient les supports visuels qui pourront soutenir la compréhension des élèves et se répartissent leur élaboration.

L'assistant prépare des jeux type [LearningApps](#) et des jeux de *flashcards*.

Pendant

L'assistant anime les jeux de *flashcards*, présente son pays à l'aide d'un diaporama ou des supports visuels de son choix.

Il prend en charge des ateliers de fabrication du jeu de plateau.

Enseignant et assistant prennent en charge des groupes différenciés.

Il aide les élèves dans la formulation des consignes du jeu, il les entraîne à la formulation et les aide à s'enregistrer. Il fait de même pour la préparation de la WebTV.

Il entraîne les élèves à jouer dans la langue cible et participe à la rencontre en circulant à travers les groupes (aide, reformulation, motivation, relances).

Après

L'assistant prend en charge des petits groupes pour découvrir d'autres jeux de société dans la langue cible. Il peut co-animer un club de jeux dans l'école.

Nature des supports utilisés

- Carte du monde représentant les différents pays de la sphère géographique.
- Vidéos des hymnes nationaux des différents pays de l'aire géographique abordée.
- Supports créés par l'assistant : jeu de cartes, présentation numérique, etc.
- Podcasts, extraits d'émissions de télévision, articles.
- Objets emblématiques du pays.

Exemples d'espaces pour la mise en œuvre

Dans la classe

- Réalisation et mise en œuvre du jeu de société.
- Accompagnement des élèves dans la construction du jeu.
- Jeu en autonomie.
- Entraînement au jeu et à l'enregistrement de la WebTV.

Hors la classe

- Bibliothèque de l'école ou salle informatique : recherche documentaire.
- Bibliothèque de l'école, atelier ou salle polyvalente : atelier jeux de société.
- Au collège : rencontre interclasses, enregistrement de la WebTV.

Autre

- ENT de l'école et du collège ou espace sécurisé du site de l'école :
 - Mise à disposition des ressources numériques élaborées par l'assistant de langue.
 - Médiatisation de la WebTV à destination des parents d'élèves et des partenaires de l'école.