

Niveau : Cycle 3

Objectifs	
Linguistiques	Culturels
<p>Activités langagières : Comprendre, réagir et parler en interaction orale Phase de compréhension orale et de production orale</p> <p>Capacités : Suivre des instructions courtes et simples</p> <p>Culture et lexique : - quelques lieux ou bâtiments dans la ville : restaurant, park, building/house, post office, bus station/bus stop, store, theatre, school, streets, cinema, museum - nombres - les déplacements: turn left ,turn right, go straight, turn around, stop, you're there</p> <p>Formulations : In my city there's, there are... This is... N° is a</p>	<p>Echanges avec un locuteur natif, représentant un pays anglophone.</p> <p>Connaître l'environnement géographique et culturel de l'assistant (sa ville, les différents lieux dans la ville)</p>
Organisation sociale et matérielle	
Lieux de l'activité	Matériel
<p>La salle de classe La salle de visio à l'IA pour l'assistant</p>	<p>Pour l'assistant :</p> <ul style="list-style-type: none"> -images découpées des bâtiments -le plan numéroté -jeu de plateau affiché à l'IA avec un pion bien visible et un dé. <p>Pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> -un plateau de jeu, un dé et un pion -plans simplifiés numérotés du quartier ou village des élèves ou plan_anglais2 par groupe en A3 <p>La Webcam est manipulée par l'enseignant ou un autre adulte ou un élève</p>
Déroulement et consignes successives	
<p>But de l'activité : transmettre à l'assistant des déplacements dans la ville tout en y repérant quelques éléments.</p> <p>Déroulement : En classe avant la visio communication : rappel de ce qui a été fait en S4 S5 en classe, par groupe les élèves doivent être capables de présenter un plan simplifié de leur quartier ou village avec quelques bâtiments. <i>(attention si les enfants créent leur propre plan il faudra le faire parvenir à l'assistant par mail</i></p>	

avant la visio pour qu'il puisse l'imprimer)

Mais l'activité peut très bien se faire avec le plan simplifié que l'on a déjà utilisé en S5.
(plan_anglais2)

Pendant la visio communication :

Phase 1 : L'assistant par l'intermédiaire d'un jeu de plateau propose aux élèves des déplacements.

Phase 2 : Par groupe, les élèves présentent leur quartier ou village à l'assistant avec quelques éléments qu'ils auront sélectionnés tout en lui dictant un déplacement.

Rôle de l'assistant	Son et image	Rôle des élèves
<p>Phase 1</p> <p>1. L'assistant salue les élèves et attend leur bonjour en retour puis leur propose de jouer à un jeu de plateau. Il leur montre au mur le jeu de plateau et explique les règles. You need a dice and a token. You 'll play with me. Each turn throw the dice and listen : 1 means go straight 2 means turn left 3 turn right 4 go straight 5 stop 6 any direction The 1st one who arrives at home is the winner. Will it be you or Me?</p> <p>2. Activité : la classe joue contre l'assistant. (pour gagner du temps, mais l'enseignant pourra reprendre cette activité par groupe dans sa classe). L'assistant laisse les élèves commencer et mène le jeu. Il valide les déplacements des élèves. (le but étant pour nous que les élèves entendent les formulations de déplacements) Le jeu s'arrête au bout de 10 min. Le gagnant (la classe ou l'assistant) sera celui le plus près de la maison.</p> <p>Phase 2</p> <p>3. L'assistant écoute la présentation du groupe, se déplace sur le plan et affiche au</p>	<p>IA : Assistant filmé en portrait par la webcam, puis plan large pour filmer le jeu de plateau affiché au mur Classe : vidéo projecteur Classe : Plan large</p> <p>IA : plan large pour filmer le jeu de plateau. Classe : les enfants sont en groupe, Webcam sur l'élève qui agit.</p> <p>IA : assistant filmé en portrait. Il affiche le plan réalisé à la webcam.</p>	<p>1. Les élèves sont installés par groupe. Les élèves découvrent l'assistant sur l'écran, ils répondent aux salutations de l'assistant. Ils écoutent les consignes de jeu. L'enseignant s'assure que les élèves ont compris le jeu de plateau, l'enseignant reformule la consigne en français, au besoin. Durée 5min</p> <p>2. Un élève vient lancer le dé pour son groupe, un autre élève avance le pion sur le plateau, les autres suivent sur l'écran les déplacements. Utiliser un plateau de jeu pour la classe ou un par groupe. 10min (Les élèves pourront retrouver le plateau de jeu sur le blog s'ils veulent l'imprimer et jouer avec chez eux.)</p> <p>3. Un groupe vient s'installer devant la webcam pour converser et présenter leur plan</p>

<p>fur et à mesure les étiquettes des bâtiments comprises sur son plan, sur les bons numéros puis les élèves valident son travail. (Il s'agit de la même activité qu'en S5)</p> <p>4. L'assistant reprend la comptine vue en S4 (clap one and two) puis prend congé, salutations.</p>	<p>Il se déplace sur son plan et place les étiquettes comprises sur les bons numéros. Classe : dispositif comme en S3 Un groupe devant la webcam avec l'assistant, le reste des élèves en groupe dans la classe avec l'enseignant. IA : L'assistant montre son travail à l'aide de la webcam quand les élèves ont fini de lui dicter leur plan.</p> <p>IA : l'assistant filmé par la webcam debout Classe : plan large sur la classe</p>	<p>à l'assistant. Chaque élève doit dire un déplacement qui mène à un bâtiment à l'assistant. Ils valident le travail de l'assistant. L'assistant donnera pour chaque élève un point pour la bonne compréhension et un point si la formulation est correcte. Pendant ce temps les autres par groupe s'entraînent à dire ou se lancent des défis. Un groupe présente son plan à l'autre groupe qui doit retrouver les éléments en se déplaçant et en posant les étiquettes bâtiments. 5 groupes X 5 minutes par groupe= 25 minutes</p> <p>4. Les élèves chantent la comptine et font les gestes en même temps que l'assistant. Les élèves saluent à leur tour l'assistant. 5 min</p> <p>Durée totale maximum 45 min</p>
---	--	--

En classe, après la visio communication :

Phase 1 : Juste après la visio, temps de bilan, on observe les résultats des groupes (bonne production orale)

Phase 2 : L'évaluation de ce module peut être réalisée en CO et en PO. (envoyée prochainement)

REMARQUES : pour les déplacements sur le plan c'est plus facile si les élèves ont un pion à manipuler avec une flèche dessus, cela leur donne la direction .