1

**Professeures** : Mmes GALAS et ROUBERT **Langue** : ANGLAIS

• **Titre** : Développer l’autonomie et l’interaction orale des élèves lors du rituel de début d’heure (*Teacher’s assistant and other rituals*)

• **Etablissement** : Collège du Pays des Sorgues – LE THOR

• **Niveau** : 6ème

• **Thème du programme** : La personne et la vie quotidienne.

• **Compétences et cycle** : domaine 1.2 langues étrangères et régionales et domaine 2 méthodes et outils pour apprendre au cycle 3. Réagir et dialoguer (cycle 3), phonologie, intonation, accents et rythme, reproduire un modèle oral, comprendre des mots familiers et des expressions courantes.

• **CECRL** :

* Compétences = production orale en interaction
* Niveau A1 vers A2

• **CRCN**: environnement numérique "Évoluer dans un environnement numérique" niveau 1 : Se connecter à un environnement numérique ; Utiliser les fonctionnalités élémentaires d’un environnement numérique et niveau 2 : Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.

Pour accéder au genial.ly qui leur permet de travailler la mémorisation à la maison, les élèves doivent se connecter sur leur espace Pronote et rechercher le lien internet donné. Le lien leur est donné une première fois sur le cahier de texte, puis à eux de le retrouver dans leurs ressources Pronote.

Pour le genial.ly accessible en classe, le lien est enregistré sur la page d’accueil du Pronote professeur, les élèves doivent eux-mêmes cliquer sur le lien et donc le trouver.

• **Outil numérique mis en œuvre** : Genial.ly.

• **Production finale** : début d’heure menée par les élèves.

2

* **Genèse** :
* Comment faciliter l’entrée dans le cours d’anglais en favorisant la prise de parole spontanée des élèves et en les responsabilisant de manière à permettre l’effacement total du professeur ?
* Comment aider l’élève à construire les compétences nécessaires qui lui permettront d’évoluer de la manière la plus autonome possible, créer un climat de classe propice pour développer l’entraide, la coopération, l’encouragement et l’estime de soi ?
* Comment rendre chaque élève concerné et impliqué à son niveau ?
* **Résumé** :

La première séquence de l’année, intitulée « *teacher’s assistant* », introduit les différentes phases qui constitueront la routine de début d’heure tout au long de l’année de 6ème d’une durée de 5 minutes environ. A tour de rôle sur le reste de l’année, un élève différent devient le professeur et **interagit** de manière **spontanée** avec ses camarades de façon **autonome** sur les thèmes suivants : les salutations, les humeurs, les absences et les causes d'absence, la date, la météo, l'heure, le matériel scolaire, jeux (*two-minute question game, what's up, find the odd one out* … ). Un support **numérique** accompagne cette phase.

Ce **rituel** de début d’heure sera modifié et complexifié en 5ème, 4ème puis 3ème.

* **Précisions concernant les activités proposées** :

Les élèves ont accès à un Genial.ly à la maison qui leur propose différentes activités au fur et à mesure des leçons travaillées en classe pour faciliter la mémorisation des questions/réponses ainsi qu’un travail phonétique. Cet entrainement permet aux élèves d’acquérir une meilleure fluidité et rapidité.

Un deuxième Genial.ly est accessible en classe pour lancer le rituel et accompagner le déroulement du *teacher’s assistant*. On peut envisager cette partie de deux manières différentes, un élève se met à l’ordinateur et passe la souris sur les images pour aider au déclenchement de la parole du teacher’s assistant s’il ne sait plus quelle question il doit poser, ou bien, il choisit lui-même l’ordre des questions et le teacher’s assistant doit s’adapter au dessin que l’élève fait apparaitre.

Sur la dernière page du Genial.ly, l’élève-professeur tire au sort le jeu du jour via une roue de hasard (*wheel decide)*. Le numérique apporte une réponse à la monotonie que peut engendrer un teacher’s assistant toujours identique en faisant apparaitre de façon aléatoire le jeu de la fin de l’intervention de l’élève interrogé. Selon le jeu tiré au sort, un échange avec émission d’hypothèses et discussions sera mis en place (par exemple, pour les jeux « find the odd one out », « word of the day », « spelling bee », « hangman » …). Ces hypothèses mèneront à des échanges pour trouver les solutions.

3

• **Bilan final**

Eléments facilitateurs :

- Les élèves s’impliquent volontiers dans cette phase de cours. Nous constatons un gain d’autonomie, les élèves investissent différents rôles, se responsabilisent, s’entraident et s’encouragent. La motivation est accrue ;

- l’intégration de mini phases de jeu permet d’apporter des nouveautés culturelles, lexicales, grammaticales, phonologiques déconnectées du cours mais qui pourront être réinvesties lors de séquences futures plus spécifiques ;

- chaque élève devient acteur et peut trouver sa place à son niveau.

Freins :

- L’utilisation du Genially en classe est rendue difficile par le protocole sanitaire imposé à savoir un changement de salle à chaque heure et un fonctionnement aléatoire des outils informatiques selon les salles de classe : logiciels non installés ou bloqués, vidéo-projecteurs et enceintes défectueux …

- certains élèves ont eu des difficultés à utiliser le Genially suite à des problèmes de connexion ou d’accès aux outils numériques.

Apports constatés des usages numériques :

- Familiarisation progressive avec les outils numériques de la part des élèves ;

- utilisation du numérique permettant l’acquisition de nouvelles notions de manière ludique ;

- individualisation des apprentissages qui permet une adaptation aux différents niveaux des élèves ;

- amélioration de la qualité de la production orale chez les élèves ;

- l’utilisation de « *wheel decide* » dans le Genially pour la dernière phase du *teacher’s assistant* permet de varier les jeux à chaque séance et ainsi éviter la monotonie ou la lassitude.