



Présentation de l'offre

Banque de ressources

Anglais cycle 3

Bayard - Tralalère - Educlever

28/06/2016

**PLAN NUMÉRIQUE
POUR L'ÉDUCATION**

BANQUE DE RESSOURCES NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES



AVEC LE SOUTIEN DE :



Dans le cadre du Plan numérique lancé en mai 2015, le Ministère de l'Education Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche mets à disposition des ressources numériques pédagogiques pour les élèves et les enseignants des 3ème et 4ème cycles d'enseignement à la rentrée 2016.

BAYARD, avec ses partenaires EDUCLEVER et TRALALERE, est en charge du LOT n°5 : la création et la mise à disposition de la banque de ressources Anglais Cycle 3.

Les contenus et services numériques associés **permettent d'enrichir l'enseignement disciplinaire, le travail en équipe pédagogique et la réalisation de projets interdisciplinaires** dans le respect de l'acquisition des connaissances et des compétences définies dans les programmes.

Avec *I love english school numérique cycle 3*, **deux sortes de contenus** : **du clés en main** et **des activités granularisées pour construire ses propres parcours**.

1

Pour l'enseignant :

Il a accès à la fois à des programmes clés en main, répartis sur 3 niveaux (avec progressivité des apprentissages pour les niveaux 1 et 2, et remédiation/différenciation au niveau 3), et à des activités granularisées, personnalisables, à choisir à la carte pour proposer des parcours à ses élèves et des outils pour accompagner ses apprentissages (éditeur de flashcards, dictionnaire évolutif...).

2

Pour l'élève :

L'accès à la fois à des programmes clés en main pour suivre sur son support individuel le programme collectif de la classe, construire et faire évoluer son avatar numérique au fil de l'année et faire ses évaluations. Et en libre-service, des ateliers pour s'entraîner à parler anglais (atelier d'enregistrement), parfaire sa prononciation (atelier phono) et enrichir son vocabulaire (dictionnaire interactif).

1

Ces ressources sont utilisables en tout numérique, mais en fonction du matériel possédé, elles peuvent aussi être exploitées en imprimant certains éléments (flashcards, fiches pédagogiques...).



La démarche pédagogique et didactique

1. Une démarche qui met le numérique au service d'une pédagogie actionnelle

- **Les programmes clés en main** proposent d'utiliser le numérique comme un outil au service d'une pédagogie permettant l'**implication de chaque élève** dans un va-et-vient entre le **travail collectif** et le travail **en petit groupe, binôme ou individuel** afin de mettre les élèves en activité pour des apprentissages plus efficaces.
- Nos ressources ne se cantonnent donc pas à une simple pédagogie transmissive. **L'élève devient responsable de son apprentissage**, il apprend et construit ses compétences et ses connaissances, accompagné par l'enseignant. Il pourra, par exemple, choisir des activités en fonction de ses besoins dans son espace enseignant.
- Nos ressources s'appuient sur l'émission d'hypothèses, et donnent la **priorité à l'expression orale et à la production**, qui s'appuient sur des connaissances acquises ensemble (co-construction des connaissances) ou bien validées grâce à un parcours individualisé : chaque élève agit, intervient, s'exprime et communique, en utilisant pour cela les contenus qu'il vient d'aborder.
- Au cœur de cette démarche : **la mise en situation des élèves**. On découvre du vocabulaire, on acquiert des structures langagières, on travaille l'intonation, on apprend à écouter, à comprendre, dans le but de réutiliser immédiatement tout cela pour pouvoir **réagir, dialoguer ou accomplir une tâche**.
- Ces ressources s'adressent à tous les enseignants qui souhaitent non seulement favoriser l'expression de chacun mais surtout **entraîner l'adhésion et la participation active de leurs élèves** dans le processus d'apprentissage d'une langue

2

2. Des choix méthodologiques et didactiques qui donnent du sens à l'apprentissage de la langue

- L'anglais n'est plus considéré seulement comme un objet d'étude en soi, mais comme **un outil de communication**. Il s'agit de permettre de comprendre et de se faire comprendre.
- **Ces ressources multiplient les interactions langagières** : l'élève n'apprend pas du lexique ou de la grammaire parce qu'il est nécessaire d'apprendre ces mots et ces structures, mais parce qu'il en a besoin : il s'agit de s'en servir pour agir et s'exprimer...
- Dans cette démarche, très pragmatique, l'élève, même débutant, accepte la frustration de ne pas tout comprendre (dans les vidéos par exemple), ou de ne pas avoir tous les éléments pour « dire » (dans les images fixes par exemple), parce qu'il cherche aussitôt à recevoir les messages et transmettre ses propres messages. Confronté à une langue nouvelle, **il n'a plus peur de s'exprimer et est motivé pour développer ses compétences** car le but est de comprendre et s'exprimer de mieux en mieux.
- Sur le plan méthodologique, il s'agit de s'appuyer sur ce qui est connu pour progresser dans la maîtrise de la langue, de **travailler l'écoute et la répétition** avant de **s'exercer pour fixer les connaissances et pouvoir produire**, et d'un recours systématique au **pair work** (travail en binôme).

- **Des étapes-bilan** sont prévues à la fin de chaque séance pour permettre à chaque élève de prendre conscience de ce qu'il a appris à comprendre et à dire et à comparer avec le français.
- Maîtriser une langue, ce n'est pas seulement maîtriser grammaire, phonologie et lexique, c'est aussi connaître **les codes socioculturels**. Nos ressources font la part belle à la **civilisation anglophone** (britannique et américaine mais aussi australienne, sud-africaine, indienne...). Entrer en interaction avec la vie d'enfants ailleurs dans le monde renforce le sens de cet apprentissage.

3. Une attention particulière à faire entendre une intonation authentique

Toutes les séances se déroulent entièrement en anglais, et grâce au numérique, l'enseignant a la possibilité de faire entendre rapidement et simplement tous les contenus langagiers prononcés par des locuteurs natifs. Chaque mot étudié, chaque phrase prononcée peut être entendue autant de fois que nécessaire.

- Une attention particulière est apportée à **la prononciation et à l'intonation**, non pour imposer un accent (Tom est britannique et Lucy américaine), mais pour éviter les erreurs, facteurs d'incompréhension.
- Habituer les élèves à entendre et pratiquer une intonation authentique doit leur permettre d'affiner leur capacité à discriminer les sons et d'être plus sereins lors d'échanges avec des locuteurs natifs. **Des exercices de phonologie et d'enregistrement** habituent l'élève dès le niveau 1 à une attention phonologique.
- Un vrai plus : les voix des deux personnages principaux, Tom et Lucy, sont réellement **interprétées par de vrais enfants**.

4. Une conception pensée pour motiver et apporter du plaisir aux séances d'anglais

Des personnages attachants qui grandissent avec les élèves. Un petit anglais, **Tom**, son chien **Bingo** et leur nouvelle voisine américaine, **Lucy**.



Des décors, des situations et des dialogues qui se veulent authentiques : on se raconte ses vacances, sa journée de classe... On est dans la « vraie vie ».

Une incitation à imaginer qui suscite la curiosité :

Pour les niveaux 1 et 2, chaque séquence contient une **saynète animée** mettant en scène Tom et Lucy dans leur quotidien. À partir d'une image extraite de la saynète animée qu'ils n'ont pas encore vue, les élèves sont invités à exprimer ce qu'ils reconnaissent, réagir à l'image en parlant de leurs goûts ou de leurs sensations et **émettre des hypothèses sur l'histoire**.

C'est l'occasion d'utiliser le lexique qui vient d'être vu et les structures langagières apprises dans les séquences et périodes précédentes. Après cette émission d'hypothèses, en visionnant la saynète, ils vont chercher à vérifier les hypothèses émises à l'étape précédente.

Par la même occasion ils vont retrouver le lexique qu'ils viennent de découvrir, mais aussi des mots et structures qu'ils ne connaissent pas et qu'ils vont apprendre à décoder au fil des étapes suivantes.

S'inventer une nouvelle identité grâce à son avatar :

Aux niveaux 1 et 2, en début d'année, les élèves sont amenés à **construire leur avatar anglais** grâce à une fiche d'identité avec une silhouette à compléter (cheveux, yeux, vêtements...) et des rubriques pour indiquer son nom, sa famille, son adresse, ses animaux familiers, ses goûts, etc.

Cette fiche numérique se remplit au fur et à mesure des périodes et des acquis et sert aux échanges dialogués, lors des phases d'évaluation ou de certains « pair works ». Elle permet à l'élève de s'exprimer librement au travers d'une identité fictive sans faire intervenir de composantes personnelles ou privées.

Des jeux de rôles motivants :

Des jeux de pair works sont systématiquement proposés comme exercices d'entraînement. Cette activité orale permet aux élèves de s'approprier le vocabulaire et les structures langagières en binôme. Elle permet ici de ne pas figer l'enfant seul face aux apprentissages et de l'aider à s'appuyer sur son « partenaire ». Le plus souvent, ces petits jeux de rôles s'appuient sur l'avatar créé par chaque élève.

Des missions à accomplir, proches des enfants :

Présenter son correspondant (imaginaire) à la classe, écrire une carte postale, faire le portrait de sa journée, chercher parmi ses camarades celui avec lequel on a le plus de goûts en commun, sonder les élèves de la classe sur ce qu'ils savent faire (sport, musique, etc.)... autant de missions qui impliquent et mobilisent les élèves.

Un pense-bête complice :

Au niveau 3, **le pense-bête de Tom et Lucy** propose des petites **fiches méthodologiques**, des conseils pour arriver à apprendre sa leçon. Des fiches courtes et claires pour retenir des points de langue importants (prononciation, intonation, grammaire, conjugaison, comparaison avec le français, ordre des mots, etc.) portées par les deux petits héros, devenus des copains.

Les ressources

1. Une structure évolutive et personnalisable

- Les ressources sont réparties selon **3 niveaux de difficulté**.
- **Les niveaux 1 et 2** proposent **une structure spiralaire**. Parce que les professeurs des écoles ne sont pas tous spécialistes de l'anglais, nous avons choisi de leur proposer un programme avec des apprentissages progressifs et structurés. Les mêmes thématiques sont approfondies d'une année sur l'autre, avec un enrichissement du lexique et des structures langagières. Mais l'enseignant peut aisément choisir de s'affranchir de ce parcours pour travailler la notion ou le thème qui l'intéresse en naviguant d'une granule à l'autre.
- L'enseignant voit où il en est dans son parcours à travers la barre d'étapes. Ce qui est en gris n'est pas encore fait, ce qui est en rose est déjà fait.
- **Au niveau 3**, ces ressources viennent en complément du manuel classique utilisé par l'enseignant, qui est un spécialiste dans sa discipline. Elles vont lui permettre de **différencier le travail, de proposer des remises à niveau ou des remédiations aux élèves** soit individuellement, soit par groupes, soit en classe entière ; soit sur le temps de classe, soit sur des temps spécifiques, soit à la maison.

2. Descriptif des ressources

Descriptif des Niveaux 1 et 2

Le programme est divisé en cinq périodes d'apprentissages correspondant aux cinq périodes de l'année scolaire. Une période est construite sur 6 séquences, chaque séquence correspondant à une semaine d'apprentissage, à raison de trois séances (steps) par semaine. Cependant, il est possible d'aborder et d'aménager la structure comme on le souhaite en fonction des choix ou des impératifs d'emploi du temps.

Chaque période correspond à une thématique :

1. My home
2. My school
3. My town
4. My hobbies
5. My holidays

Les 5 périodes du programme sont numérotées et positionnées sur un parcours pour montrer aux enseignants qu'elles forment un programme à suivre dans l'ordre organisé dans le temps pour une année scolaire.



Les séquences :

Chaque période est constituée de 6 séquences correspondant à 6 semaines d'apprentissage :

- 4 séquences d'apprentissage de la langue
- une séquence de civilisation
- une séquence d'évaluation



Les steps :

Chaque séquence est découpée en 3 steps. Un step correspondant à une séance d'apprentissage. Pour les séquences d'apprentissage, chaque step a le même objectif pédagogique :

- Step 1 : acquisition du vocabulaire
- Step 2 : révision du lexique et introduction de nouvelles structures langagières
- Step 3 : approfondissements

Les notions vues en step 1 et 2 sont réinvesties et un travail sur les structures complexes pour aller plus loin est proposé : questions, forme négative, 3^e personne, etc.

6

Les étapes :

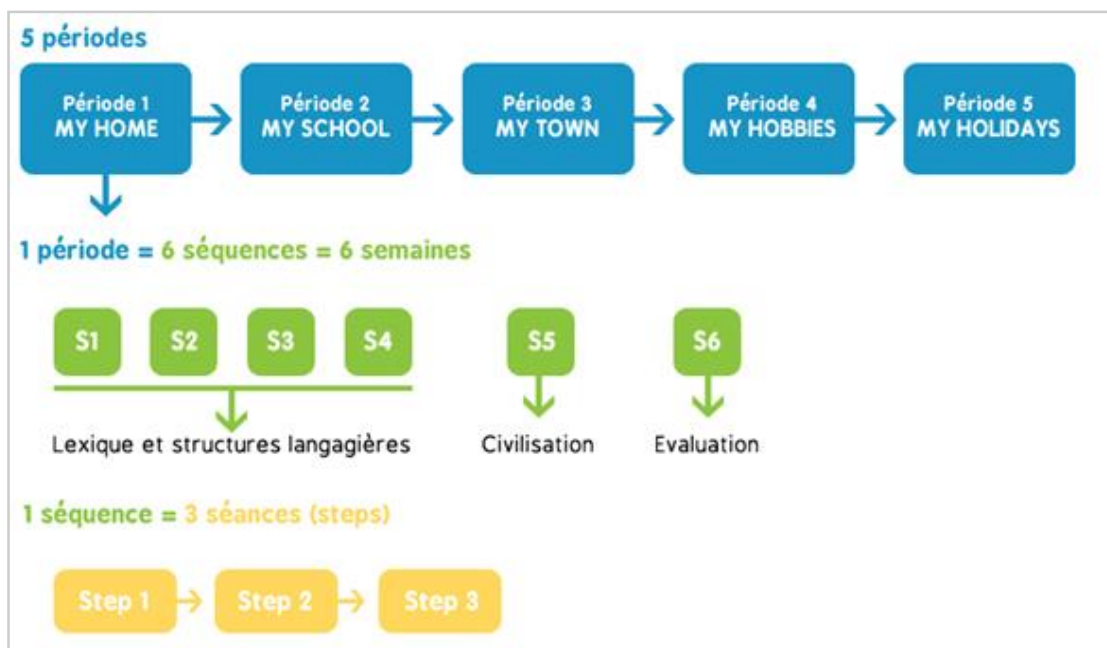
Chaque "step" est structuré en étapes. Grâce à une barre d'étapes visible sur chaque écran, l'enseignant visualise clairement les étapes réalisées, celles en cours et à venir. Il peut facilement passer d'une étape ou d'un step à l'autre selon ses besoins.

Des séances modulables :

Si chaque séquence a été pensée pour être menée sur 3 séances hebdomadaires afin de permettre une meilleure imprégnation et une plus grande progressivité, l'enseignant peut moduler sa séance en fonction de ses objectifs et disponibilités. Il peut organiser sa séquence sur 2 séances de 45 minutes, voire sur une seule séance d'une heure.

Les étapes marquées par un point d'exclamation sont les étapes obligatoires pour valider une séquence. Celles marquées par un point sont facultatives si l'enseignant enchaîne les steps sur un même temps de classe.

Résumé de la structure du programme :



Les séquences d'apprentissage de la langue (séquences 1 à 4) :

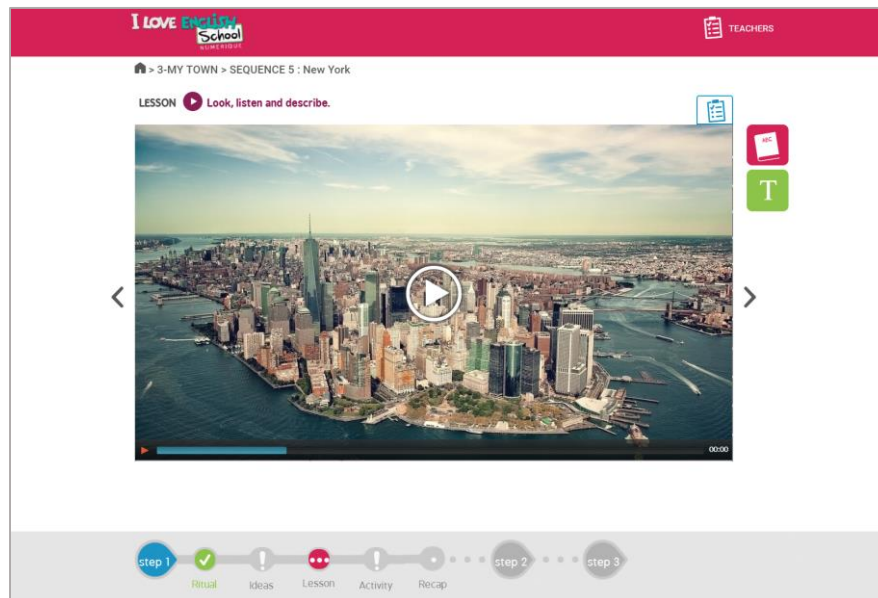
Chaque séquence correspond à une semaine d'apprentissage. Une séquence d'apprentissage se décompose ainsi :

Step 1 : Acquérir le vocabulaire	Step 2 : De nouvelles structures langagières	Step 3 : Approfondir
<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual) Comptine et tongue twister (virelangue)</p> <p>② Introduction du lexique (Activity 1) Activité numérique d'écoute et de Répétition.</p> <p>③ Anticipation (Ideas) A partir d'une illustration fixe extraite de la vidéo, émission d'hypothèses et désignation de ce qu'on reconnaît.</p> <p>④ Découverte de la vidéo (Lesson) Animation + audio</p> <p>⑤ Répétition et fixation (Activity 2) Activité numérique de répétition et fixation du lexique.</p> <p>⑥ Pair work Réinvestissement en binôme sur des supports matériels : flashcards papier, fiche avatar...</p> <p>⑦ Bilan de séance (Recap) Bilan oral de la séance en français.</p>	<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual)</p> <p>② Révision (Activity 1) Activité numérique de révision de la séance 1</p> <p>③ Introduction d'une nouvelle structure langagière (Activity 2) Activité numérique d'écoute et de répétition</p> <p>④ Visionnage de la vidéo (Lesson) Ecoute et désignation de ce qu'on reconnaît.</p> <p>⑤ Répétition et fixation (Activity 3) Activité numérique de répétition et fixation de la structure langagière.</p> <p>⑥ Pair work Production en binôme sur des supports matériels : flashcards papier, fiche avatar...</p> <p>⑦ Bilan de séance (Recap) Bilan oral de la séance en français.</p>	<p>① Rituel d'accueil et échauffement (Ritual)</p> <p>② Rebrassage des acquis (Activity 1) Les acquis des steps 1 et 2 sont revus à travers une activité numérique.</p> <p>③ Visionnage de la vidéo (Lesson)</p> <p>④ Approfondissement (Activity 2) Travail numérique sur des structures complexes (question, forme négative...)</p> <p>⑤ Pair work Production en binôme sur des supports matériels : flashcards papier, fiche avatar...</p> <p>⑥ Bilan de séance (Recap + dictionnaire interactif (dictionary)) Bilan oral de la séance en français et recherche du nouveau lexique dans le dictionnaire interactif pour le lien graphie/phonie.</p>

Les séquences de civilisation (séquences 5) :

Chaque séquence de civilisation aborde un thème en lien avec l'histoire ou la culture d'un pays anglophone. La structuration des séances est assez proche de celle des séances de langue, mais le support audiovisuel est vu avant le travail sur le lexique afin de donner la priorité à l'observation et à l'écoute du support audiovisuel.

Ces séquences ne comportent pas d'activités spécifiques sur les structures langagières, l'objectif étant essentiellement socioculturel.



Les séquences d'évaluation (séquences 6) :

Chaque séquence d'évaluation comprend :

- la révision de tous les supports audiovisuels et audios de la période pour réactiver les connaissances, suivie d'une auto-évaluation par l'élève.
- une évaluation de discrimination auditive : un fichier audio permet d'entendre des mots et l'élève coche sur une grille (ou entoure sur une série d'images) s'il entend un son ou un mot donné.
- une évaluation de compréhension orale : l'élève écoute un dialogue et remplit une fiche à imprimer pour valider sa compréhension (remplir un emploi du temps, entourer ce qu'aime un personnage, etc.).
- une évaluation en production orale en interaction (Réagir et dialoguer). Les élèves, en binômes, se réapproprient les dialogues et les rejouent en les adaptant à leur avatar et à leurs propres choix.

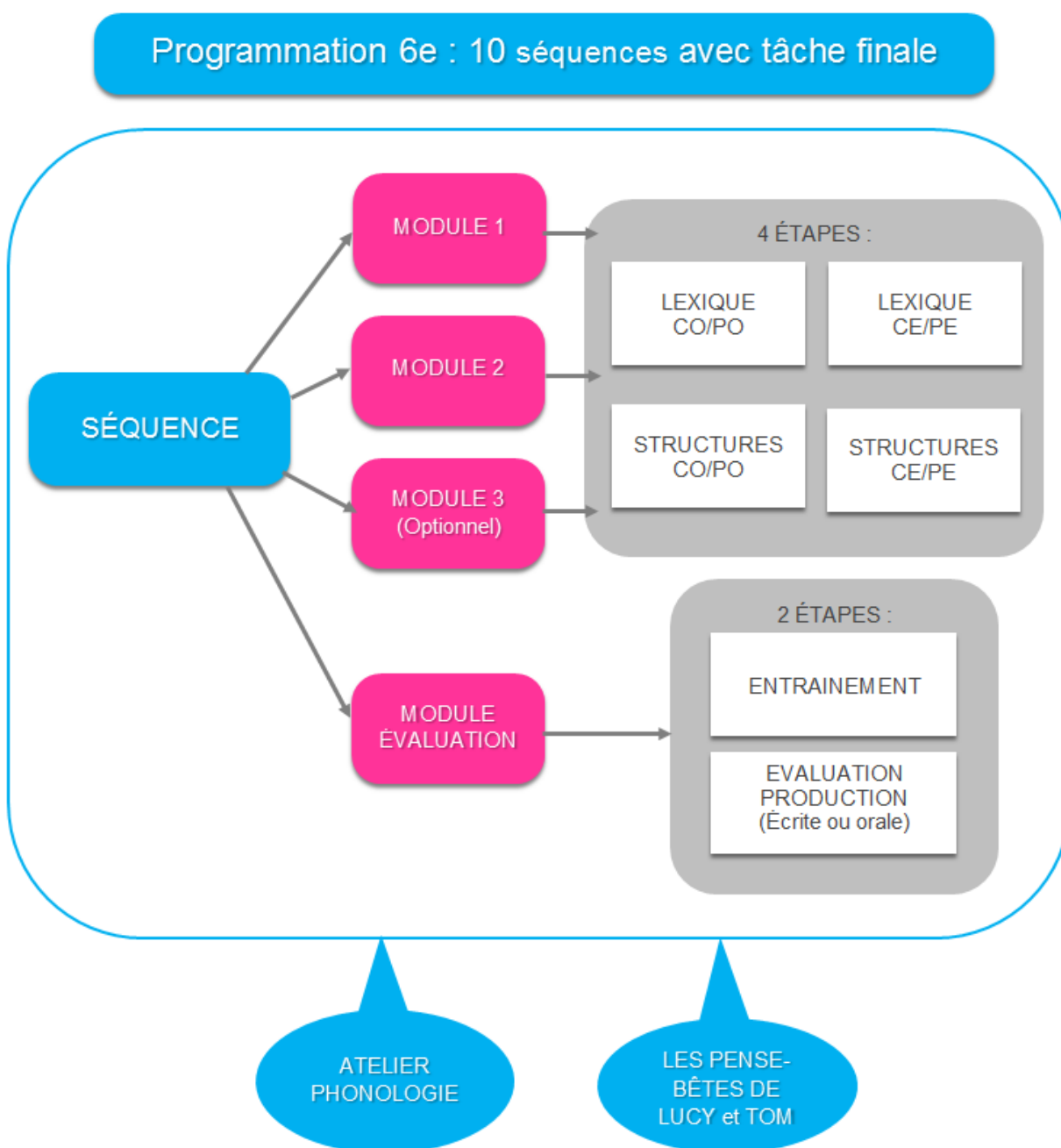
Ces évaluations permettent de valider les items Comprendre à l'oral et Réagir et dialoguer du niveau A1 ainsi que Parler en continu (qui peut être également validé en faisant réciter une des comptines apprises). Les items Lire et écrire sont abordés à partir du niveau 2.

✓ On notera que l'utilisation de nos ressources permet de valider tout ou partie des domaines 3 et 4 du B2i en fonction des supports de diffusion utilisés.

Descriptif du Niveau 3

Le niveau 3 propose un découpage différent des niveaux précédents. Dans ce niveau, les activités proposées permettent à l'enseignant de proposer aux élèves des exercices de remise à niveau ou de remédiation. Le niveau 3 est un outil complémentaire au programme scolaire qui permet aux élèves de revenir individuellement sur des points spécifiques du programme scolaire sur lesquels ils souhaitent s'améliorer ou approfondir certaines thématiques.

Le niveau 3 est composé de 10 séquences, qui suivent le découpage suivant :



Explicitation des termes utilisés :

Séquence :

Chaque séquence vise la réalisation d'une mini-tâche.

Pour y parvenir, il est proposé à l'apprenant de passer par plusieurs modules d'entraînement.

Exemple : Pour réaliser la mini-tâche « Présenter un correspondant imaginaire à la classe », les modules permettant de travailler les structures langagières et le lexique sont les suivants :

MODULE 1 – Dire d'où l'on vient

MODULE 2 – Dire son âge, demander l'âge de quelqu'un

MODULE 3 – Présenter un ami

Module :

Le module est une sous-tâche d'une séquence constituée de **plusieurs étapes** visant à travailler un lexique et une structure grammaticale précis.

Exemple : Pour réaliser le module « Dire d'où l'on vient », on va passer par plusieurs étapes constituées d'activités permettant de travailler le lexique et les structures utiles à l'oral comme à l'écrit.

Chaque séquence est composée de 3 ou 4 modules maximum. Le dernier module est consacré à l'évaluation. Les modules sont conçus pour pouvoir être utilisés par les enseignants/les élèves, indépendamment de la séquence complète.

Étape :

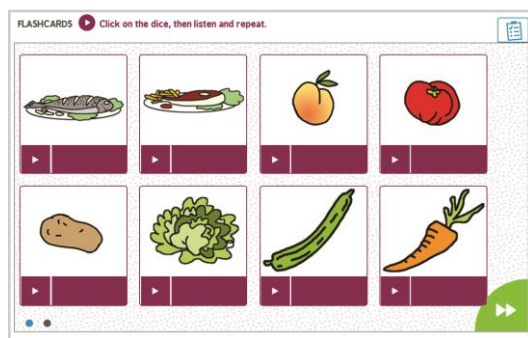
L'étape est une granule d'un module, constituée généralement d'une activité qui s'appuie sur les matrices d'activités des niveaux 1 et 2. De nouvelles activités sont également proposées au niveau 3 (cf. p14).

3. Des activités numériques originales qui s'adaptent au rythme de chacun

Les activités sont proposées dans le programme clés en main sans auto-correction pour laisser toute sa place à l'enseignant. Mais l'enseignant les retrouve aussi dans la plateforme, avec auto-correction, **toutes personnalisables**, pour les adresser aux élèves, dans le cadre de parcours personnalisés, pour préparer une évaluation, s'entraîner ou faire de la remédiation.

3.1 Flashcards à découvrir

A chaque clic sur le dé, une nouvelle flashcard audio apparaît. Cette activité permet de travailler le vocabulaire et la répétition autour d'un lexique donné.



3.2 What's missing?

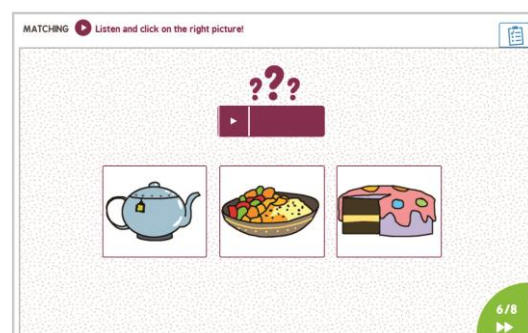
Cette activité permet de mémoriser le lexique. Plusieurs flashcards audio apparaissent à l'écran. En cliquant sur le bouton « mélanger », les flashcards se retournent puis se dévoilent à nouveau, sauf une flashcard. L'élève doit trouver l'image manquante.



3.3 Correspondance image/son (Matching)

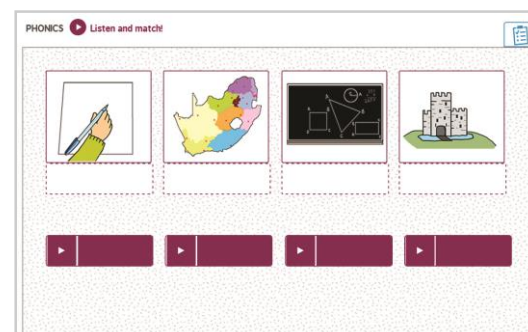
Cette activité permet de travailler la compréhension orale. L'élève écoute un son, un mot ou une phrase et doit cliquer sur l'image correspondant à ce qu'il a entendu.

A partir du niveau 3, les images peuvent être remplacées par du texte. L'élève doit alors retrouver la transcription de ce qu'il a entendu.



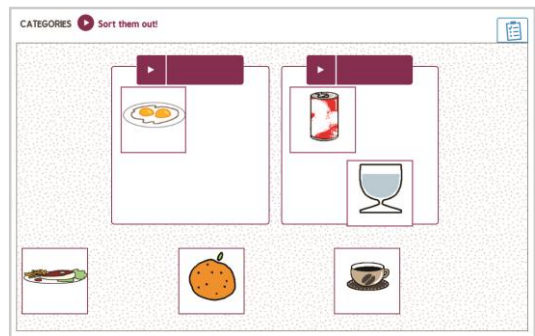
3.4 Grille de correspondance (Phonics)

L'objectif est ici d'associer des éléments : son/image, son/texte ou image/texte. L'utilisateur doit utiliser le glisser-déposer pour associer les éléments de catégories différentes. Les sons sont cliquables. Il peut s'agir d'un mot ou d'une phrase courte. Cette activité permet de travailler la compréhension orale et la compréhension écrite à partir du niveau 3.



3.5 Regroupement (Catégories)

Cette activité permet de travailler la capacité des élèves à regrouper le vocabulaire appris par catégories. Chaque groupe est identifié par un audio. L'élève doit ensuite glisser les images correspondant au vocabulaire dans la bonne catégorie.

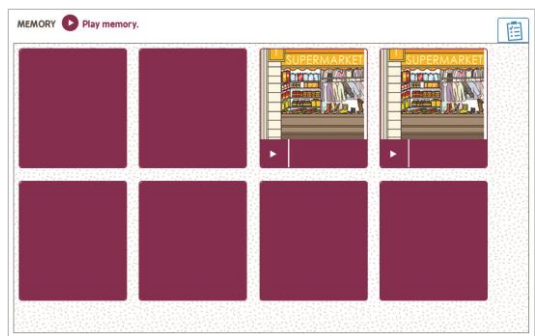


3.6 Memory

Des flashcards (image/son) sont affichées à l'écran face cachée. Cette activité permet de travailler la fixation du vocabulaire. L'utilisateur doit retrouver les paires en cliquant sur les cartes. Si une paire est trouvée, elle reste affichée à l'écran.

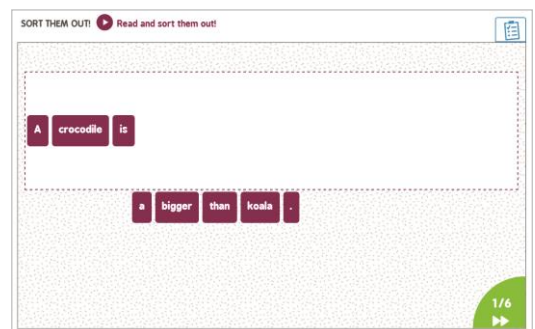
Dans le cas contraire, les cartes se retournent.

Le mot est prononcé à chaque clic et l'utilisateur peut réécouter à loisir les cartes retournées quand le memory est terminé.



3.7 Classement (Sort them out !)

Cette activité de classement permet de travailler la structure syntaxique. L'élève doit reconstituer des phrases en glissant les étiquettes-mots dans le bon ordre.



Les activités d'évaluation

Ces activités sont proposées pour les étapes d'évaluation.

3.9 Sélection d'image(s)

Description : Dans cet exercice, l'élève aura à sa disposition un écran avec plusieurs images. Il doit alors écouter un audio ou lire un texte lié à l'activité (ou les deux si besoin) et sélectionner l'image ou les images en fonction de ce qu'il entend.

Cet exercice peut donc permettre de travailler la compréhension orale ou la compréhension d'un texte (250 caractères max espaces compris).

Exemple d'activité :

Consigne : Écoute le texte puis choisis le personnage qui correspond à la description entendue.

- Audio page 1 : (Voix féminine) "Hello, I'm Jane. I'm a girl. I've got short brown hair and green eyes."

- Audio page 2 : (Voix masculine) "Hi! I'm Jim. I'm a boy. I've got brown eyes and long blond hair."

Image : différents personnages masculins et féminins à sélectionner

3.10 Champ de saisie

Description : Dans cet exercice, l'élève a un ou plusieurs champs à compléter. Il doit écouter l'audio ou lire un texte lié à l'activité et rédiger le mot ou le texte demandé.

Exemple d'activité :

Consigne : Écoute le mot épelé et écris-le.

Audio page 1 : Mot numéro 1 : C-A-L-C-U-L-A-T-O-R

Audio page 2 : Mot numéro 2 : E-X-E-R-C-I-S-E

Audio page 3 : Mot numéro 3 : H-I-G-H-L-I-G-H-T-E-R

Audio page 4 : Mot numéro 4 : M-A-N-D-E-L-A

Audio page 5 : Mot numéro 5 : G-E-O-G-R-A-P-H-Y

13

3.11 Vrai/Faux

Description : Dans cet exercice, l'élève a le choix entre deux réponses possibles (principe du vrai/faux). Il doit écouter l'audio ou lire une phrase et choisir l'option de son choix (bouton texte).

Exemples d'activités :

1. Consigne écrite : Tu vas entendre 10 mots numérotés de 1 à 10. Écoute si tu entends ou pas le son [θ] et sélectionne la réponse de ton choix.

Texte : J'entends le son [θ].

Réponses possibles : Oui/Non

2. Consigne écrite : Écoute le texte et choisis si l'affirmation est juste ou fausse.

Réponses possibles : Vrai/Faux

3. Tu vas entendre une phrase. Sélectionne si celle-ci est au présent ou au passé.

Réponses possibles : Présent/Passé

Nouvelles activités Niveau 3 :

3.12 Image interactive :

Activité d'écoute et de répétition avec images / audios / et textes écrits (1 mot ou 1 phrase max).

L'image interactive permet de contextualiser le vocabulaire. Cette activité propose une grande image dans laquelle des éléments sont cliquables. Lorsque l'on clique sur une zone cliquable, le texte lié s'affiche et cela déclenche l'audio lié à l'illustration.

3.13 Texte à trous :

Cette activité permet de compléter un texte à trous via un menu déroulant proposant différents choix. Cette activité permet une discrimination à l'écrit pour aider à fixer des connaissances syntaxiques ou grammaticales. Par exemple choisir « his » ou « her » pour apprendre à accorder le déterminant avec la personne et pas avec l'objet.

4. Les outils

4.1 Le Dictionnaire interactif

Dans le programme clés en main, le dictionnaire est disponible à tout moment mais est particulièrement utilisé à l'étape Bilan pour découvrir ensemble le lexique appris au cours de la séquence.

Dans ce dictionnaire, toutes les cartes sont éteintes par défaut, l'enseignant va les découvrir au fil des séquences et du vocabulaire appris. Chaque image cliquée révèle le mot écrit et son audio. C'est donc un dictionnaire interactif et évolutif qui s'adapte aux apprentissages.

L'enseignant a la possibilité de l'enrichir de ses propres mots.

Dans l'espace élève, le dictionnaire est à disposition pour retrouver le vocabulaire appris et découvrir de nouveaux mots.

14



4.2 Atelier d'enregistrement illustré :

Disponibles dans l'espace élève, les ateliers d'enregistrement vont permettre aux élèves d'écouter des phrases, de s'entraîner à répéter et de comparer leur prononciation à l'original. L'objectif est de travailler l'alternance question-réponse sur le plan intonatif aussi bien que morphosyntaxique.

Description : Cet atelier permet à l'enfant d'écouter un dialogue entre deux personnages à partir d'une image fixe, de les répéter et aussi de s'enregistrer pour rejouer le dialogue.

Au-dessus de chaque personnage qui parle dans la scène, 2 boutons :

- Haut-parleur pour écouter
- Micro pour s'enregistrer

Puis une fois l'enregistrement effectué, un bouton lecture apparaît pour écouter la version.

L'élève peut écouter l'audio témoin, s'enregistrer et écouter sa création à loisir :



4.3 Atelier phonologie

Un espace pour travailler spécifiquement l'intonation et l'accentuation à travers des activités de sélection d'images (activité 3.9) et des ateliers d'enregistrement phonologique.

15

4.3.1 Atelier d'enregistrement phonologique

Cet atelier permet à l'enfant de lire des phrases et d'écouter le son associé. Il peut ainsi les répéter et aussi s'enregistrer à sa convenance.

Les ateliers d'enregistrement phonologiques vont permettre aux élèves d'écouter des phrases, de s'entraîner à répéter et de comparer leur prononciation à l'original afin, à la fois, d'exercer leur écoute et de travailler intonation et accentuation.

Les services associés aux ressources

Des services associés aux ressources qui facilitent le travail des enseignants et celui des élèves.

Un guidage très précis et complet des enseignants par des fiches pédagogiques à la fois téléchargeables en PDF et imprimables, mais aussi une aide accessible en permanence dans l'espace « teachers » du programme.

✓ **Les enseignants novices en numérique ne peuvent pas se perdre en route et l'interface est intuitive, simple et immédiatement appropriable.**

✓ **Les enseignants débutants en anglais y retrouveront un guidage et un cadre rassurant, conforme aux directives officielles.**

L'espace personnel de l'enseignant lui permettra de multiples actions :

- Editer le vocabulaire du programme et créer ses supports de pair works grâce à un éditeur de flashcards qui permet de créer et générer sa planche de flashcards à télécharger en PDF et à imprimer.
- Gérer ses profils élèves, constituer des groupes d'élèves.
- Faire un suivi des élèves : visualiser et faire un retour sur les évaluations/activités.
- Visualiser les résultats de ses élèves et compléter les grilles d'évaluation de ses élèves.
- Compléter la grille d'évaluation.
- Constituer de nouveaux parcours avec les centaines d'activités didactisées mises à sa disposition.
- Adresser ces nouveaux parcours à un élève, un groupe ou une classe entière.
- Personnaliser le dictionnaire interactif.

16

Le Tableau de bord de l'élève lui permettra de :

- Compléter/ retrouver son tableau d'auto-évaluation.
- Voir et faire les évaluations que son enseignant lui adresse et voir ses résultats.
- Voir et faire les nouveaux parcours d'activités que son enseignant lui a adressés, refaire les activités s'il le souhaite.
- Accéder à des ateliers d'enregistrement de manière autonome, avec remontée des enregistrements dans le tableau de bord enseignant.
- Accéder aux ateliers de phonologie pour s'entraîner.
- Accéder quand il le souhaite au dictionnaire interactif.

Retrouvez les informations sur la banque de ressources numériques anglais cycle 3 sur :

<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/brne>

et

<http://eduscol.education.fr/primabord/>