

Animation du 10 avril 2018

Interactions et jeux en anglais au Cycle 2

- Pédagogie - Langues vivantes -



Date de mise en ligne : mercredi 11 avril 2018

Description :

Animation du 11/04/2018

Copyright © Education Nationale Elbeuf - Tous droits réservés

Jeux et situations interactives en langue vivante

POURQUOI ?

L'apprentissage d'un lexique ou de structures syntaxiques décontextualisées ne suffit pas à susciter l'expression, à franchir le cap essentiel pour l'élève qui est celui de se lancer, d'oser communiquer dans une langue qu'il ne maîtrise pas complètement.

Cette appropriation passe nécessairement par l'emploi de formulations, de structures langagières permettant l'exploitation du lexique appris. Il est donc essentiel d'augmenter le temps consacré à des activités au cours desquelles on met l'élève en situation de production.

Avantages :

- Mettre en place une pratique véritable de la langue VIVANTE
- Proposer des situations réelles de communication : être en recherche de ce qu'on ne connaît pas.

Communiquer : c'est chercher à savoir, échanger des informations, comparer ...

C'est dépasser la peur de faire des erreurs, de ne pas comprendre et celle de ne pas être compris.

Accroître le temps d'exposition à la langue et le temps de parole de l'élève.

Donner à l'élève la capacité de comprendre et de s'exprimer simplement sur des sujets qui lui sont familiers.

Permettre à l'élève de prendre le pouvoir sur la langue et l'aider à développer un sentiment de compétence. Par l'interactivité : les enfants sont autonomes, le maître est médiateur.

Proposer une grande variété de situations motivantes et familières.

Modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des élèves.

Utiliser et s'approprier les structures langagières et le lexique vus en classe dans un contexte porteur de sens pour l'élève, favoriser la mémorisation à long terme par un rebrassage.

Améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation.

Obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves.

Faire participer les élèves timides ou anxieux.

- > L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.

Le jeu est un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation

Il faut surtout mettre en place *une communication d'élève à élève* pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur.

Favoriser l'interaction d'élèves à élèves permet d'augmenter le temps de parole et l'autonomie de chacun. En groupe ou en pairwork (binôme)

Retrouvez le livret de la formation dans les documents joints.

Liens complémentaires évoqués lors de la formation :

[How to play "What's the time Mister Wolf ?"](#)