

Groupes de travail en langue vivante pour développer, et évaluer, les compétences orales



CYCLE 3 (CM1 – CM2 – Sixième)

*« Si tu veux aller vite, marche seul,
mais si tu veux aller loin, marchons ensemble ».*
Proverbe africain

En classe, nombreux sont les enseignants qui évoquent les difficultés à développer, et évaluer, les compétences orales de chaque élève, en langue vivante mais aussi dans d'autres enseignements.

En cycle 1, pour développer au mieux le langage oral auprès d'un petit nombre d'élèves, le travail en groupes ou en ateliers est couramment mis en place.

En petit groupe, l'interaction orale est facilitée pour les élèves, ainsi que pour l'enseignant qui pourra ainsi écouter et évaluer chacun à l'oral. Les élèves sont plus en confiance et ils osent davantage s'exprimer entre eux. Le travail de groupe permet également de varier les activités, tout en développant différentes compétences langagières.

Les élèves sont souvent plus attentifs car les activités ont une durée plus courte et elles n'exigent pas la même concentration, ni le même travail dans chacun des ateliers.

En langue vivante en cycle 3, les cinq compétences langagières à développer sont :

- Ecouter et comprendre (CO = comprendre à l'oral)
- Lire et comprendre (L = lire)
- Parler en continu (PEC = parler en continu)
- Ecrire (E = écrire)
- Réagir et dialoguer (IO = interaction orale)

Il est donc intéressant d'organiser des travaux de groupe visant des objectifs très précis et différentes compétences langagières, pour un meilleur investissement des élèves et une évaluation des compétences orales individuelles plus aisée pour l'enseignant.

Les incontournables pour les groupes de travail

Mettre en place des groupes de travail ou des ateliers implique une organisation précise en amont, en fonction des objectifs fixés :

- ➔ Dans la préparation de l'enseignant : il est important de rédiger clairement l'activité mise en place, après avoir détaillé l'objectif fixé et avoir mentionné la compétence langagière. Les consignes pour chaque activité auront été ainsi prévues : des chevalets ou des pancartes mentionnant ces consignes et la règle de l'activité peuvent être rédigés pour chaque atelier.
- ➔ La préparation permettra d'anticiper le matériel nécessaire. De plus la mise en place des bureaux en îlots est incontournable.

- ➔ La constitution des groupes ne peut pas être improvisée, il est essentiel de la prévoir à l'avance, selon les tâches proposées : par niveau (groupes hétérogènes ou groupes homogènes), par affinité, par tutorat, par hasard (en tirant les noms au sort) ...
- ➔ Distribuer des rôles permet de mieux gérer l'efficacité du travail dans chaque groupe : parmi les rôles, il peut y avoir par exemple un correcteur (qui peut avoir accès à divers documents écrits ou numériques), un gardien du temps (pour contrôler l'avancée du travail), un ingénieur du son (pour réguler le volume sonore) et un gardien de la paix (qui précisera la tâche de l'atelier, lira les consignes et les reformulera, et qui fera respecter les règles en cas de désaccord dans l'équipe).

Le rôle de l'enseignant

L'enseignant est le « chef d'orchestre » dans la mise en place de tous les ateliers. Selon les tâches, il peut décider de passer parmi tous les groupes ou gérer un seul groupe afin d'observer et évaluer de manière formative les élèves à l'oral. Il aide ou relance lorsqu'il ressent un relâchement de la part des élèves. Certains groupes sont en interaction orale, il a donc conscience que les activités vont générer du « bruit ».

Un exemple de travaux de groupe sur une séance en langue vivante en cycle 3

Willy the Dreamer
By Anthony Browne

A partir d'une séquence d'apprentissage sur l'album de jeunesse « **Willy the Dreamer** » by Anthony Browne.
https://www.youtube.com/watch?v=C_U2TNtAUVk
<http://www.anthonybrownbooks.com/>

Tâche finale de la séquence : produire une histoire sur le modèle d'un kamishibaï (« pièce de théâtre sur papier »), à l'écrit et à l'oral, en reprenant la structure de phrase du livre. <http://www.kamishibais.com/>

Pour les CM : le kamishibaï pourra être fabriqué en collectif (par deux ou trois élèves).

Pour les 6èmes : il sera fabriqué de manière individuelle, à l'appréciation de l'enseignant.

En pré-requis, l'album aura été travaillé en classe.

Chaque atelier dure 20 à 25 minutes.

Objectif lexical : l'élève est capable de formuler, à l'oral comme à l'écrit, le vocabulaire des métiers (ceux de l'album et ceux proposés par les élèves en classe).

Objectif grammatical : l'élève est capable de formuler, à l'oral comme à l'écrit, la phrase : « *Sometimes, [Prénom] dreams he/she is a singer...* » et la question : « *What does [Prénom] dream ?* ».



GROUPES DE TRAVAIL

Travail de groupe à l'oral
INTERACTION ORALE

Workshop « Memory Game »

Réinvestir oralement le lexique et la structure grammaticale.

Règle du jeu : les cartes sont étalées face cachée sur une table. Chacun son tour, un élève retourne deux cartes. Le but est de retrouver l'image avec le mot écrit correspondant. Si la paire est trouvée, l'élève la remporte à condition de formuler la phrase correspondant à l'image : « *Willy dreams he's a.....* ». Dans ce cas, il peut rejouer. Si les deux cartes ne correspondent pas, les remettre face cachée.

Pour les 6èmes : ils peuvent en plus poser la question « *What does Willy dream ?* » avant que l'élève formule la phrase réponse.

Matériel : Cartes du jeu memory game (page 4)

Travail individuel écrit
COMPRENDRE A L'ECRIT et/ou Ecrire

Workshop « Match the sentences and the pictures »

Lire les phrases et les associer à la bonne image.
Ou recopier les mots dans chaque phrase.

ET/OU Travail individuel oral
COMPRENDRE A L'ORAL

Workshop “Listen and put the pictures in the right order”

Ecouter les phrases et remettre dans l'ordre les images correspondantes à l'aide de tablette.

Voir pages 5, 6 ou 7 selon le niveau.

Travail de création en groupe
ARTS ET CULTURES

Workshop « Kamishibaï »

Mettre en image les quatre planches.

Matériel : feuilles blanches cartonnées

Travail individuel écrit
Ecrire

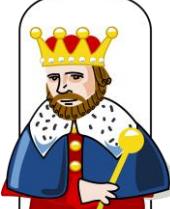
Workshop « Kamishibaï »

Ecrire les phrases sur les planches au verso.

Matériel : feuilles blanches cartonnées de l'atelier « Arts et Cultures »

Memory game

Cut the pictures and make pairs.

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
|  | A singer |  | A film-star |
|  | A sumo-wrestler |  | A painter |
|  | A ballet-dancer |  | An explorer |
|  | A writer |  | A scuba-diver |
|  | Super-heroes |  | A king |

Willy the Dreamer (Level 1)

Match the pictures and the jobs.



- a film-star *
- a king *
- a painter *
- a singer *
- a super-hero *
- a writer *
- a sumo-wrestler *
- a ballet dancer *
- an explorer *
- a scuba-diver *



Willy the Dreamer (Level 2)

Match the pictures and the sentences.



Sometimes Willy dreams that he's a film-star.



Sometimes Willy dreams that he's a sumo-wrestler.



Sometimes Willy dreams that he's an explorer.



Sometimes Willy dreams that he's a king.



Sometimes Willy dreams that he's a scuba-diver.

Sometimes Willy dreams that he's a super-hero.



Sometimes Willy dreams that he's a painter.

Willy the Dreamer (Level 3)

Write the jobs and copy the sentences if necessary.

a writer / a ballet dancer / an explorer / a film-star / a king /

a painter / a singer / a scuba-diver / a sumo-wrestler / a super-hero /



← Sometimes Willy dreams that he's a singer .



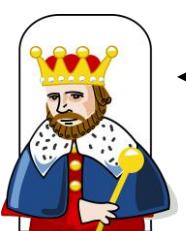
Sometimes Willy dreams that he's a →



Sometimes Willy dreams that he's a →



Sometimes Willy dreams that →



← Sometimes Willy →



Professeurs du 1^{er} et du 2nd degré de la DDEC de la Sarthe

BEAURY Laurence
BOURASSEAU LEVEQUE Sophie
HAUTEMAYOU Isabelle
HEUGUET Nadège
HOUDAYER Stéphanie
MALLARD Marie-Bénédicte
THOUIN Stéphanie