

Comment faire parler tous les élèves ?

Pour permettre à chaque enfant d'avoir **un temps de parole important** pendant la leçon de langue vivante étrangère, il est nécessaire d'amener les élèves à communiquer par des procédés pédagogiques comme :

- le **pair work** (travail à deux)
- le **group work** (travail par groupes)

Pour provoquer des prises de parole, il est indispensable de leur proposer de « **vraies situations de communication** » ; Une vraie situation de communication en classe est une situation dans laquelle les élèves sont **animés par le désir d'apprendre quelque chose qu'ils ne connaissent pas encore**, de faire une recherche, de réaliser une tâche.

La langue est alors **un outil**, et **pas un objet d'étude**.

Il est bien entendu qu'**avant de placer les élèves en situation d'échanges autonomes** (*pair work*, *group work* voire même exposé individuel), les élèves auront été préparés ; l'enseignant aura conduit un apprentissage progressif lors duquel il aura proposé à ses élèves un nombre suffisant d'activités :

- de **mémorisation** du lexique et de structures et **de compréhension**
- de **production orale « guidée »**
- de **production orale « encadrée »**, une première interaction avec l'enseignant

Lors de ces deux phases, les élèves prennent la parole, aidés par l'enseignant qui aidera à la formulation, reformulera à la place des élèves ou bien encore rectifiera les erreurs de prononciation, de syntaxe.

Les activités proposées seront ludiques ; l'enseignant aura déjà pour objectif une participation active de tous les élèves (activités de type *bingo*, *Kim* ou « *what's missing ?* », jeu du téléphone arabe, devinettes...)

Ainsi préparés, les élèves pourront alors être placés en binômes ou par groupes pour réaliser des « micro-tâches ».

Voici **6 types d'activités communicatives** :

- (1) d'interviews mutuelles, d'enquêtes : **class survey** ;
- (2) d'informations manquantes à trouver : **information gap** ;
- (3) de recherche d'un ou de plusieurs partenaire(s) : **find your partner or find someone who** ;
- (4) de saynètes à réaliser : **role play** ;
- (5) de transfert d'informations : **dictations** ;
- (6) de petits jeux traditionnels : morpions, loto, « qui est-ce ? », « devine où ? », jeux de 7 familles, memory, « cluedo », domino

Les élèves travaillent simultanément, l'enseignant circule de groupe en groupe pour les aider, réguler les difficultés, voire pour évaluer la production orale de certains élèves (avec une grille d'observables). A la fin du temps donné pour l'activité, une mise en commun peut être effectuée entre les paires ou groupes, ou en classe entière sous la conduite de l'enseignant.

Au niveau des activités langagières, le *pair work* ou *group work* mettent en jeu

l'interaction orale, parfois la compréhension de l'écrit et souvent en prolongement l'écrit. On peut aussi imaginer une prise de parole en continu pour rendre compte à la classe les informations du groupe.

Pourquoi mettre en place ces situations en classe ?

- L'avantage le plus évident est **le temps de parole de chacun**. Lorsque 25 élèves s'entraînent simultanément - et même si l'activité ne dure que quelques minutes, chacun va avoir la possibilité de prendre la parole plusieurs fois dans le temps imparti pour l'activité. En effet, dans ce même temps en classe entière, seuls quelques élèves s'expriment, et une seule fois seulement.
- Tous les élèves sont **actifs**.
- Chaque élève peut prendre la parole **selon son rythme** : certains vont monopoliser le questionnement, d'autres se contenteront de répondre. Certains se lanceront, d'autres attendront d'être interpellés par leur camarade.
- **Les maladresses linguistiques seront autorisées**; les élèves ne seront pas corrigés dès qu'ils émettent un son : c'est le sens du message qui compte et non pas sa qualité;
- Les élèves vont développer **des attitudes de coopération**; très rapidement, ils s'entraident voire se corrigent.
- L'enseignant a du temps **pour observer ses élèves en situation de production orale** ; il peut alors **faire des constats et / ou évaluer** les réussites de ses élèves.

B / Des exemples de tâches pour chaque type d'activités citées ci-dessous :

A vous ensuite d'adapter ces activités au lexique et structures travaillés dans votre classe.

Tâche 1 : Mener une enquête / Class Survey

Chaque élève reçoit une grille qu'il va devoir compléter en interrogeant ses camarades (à vous, enseignant, de déterminer le nombre de camarades à interroger). Pour la grille suivante, la question à poser serait « *What's your favourite pet?* ». On coche (tableau A) ou on entoure la réponse des élèves interrogés (tableau B).

Tableau A

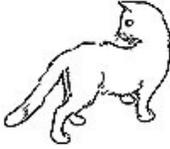
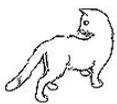
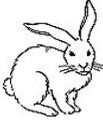
	Favourite pets					
						
Julie						
Tom						
Ahmed						
Pauline						

Tableau B

	Favourite pets					
Julie						
Tom						
Ahmed						
Pauline						

Lors de la mise en commun, l'enseignant peut demander:

- à chaque élève de parler d'un seul élève parmi ceux qu'il a interrogés (on est alors obligé d'aborder le « *his / her* »... ou « *Pauline's favourite pet is...* »).

- à un enfant de parler des 5 élèves qu'il a interrogés ; cet élève va donc s'exprimer en continu.

Lors de cette activité, les élèves utilisent la troisième personne du singulier ou du pluriel.

L'enseignant reporte sur un tableau à double entrée les données récoltées ; ainsi à la fin de l'activité, on peut savoir quel est l'animal qui remporte les suffrages.

Tâche 2 : Retrouver les informations lacunaires / Information Gap

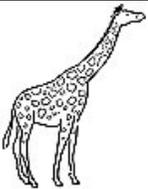
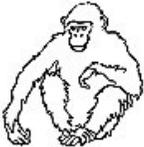
Le principe de cette activité est d'avoir 2 feuilles différentes : une pour l'élève A et une pour l'élève B. Chacun a des informations que l'autre n'a pas. Le but est de retrouver ces informations manquantes. Pour cela, 2 possibilités :

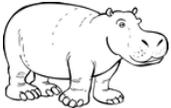
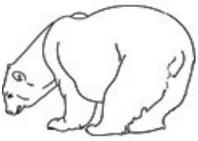
- dicter à son partenaire les informations que l'on possède.
- interroger son partenaire pour compléter sa grille.

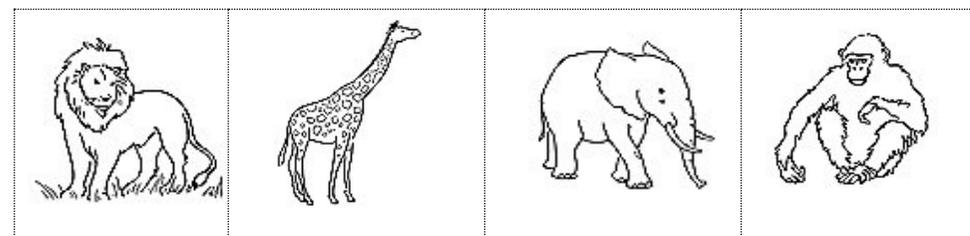
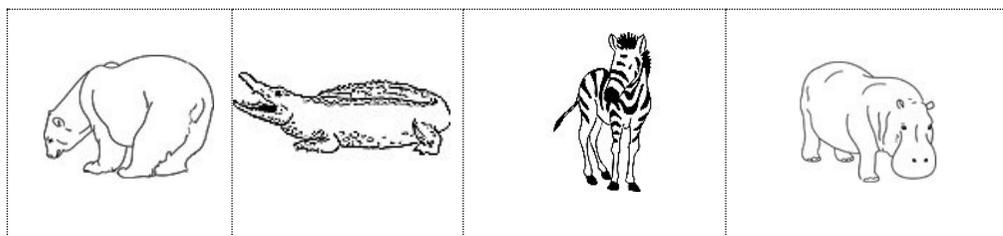
Nous vous proposons ici un tableau à compléter mais on peut imaginer un dessin lacunaire, une carte d'identité à moitié effacée, le jeu des 10 erreurs....

Dans notre exemple, en fonction de ce qui a été travaillé, A peut demander à B « *Where is the zebra ?* » ou « *Is there a zebra in B1 ?* ».

B répond « *It's in C2* » ou « *No, there isn't / it isn't* ». L'élève B doit alors poser une question et ainsi de suite.

Elève A	A	B	C
1			
2			
3			

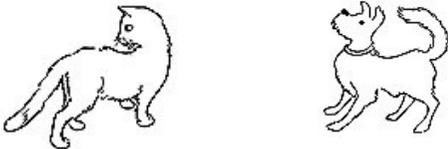
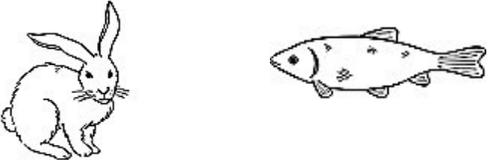
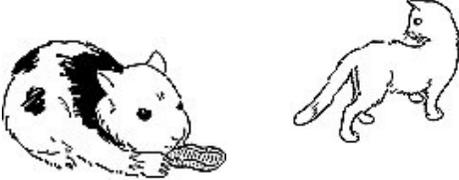
Elève B	A	B	C
1			
2			
3			



Les images de la dernière ligne sont à découper et à placer sur les cases vides.

Tâche 3 : Retrouver son jumeau / Find your partner

Les élèves de la classe vont tous recevoir une carte qu'ils doivent garder secrète. Le but de l'activité va être de retrouver celui ou celle (ou ceux) qui ont la même carte. Là, il s'agit de retrouver celui qui a les mêmes animaux que soi en utilisant la structure « *Have you got a and a ... ?* ».

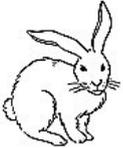
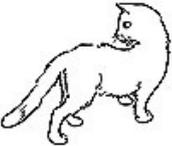
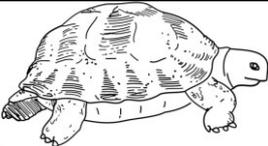
		
		
		
		

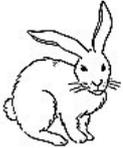
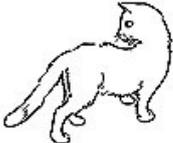
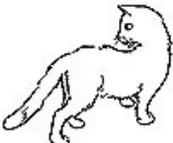
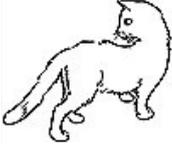
Pour cette activité, dupliquer les cartes, les plastifier et les découper.

Tâche 3 (bis) : Trouver quelqu'un qui.... / Find Someone Who...

Pour cette activité, on peut diviser la classe en deux. La moitié de la classe va recevoir un tableau à compléter, les élèves de l'autre moitié de classe reçoivent une vignette avec un animal. Ces élèves deviennent les maîtres de l'animal représenté sur la vignette.

Le but de l'activité est de remplir ce tableau en complétant par le prénom du « maître » de l'animal.

Find someone who has got	
	
	
	
	
	
	
	
	

Cartes à découper		
		
		
		
		
		
		
		

Tâche 4 : Jouer une saynète / Role Play

La scène durera quelques minutes.

Dans une animalerie

David et Helen sont frère et sœur. Leurs parents ont décidé de leur offrir un animal de compagnie. Ils se rendent ensemble dans une animalerie pour faire leur choix.

4 personnages :

- David et Helen (frère et sœur)
- La mère et le père

Les enfants doivent penser à :

- déterminer le nom des animaux qu'ils vont essayer d'acheter
- déterminer celui qui sera finalement acheté
- ce qu'ils vont utiliser comme formule de politesse auprès de leurs parents
- ce qu'ils vont poser comme question à leurs parents

Les parents doivent penser :

- aux arguments qu'ils vont utiliser pour refuser
- aux questions qu'ils peuvent se poser entre eux (sur le prix, l'âge, la nourriture)

Chaque personnage prendra la parole au moins deux fois.

Idées de structures :

Can I have a ... ?

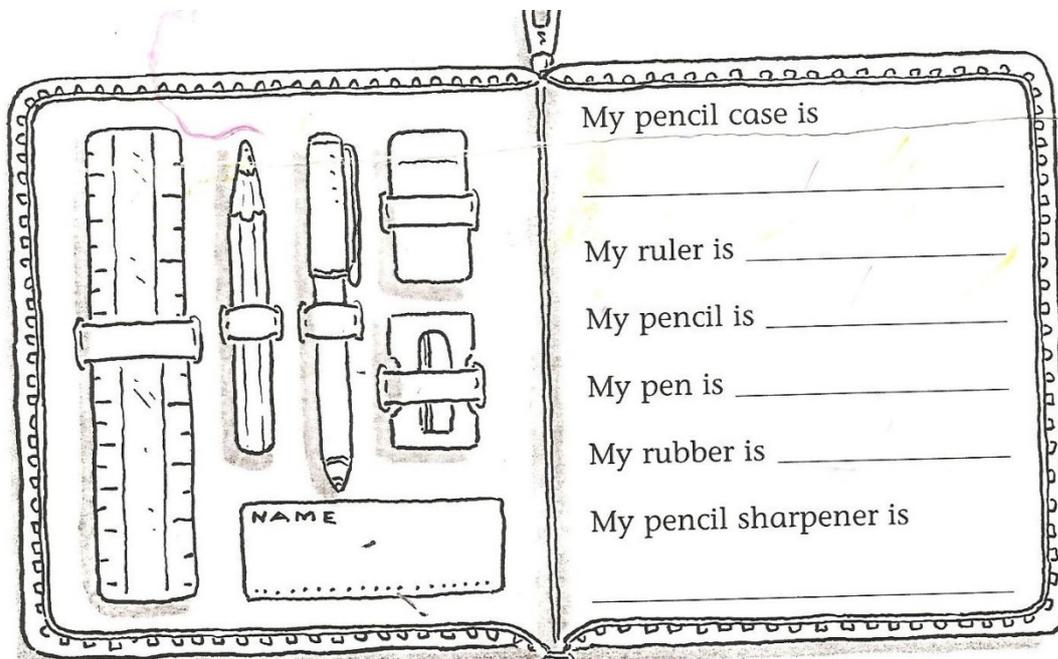
No, it's + adjectif

No, it's too + adjectif ...

Tâche 5 : Transférer des informations / Dictation

L'élève A dicte ce qu'il sait à l'élève B et vice versa (cette activité peut également se faire sous forme de question / réponse.)

1 / Pour cet exemple, chaque élève dans un premier temps colorie les objets de la trousse et remplit la partie de droite par le nom d'une couleur.



2 / Dans un deuxième temps, chaque élève reçoit cette nouvelle trousse qu'il va devoir colorier en fonction des informations qu'il va recevoir de son binôme.

