



HAL
open science

Luciole l'application

Marie-Pierre Jouannaud, Coralie Payre-Ficout, Mathieu Loiseau, Émilie Magnat, Anne-Laure Guinet

► **To cite this version:**

Marie-Pierre Jouannaud, Coralie Payre-Ficout, Mathieu Loiseau, Émilie Magnat, Anne-Laure Guinet.
Luciole l'application : Livret pédagogique. Les éditions Hatier, 2023, 978-2-401-10420-4. hal-04548926

HAL Id: hal-04548926

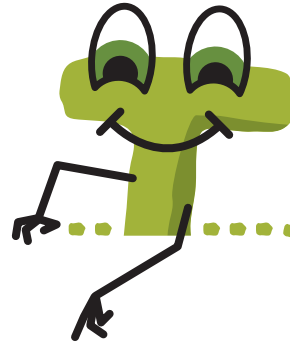
<https://hal.univ-grenoble-alpes.fr/hal-04548926>

Submitted on 16 Apr 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

livret pédagogique



LUCIOLE L'APPLICATION

Marie-Pierre Jouannaud

Maitresse de conférences en didactique de l'anglais
Transcrit, Université Paris 8

Coralie Payre-Ficout

Maitresse de conférences en didactique de l'anglais
Lidilem, Université Grenoble Alpes

Mathieu Loiseau

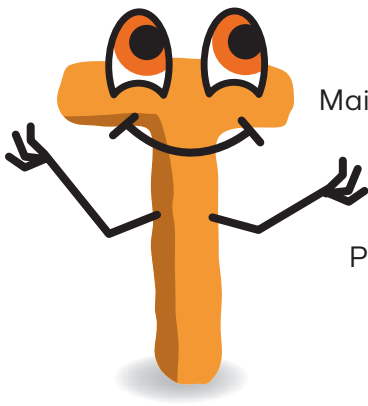
Maitre de conférences en informatique
Liris UMR 5205, INSA de Lyon

Emilie Magnat

Maitresse de conférences en didactique de l'anglais
Icar, Université Lyon 2

Anne-Laure Guinet

Post-doctorante en Interface Humain-Machine
Liris UMR 5205, INSA de Lyon



LUCIOLE, un jeu sérieux au service de l'apprentissage de l'anglais

LUCIOLE est le produit de la collaboration entre des linguistes didacticiennes et des informaticiens, des spécialistes de l'apprentissage des langues et du jeu sérieux. C'est avant tout un travail de recherche qui vise à soutenir l'apprentissage de l'anglais au cycle 2. Parmi l'équipe conceptrice, Marie-Pierre Jouannaud, Mathieu Loiseau, Coralie Payre-Ficout et Émilie Magnat nous expliquent comment l'application LUCIOLE a vu le jour.



Qu'est-ce que LUCIOLE ?



LUCIOLE est un jeu sérieux qui met en scène un jeune héros francophone, Sasha, qui est recruté par une jeune agente secrète anglaise (Ash).

■ Au fil du jeu, Sasha évolue avec un binôme et mentor (tout d'abord Ash, puis Beth et enfin Cameron) ainsi que Hartguy, le coach de l'agence *Firefly*. Ensemble, ils vont parcourir le monde anglophone : Londres, d'abord, puis les Iles Britanniques et enfin les États-Unis et le Canada.

Leur but est d'arrêter les méchants (*bad guys*) d'une organisation mystérieuse qui capture des animaux. Pour aider à retrouver et libérer les animaux, Sasha devra acquérir et développer des compétences en compréhension de l'oral en anglais.



Pourquoi des animaux ?

Dans une étude en psychologie sur les liens entre enfants et leurs animaux de compagnie, Cassels et al. remarquent que les enfants éprouvent plus de satisfaction vis-à-vis de

leurs animaux que de leurs frères et sœurs. Ils signalent aussi que les enfants se confient régulièrement à leurs animaux de compagnie. Nous avons décidé d'utiliser la force de ces liens pour mobiliser les enfants.

À qui s'adresse LUCIOLE ?



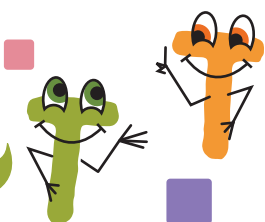
LUCIOLE s'adresse aux enfants qui débutent leur apprentissage de l'anglais mais aussi aux élèves qui peuvent avoir des difficultés à entrer dans la langue anglaise.



■ **Le jeu LUCIOLE a été conçu pour les élèves de cycle 2.** Les tâches en elles-mêmes ont été imaginées pour être réalisables dès le début du CP par des complets débutants. LUCIOLE a également été testé en grande section de maternelle et a montré que ces élèves pouvaient aussi bénéficier de l'utilisation de ce jeu. Par ailleurs, le scénario présente une intrigue suffisamment fine pour que des enfants plus âgés puissent se sentir concernés. Le jeu a ainsi été proposé avec succès à des élèves de 6^e SEGPA.

■ **LUCIOLE a aussi été pensé pour faciliter le travail des enseignants.** Grâce à des enregistrements audio réalisés par des anglophones natifs originaires de différents pays, le jeu renforce et diversifie l'exposition des enfants à la langue anglaise. Nous fournissons dans ce livret des exemples de prolongements du jeu dans la classe, qui tirent parti de supports physiques disponibles en annexe (flashcards). De plus, l'interface enseignante permet de suivre la progression des élèves et ainsi d'aider à programmer ces activités.

Pourquoi avez-vous particulièrement souhaité proposer un jeu vidéo pour l'enseignement de l'anglais en CP ?



Le jeu vidéo offre de nombreux atouts tant du point de vue des apprentissages que de la motivation.

■ **C'est une modalité qui suscite l'adhésion des élèves** aux séances d'apprentissage en classe. Les jeux vidéo accroissent la motivation des enfants et augmentent l'engagement. L'immersion, la sensation de présence ou d'intégration à l'intérieur du jeu, est un élément important pour favoriser la participation active de l'élève. LUCIOLE intègre un héros sympathique personnalisable auquel l'élève va s'identifier tout au long du jeu.

■ **LUCIOLE permet aux élèves de travailler en autonomie.** Toutes les activités dans l'application

sont présentées la première fois avec un tutoriel intégré qui explique leur utilisation aux élèves. La compréhension des énoncés en anglais est assurée de différentes manières: tous les mots sont accompagnés d'un visuel correspondant, et le sens de certains mots est également explicité à travers les dialogues bilingues entre les personnages (Sasha ne parle que français au début, le coach ne parle qu'anglais et ne comprend pas le français, et la jeune espionne anglaise Ash parle les deux langues – le français avec un accent anglais assez prononcé).

Petit exemple

Le dialogue bilingue qui présente le mot *spy*

Ash: — Je suis une *spy*, une espionne. *This is my card.* [On voit le personnage Ash qui tend sa carte]

Sasha: — Tu es vraiment une espionne ?

Ash: — *Yes, I am a spy*, voici notre logo, *a firefly*. Ses couleurs sont: *yellow, white, black* et *blue*.

Sasha: — C'est une LUCIOLE en jaune, blanc, noir et bleu.

Ash: — Pour devenir un bon agent secret, tu dois connaître les couleurs de *Firefly*! Écoute bien.

■ **Dans les jeux sérieux, la difficulté augmente progressivement.** Dans LUCIOLE, au fur et à mesure des missions réussies, les énoncés entendus deviennent de plus en plus complexes, linguistiquement et dans les stratégies à mobiliser pour la tâche de compréhension de l'oral.

■ **De plus, l'erreur est traitée avec plus de distance dans un jeu que dans la classe** et chaque

élève peut recommencer les activités autant de fois qu'il le désire. Personne n'est directement témoin de ses difficultés ou des réponses justes ou fausses.

■ **L'élève est renseigné sur ses résultats tout au long du jeu.** Il reçoit des feedbacks (retours d'informations) à propos de l'efficacité de ses actions de jeu, et donc de son évolution dans ses apprentissages, ce qui va l'aider à s'améliorer.



Fondements didactiques et concepts-clés de LUCIOLE

Une démarche spiralaire

LUCIOLE met en œuvre une démarche spiralaire impliquant une reprise constante de ce qui est déjà acquis et une complexification progressive afin de favoriser une meilleure mémorisation. La notion de pédagogie spiralaire a été introduite en 1960 par le psychologue américain Jérôme Bruner dans *The process of education*. Ce concept est repris et développé en France, entre autres, en 1992 par Jean-Pierre Astolfi dans l'ouvrage *École pour apprendre*. LUCIOLE aborde ainsi au sein de chaque mission de nouvelles notions qui sont rappelées et complexifiées dans les différentes

activités au fur et à mesure que les apprenants avancent dans le jeu.

Une narration motivante qui donne du sens

Chaque activité est contextualisée par une narration qui renforce l'immersion dans le jeu et favorise l'enchaînement des activités. Ces « narrations » sont en fait des échanges oraux entre les personnages de l'histoire, avec des indices visuels pour faciliter la compréhension. La narration permet également d'introduire dans les dialogues des éléments sur le fonctionnement des langues (similarités et différences entre le français et l'anglais), et peut encourager chez les apprenants un début de réflexion métalinguistique.

Le jeu LUCIOLE ne propose aucune représentation orthographique des mots entendus... Pourquoi ce choix ?



Les programmes mettent l'accent sur l'oral depuis plus de vingt ans. C'est donc un choix conforme aux instructions officielles - les plus récentes - ainsi qu'aux connaissances en acquisition des langues.

■ **Le travail sur les compétences orales est essentiel au début de l'acquisition d'une langue.**

C'est le cas bien sûr pour la L1 (langue maternelle), qui est présente sous forme orale dans l'environnement de l'enfant. **Les enfants du monde entier apprennent le langage oral avant le langage écrit**, et s'appuient sur leur connaissance de l'oral lorsqu'ils apprennent la lecture.

■ **Lorsque débute l'apprentissage d'une langue étrangère au CP (l'anglais pour l'application LUCIOLE), les enfants sont en train d'apprendre le code écrit en français, et en particulier les correspondances graphèmes-**

phonèmes. Il est important de ne pas introduire en même temps la forme écrite des mots anglais, dans la mesure où la valeur des graphèmes est différente en anglais. Si vous demandez à de jeunes lecteurs francophones de prononcer les mots anglais « *the end* » et « *Shakespeare* », ils prononceront les premiers /tə əd/ (« te ande »), et auront bien du mal à produire quelque chose pour le deuxième. Si l'on pense aux chiffres en anglais (*one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, zero*), seul six est un peu transparent en français. Il est donc important de ne pas exposer les apprentis lecteurs en même temps à l'anglais et au français.

Petit exercice

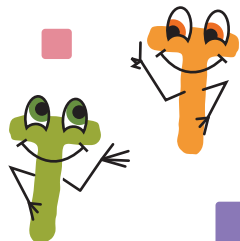
- **Les difficultés de déchiffrage et de prononciation de la graphie anglaise ne sont pas réservées aux francophones.** Les enfants anglais prennent également plus de temps que les autres à apprendre à lire. Cela est dû au fait que l'orthographe anglaise n'est pas transparente. Le même graphème peut ainsi être associé à plusieurs sons. Par exemple, la lettre <a> peut être prononcée /æ/ comme dans *cat* ou *apple*, /eɪ/ comme dans *baby*, ou /ɑ:/ comme dans *car*. Le <s> peut être prononcé /z/ dans *rose* mais /s/ dans *mouse*.
- **Pouvez-vous classer les mots qui suivent en deux groupes selon la prononciation du graphème <ow>, avec un groupe prononcé comme dans *no*, et l'autre comme dans *now*?**
Cow • low • rainbow • yellow • now • flow (couler) • allow (permettre) • clown • slow • grow (grandir)

Réponse : low, rainbow, flow, slow et grow sont prononcés comme no, mais cow, allow et clown sont prononcés comme now

■ **Cependant, une fois la lecture en français bien entamée, et les premières formes orales anglaises mémorisées, les formes écrites de l'anglais devront être introduites** à un moment ou à un autre (entre autres parce qu'elles aident à la mémorisation, même si elles ont un effet négatif sur la prononciation). Les instructions officielles pré-

voient cette introduction en fin de cycle 2. À ce moment-là, il sera utile de mener avec les élèves des activités de découverte de certaines différences entre l'orthographe du français et celle de l'anglais, ainsi que des régularités de l'anglais au-delà de l'absence apparente de logique en surface (cf. partie 3).

Pourquoi ne pas intégrer de production orale dans LUCIOLE ?



Beaucoup de chercheurs pensent qu'il est important de ne pas obliger les apprenants débutants de langue étrangère à produire immédiatement.

■ **C'est une idée introduite par le linguiste Stephen Krashen dans les années 1980.** Bien que les relations entre compréhension et production ne soient pas encore complètement élucidées, il semble qu'il soit préférable de laisser aux apprenants un temps consacré uniquement à la compréhension, sans avoir la pression de parler. Le fait de ne pas avoir à produire permet de se consacrer pleinement à une seule tâche (celle de la compréhension), sans avoir besoin de détourner des ressources attentionnelles vers d'autres tâches.

■ **Plusieurs expériences ont montré qu'un travail uniquement orienté vers la compréhension pouvait avoir des répercussions en production.** Par exemple, la méthode TPR (*Total Physical Response*) imaginée par le psychologue James Asher dans les années 1960 consiste à donner des instructions aux enfants qui doivent effectuer des mouvements en réponse (levez-vous, faites demi-tour, asseyez-vous, montrez la fenêtre, courez vers la porte). Les enfants qui font les mouvements demandés sans répéter à haute voix les ordres donnés les mémorisent mieux que ceux qui les répètent. Les résultats en compréhension et production orales ont en outre dépassé, lors de plusieurs expériences, ceux de groupes contrôle qui avaient un enseignement plus traditionnel intégrant la production.

■ **Une autre expérience, basée sur l'enseignement de l'anglais à des enfants francophones uniquement à partir de l'écoute de livres audio, a également montré un transfert important en production.** Ce programme expérimental s'est déroulé au Canada dans les années 1990. Les enfants l'ayant suivi étaient meilleurs que les groupes classiques dans une tâche de description d'image qu'ils n'avaient jamais effectuée auparavant.

Cependant, la supériorité des méthodes basées sur la compréhension s'exprime essentiellement dans la capacité/facilité à s'exprimer (la fluence d'expression orale), et non dans la correction de la production. Il n'est donc pas du tout inutile d'accompagner le passage de la compréhension à la production une fois que la forme orale est bien acquise en compréhension (cf. partie 3).

Quel est le rôle du lexique dans la compréhension de l'oral ?



Les connaissances lexicales sont le facteur le plus déterminant dans la compréhension de l'oral.



■ **Les connaissances lexicales permettent l'accès au sens du message à travers la reconnaissance des mots, et facilitent la segmentation du flux de la parole.** En effet, alors que les mots sont séparés à l'écrit par des espaces, ce n'est

pas le cas à l'oral où les pauses sont utilisées en général entre les groupes de mots, mais rarement entre les mots. C'est pourquoi on a souvent l'impression en écoutant une langue étrangère d'être exposé à un flot de sons rapide et continu.

Petit exercice

■ L'importance des connaissances lexicales pour la segmentation peut être illustrée par une transposition à l'écrit, avec un exemple de texte sans espace entre les mots (le début de la déclaration d'indépendance de 1776 aux États-Unis). C'est parce que vous connaissez (la forme écrite) des mots du texte que vous êtes capable de savoir quand finit un mot et quand commence le suivant.

Êtes-vous capable de segmenter en mots cette suite de lettres ?

WEHOLDTHESETRUTHSTOBESELFEVIDENTTHATALLMENARECREATEDEQUAL

... Réponse : WE HOLD THESE TRUTHS TO BE SELF EVIDENT, THAT ALL MEN ARE CREATED EQUAL

■ **En anglais, il existe un autre indice de début de mot, à savoir l'accent lexical.** En effet, tous les mots lexicaux en anglais reçoivent un accent, et cet accent tombe en général (dans 80 % des cas, et en particulier pour les noms) sur la première syllabe (on reconnaît la syllabe accentuée parce qu'elle est plus forte, plus longue, plus aiguë et mieux articulée). La plupart des mots présentés dans LUCIOLE sont des

mots d'une syllabe comme *cat*, *three* ou *blue* (donc accentués sur leur première et unique syllabe), et les mots de deux syllabes ou plus sont accentués sur la première syllabe (par exemple les verbes *sleeping*, *running*, ou la couleur *yellow*). Les seules exceptions sont les nombres *eleven*, *thirteen*, *fourteen*, ... *nineteen*, accentués sur la deuxième.

■ **À partir des mots reconnus, le sens d'un discours est peu à peu reconstruit en combinant celui des mots ou groupe de mots.** En langue étrangère, cette combinaison ne se fait pas aussi simplement qu'en langue maternelle, entre autres parce que la reconnaissance de chaque mot prend plus de temps et demande plus de ressources attentionnelles et cognitives, ce qui peut rendre difficile la combinaison du sens de plusieurs mots. Une expérience de Line Audin en 2003 a montré, par exemple, que des enfants de CM2 ou de 6^e (après plusieurs années

d'anglais) interprétaient l'énoncé « *Today I'm happy* » comme « *Joyeux anniversaire* », ou « *My dog's black and white* » comme « *Je m'appelle Black* ». Dans ces exemples, il semble que les enfants reconnaissent un mot (*happy*), et tentent de deviner le sens de la phrase à partir de ce mot unique. Pour comprendre, il faut au contraire combiner le sens de plusieurs mots. Dans LUCIOLE, les élèves apprennent à comprendre en contexte des combinaisons adjectif + nom, nom + is + adjectif, ou nom (sujet) + verbe, ou verbe + nom (objet).

Comment les élèves mémorisent-ils du vocabulaire anglais avec LUCIOLE ?



En simplifiant un peu, il y a deux façons d'apprendre du vocabulaire : on peut apprendre des mots isolés de façon consciente et délibérée, ou bien on peut acquérir du vocabulaire en contexte, en écoutant des histoires, par exemple.



■ **Comparons les avantages et les inconvénients des 2 méthodes :**

- quand on apprend du vocabulaire explicitement, on sait tout de suite ce que veulent dire les mots, mais il faut faire un effort pour s'en souvenir et on n' imagine pas toujours dans quels contextes on pourrait les utiliser ;
- quand on apprend en écoutant, on entend au contraire les mots dans leur contexte naturel, mais on ne sait pas toujours ce qu'ils veulent dire, et on n'est jamais sûr de les croiser de nouveau et de les mémoriser.

■ **Dans LUCIOLE, nous combinons les deux méthodes,** avec d'une part des activités de mémorisation, et de l'autre la réutilisation du vocabulaire dans le contexte de la narration.

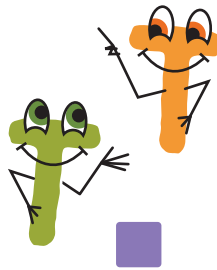
■ **Pour mémoriser les mots au mieux, plusieurs ingrédients sont nécessaires :** d'abord la **répétition**, puisqu'on sait que plus un mot est rencontré fréquemment, plus il a de chances d'être retenu. Ensuite, la **réutilisation** à des moments et dans des contextes différents, pour qu'un mot soit mémorisé à long terme. Enfin, il est préférable (après la mémorisation initiale) d'entendre le mot prononcé par plusieurs voix diffé-

rentes. Cela permet à la représentation phonologique du mot en mémoire d'être plus robuste, puisqu'elle n'est pas liée aux caractéristiques de la voix d'une seule personne.

■ **C'est pourquoi les missions dans le jeu sont structurées en 3 parties :**

- la **présentation** des nouveaux éléments lexicaux avec une activité appelée « recherche visuelle » (cf. partie 2 pour le fonctionnement des activités), où les associations formes orales – sens se font grâce à des images ;
- ces associations formes-sens sont ensuite renforcées à l'aide d'activités d'**entraînement** systématique où les joueurs entendent plusieurs fois chaque item lexical et doivent l'associer à des images correspondantes ;
- la mission se termine par une ou plusieurs activités de **contextualisation**, où les nouveaux items lexicaux sont utilisés en combinaison avec d'autres items présentés dans les missions précédentes. Ces combinaisons sont utilisées dans des phrases de dialogue intégrées à la narration, et prononcées par différents personnages.

Comment savoir si LUCIOLE est vraiment une application efficace pour entraîner la compréhension de l'oral chez des élèves débutant l'anglais ?



Nous avons testé le jeu dans plusieurs classes avec des protocoles d'expérimentation très stricts, ce qui a permis de valider ses apports pédagogiques scientifiquement.

■ **La conception de LUCIOLE repose sur les principes didactiques tirés de la recherche en acquisition des langues** exposés dans les paragraphes précédents : accent sur l'oral plutôt que l'écrit pour entrer dans la langue anglaise, travail sur la compréhension avant la production, travail sur la reconnaissance du lexique oral et sur la combinaison du sens de plusieurs mots, présentation des mots hors contexte dans des exercices de mémorisation, mais aussi en contexte dans les dialogues et avec des supports visuels, et enfin, démarche spiralaire pour réutiliser et complexifier les acquis. Mais il reste encore à s'assurer que la prise en compte de ces fondements théoriques aboutit à un jeu qui fonctionne effectivement quand il est utilisé en classe dans des conditions réelles d'enseignement.

■ **C'est pourquoi l'application a été testée** lors de plusieurs phases d'expérimentation à grande échelle entre 2018 et 2022 dans 41 classes de l'académie de Grenoble (avec 711 enfants au total). Le temps d'utilisation était de 10 heures sur 3 mois, à raison de 3 séances de 20 minutes par semaine. Tous les enfants passaient un test avant et après utilisation sur leur compréhension de l'oral en anglais (compréhension de mots isolés et de combinaisons de mots).

■ **Afin de prouver l'efficacité de l'application, il ne suffit pas de montrer que les élèves jouant avec LUCIOLE s'améliorent entre le début et la fin de l'expérimentation.** En effet, cette amélioration pourrait venir de deux autres sources : le fait de suivre en parallèle des séances d'anglais avec l'enseignant(e) de la classe (le programme officiel à l'école élémentaire prévoit 1 heure 30 d'anglais par semaine, et pas seulement l'heure de temps de jeu avec LUCIOLE), ou le fait de participer à un projet motivant utilisant un logiciel ludique et attractif. Il a donc fallu comparer les progrès des élèves utilisant LUCIOLE à ceux d'autres élèves utilisant une autre application portant sur autre chose que l'anglais, mais suivant un enseignement normal en anglais avec leur enseignant(e) (les groupes « contrôle »).

■ **Sur une année scolaire de CP, il est normal que tous les enfants s'améliorent : l'enjeu est alors de montrer que les groupes LUCIOLE progressent plus que les groupes contrôle.** C'est ce qu'on peut constater sur la [Figure 1](#) (expérimentation de mars-mai 2018 avec 327 élèves) : les groupes LUCIOLE (en rose) et contrôle (en bleu, qui utilisaient une application appelée « ÉVASION ») ont le même niveau de départ. Les deux groupes s'améliorent, mais les élèves LUCIOLE font significativement plus de progrès que les élèves des groupes contrôle. Le même effet a également été constaté avec les élèves utilisant LUCIOLE en CE1.



Figure 1

Compréhension de l'oral en anglais entre le début et la fin de CP

■ **LUCIOLE est donc efficace pour travailler la compréhension de l'oral des élèves de CP et de CE1.** Cependant, tous les éléments lexicaux n'ont pas bénéficié de manière équivalente de l'entraînement avec LUCIOLE. Si l'on regarde en détail les résultats des élèves au post-test, trois résultats émergent :

- Tous les mots travaillés dans l'application sont significativement mieux réussis par les groupes LUCIOLE.
- Les mots qui ne sont pas présentés dans LUCIOLE ont des taux de réussite similaires dans les deux groupes. Les élèves ayant joué à LUCIOLE ne sont donc pas avantagés pour mémoriser et reconnaître les mots rencontrés en dehors de l'application.
- De façon générale, les items lexicaux les mieux reconnus sont ceux qui sont travaillés à la fois en classe avec l'enseignant(e) et dans le jeu, ce qui montre la complémentarité des deux approches.

■ **La deuxième constatation est que LUCIOLE est efficace pour la compréhension de phrases.**

Les élèves ayant joué à LUCIOLE comprennent beaucoup mieux les phrases que les groupes contrôle. Pour les items *The bird is blue*, *The snake is green*, ou *She is wearing red shoes*, le taux de réussite passe de 35% environ sans LUCIOLE à 70% avec LUCIOLE. Il est probable que ces résultats résultent de deux effets cumulatifs : d'une part, une meilleure reconnaissance des mots lexicaux, et d'autre part, une capacité plus grande à combiner leur sens grâce à l'entraînement effectué dans LUCIOLE.

■ **Le travail avec LUCIOLE a également un effet en production.**

Un court exercice de production de mots ou de groupes de mots à partir d'images était proposé suite au test de compréhension lors de la première expérimentation en CP. Les élèves ayant joué à LUCIOLE arrivent mieux à produire des mots isolés. Ils arrivent également mieux à combiner des mots (par exemple *three dogs* ou *brown shoes*). Au final, les enfants des groupes LUCIOLE produisent presque deux fois plus de mots que ceux des autres groupes. Cependant, d'un point de vue pratique, les capacités de production des enfants de CP en condition de test restent modestes, puisque les groupes LUCIOLE produisent 3 mots en moyenne (sur une quinzaine de mots possibles). Il ne faut donc pas surestimer les capacités de production orale des élèves de CP débutant en anglais.

🔄 **En conclusion, les expérimentations en classe ont montré que LUCIOLE était efficace pour entraîner la compréhension (et un peu la production) de mots et de phrases en anglais chez des enfants débutant l'apprentissage de cette langue. Les résultats sont particulièrement satisfaisants quand les items lexicaux travaillés dans l'application sont également présentés en classe. Il est donc intéressant pour les enseignants de prévoir un travail complémentaire à celui de LUCIOLE (cf. partie 3).**

LUCIOLE est-il en lien avec les programmes officiels ?



Oui, tout à fait. LUCIOLE aborde les thèmes en lien avec les instructions officielles.



■ **Plusieurs thèmes reviennent de mission en mission dans la logique spiralaire :** les couleurs, les nombres, les animaux, etc. Au même titre que les thèmes, LUCIOLE introduit des éléments linguistiques

et phonologiques en lien avec les programmes. Le tableau synoptique ci-dessous indique les thèmes et les éléments linguistiques et phonologiques des programmes abordés dans chaque mission.

Lexique	Structures	Phonologie	Fonctionnalités du jeu (tutoriels)
Mission 0 : La narratrice présente le jeu et les principaux personnages Lieu : salle de classe			
<i>Black, white, blue, yellow</i>			QCM Chronomètre
Mission 1 : Sasha rencontre Ash et Hartguy et sauve son premier animal Lieux : un parc et le camion devant le QG des méchants			
<i>One, two, three, four, five</i>			Jeu du Simon (Remember) Carte interactive Recherche visuelle Lexique interactif Dashboard de l'élève
Mission 2 : Sasha imprime des affiches et libère quelques animaux prisonniers Lieux : une animalerie			
<i>cat, dog, bird, snake, hedgehog brown, red, green</i>	<i>The [animal] is [color] A [color] [animal]</i>	/h/	Comment rejouer des activités
Mission 3 : Sasha et Ash font leurs valises et prennent le train pour Londres Lieux : un magasin de vêtements, la gare puis le train			
<i>hat, shoes, shirt, jeans, shorts, glasses six, seven, eight, nine, zero</i>	<i>Take [number] [vêtement]. He/she's wearing a [color] [vêtement]</i>	Pluriel /s/ ou /z/	Passeport de l'élève
Mission 4 : Sasha découvre Londres et libère des animaux kidnappés Lieu : Londres			
<i>Big Ben, the London Eye, Hyde Park, Buckingham Palace, a Phone box walking, running, jumping, sleeping, dancing</i>	The [animal] is [verb]		Auto-évaluation (saison 1)
FIN SAISON 1			

Mission 5 : Sasha visite l'Angleterre et a un nouveau mentor, Beth
Lieu : Peak District (région montagneuse du nord de l'Angleterre)

rabbit, squirrel, fish, fox, sheep
big/small
Nose, ears, mouth, eyes, hair
man/ woman

The [animal] is big/
 small

QR code

Mission 6 : Sasha devient serveur pour espionner des méchants
Lieu : QG de l'organisation puis pub gallois

Tea, coffee, orange juice, milk,
hot chocolate, water. 11 to 20
Sad, happy, angry, tired, thirsty

[drink] for table
 [number]

/th/

Mission 7 : Sasha est fait prisonnier puis s'échappe
Lieu : Irlande

Grey, pink, purple, orange
long short skirt/ dress
square triangle circle moon
flower heart

i long (/i:/) et
 i court (/I/)

Mission 8 : Sasha retrouve son hérisson et finit (presque) sa mission
Lieu : chaussée des géants (Irlande du Nord)

Révision générale

I see a monster with
a [size] [color] [part
of the face]

Auto-évaluation
 (saison 2)



Pour résumer, LUCIOLE c'est :

- ➡ Le fruit d'un projet de recherche mené en étroite collaboration avec des enseignants et expérimenté dans de nombreuses classes.
- ➡ Une application numérique qui entraîne la compréhension de l'oral en anglais grâce à une histoire motivante et des personnages auxquels les élèves peuvent s'identifier.

- ➡ Un outil que les élèves utilisent en classe en autonomie, qui leur permet de travailler l'anglais à leur rythme, de façon fréquente et régulière.

Comment ça marche ?

Vous trouverez illustrés ci-dessous les différents types d'activités effectuées par l'élève au cours de son parcours dans l'application. Dans une deuxième partie, l'espace enseignant où vous pouvez suivre l'activité de votre classe est détaillé, ainsi que les informations indispensables pour les premières connexions.

Infos clés

Plusieurs progressions sont possibles dans le jeu :

- Une progression linéaire qui suit le cours de l'histoire (mission 0, mission 1, etc.)
- L'élève peut rejouer certaines activités pour gagner plus d'étoiles en passant par la carte qui représente le chemin parcouru
- L'enseignant peut proposer des activités ciblées à partir de son espace



À savoir

Chaque élève doit avoir son casque audio tout au long de l'entraînement pour bien entendre les sons et les dialogues. Si un enfant se plaint de ne pas entendre, vérifier que le casque est bien branché et que le volume son de la tablette est adéquat.

Résumé de l'histoire

LUCIOLE met en scène un enfant francophone qui va aider une équipe d'agents secrets anglophones (appartenant à l'organisation *Firefly*, qui veut dire luciole en anglais) à libérer des animaux kidnappés par des méchants lors de 8 missions successives. Les personnages sont Sasha, le héros du jeu (contrôlé

par les enfants); Ashley (dite 'Ash'), la jeune espionne anglaise, remplacée par Beth à partir de la mission cinq; Hartguy, l'entraîneur anglais; Pointu, le héros de Sasha. La narration débute en français puis passe progressivement et naturellement en anglais parlé par des personnages aux accents différents.



Le parcours de l'élève dans l'application

Cadre général

Le parcours est organisé en missions correspondant globalement à des séquences d'enseignement, de la mission introductrice (mission 0) à la mission 8 (cf. tableau synoptique de toutes les missions en fin de première partie). Chaque mission comporte une al-

ternance de narrations (dialogues entre les personnages qui font avancer l'histoire) et d'activités que l'élève doit réussir pour pouvoir continuer la mission. Deux exemples sont donnés ci-dessous pour les missions 0 et 2.

Tableau 1

Déroulement de la mission 0

Narration	Activité	Tutoriel	Activité	Activité	Activité	Narration
Présentation des personnages par la narratrice	QCM reconnaissance des personnages	Flèche pour réécouter	QCM engagement dans le jeu	Présentation des couleurs	Entraînement sur les couleurs	La narratrice prend congé (tutoriel chronomètre).

Tableau 2

Déroulement de la mission 2

Narration	Activité	Activité	Activité	Narration	Activité
Sasha arrive dans une animalerie.	QCM discrimination auditive [h]	Entraînement sur les animaux	Couleurs + animaux (coloriage des avis de recherche)	Les personnages voient un camion avec des animaux.	Tâche finale de la mission : libération des animaux (contextualisation)

Les activités de type **présentation** visent à introduire de nouveaux éléments langagiers. Les activités d'**entraînement** permettent d'ancrer les notions. Enfin, dans les activités de **contextualisation**, l'élève est in-

vit à mobiliser les notions dans un nouveau contexte. Les types d'activités sélectionnés dépendent de la phase de l'apprentissage.



L'application évolue régulièrement. Vous trouverez ici la dernière version du manuel d'utilisation : <https://luciole.lezinter.net/Manuel>

Ce que l'élève doit faire

1 Phase de présentation : activité de recherche visuelle

Dans l'activité de recherche visuelle, l'objectif du joueur est d'identifier, dans une scène complexe, des éléments spécifiques. Quand l'élève touche les éléments, il entend le son correspondant afin d'établir l'association forme orale-sens (représenté par le visuel). L'enfant peut faire défiler l'écran pour trouver des éléments cachés, ou déplacer un objet de premier plan pour découvrir un élément caché derrière.

La première recherche visuelle sur les couleurs (mission 0, [Figure 1](#)) est la plus simple. Les taches de couleur ne sont pas cachées, et l'élève doit simplement toucher chaque couleur trois fois pour entendre quatre adjectifs de couleur en anglais.

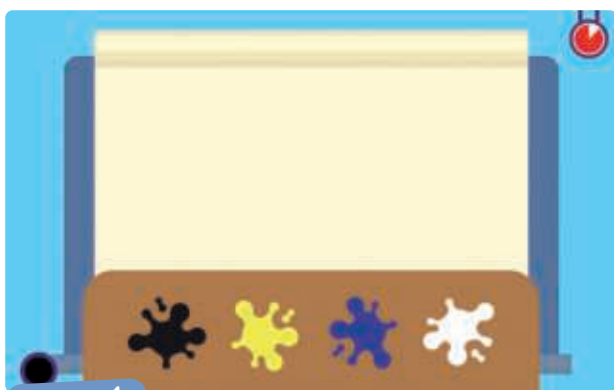


Figure 1

Recherche visuelle couleurs (mission 0)

Dans l'exemple ci-dessous, plus complexe (mission 1), il s'agit de découvrir les chiffres associés aux outils de mécanicien ([Figure 2](#)), en touchant l'écran pour déplacer les éléments qui cachent les numéros (ici le numéro 3 est caché derrière la boîte de fusibles).



Figure 2

Recherche visuelle chiffres (mission 1)

2 Phase de présentation : activité de glisser-déposer

Il arrive que la présentation du lexique se fasse avec une activité de glisser-déposer. Le joueur glisse un objet sur une zone de l'écran, par exemple un vêtement sur un mannequin ([Figure 3](#), mission 3), et entend en même temps le nouveau mot. Le glisser-déposer demande une certaine coordination motrice et peut être difficile au début pour les élèves qui n'ont jamais utilisé d'écran tactile. Même si un tutoriel est intégré au jeu, il peut être utile de faire la démonstration du geste en classe.

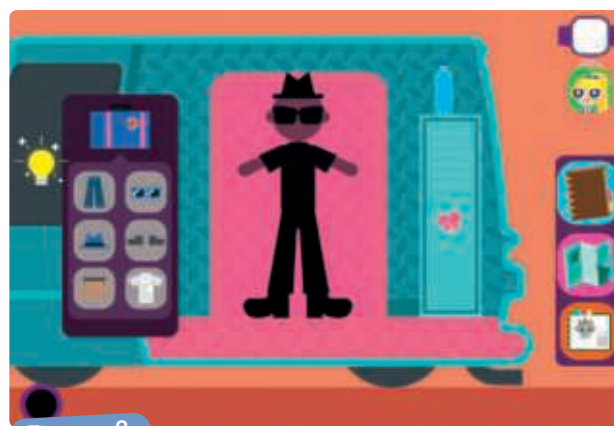


Figure 3

Glisser-déposer vêtements (mission 3)

Après la phase de présentation qui introduit les associations forme-sens, les élèves sont prêts à s'entraîner sur ces nouvelles associations avec 3 possibilités d'activité : le *Remember* (Simon), le QCM (questions à choix multiples), et le glisser-déposer.

3 Phase d'entraînement : activité de Remember

Le but de ce mini-jeu est de mémoriser le lexique qui sera réutilisé ultérieurement dans la phase de contextualisation. Il s'intitule *Remember* et s'inspire des principes d'un jeu créé en 1978 : le Simon. Dans la version originale, il faut regarder puis reproduire la séquence la plus longue possible de couleurs (associées à des notes de musique). Après chaque séquence correctement reproduite, le jeu propose la même séquence avec un élément supplémentaire à la fin (par ex. rouge jaune, puis rouge jaune bleu, puis rouge jaune bleu jaune, etc.).

Il s'agit de retenir une liste de mots la plus longue possible. Le jeu est décomposé en deux phases progressives :

- une première phase où l'enfant entend une séquence tout en voyant les éléments correspondants en surbrillance avant de devoir la reproduire (il peut donc s'appuyer à la fois sur les indices visuels et les mots entendus pour mémoriser la séquence) ;
- une seconde phase où l'enfant entend les éléments sans aide visuelle et doit reproduire la séquence uniquement à partir des stimuli oraux.

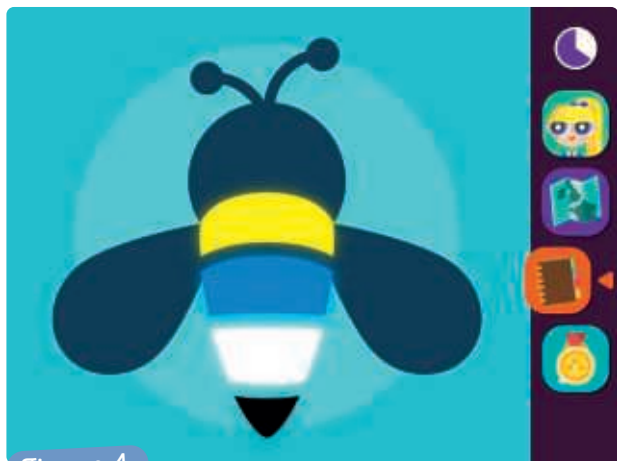


Figure 4

Mémorisation des couleurs avec le jeu *Remember* (mission 1)

La Figure 4 présente un exemple de *Remember* dans la mission 1 (couleurs). Efficace en termes de mémorisation, le *Remember* est donc présent dans toutes les missions.

4 Phase d'entraînement : QCM

Les activités de QCM permettent de vérifier que l'élève a bien compris les mots introduits. Par exemple, il entend les noms des personnages et doit choisir l'image correspondante en la touchant du doigt (Figure 5, mission 0).



Figure 5

QCM personnages (mission 0)

Dans la mission 3, il entend un numéro de train (une suite de chiffres) et doit dire s'il correspond au numéro de son billet présenté à l'écran (Figure 6). La flèche rose indique qu'il peut réécouter le numéro du billet.



Figure 6

QCM numéro du billet de train (mission 3)

5 Phase d'entraînement : activités de glisser-déposer

L'activité de glisser-déposer, déjà mentionnée dans la phase de présentation, peut également être utilisée pour l'entraînement systématique. Dans ce cas, l'élève entend un audio et doit effectuer l'action associée. Dans la Figure 7 (mission 3), par exemple, après avoir entendu *take the yellow hat*, il doit placer le vêtement correspondant (l'image du chapeau jaune) dans la valise posée au premier plan.



Figure 7

Glisser-déposer vêtements dans une valise (mission 3)

6 Phase de contextualisation

La phase de contextualisation ne comporte pas de modalités de jeu spécifiques. Ce qui la caractérise, c'est la combinaison de plusieurs éléments lexicaux et l'utilisation de ces éléments dans des phrases, dans une activité qui est l'aboutissement de la mission. La contextualisation est donc double : linguistique (les éléments lexicaux ne sont pas utilisés isolément), et narrative (l'activité dans laquelle ils sont insérés permet de faire avancer l'histoire et de mener à bien la mission). En mission 3, par exemple (Figure 8), Sasha doit identifier des méchants à partir de la description qui en est faite par le QG des agents secrets. Il entend des phrases comme *She's wearing yellow glasses* et doit toucher le personnage correspondant.



Figure 8

QCM description vêtements (mission 3)

Interaction entre le jeu et la classe • les QR codes

Nous avons introduit dans Luciole des activités utilisant les QR codes à partir de la mission 5. Ils servent de vecteur d'immersion en faisant pénétrer le jeu dans l'environnement physique du joueur. Les QR codes sont inclus dans deux supports physiques : le poster et le livret élève, que vous pouvez photocopier à partir des annexes de la partie 3 de ce guide. Même si le scan de QR codes dans le jeu est représenté par un appareil photo, il peut être utile de préciser aux élèves que le jeu ne peut pas vraiment prendre (ni stocker) de photos.

Pour que le système puisse lire les QR codes, il faut donner accès à la caméra de la tablette depuis le jeu. La première fois que l'enfant rencontre un mini-jeu de type QR code, le système lui demande s'il a le droit d'accéder à la caméra de la tablette. Il faut répondre « OK ». On peut aussi autoriser l'accès directement depuis les paramètres des applications de la tablette : <https://luciole.lezinter.net/ConfigCamera>

1 Le poster (mission 5)



Figure 9

Poster des indices (mission 5)

Le poster, *wall of clues* (mur d'indices, Figure 9), est utilisé pendant l'interrogatoire d'un suspect. L'élève doit scanner les suspects qui correspondent aux indices donnés par un des personnages.

Le poster au format A1 doit être accessible aux enfants en autonomie quand les premiers arriveront à la mission 5, car ils n'avanceront pas tous au même rythme et ne l'utiliseront pas tous en même temps. Le poster ne doit pas être affiché trop haut pour que les enfants puissent voir ce qu'ils scannent même quand ils visent le haut du poster (mettre le bas du poster à 50 à 60 cm du sol semble être une bonne solution).

2 Le livret élève (mission 8)



Figure 10

Livret élève (mission 8)

Dans la mission 8, Sasha trouve une *paper key*, un livret qui sert de clé pour sortir d'un labyrinthe. Ce livret tient sur 3 feuilles A4 (chaque élève peut avoir le sien ou ils peuvent se le transmettre). Le livret est agencé pour permettre une impression recto verso avec retournement sur le côté court. Ensuite, il suffit de plier le livret en deux, et de l'agrafer ou le coudre.

Nous avons numéroté les pages en tout petit au milieu de chaque page en bas pour que vous puissiez vérifier qu'il est assemblé correctement. Vous trouverez le livret dans les annexes.

Fonctionnalités et navigation

Luciole présente différentes fonctionnalités pour naviguer dans le jeu, qui sont présentées ci-dessous.

1 Gestion du temps et fin de session

Une jauge de temps (en haut à droite) est présente en permanence dans le jeu. Elle est réglée pour 20 min. Tant qu'il reste du rouge, les 20 minutes ne sont pas écoulées. Au bout de 20 minutes l'élève entend un signal sonore et le jeu est mis en pause automatiquement (Figure 11). Il a alors le choix de quitter le jeu (icône de porte) ou de continuer (flèche blanche sur fond bleu). La consigne donnée pendant le tutorial est de demander quoi faire à un adulte. Si les enfants jouent quelques minutes de plus pour pouvoir terminer l'atelier, ce n'est pas un problème. Cependant, il est important que l'enfant quitte le jeu à la fin de chaque session, afin d'identifier plus facilement le début et la fin de chaque session lors de l'analyse des traces d'activité des élèves. Pour quitter le jeu après avoir repris, il faut de nouveau appuyer sur la jauge de temps puis sur la porte.

Par contre, il n'est pas nécessaire de fermer l'application en fin de session, sauf si le jeu rencontre un dysfonctionnement (bug bloquant). Dans ce cas, il suffit de redémarrer la tablette ou de faire glisser l'aperçu de l'application sur le côté (système d'exploitation android).

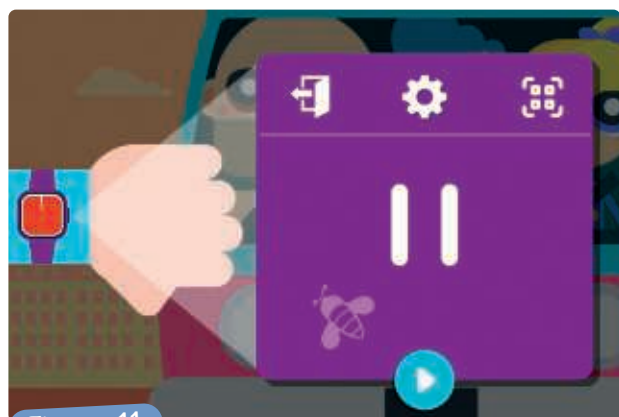


Figure 11

Écran de pause. La présence de rouge dans la jauge de temps indique que les 20 minutes ne sont pas finies

Attention, quand l'enfant atteint la mission 8, il faudra lui transmettre le livret pour qu'il puisse compléter la mission. Demandez bien aux enfants de vous prévenir quand ils arrivent à la mission 8.

2 La barre de menu : l'aide

Une barre de menu est présente à droite de l'écran pour aider à la navigation dans le jeu (cf. Figures 2, 3 ou 4 par exemple). Pour réécouter les consignes d'une activité à n'importe quel moment, l'élève peut toucher la photo de la jeune espionne (Ash, jeune fille blonde ou Beth, sa sœur rousse selon la progression dans le jeu) en haut de la barre.



3 La barre de menu : le lexique

Le dernier élément de la barre de menu est le lexique, qui conduit à un nouvel écran (Figure 12) où l'élève peut accéder aux éléments lexicaux et culturels qu'il a déjà rencontrés. Les pages du lexique sont accessibles par des onglets thématiques ornés d'un pictogramme. Les mots déjà abordés sont colorés et peuvent être réécoutés, tandis que les mots qui n'ont pas encore été introduits sont cachés par un cadenas grisé. Le lexique est un outil indispensable que les élèves doivent pouvoir utiliser quand ils ne se souviennent pas du sens de certains mots. Ils peuvent y avoir recours au milieu d'une activité lorsqu'ils sont coincés, par exemple. Son utilisation est expliquée par un tutoriel dans la mission 1, mais il est utile de rappeler régulièrement son existence aux élèves. Pour en sortir et revenir à l'activité en cours, les élèves doivent toucher l'icône du lexique dans la barre de menu.

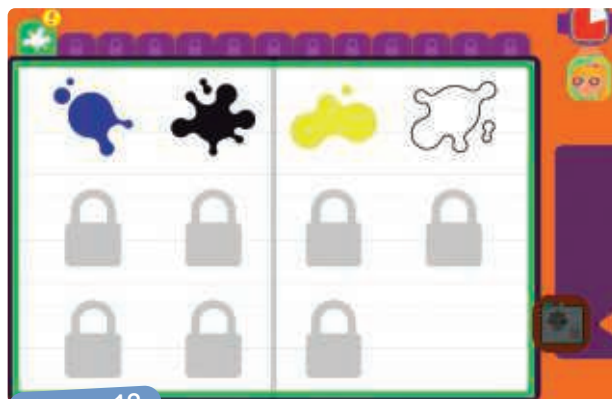


Figure 12

Écran du lexique

4 La barre de menu : la carte

La carte est le troisième élément de la barre de menu (Figure 13). Elle permet aux élèves de savoir où ils en sont dans les missions, ou de retourner à une mission ou une activité antérieure (par exemple pour gagner plus d'étoiles).



Figure 13

5 Le système des grades et des étoiles

Au cours de chaque activité, l'élève gagne un maximum de **trois étoiles** en fonction de sa réussite. Ces étoiles viennent remplir une jauge en bas à gauche de l'écran (cf. Figures 6, 7 ou 8) qui, une fois complète, permet de débloquer le grade d'agent secret supérieur.

L'élève se voit alors remettre un nouveau badge qui sera visible sur sa carte d'agent secret accessible par la barre de menu. Dans Luciole, il y a huit grades d'agent secret au total avec trois niveaux dans chacun de ces grades. Au cours de son évolution, l'élève a la possibilité via la carte de rejouer chaque activité afin de gagner un maximum d'étoiles.

L'élève commence le jeu en tant que « bébé crevette » puis au fur et à mesure du gain d'étoiles relié à sa progression et ses performances en anglais, il va devenir une « super crevette ». Il en est de même pour tous les autres grades. Dans la Figure 14, par exemple, le joueur a atteint le grade « crabe adulte », et il lui manque 7 étoiles pour devenir « super crabe ».

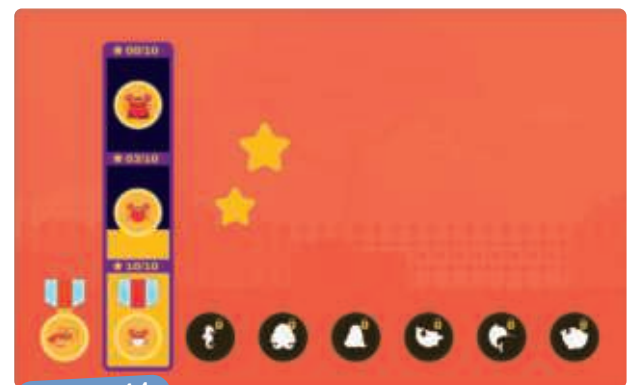


Figure 14

Écran grades et étoiles

L'Espace enseignant

Les 3 modalités pour lancer l'application, selon le matériel à votre disposition, sont résumées ci-dessous.

- I **Modalité I**, idéale si vous disposez de wifi ou d'un réseau filaire.
- II **Modalité II**, cas où votre téléphone assure un pont entre vos périphériques et un lieu où vous aurez un accès internet.
- III **Modalité III**, en dernier recours, si les moyens de connexion précédents ne sont pas disponibles.

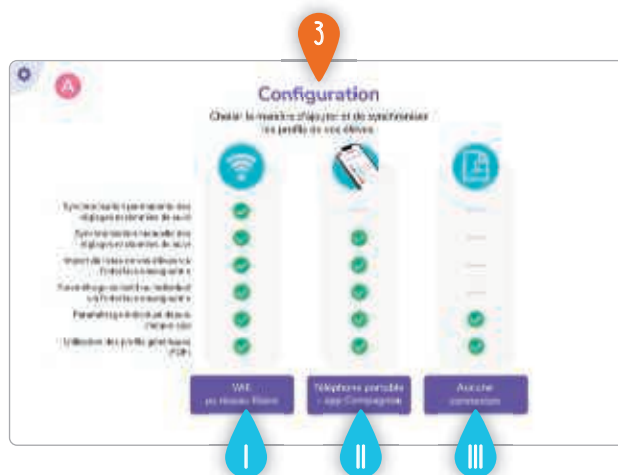


Configuration initiale pour chaque tablette ou ordinateur



1 Lancer une application trans3, puis cliquer sur la roue crantée pour choisir «Ajouter ou retirer un compte enseignant».

2 Saisir votre identifiant enseignant.

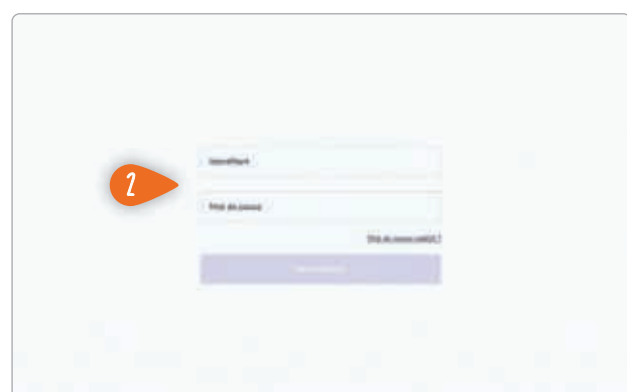


3 Choisir l'une des 3 modalités permettant d'ajouter et de synchroniser les profils de vos élèves.

Pour les 2 premières modalités, la création des profils se fait via l'Espace enseignant.

MODALITÉS I et II

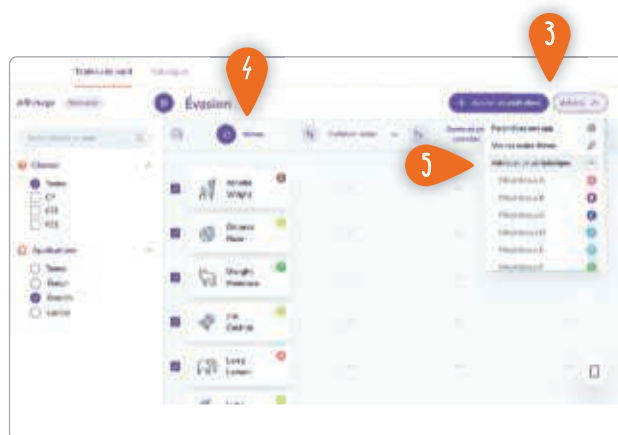
→ Création de profils élèves via l'Espace enseignant



1 Se rendre sur l'Espace enseignant à l'adresse app.trans3.school.humansmatter.co

2 S'identifier avec le code à 6 lettres et le mot de passe.

3 Utiliser le bouton «Ajouter un profil élève» pour créer chaque compte ou «Action» / «Importer profils» pour charger un fichier Onde.



4 Sélectionner les élèves dans la liste ainsi créée.

5 Utiliser les boutons « Actions » / « Attribuer un périphérique » (c'est-à-dire une tablette).

Chaque périphérique relié à internet reçoit automatiquement les profils attribués.

MODALITÉ III → Utilisation de profils génériques



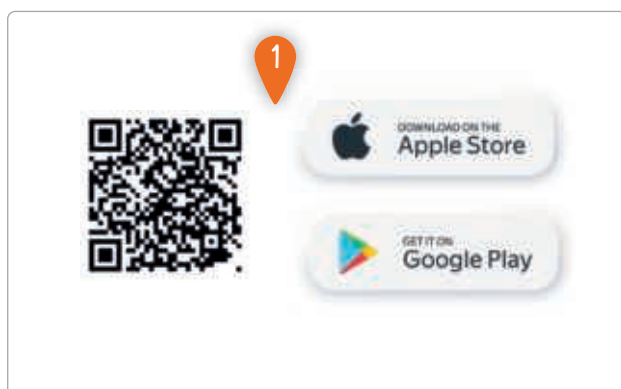
- 1 Sélectionner un ou des lots répondant aux profils de vos élèves. Voir les codes élèves associés au lot : app.trans3.school.humansmatter.co/lots
- 2 Répéter l'opération pour chaque tablette en veillant à utiliser le même lot.



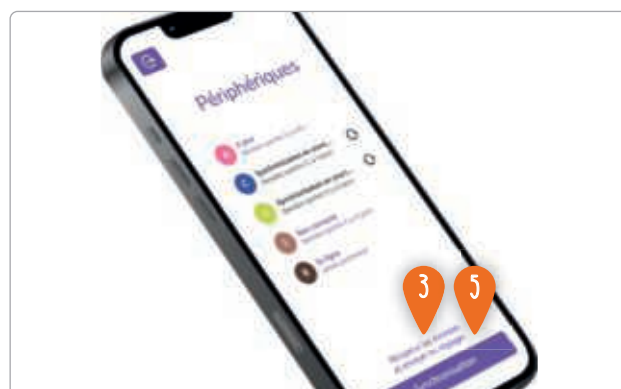
Il existe plusieurs lots avec les mêmes caractéristiques afin de permettre une répartition entre enseignants d'une même école.

Un lot peut être retiré d'une tablette tant qu'aucun de ses profils n'a été utilisé. Sinon, un petit cadenas apparaît.

MODALITÉ II → Synchronisation via l'app Compagnon






- 1 Installer, puis ouvrir l'app Compagnon sur le téléphone qui servira d'intermédiaire entre les tablettes non reliées à internet et l'Espace enseignant : app.trans3.school.humansmatter.co/compagnon
- 2 Sur chaque tablette à synchroniser, activer le Bluetooth et ouvrir une application trans3.



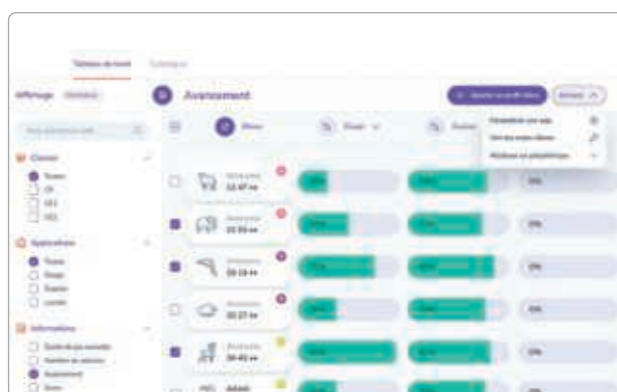
- 3 Tenir le téléphone à proximité des tablettes à synchroniser et appuyer sur le bouton « Synchronisation ».
- 4 Se connecter à l'Espace enseignant pour administrer les profils, suivre l'activité des élèves.
- 5 Synchroniser à nouveau pour propager les ajustements réalisés depuis l'Espace enseignant vers les tablettes.



Connexion des élèves à une app



- Avec les modalités  et  sélectionner dans l'Espace enseignant les profils via la liste, puis cliquer sur « Action » et « Télécharger les codes élèves ».
 - Avec la modalité , distribuer à chaque élève un symbole et son code à 6 chiffres issu des lots utilisés, en imprimant app.trans3.school.humansmatter.co/lots
- 1 Chaque élève retrouve son symbole en se déplaçant si besoin avec les flèches.
 - 2 Chaque élève renseigne le code à 6 chiffres associé à son symbole.

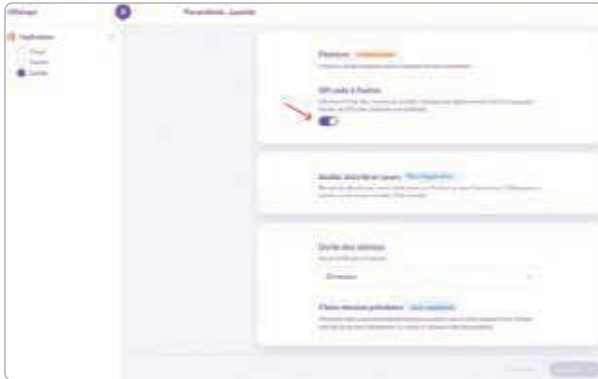
Paramétrage des profils élèves



- Lorsqu'une partie est en cours, il est possible d'ouvrir les paramètres depuis l'application, pour **ajuster les réglages de cette app pour le profil de l'élève connecté.**
- Avec les modalités  et , il est en plus possible depuis l'Espace enseignant de configurer plusieurs profils simultanément : sélectionner des élèves, puis appuyer sur le bouton « Actions » et « Paramétrer une app ».

Les modifications s'appliqueront aux périphériques reliés à internet ou ceux synchronisés avec l'app Compagnon.

Paramétrages LUCIOLE depuis l'Espace enseignant



Actions possibles depuis l'onglet « Actions » dans l'espace Enseignant :

Après avoir coché les profils des élèves, cliquer sur « Actions » puis « paramétrer une app » et « Luciole ».

1 Définition d'un parcours : si vos élèves ne sont pas débutants (par exemple s'ils commencent le jeu en CE2), il est possible de leur faire « sauter » la mission 0 pour aller plus vite.

2 Activation de la fonction QR Code : vous pouvez choisir de ne pas faire scanner à vos élèves les QR codes présents sur le poster à afficher dans la classe (mission 5) et sur le livret papier à donner aux élèves (mission 8). Les élèves n'ont alors pas besoin de se déplacer dans la classe, et les activités QR codes sont remplacées par d'autres activités sur la tablette, sans que cela change le déroulement de l'histoire.

3 Sauter une activité en cours : cette option est accessible uniquement depuis l'application Luciole sur la tablette (cf. ci-dessous). Vous pouvez activer ce choix si un élève est bloqué sur une activité.

4 Durée des séances : permet de programmer la durée souhaitée des séances, qui est de 20 minutes par défaut (le menu pause se déclenchera à l'issue de ce temps).

5 Choix des missions prioritaires : il est possible de définir une suite d'activités à faire par les élèves sans passer par le scénario, en remédiation ou pour préparer une activité en classe.

Depuis l'application, sur la tablette de l'élève



Actions possibles depuis les réglages de LUCIOLE sur la tablette (accessibles en cliquant sur la roue crantée en haut à gauche) :

1 Sauter une activité en cours : permet de passer à l'activité suivante en mode scénario.

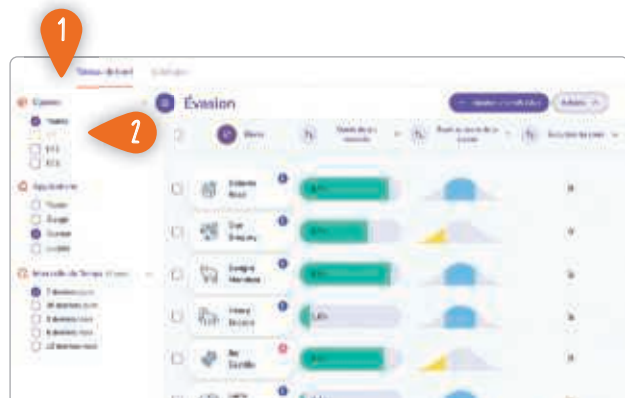
2 Choix des missions prioritaires : permet de passer à la mission choisie par l'enseignant.

3 Durée des séances : permet de programmer la durée souhaitée des séances (le menu pause se déclenchera à l'issue de ce temps).

Suivre les progrès des élèves

MODALITÉS ❶ et ❷

→ Suivi collectif



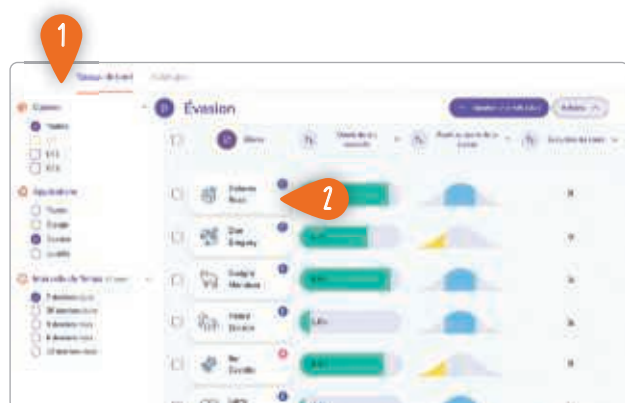
- ❶ S'identifier sur l'Espace enseignant à l'adresse app.trans3.school.humansmatter.co
- ❷ Filtrer la liste qui s'affiche sur le tableau de bord en sélectionnant la classe et l'application souhaitée.



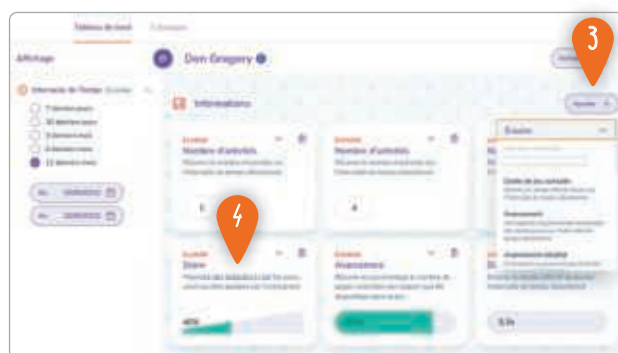
- ❸ Utiliser les boutons flèches au sommet des colonnes pour trier la liste (selon le nom des élèves, ou selon l'une des informations en entête).
- ❹ Cliquer sur les entêtes pour consulter le détail ou choisir une autre information à afficher dans cette colonne (durée, évolution, écart, etc.).

Les tablettes doivent être reliées à internet ou synchronisées au préalable avec l'app *Compagnon*. Certaines informations s'affichent lorsque suffisamment de données sont collectées (ex. : évolution du score, écart à la moyenne). Elles sont sinon remplacées par un '-'

→ Suivi individuel



- ❶ S'identifier sur l'Espace enseignant à l'adresse app.trans3.school.humansmatter.co
- ❷ Cliquer sur le nom d'un des élèves pour être redirigé vers son profil.
- ❸ Utiliser « Ajouter + » pour ajuster les informations au sommet du profil (durée, évolution, écart, etc.).



- ❹ Consulter le profil élève avec les informations propres à chaque séance, accompagnées du contexte de jeu.

Le périphérique sur lequel l'élève a joué doit être relié à internet ou synchronisé au préalable avec l'app *Compagnon*. Certaines informations de synthèse s'affichent lorsque suffisamment de données sont collectées. Elles sont sinon remplacées par un '-'

Intégrer LUCIOLE dans son enseignement

Séance type et prolongements

LUCIOLE est conçu pour entraîner la compréhension de l'oral, qui est la base de l'acquisition des langues étrangères (voir partie 1). Cependant, la production orale, et un peu plus tard, l'écrit (en compréhension essentiellement) doivent être introduits progressivement. Cette partie vous propose non seulement des conseils pour la séance de présentation de l'application auprès de vos élèves, mais également des activités pour enrichir et prolonger les apprentissages en anglais.

■ Afin de vous aider à mettre en œuvre l'enseignement de l'anglais avec LUCIOLE dans votre classe, nous vous proposons :

- Des conseils pour la séance de découverte de l'application LUCIOLE.
- Des suggestions de séances que vous pouvez mettre en œuvre en parallèle de LUCIOLE, et qui prennent l'exemple des missions 1 et 2. Vous pourrez vous baser sur ces exemples pour accompagner les autres missions. Pour chaque activité, nous détaillons le matériel nécessaire, le déroulement ainsi que les consignes en anglais associées.
- Une banque d'activités possibles classées en fonction des activités langagières qu'elles impliquent (CO : compréhension de l'oral, PO : production orale, et IO : interaction orale), dans laquelle vous pouvez piocher pour enrichir vos séances d'anglais.
- Des gabarits et des visuels pour que vous puissiez personnaliser les activités et les reproduire pour n'importe quelle thématique / notion travaillée.

Le temps de jeu conseillé pour LUCIOLE est de trois séances de 20 minutes par semaine pour un total d'une heure (un minuteur intégré au jeu propose d'arrêter chaque séance au bout de 20 minutes). Vous pouvez compléter le temps de jeu hebdomadaire sur LUCIOLE par 1 séance de 30 minutes ou 2 de 15 minutes.

Étant donné les débats récurrents sur le danger des écrans, il est utile de préciser aux parents avant l'utilisation de l'application que le temps passé par l'élève sur LUCIOLE, application ludique mais pédagogique, sera strictement encadré et adapté aux besoins de leur enfant. Un entraînement efficace à la compréhension de l'oral en langue étrangère est grandement aidé par le recours à une application numérique qui permet de répéter les exercices autant de fois que nécessaire, d'adapter le nombre de répétitions aux besoins de chaque enfant, et de présenter les éléments langagiers prononcés par des voix et accents variés.



À savoir

Le cadrage des programmes de langue vivante étrangère pour l'école élémentaire prévoit un enseignement de 5 $\frac{1}{2}$ heures par an, soit 1h 30 par semaine sur 36 semaines d'école. Ce temps peut être réparti de différentes façons sur la semaine : 3 séances de 30 minutes, 4 séances de 20–25 minutes, ou 5 séances de 15–20 minutes. De courtes séances régulières et quotidiennes sont généralement préférables à de longues séances plus espacées dans le temps.

1 La séance de découverte de l'application Luciole

🎯 objectifs

Lors de la première séance avec l'application, les élèves découvrent le scénario du jeu, les principaux personnages, et se familiarisent avec la manipulation des tablettes.

🖱️ matériel

- Application chargée sur chaque tablette
- Tablettes chargées
- Casque branché
- Code de connexion pour chaque élève sur papier

Conseils et astuces

- Le code de connexion peut être plastifié ou affiché quelque part pour être disponible toute l'année.
- La connexion WIFI ou bluetooth n'est pas indispensable pendant l'utilisation du jeu, mais nécessaire à la remontée des données sur l'interface enseignant. Vous pouvez vous reporter au mode d'emploi en partie 2 pour synchroniser les tablettes.



À savoir

Le jeu contient des tutoriels pour chaque modalité de jeu, mais l'expérience a montré que les enseignants préfèrent souvent préparer les élèves.

Si vous désirez faire une présentation en classe complète du fonctionnement du jeu, nous mettons à votre disposition un diaporama pour accompagner vos explications, avec des copies des premiers écrans :

<https://luciole.lezinternet.net/Diaporama>

Déroulement de la séance

■ Une fois équipés, les élèves peuvent commencer à jouer à la « mission 0 » en autonomie, dans laquelle ils découvrent les personnages principaux :

- Sasha, l'enfant francophone qui va peu à peu apprendre l'anglais ;
 - Ash, la jeune espionne anglaise avec qui Sasha part à l'aventure ;
 - Hartguy, l'entraîneur anglais qui ne parle pas français.
- Ils apprennent également comment cliquer pour répondre aux questions, comment faire un glisser-

déposer (opération difficile pour les enfants qui n'ont jamais utilisé de tablette), comment sortir du jeu, ou le mettre sur pause et reprendre. À la fin de la mission 0, les enfants ont le choix d'arrêter le jeu ou de continuer sur la mission 1.

- À l'issue de cette séance introductive, il est utile de vérifier :
- **oralement**, que les élèves ont repéré les personnages et compris les grandes lignes de l'intrigue : Sasha va aider Ash à retrouver et libérer des animaux volés.
- **sur l'interface enseignant**, que chaque élève a travaillé et qu'aucun n'est resté bloqué ou inactif.

2 Suggestions de séances d'anglais pour compléter LUCIOLE

■ Nous vous proposons de poursuivre les activités de compréhension de l'oral travaillées dans LUCIOLE par des activités de production et/ou d'interaction orales. Ces activités ludiques et variées permettront aux élèves de remobiliser les notions abordées dans l'application en sollicitant d'autres compétences langagières et faciliteront la consolidation des acquis. Pour chaque mission, le prolongement suit un déroulé en trois étapes :

- **ÉTAPE 1.** Réactivation des notions abordées dans l'application par la mise en œuvre d'une ou deux activités de compréhension de l'oral.
- **ÉTAPE 2.** Rebrassage et consolidation des acquis par des activités d'entraînement faisant appel à la production et l'interaction orales.
- **ÉTAPE 3.** Trace « écrite » (visuelle) dans le cahier permettant de faire la synthèse de ce qui est important.

Conseil

Plusieurs activités requièrent l'utilisation de *flashcards*, soit de grande taille (pour une utilisation par l'enseignant ou un élève devant la classe entière), soit de petite taille (*mini-flashcards*) pour être utilisées individuellement ou en petits groupes. Nous vous conseillons d'avoir une boîte de rangement thématique pour vos *flashcards*, que vous pourrez alimenter au fur et à mesure que vous imprimerez, dessinerez ou achèterez de nouvelles cartes (qu'il est utile de plastifier).

- Les consignes en anglais correspondant à chaque activité sont fournies, et vous pouvez les accompagner de gestes et d'exemples au début pour faciliter la compréhension, voire d'une traduction la première fois. Quand l'activité vous paraît bien comprise, vous pouvez au bout d'un moment proposer à des élèves volontaires de prendre la place du professeur. Les activités de compréhension deviennent alors pour ces élèves des activités de production.

Mission 1

📌 objectifs linguistiques et culturels

- Nombres: *one, two, three, four, five*
- Couleurs: *white, black, blue, yellow*

📌 activités langagières sollicitées

Compréhension de l'oral (CO) et production orale (PO)



À savoir

De nombreuses autres possibilités d'activités de CO sont disponibles dans la banque d'activités ci-après.

Déroulement de la séance

● **ÉTAPE 1.** Réactivation des nombres et des couleurs en groupe classe avec une ou deux activités de CO

Activité 1 Show me (CO)

- Demander aux élèves de préparer leurs 5 mini-flashcards «nombre» *one, two, three, four, five* et leurs 4 mini-flashcards «couleurs» *white, black, blue, yellow*.

CONSIGNE *Take your number flashcards and take your color flashcards. All right, ready?*

- **Énoncer** le nom d'une couleur ou d'un nombre en anglais et demander aux élèves de lever la mini-flashcard correspondante.

CONSIGNE *Now show me "4" / show me "blue" Yes, that's correct!*

- L'enseignant fait quelques exemples puis laisse la place à des élèves volontaires pour mener le jeu.

CONSIGNE *Now it's your turn! Who wants to be the teacher?* (la première fois, traduire en français: *qui veut faire le prof?*, puis redire la consigne en anglais: *Who wants to be the teacher?*)

Activité 2 Bingo (cf. banque activités pour les détails, p. 31)

CONSIGNE *We are going to play the Bingo game. I am going to call out words in English. If you have the word, make a cross. When your grid is full, you say BINGO! and you win.*

● **ÉTAPE 2.** Consolidation et rebrassage des acquis (PO)

Activité Tic Tac Toe en binôme

- Les élèves conservent leur grille de bingo.
- Demander aux élèves de se mettre par groupe de deux, puis de choisir leur symbole, soit le rond (appelé *nought, zero ou O*) ou la croix (*cross ou X = «ex»*).

CONSIGNE *Get into groups of two. Now choose the nought/ zero or the cross/ ex.*

- À tour de rôle, les élèves sélectionnent une case, inscrivent leur symbole au feutre d'ardoise et énoncent le mot (ou l'expression) correspondant(e). Si la réponse est correcte, l'élève peut laisser son symbole dans la case; sinon, il l'efface. L'élève gagnant est celui qui réussit en premier à aligner trois symboles dans la grille.

- Faire un exemple ensemble la première fois.

CONSIGNE *Choose a picture, say the word and write your X or O. Then say, "It's your turn", and the other player plays.*

● **ÉTAPE 3.** Trace «écrite» dans le cahier permettant de faire la synthèse de ce qui est important

- En CP et en CE1, la trace écrite peut simplement contenir les images dont les mots ou expressions correspondant(e)s ont été vu(e)s pendant la séance, et peuvent être résumés une dernière fois à cette occasion.

CONSIGNE *Here is today's vocabulary. Please paste/ glue it in your English notebook. Are you done? All right, let's say the words together!*

- En fin de CE1, une fois que l'alphabet en anglais est connu des élèves, il est possible d'introduire la forme orthographique des mots en les épelant et en les faisant écrire par les élèves sous l'image correspondante, puis en les relisant en séparant les sons et en montrant les lettres correspondantes (quand c'est possible).

CONSIGNE *The first word is «white», «double U» [écrire «w» en même temps au tableau], «eitch» [écrire «h»], I [«i»], T [«t»], E [«e»]. «white», /w/ [passer le doigt sous la lettre «w», puis rapidement sous le «h»], /ai/ [passer le doigt sous le «i»], /t/ [passer le doigt sous le «t» puis rapidement sous le «e»]*

Quand les élèves semblent à l'aise, ils peuvent également essayer d'orthographier tout seul un mot connu oralement, avec l'aide de l'enseignant qui prononcera séparément les phonèmes du mot si nécessaire.

- En CE2, il est aussi possible pendant le travail sur la trace écrite de demander (en français) aux élèves d'identifier les lettres qui sont écrites mais pas prononcées, de trouver les différences entre le français et l'anglais, ou de grouper des mots selon la prononciation d'un graphème donné (lettre <i> prononcée /ai/ par exemple).

Mission 2

📌 objectifs linguistiques et culturels

- Animaux : *cat, dog, bird, snake, hedgehog*
- Couleurs : *brown, red, green*
- Combinaison animaux / couleurs : *the cat is green; a green cat*
- Réactivation nombres 1 à 5 (mission 1)

📌 activités langagières sollicitées

Compréhension de l'oral, production et interaction orales

Déroulement de la séance

■ ÉTAPE 1. Réactivation des animaux et des couleurs en groupe classe (CO)

Activité 1 Put in the right order

- Demander aux élèves de préparer leurs mini-flashcards « animaux » et leurs mini-flashcards « couleurs ».

CONSIGNE *Take your animal flashcards and take your color flashcards. All right, ready?*

- **Énoncer** le nom de plusieurs couleurs/animaux en anglais, et demander aux élèves d'ordonner les images sur leurs bureaux. Pour réactiver les nombres de 1 à 5 travaillés dans la mission 1, l'enseignant peut ajouter des nombres dans la consigne.

CONSIGNE *Listen and put the flashcards in the right order: cat red dog snake green (ou : number one is cat, number two is red, etc.)*

- L'enseignant valide collectivement en formant la succession au tableau avec les grandes flashcards. À cette occasion, énoncer une dernière fois la suite affichée au tableau et la faire répéter par les élèves.

L'enseignant fait quelques exemples puis laisse la place à des élèves volontaires pour mener le jeu.

Activité 2 Thumbs up (True or False)

- **Montrer une flashcard à la classe et énoncer un mot/une expression** en anglais. Si le nom ou l'expression correspond à la flashcard, les élèves lèvent le pouce et disent *Thumbs up* (ou *True*). Si l'affirmation est fautive, les élèves baissent le pouce *Thumbs down* (*False*).
- Pour complexifier et préparer l'activité de PO qui suit, énoncer des groupes nominaux combinant des animaux et des couleurs, en accentuant les élé-

ments lexicaux à reconnaître (*a brown dog*). Si la description est fautive, aider la classe à trouver la bonne description tous ensemble.

CONSIGNE *What is my animal?* [montrer la flashcard] *It's a red bird. True* [faire le geste du pouce levé et acquiescer de la tête] *or false?* [geste du pouce baissé et faire non de la tête] *You're right, it's false! It's a... dog, and what color is it? It's brown. So... it's a brown dog* [faire répéter la phrase à la classe entière].

Conseil

On peut passer du temps sur cet exercice tant que les élèves ne se lassent pas, pour bien préparer l'étape 2.

■ ÉTAPE 2. Consolidation et rebrassage des acquis (PO et IO)

Activité Roll the dice

- Cette activité se déroule en binôme. Jouer avec deux dés permet de travailler les groupes nominaux avec adjectifs. La paire dé-adjectifs de couleur et dé-animaux permet de multiples combinaisons pour placer l'adjectif devant le nom.
- Avant la mise en œuvre de l'activité en binôme, l'enseignant demande à deux élèves de réaliser l'activité devant le groupe classe.

L'élève 1 pose la question en lien avec la thématique travaillée. L'élève 2 répond en jetant le dé.

Élève 1: *Roll the dice. What is/ What's your animal?*

Élève 2: *(It's) a brown cat. Your turn, roll the dice!*

Variante sans dés

Les élèves gardent les mini-flashcards de l'activité précédente en effectuant deux tas: un tas « adjectifs couleur » et un tas « animal ». Au lieu de jeter les dés, les élèves piochent à tour de rôle une carte dans chacun des tas et énoncent la combinatoire « adjectif couleur + animal ».

Élève 1: *Take a card. What is/ What's your animal?*

Élève 2: *(It's) a brown cat. Your turn, take a card!*

ÉTAPE 3. Trace écrite dans le cahier

Voir Mission 1

3 Banque d'activités



Dans toutes les activités proposées ci-dessous, il est préconisé de laisser les élèves mener l'activité une fois qu'elle a été présentée et mise en œuvre plusieurs fois par l'enseignant et que les élèves semblent prêts à produire les consignes et les mots correspondants. L'enseignant pourra circuler dans la classe pour veiller à la prononciation et s'assurer que les élèves respectent les consignes.

Écouter et comprendre

Activités	Déroulement et consignes en anglais
Point to	<p>Objectif : associer un énoncé oral à un visuel et le montrer du doigt</p> <p>Modalités possibles : en groupe classe, en petit groupe, en binôme</p> <p>Matériel : une série de flashcards (grande taille) représentant les mots / expressions à travailler</p> <p>Déroulement : l'enseignant fixe chaque flashcard à un endroit différent de la classe, puis demande aux élèves de montrer du doigt l'élément entendu.</p> <p>CONSIGNE Point to (the) ...</p> <p>Le + de cette activité : les élèves qui ne comprennent pas bien pourront gagner en confiance en observant les camarades avant de pointer eux-mêmes.</p> <p>Point de vigilance : les images doivent être bien visibles de loin.</p>
Show me	<p>Objectif : montrer le visuel associé à un énoncé oral</p> <p>Modalités : en groupe classe, en petit groupe, en binôme</p> <p>Matériel : une série de flashcards (petite taille) représentant les mots / expressions à travailler</p> <p>Déroulement : chaque élève dispose d'une série de mini-flashcards. L'enseignant énonce des mots en anglais. Les élèves sélectionnent et montrent la mini-flashcard correspondante.</p> <p>CONSIGNE Show me (the) ...</p> <p>Le + de cette activité : en individuel, l'élève est seul face à ses flashcards et s'appuie donc moins sur les réponses données par les camarades.</p> <p>Point de vigilance : l'enseignant veillera à l'utilisation d'un article entre l'expression « Show me » et l'élément cible si c'est un nom (<i>show me a/the cat</i>)</p>

Listen and put in the right order

Objectif : associer des énoncés oraux à des visuels et les placer dans l'ordre énoncé

Matériel : Une série de flashcards (grandes et petites) représentant les mots / expressions à travailler

Modalité : en groupe classe

Déroulement : chaque élève dispose d'une série de mini-flashcards. L'enseignant énonce une suite de mots. Les élèves ordonnent les images sur leurs tables. L'enseignant valide collectivement en formant la succession au tableau avec les grandes flashcards.

CONSIGNE *Listen and put the flashcards in the right order*

Variante

Deux équipes de joueurs ont un lot identique de flashcards (chaque joueur étant responsable d'une flashcard). Le meneur du jeu énonce une liste de mots, les élèves doivent s'aligner le plus rapidement possible selon l'ordre énoncé.

CONSIGNE *Listen and line up in the right order*

Le + de cette activité : Les élèves peuvent procéder à une correction entre pairs avant la correction collective. L'activité peut être utilisée pour représenter une phrase avec une suite d'images.

Point de vigilance : Certains élèves peuvent avoir du mal à suivre et perdre le fil s'ils ne reconnaissent pas un élément. L'enseignant veillera à adapter le nombre d'éléments de la suite en conséquence.

Thumbs up (True or False/ Right or wrong)

Objectif : associer des énoncés oraux à des visuels et donner son avis (vrai ou faux)

Matériel : Une série de (grandes) flashcards représentant les mots /expressions à travailler

Modalité : en groupe classe

Déroulement : l'enseignant montre une flashcard à la classe et énonce un mot/ une expression en anglais. Si le nom/l'expression correspond à la flashcard les élèves lèvent le pouce **Thumbs up** (ou disent **True**). Si l'affirmation est fausse, les élèves baissent le pouce **Thumbs down (False)**.

Les + de cette activité : Cette activité implique un travail cognitif supplémentaire car les élèves doivent se poser la question de l'adéquation entre ce qu'ils entendent et voient. Il est également possible d'utiliser cette activité pour développer la discrimination auditive en demandant aux élèves de lever le pouce s'ils entendent le phonème cible dans chaque mot entendu.

Point de vigilance : Après chaque affirmation fausse, il faut redonner à haute voix l'affirmation correcte pour fixer la bonne réponse.

Bingo

Objectif : associer des énoncés oraux à des visuels

Matériel : des grilles de bingo déjà remplies (différentes pour chaque élève) ou des grilles de bingo vierges et des mini-flashcards, feutres d'ardoise

Modalités : en groupe classe, en groupe

Déroulement : chaque élève dispose d'une grille de bingo remplie, ou bien place des mini-flashcards de son choix sur une grille vierge. L'enseignant énonce le nom de mots /expressions en anglais. Les élèves qui ont le visuel correspondant cochent d'une croix la case correspondante de leur grille (ou retournent la mini flashcard). Le premier élève qui a coché toutes les cases crie Bingo! L'enseignant valide collectivement.

Le + de cette activité : Peut être menée plusieurs fois de suite avec des échanges de grilles entre élèves si celles-ci sont plastifiées (ou placées dans des pochettes plastiques avec l'utilisation de feutres à ardoise), ou bien en changeant les mini-flashcards choisies. Il est possible de solliciter un large corpus de mots dans un bingo.

Point de vigilance : Cette activité peut être longue. L'enseignant veillera à donner du rythme et pourra faire varier la hauteur de sa voix ou la vitesse pour dynamiser l'activité.



Voir Grille de Bingo dans les Annexes

Parler en continu

Jeux

Déroulement et consignes en anglais

What is it? (ou What is this?)

Objectif : produire à l'oral le mot / expression correspondant à un visuel

Matériel : une série de flashcards

Modalités : en groupe classe ou petits groupes

Déroulement : L'enseignant place au tableau une série de flashcards et demande aux élèves de les nommer en anglais.

CONSIGNE *What is it/ What is this? It's a ...*

Le + de cette activité : Les élèves peuvent être invités à répondre en même temps. Au départ, certains feront peut-être semblant de prononcer, mais cela leur permettra de gagner en assurance.

Point de vigilance : L'activité peut être perçue comme une interrogation. Pour la rendre plus ludique et garder l'attention des élèves, l'enseignant pourra jouer sur sa voix et la vitesse des demandes.

What's missing
(ou jeu de Kim)

Objectif : trouver le visuel manquant et produire à l'oral le mot/l'expression correspondant

Matériel : une série de flashcards

Modalités : en groupe classe ou petits groupes

Déroulement : L'enseignant place au tableau une série de flashcards, les nomme toutes. Il demande aux élèves de fermer les yeux *Close your eyes* et retire une carte. Puis, il demande aux élèves d'ouvrir les yeux *Open your eyes* et demande aux élèves quelle flashcard a été retirée de la liste. *What's missing?*

Variante :

L'enseignant place au tableau une série de flashcards, les nomme toutes sauf une et demande aux élèves laquelle est absente de la liste.

CONSIGNE *What's missing?*

Le + de cette activité : Les élèves doivent compter sur leur mémoire du lexique sans support visuel pour l'élément manquant.

Point de vigilance : Pour renforcer la difficulté, l'enseignant peut augmenter le nombre de flashcards utilisées.

I spy (ou Guess the word)

Objectif : comprendre des énoncés descriptifs, identifier le visuel correspondant et prononcer le mot /l'expression correspondant

Matériel : des grilles de bingo (3 x 3) ou des mini-flashcards

Modalités : classe entière

Déroulement : L'enseignant fixe au tableau une série de flashcards, en choisit une secrètement et incite les élèves à deviner de quelle carte il s'agit en donnant des indices. Les élèves essaient d'identifier la flashcard correspondant aux indices donnés.

CONSIGNE *Listen to the clues and guess the word.*

Les indices peuvent être donnés avec l'expression authentique utilisée dans ce jeu par les enfants anglophones (*I spy with my little eye something blue /red/ big; I spy with my little eye something beginning with the letter b*), ou une consigne simplifiée (*It is blue/red/big; It begins/starts with the letter b*).

Le + de cette activité : L'enseignant peut faire varier les indices et ainsi la difficulté de l'activité, qui travaille la CO au moins autant que la PO.

Point de vigilance : Les indices sont difficiles à produire pour les élèves; il vaut mieux laisser ce rôle à l'enseignant.

Snap

Objectif : être le plus rapide à nommer les cartes identiques

Matériel : un jeu de cartes constitué de mini-flashcards représentant les mots / expressions à énoncer à l'oral. Veiller à ce que chaque mot / expression soit présent en 3 à 4 exemplaires et qu'il n'y ait pas plus de six ou sept visuels différents.

Modalités : binôme ou par groupes de 4

Déroulement : Distribuer toutes les cartes entre les élèves. Chaque élève place devant lui son tas de cartes faces cachées.

À tour de rôle, chaque élève retourne la première carte de son tas en la nommant. Lorsque 2 cartes visibles sont identiques, le 1er élève qui dit **Snap** et nomme correctement les cartes identiques remporte le paquet. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

CONSIGNES *Put a card on the table face up.*

Say the word out loud.

Le + de cette activité : Les élèves doivent être très attentifs à la succession de cartes placées au centre.

Point de vigilance : Cette activité peut être longue. L'enseignant pourra encourager les élèves à aller plus vite ou arrêter l'activité si nécessaire et demander aux élèves de compter leurs cartes pour connaître le gagnant.

Spot it

Objectif : être le plus rapide à nommer les visuels identiques.

Matériel : un jeu de *Spot it* constitué de cartes avec 4/6/8 visuels représentant les mots / expressions à énoncer à l'oral. Un générateur est nécessaire pour créer le set de jeu sans avoir à l'élaborer manuellement.

Modalités : en petits groupes

Déroulement : Ce jeu est bien connu des enfants car il s'agit d'un jeu de société commercialisé sous le nom de *Dobble* en France ou de *Spot it* dans les pays anglophones. Chaque carte comporte différents visuels, et il y a toujours un visuel commun (et un seul) entre deux cartes. Le but du jeu est d'être le plus rapide à nommer ce visuel commun de manière à gagner ou se débarrasser d'une carte.

Le + de cette activité : Ce jeu est très connu des élèves et très rythmé.

Point de vigilance : En se focalisant sur la vitesse, les élèves risquent de bâcler la production orale, voire de l'oublier.

Parler en interaction

Jeux	Déroulement et consignes en anglais
<p>Roll the dice</p>	<p>Objectif : utiliser une phrase pour décrire un visuel</p> <p>Matériel : de gros dés en papier cartonné fabriqués à l'aide d'un patron de cube, ou des dés classiques sur lesquels on colle des visuels selon la thématique abordée. Il faut un dé par groupe.</p> <p>Modalités : d'abord en classe entière puis en groupes/ binômes</p> <p>Déroulement : Cette activité se déroule avec deux élèves au moins. L'élève 1 pose la question en lien avec la thématique travaillée (ex: les vêtements), l'élève 2 répond selon ce qu'il obtient en jetant le dé.</p> <p>Élève 1 : <i>Roll the dice. What do you have? / What have you got?</i></p> <p>Élève 2 : <i>I have/ have got a shirt.</i></p> <p><i>Your turn, roll the dice.</i></p> <p>Jouer avec deux dés permet de travailler les groupes nominaux avec adjectifs. La paire dé-adjectifs (<i>big, small, etc.</i>) et dé-animaux (<i>cat, dog,</i>) permet de multiples combinaisons pour placer l'adjectif devant le nom.</p> <p>Élève 1 : <i>Roll the dice! What animal have you got / do you have?</i></p> <p>Élève 2 : <i>I have got/ I have a purple cat. Your turn, roll the dice!</i></p> <p>Il est possible aussi de faire produire aux élèves des questions en variant le verbe selon la thématique (si ces questions ont déjà été travaillées en compréhension):</p> <p><i>What are you wearing?</i> [vêtements] / <i>What are you eating?</i> [nourriture] / <i>Where are you going?</i> [lieux] ...</p> <p>Le + de cette activité : Les dés amènent les élèves à utiliser un large éventail de combinaisons d'adjectifs et noms.</p> <p>Point de vigilance : Cette activité implique la manipulation de plusieurs structures et intonations. L'enseignant veillera à circuler dans la classe pour corriger les productions si besoin.</p>
<p>The maze</p>	<p>Objectif : écouter le parcours dicté par son binôme et sortir du labyrinthe</p> <p>Matériel : une fiche activité « labyrinthe » par élève, à plastifier pour y jouer à volonté avec le feutre d'ardoise.</p> <p>Modalités : en binôme</p> <p>Déroulement : L'élève 1 choisit et trace au feutre d'ardoise sur sa fiche activité un parcours jusqu'à la sortie. Il donne les indications à l'élève 2 qui trace le parcours dicté. Les élèves comparent leur parcours puis ils changent de rôle.</p> <p>Le + de cette activité : Au sein d'un binôme, chaque élève peut être tour à tour en situation de production et de compréhension.</p> <p>Point de vigilance : Avant le lancement de l'activité en binôme, l'enseignant vérifiera que chaque élève sait prononcer les mots cibles.</p>

Tic Tac Toe (ou noughts and crosses)

Objectif : produire à l'oral un mot/une expression correspondant à un visuel et être le premier à aligner son symbole horizontalement, verticalement ou en diagonale

Matériel : une grille de morpion avec les visuels représentant les mots/expressions à énoncer. Jeux à plastifier pour y jouer à volonté avec des feutres d'ardoise.

Modalités : binôme

Déroulement : Chaque élève ou équipe choisit son symbole le rond *Noughts, zero*, ou *O* ou la croix *Crosses ou X*. À tour de rôle, les élèves sélectionnent une case, inscrivent leur symbole au feutre d'ardoise et énoncent le mot/expression correspondant. Si la réponse est correcte, l'élève peut laisser son symbole dans la case, sinon il l'efface. L'élève gagnant est celui qui réussit le premier à aligner trois symboles dans la grille.

Le + de cette activité : Pour gagner, le joueur peut se trouver confronté à un mot qu'il a du mal à prononcer et ainsi sortir de sa zone de confort.

Point de vigilance : L'enseignant veillera à ce que les joueurs n'oublient pas de produire les mots.

Board game

Objectif : produire à l'oral le mot/l'expression correspondant à un visuel

Matériel : un jeu de plateau comportant les visuels des mots/expressions à énoncer à l'oral, un dé, des pions

Modalités : en petits groupes ou en binômes

Déroulement : À tour de rôle, les élèves lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases indiqué sur le dé et énoncent le mot/l'expression correspondant au visuel de la case. Si la réponse est correcte, ils restent sur la case, sinon ils reviennent à la case précédente. Le gagnant est le premier à arriver à la case finale.

Variante : **Snakes and ladders** (version anglaise du « jeu de l'oie ») : Si les élèves tombent sur une case en bas de l'échelle et arrivent à énoncer le mot/l'expression correspondant au visuel de la case, ils montent sur la case en haut de l'échelle. Si les élèves tombent sur une case avec la tête de serpent, ils redescendent sur la case où se trouve sa queue.

Expressions associées

Move forward/ back 3 spaces/ squares (Avancer/ reculer de 3 cases)

Miss a turn (Passer un tour)

Go back to start (Revenir à la case départ)

It's my turn (C'est mon tour)

It's your turn (C'est ton tour)

Can I have the dice, please? (Est-ce que je peux avoir le dé s'il te plaît ?)

Le + de cette activité : Pour renforcer l'interaction, le dé peut être lancé par l'élève dont ce n'est pas le tour à l'abri des regards (caché derrière un cahier, par exemple). Il donne l'instruction (par exemple : « Move forward 3 squares »). L'élève dont c'est le tour doit agir en conséquence.

Point de vigilance : Cette activité implique l'utilisation de beaucoup de structures. L'enseignant pourra encourager l'entraide entre élèves concernant la prononciation.

The Snap Dragon / Cootie catcher

Objectif : associer un énoncé oral à un visuel et trouver et dire le mot ou l'expression correspondante

Matériel : une cocotte / salière

Modalités : en binôme

Déroulement : À l'aide de la salière, l'élève 1 réalise le nombre de plis donnés par l'élève 2.

Une fois le nombre atteint, il soulève le rabat et obtient un dessin ou un mot à prononcer. Il peut également être invité à faire une phrase avec ce mot.

Le + de cette activité : Cette activité implique la manipulation de la cocotte, ce qui peut motiver les élèves et maintenir leur attention.

Point de vigilance : La conception de la cocotte peut prendre du temps. L'enseignant pourra inviter les élèves à écrire au crayon pour pouvoir effacer et réutiliser la cocotte pour de futures thématiques.

Happy Families

Objectif : interagir (questions/ réponses) pour échanger des cartes

Matériel : flashcards représentant les mots/expressions de plusieurs familles thématiques (chaque famille doit contenir le même nombre de cartes).

Modalités : en petits groupes

Déroulement : **Happy families** est un jeu de cartes traditionnel joué en Grande-Bretagne, avec des paquets de 44 cartes, présentant 11 familles de 4 et correspond en France au *Jeu des 7 familles*.

En fonction de la progression des élèves dans le jeu et des thématiques vues, l'enseignant choisit le nombre de familles et de cartes au sein d'une famille.

Ce jeu peut être utile pour travailler des structures telles que l'expression de la possession *Do you have/Have you got?* ou pour la place de l'adjectif *Do you have/Have you got the blue cat?* Les élèves peuvent également mobiliser les formules de politesse *Here you are!, Thank you.*

Le + de cette activité : Cette activité implique un haut niveau d'interaction car la production orale doit donner lieu à des actions déterminantes dans le jeu (donner la carte ou non).

Point de vigilance : L'interaction implique la production de différentes intonations sur lesquelles l'enseignant sera attentif.

Rappel

Certains jeux (**Roll the dice** ou **Happy Families**) requièrent l'expression de la possession. Les deux façons les plus courantes d'exprimer la possession en anglais sont le verbe *have*, ou l'expression *have got*.

Have est plus simple à utiliser et plus fréquent en général, mais *have got* est plus utilisé dans les contextes familiers, en particulier par les enfants britanniques. Nous vous conseillons de choisir l'une des deux expressions et de vous y tenir. Pour rappel, voici les formes associées à chacune :

Have : *I have a cat • She has a cat • I don't have a cat • Do you have a cat? • Does she have a cat?*

Have got : *I have got (I've got) a cat • She has got (She's got) a cat; I haven't got a cat • Have you got a cat? • Has she got a cat?*

Attention également à ne pas utiliser de formes incorrectes (**She hasn't a cat*)



Annexes

Vous trouverez ici le matériel qui accompagne les activités des missions 1 et 2 présentées ci-avant, ainsi que des visuels supplémentaires pour les autres missions, et des gabarits vides à personnaliser.

1. Les mini-flashcards pour les élèves

a. Missions 1 et 2.....	38
b. Mission 3.....	39
c. Mission 4.....	40
d. Mission 5.....	41
e. Mission 6.....	42
f. Mission 7.....	43
g. Flashcards supplémentaires.....	44

2. Des grilles de bingo/ tic tac toe

a. Grilles pour la mission 1 (chiffres et couleurs).....	45
b. Grilles vierges.....	47

3. Dés

a. Dés couleurs et animaux pour la mission 2.....	49
b. Gabarit de dé vierge.....	51

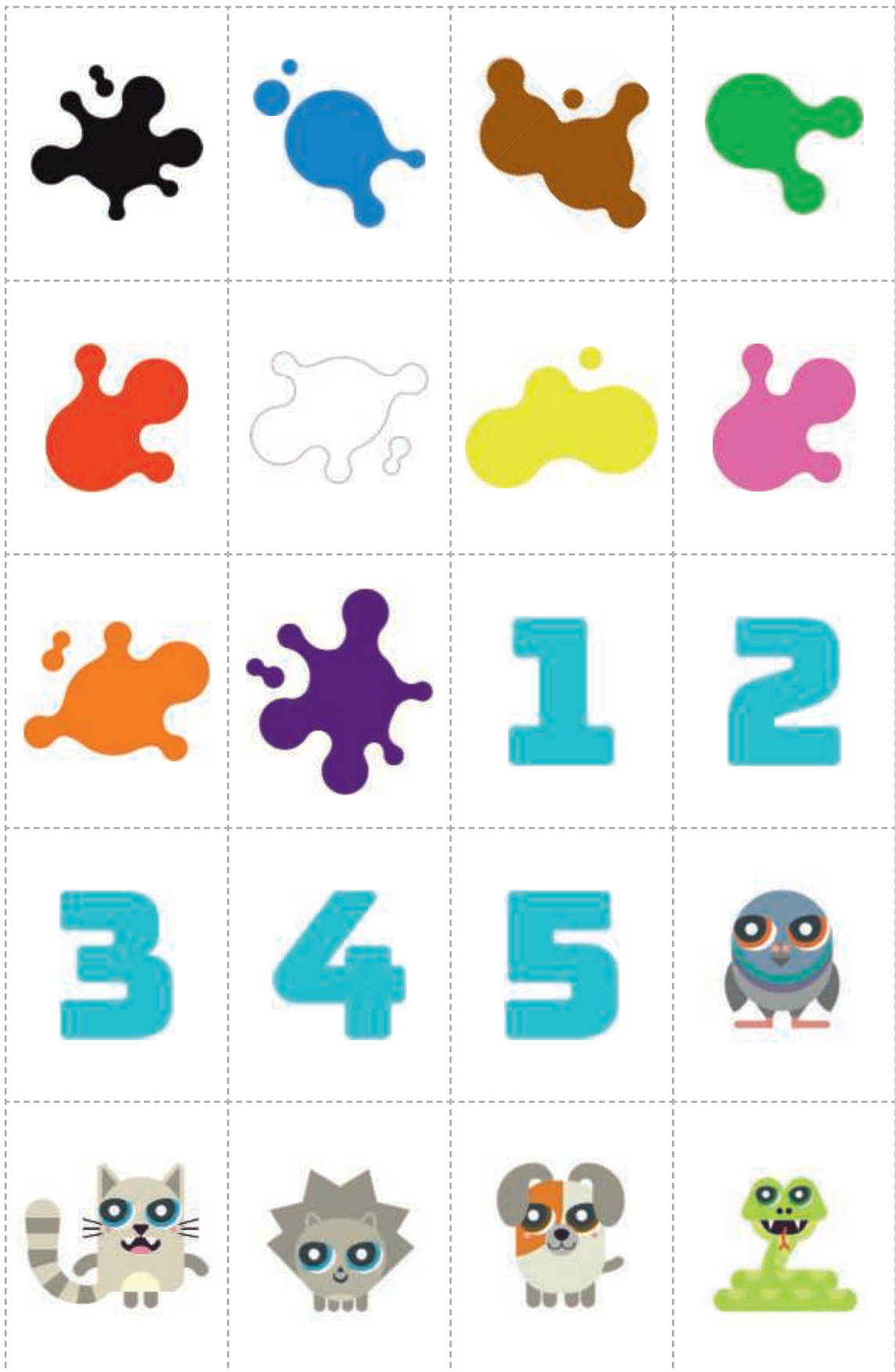
4. Plateaux de jeu (board game et maze) pour réviser le vocabulaire

a. Plateaux des missions 1 et 2 (couleurs, animaux et chiffres).....	53
b. Gabarits de jeu de plateau vierge.....	54

5. Le livret pour l'élève – mission 8 (cf. explications en partie 2).....

57

• Mini-flashcards missions 1 et 2








• Mini-flashcards mission 3

hat, shoes, shirt, jeans, shorts, glasses, six, seven, eight, nine, zero



• Mini-flashcards mission 4

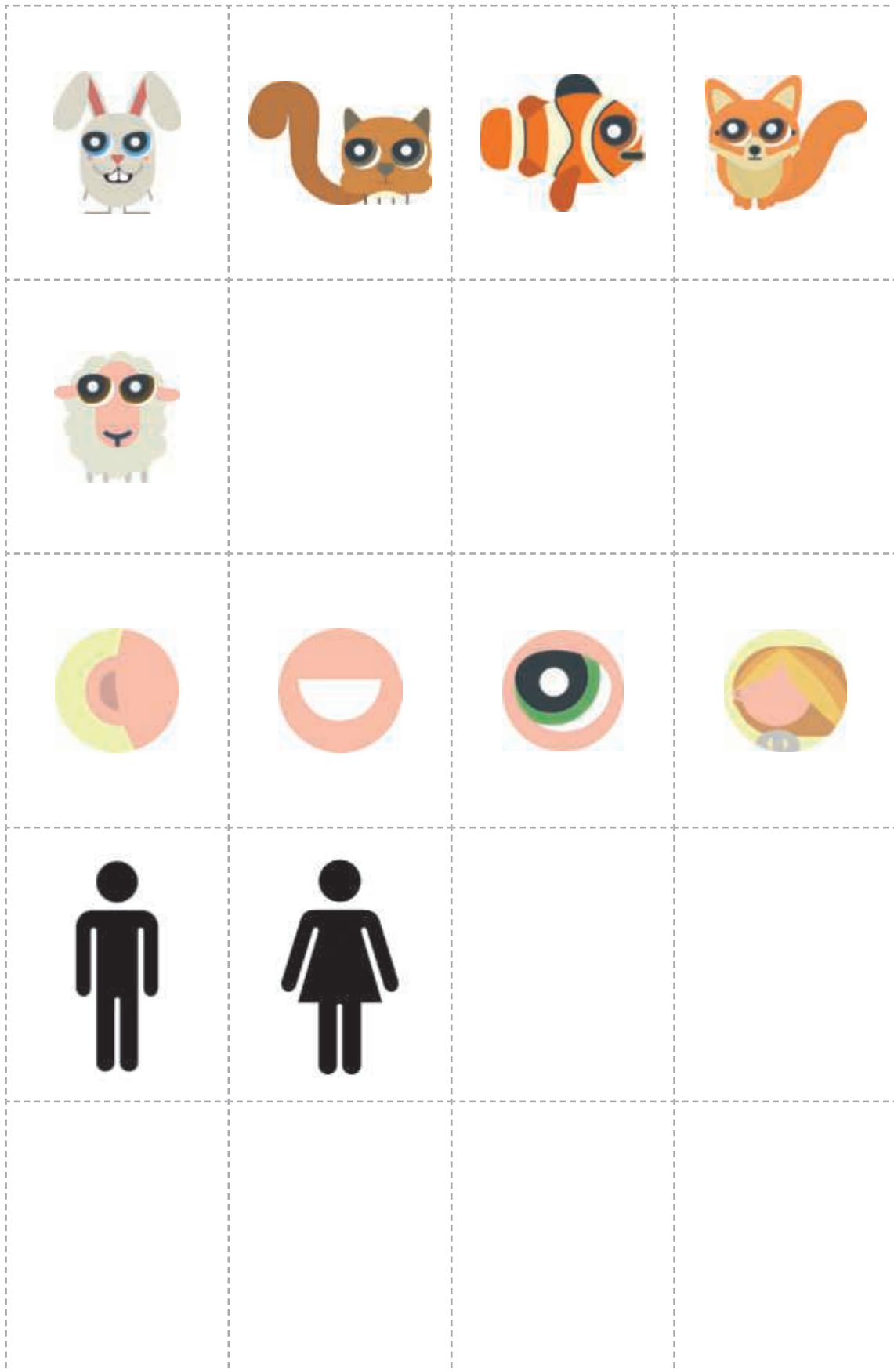
Big Ben, the London Eye, Hyde Park, Buckingham Palace, a Phone box, walking, running, jumping, sleeping, dancing

• Mini-flashcards mission 5










rabbit, squirrel, fish, fox, sheep, nose, ears, mouth, eyes, hair, man, woman

Pour short, long, big et small, les flash-cards seront avantageusement remplacées par des gestes.



• **Mini-flashcards mission 6**













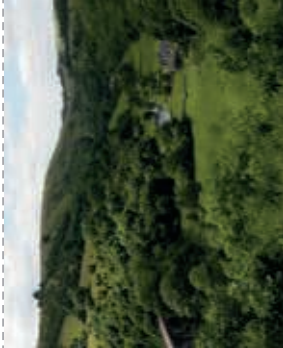
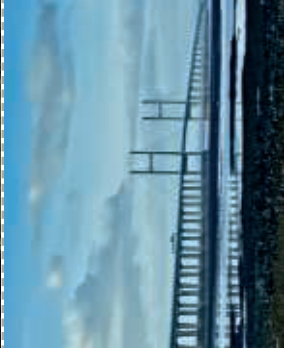



tea, coffee, orange juice, milk, hot chocolate, water, sad, happy, thirsty, ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, 15...20

			
			
	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

• Mini-flashcards mission 7

grey, pink, purple, orange, skirt, dress, square, triangle, circle, moon, flower, heart

Peak District National Park, Prince of Wales Bridge, Skellig Michael, Loch Ness, Edinburgh Castle

• Flashcards supplémentaires

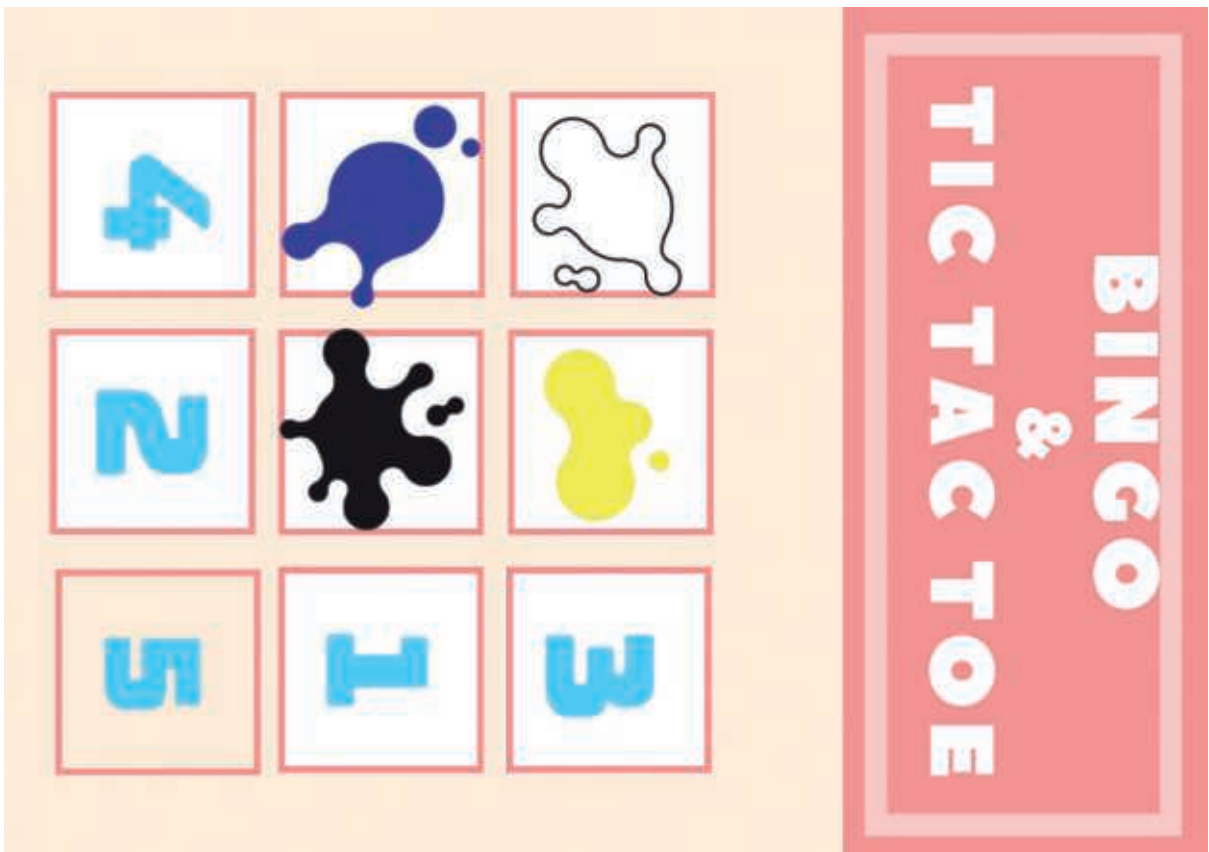
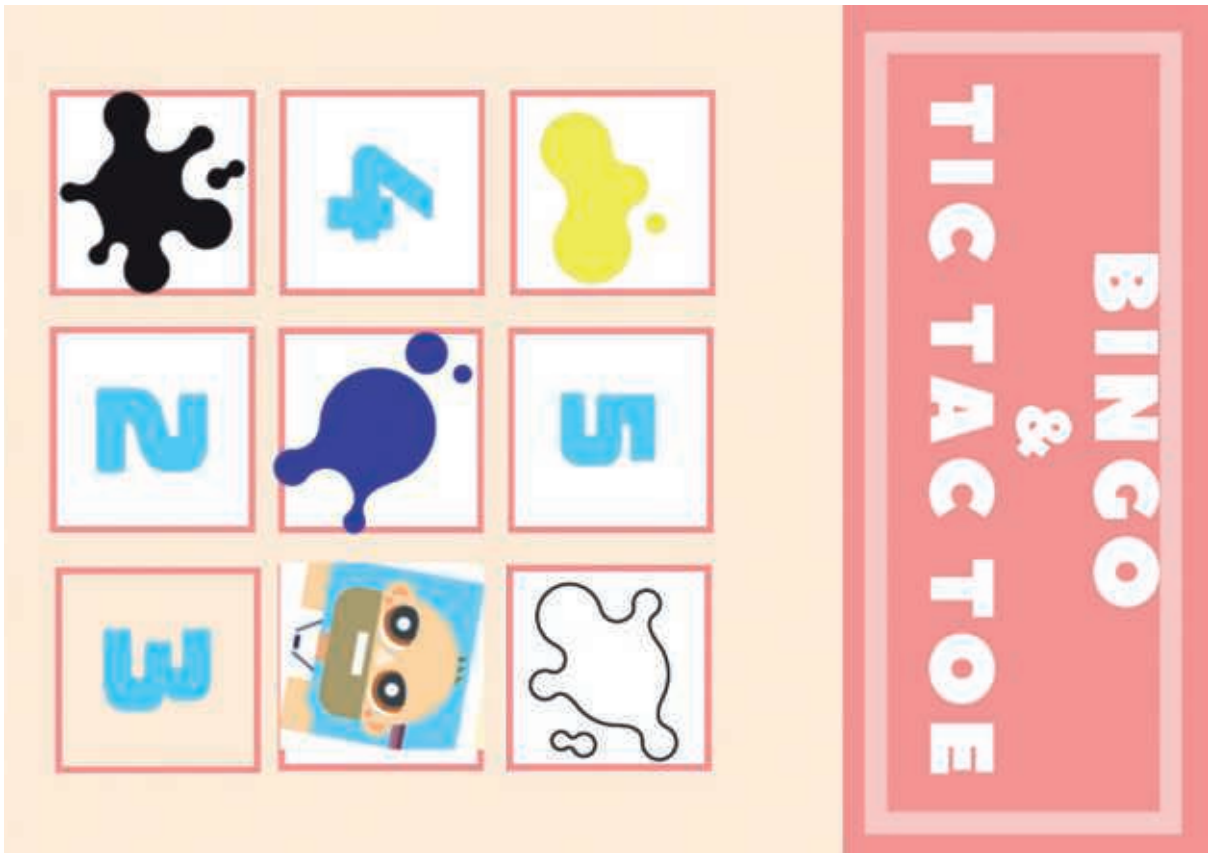
umbrella, coat, duck, mouse, cow (bull), banana, carrot, egg, mushroom, sausage, sandwich, bowl of soup, hungry, Sasha, Beth, Ash, Hartguy



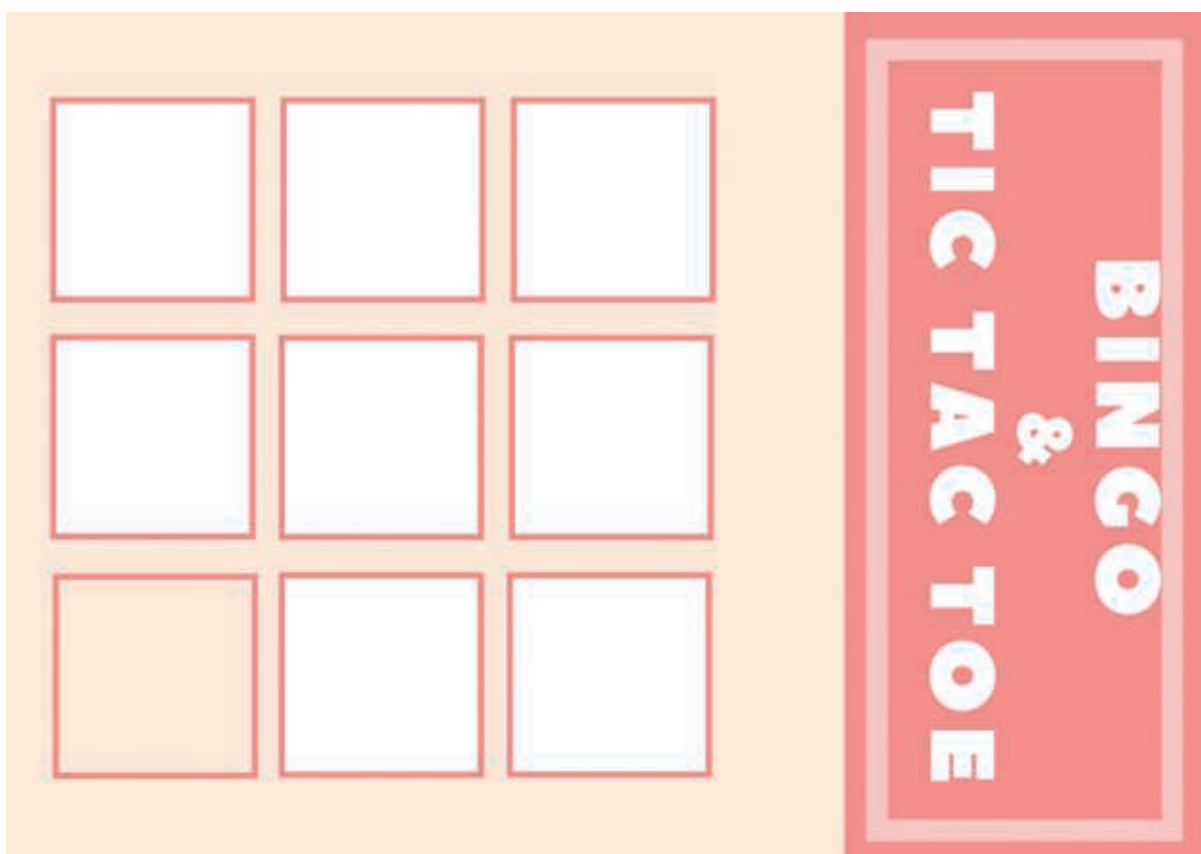
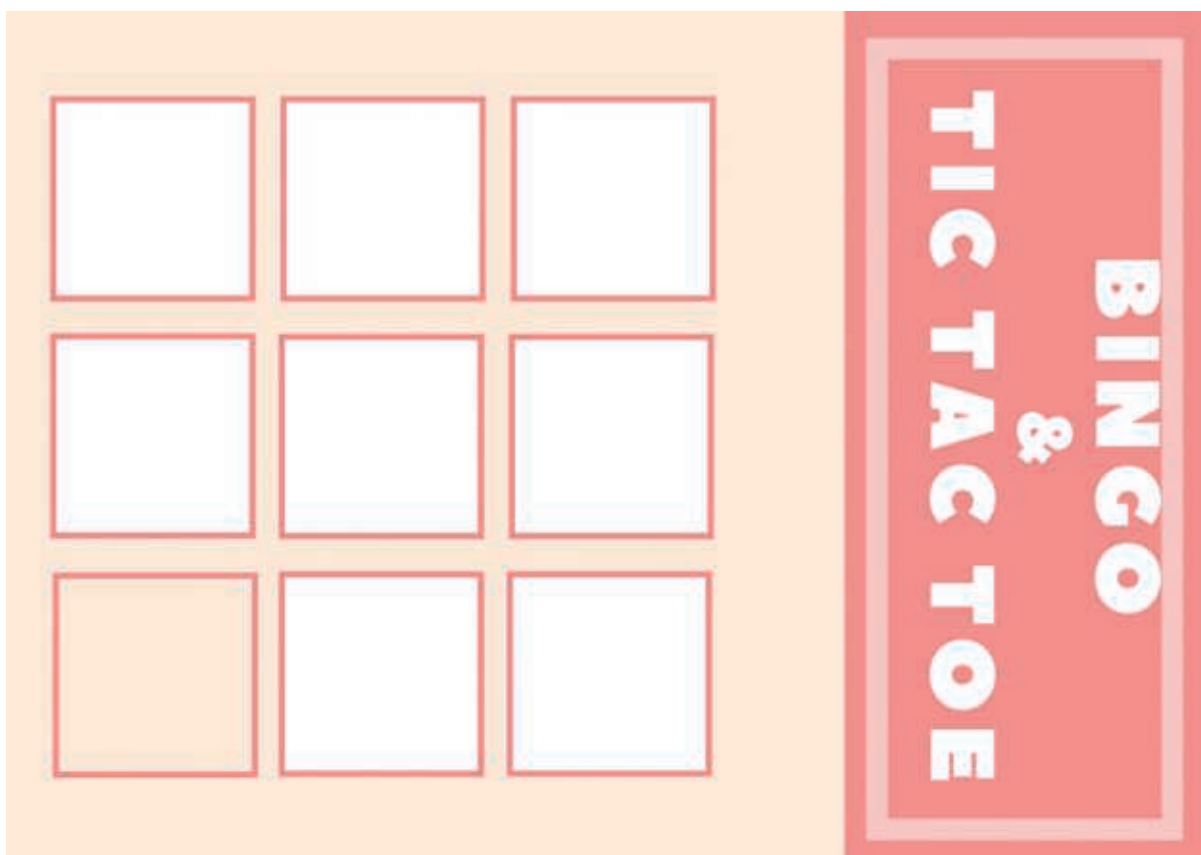
- **Grilles de bingo/ tic tac toe couleurs et nombres (2/4)**



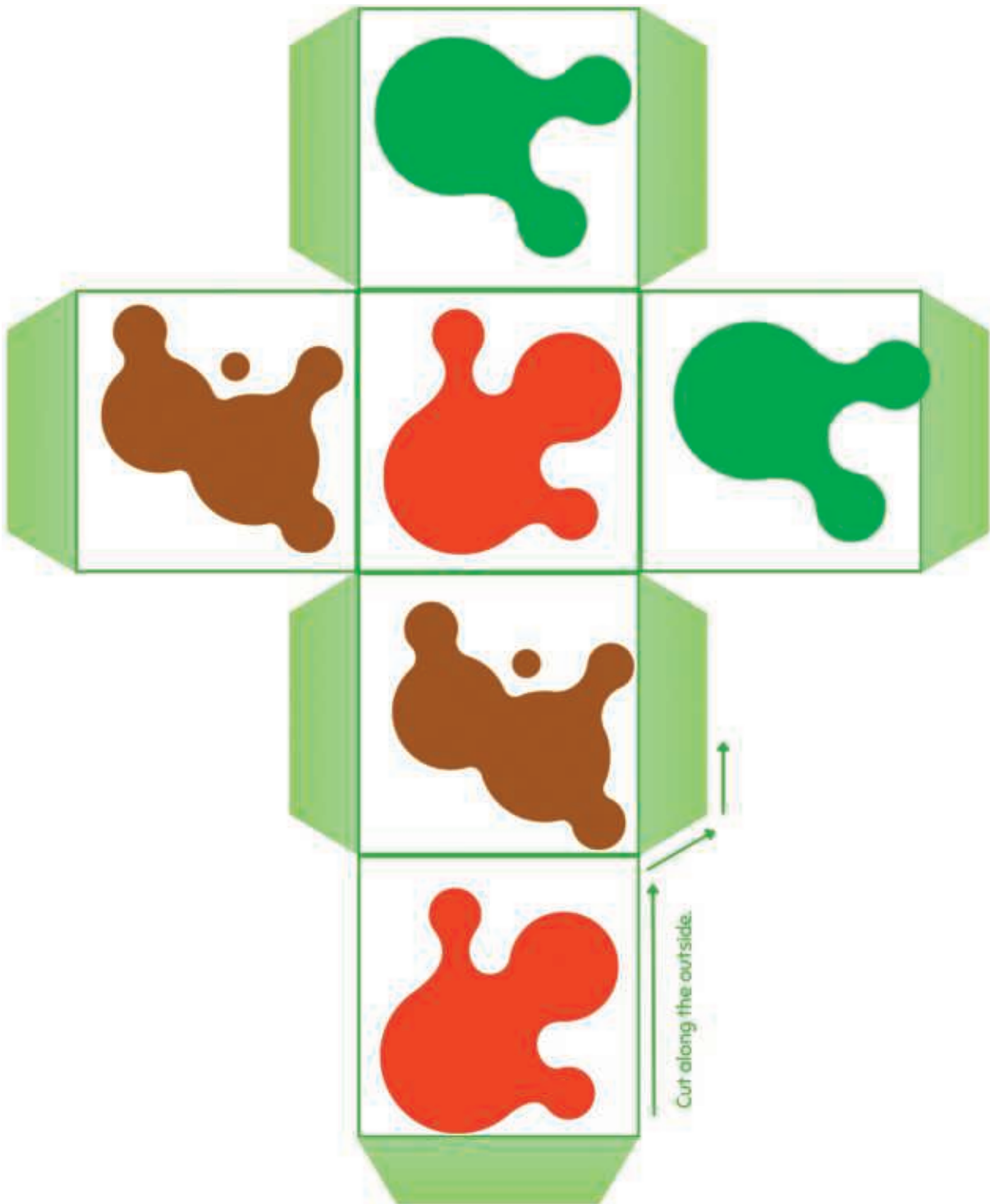
- Grilles de bingo/ tic tac toe couleurs et nombres (4/4)



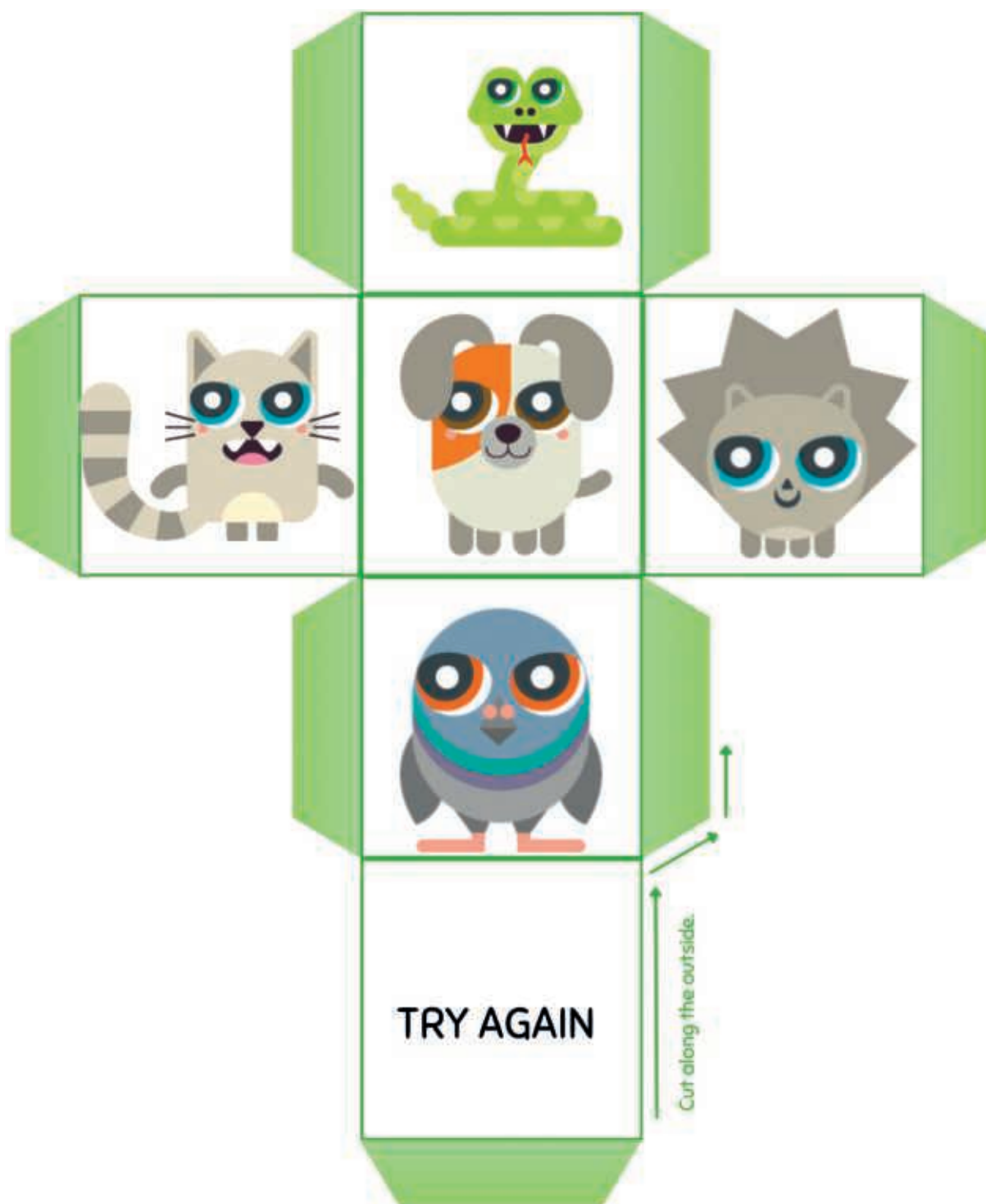
- **Gabarits bingo/ tic tac toe vierges**



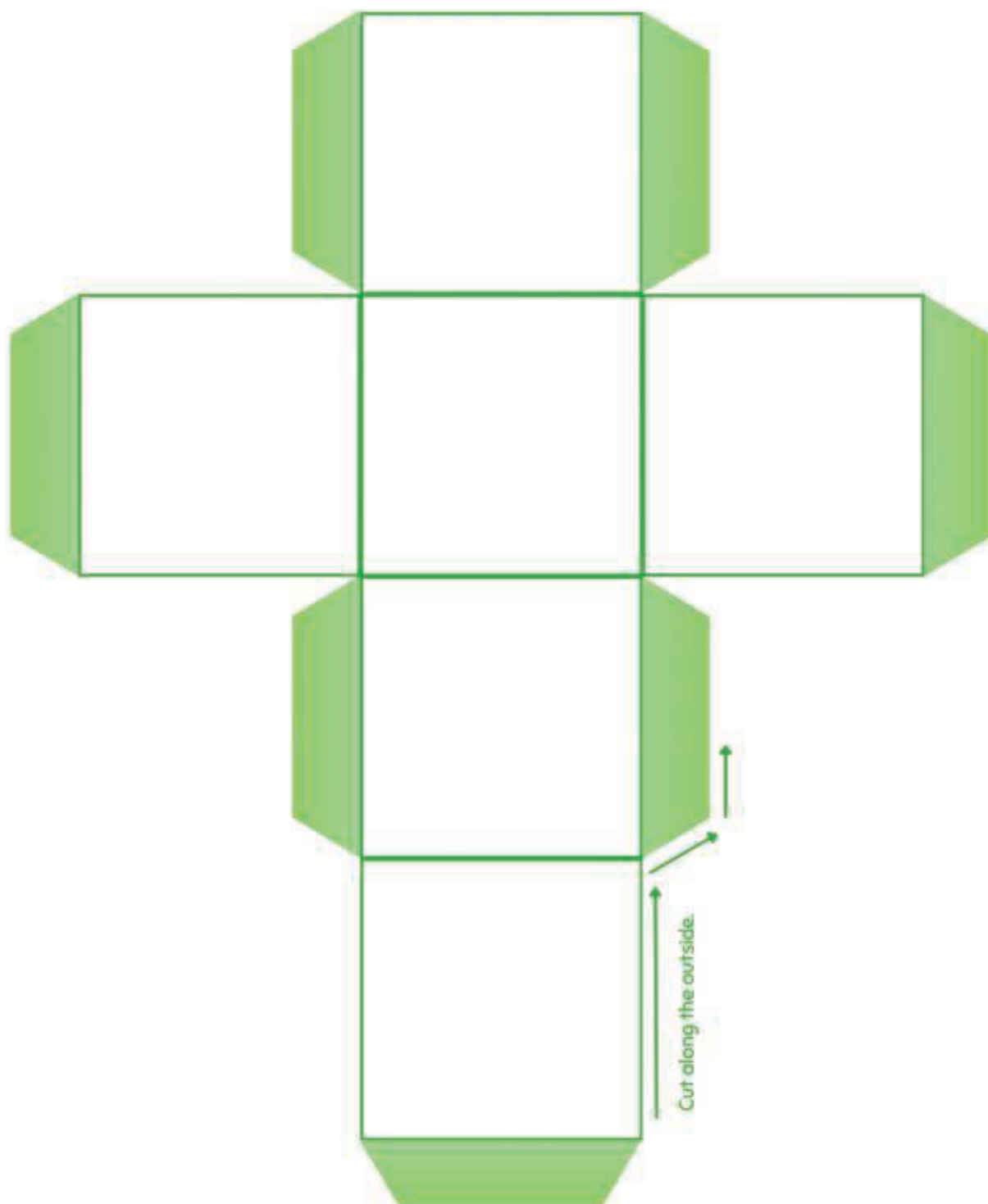
• **Δέ couλευκo**



• Dé animaux



- **Gabarit de dé vierge**

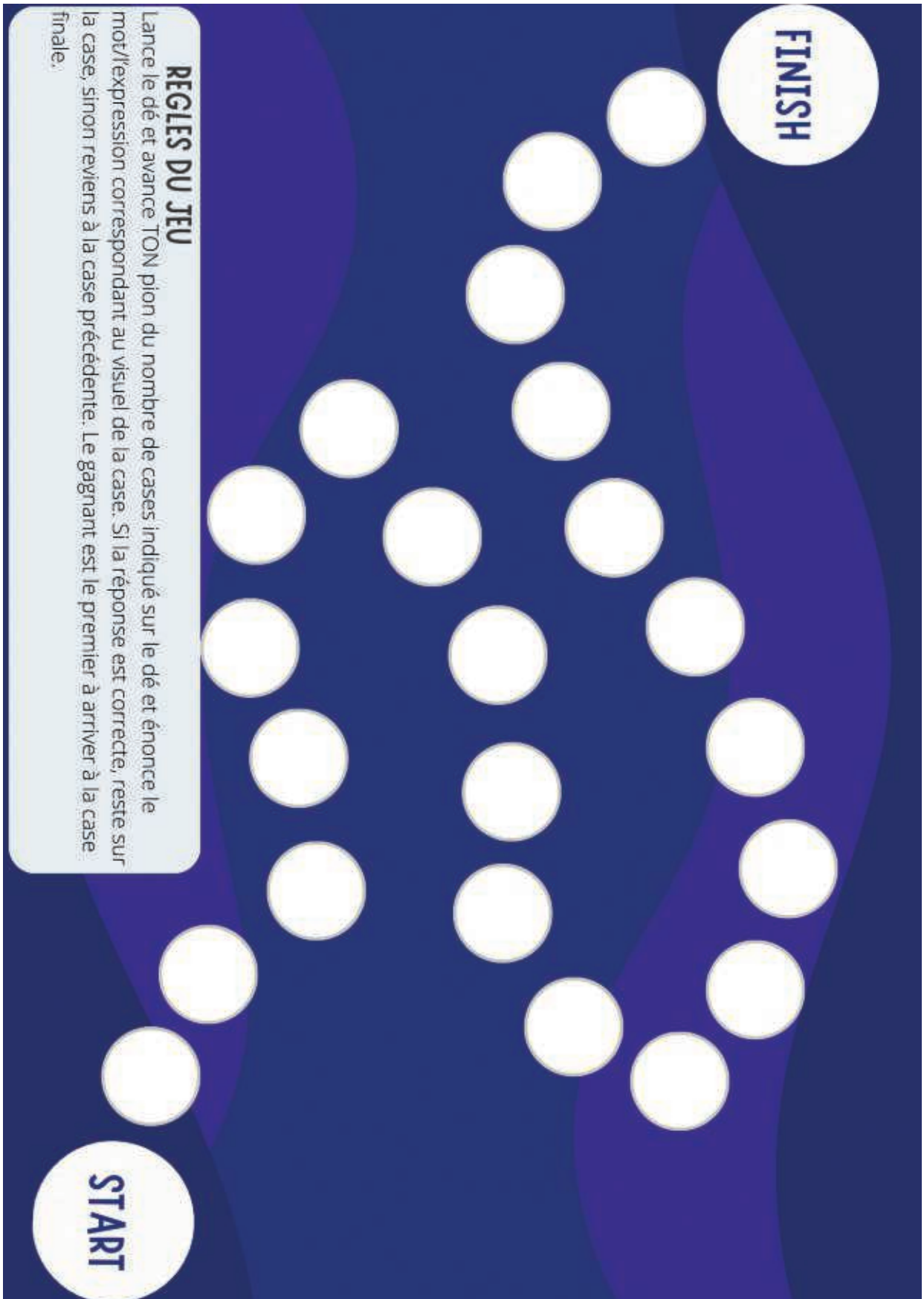


• Jeux de plateau « animaux couleurs nombres »

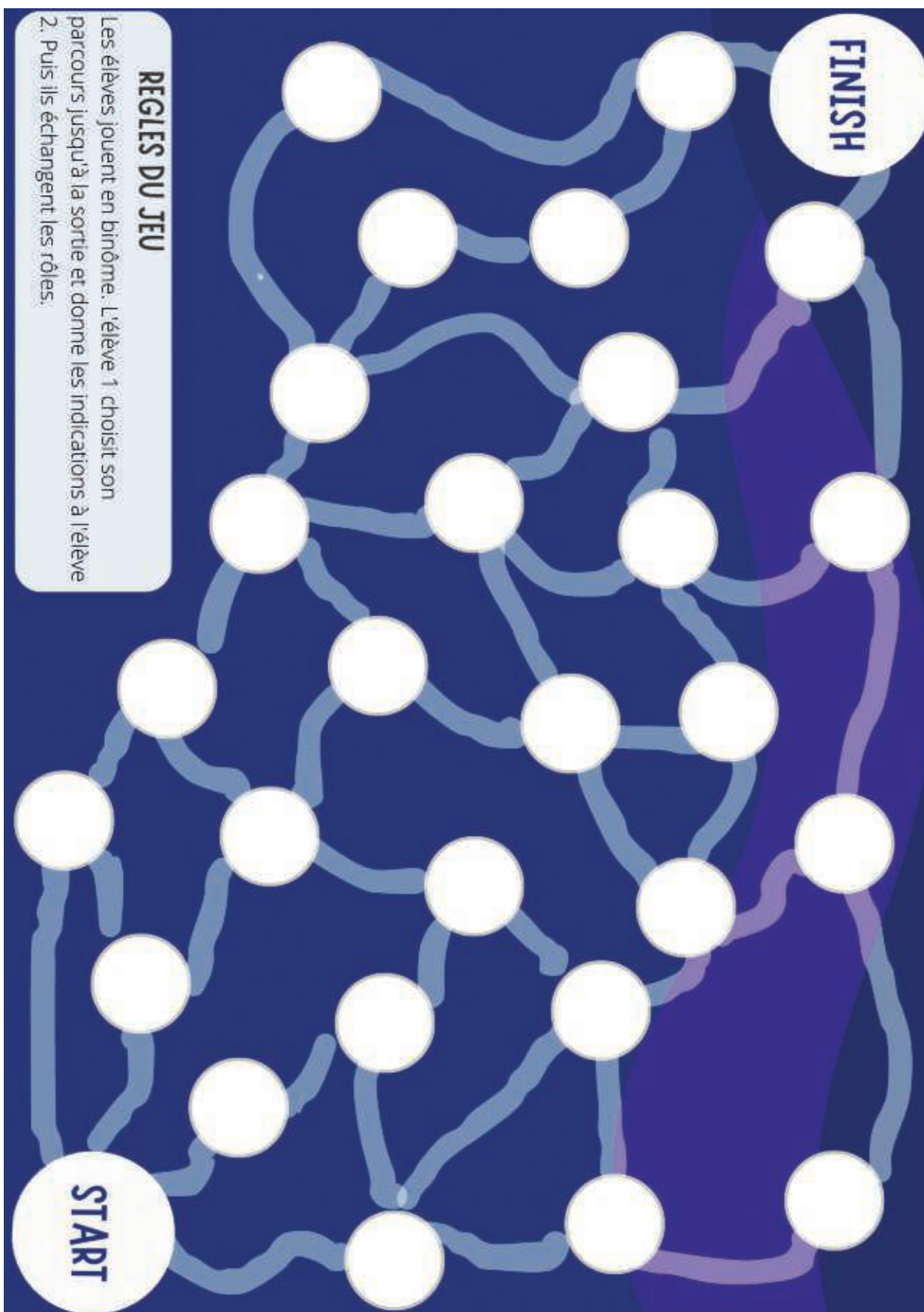
REGLES DU JEU
Lance le dé et avance TON pion du nombre de cases indiqué sur le dé et énonce le mot/l'expression correspondant au visuel de la case. Si la réponse est correcte, reste sur la case, sinon reviens à la case précédente. Le gagnant est le premier à arriver à la case finale.

REGLES DU JEU
Les élèves jouent en binôme. L'élève 1 choisit son parcours jusqu'à la sortie et donne les indications à l'élève 2. Puis ils échangent les rôles.

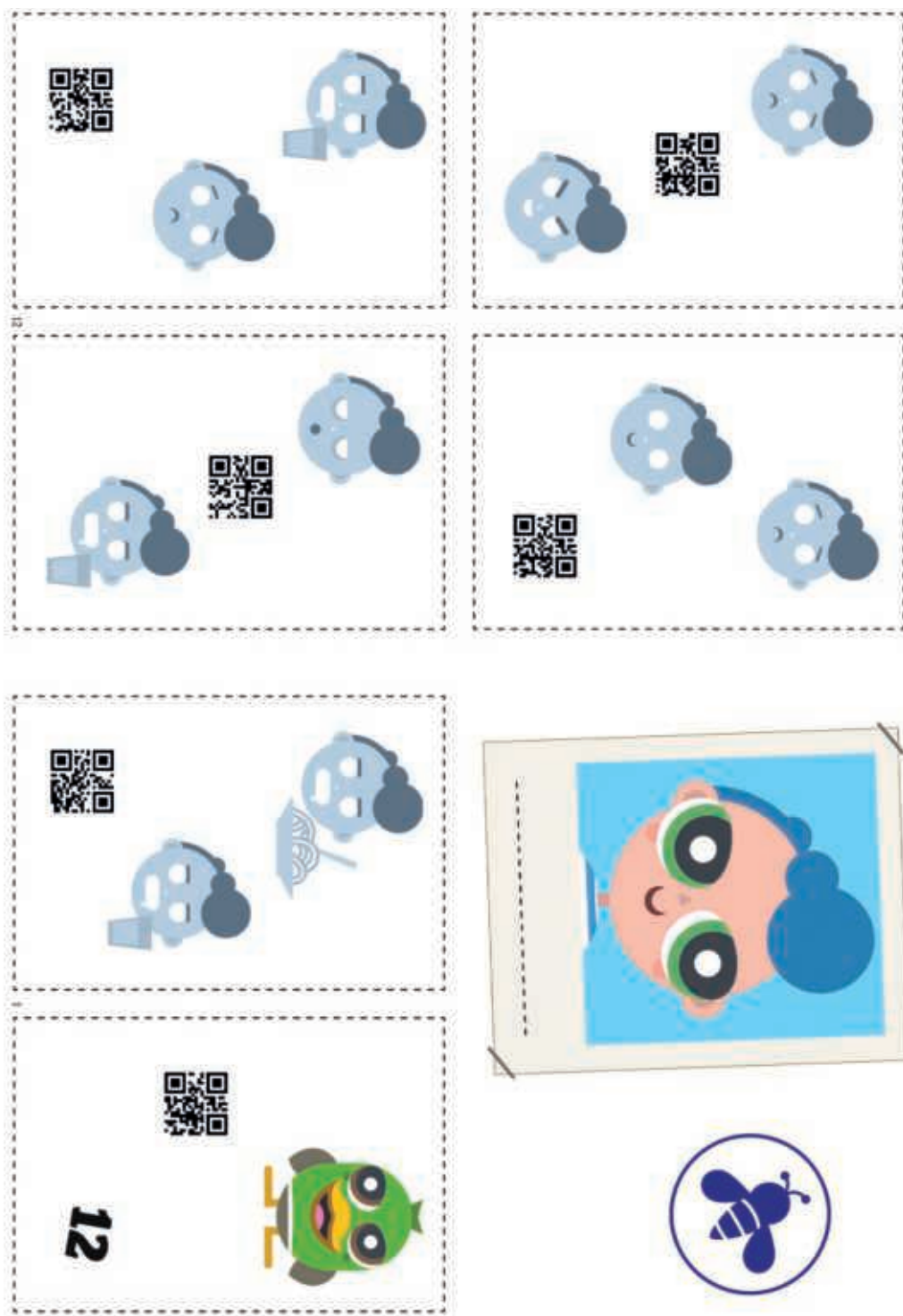
• Gabarit jeu plateau vierge











• Gabarit jeu plateau vierge











• Livret élève mission 8



















• Livret élève mission 8

 <p>15</p>	 <p>11</p>
 <p>16</p>	 <p>14</p>
 <p>18</p>	 <p>19</p>
 <p>17</p>	 <p>20</p>

















• **Λιγκέτ έλève μιθδιον 8**

 17	 17
 18	 18
 13	 10
 10	 11

• Livret élève mission 8

 12 	 14 
  13	  15
 17 	 20 
 18 	 16 

• **Λιγκέτ έλève mission 8**

 12 	 20 
 13 	 11 
 12 	 16 
 13 	 11 

• Livret élève mission 8

  12	  10
  18	  11
  17	  19
  19	  20

Un grand merci à
Karen Laurent, Sophie Moreau et Sylvain Miralles
(école Marcel Cachin à Echirolles, Isère),
enseignants formidables, pour leur motivation,
leur temps, leurs idées, leurs relectures.
Nous remercions également les élèves testeurs
pour leur enthousiasme et parfois leur patience
lors de l'utilisation des versions bêta
et pour avoir répondu à toutes nos questions.

Table des illustrations

• Page 40 – de gauche à droite :

Big Ben CC BY Radosław Botev — [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elizabeth_Tower_\(Big_Ben\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elizabeth_Tower_(Big_Ben).jpg)

London Eye CC BY David Liff — https://commons.wikimedia.org/wiki/File:London_Eye_Jan_2006.jpg

Hyde Park CC BY London National Park City — https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hyde_Park_London_from_the_air.jpg

Buckingham Palace CC BY Julian Herzog — https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Buckingham_Palace_London_Morning_2020_01.jpg

Phone box CC BY See1,Do1,Teach1 — [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phone_Booth_with_Tower_Bridge_\(36387425206\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phone_Booth_with_Tower_Bridge_(36387425206).jpg)

Walking MIT Zest Interface Icon — <https://www.svgrepo.com/svg/510338/walk>

• Page 41

Picto man et Picto woman <https://www.svgrepo.com/svg/326258/male-and-female>

• Page 43

Peak District CC BY Joe Hunt — [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Monsal_Head,_Peak_District,_Derbyshire,_UK_\(14588024369\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Monsal_Head,_Peak_District,_Derbyshire,_UK_(14588024369).jpg)

Coordination éditoriale : Valérie Perthué

Maquette et mise en page : Stéphanie Hamel

Direction artistique : Nicolas Vallet, Émilie Brochier

Prépresse : Sandra Fauché

© HATIER, Paris, 2023 / ISBN : 978-2-401-10420-4

