

INTRODUCTION

La démarche pédagogique suivie dans *Ghostie* met en œuvre les programmes de l'école primaire¹, dans l'esprit du socle commun de connaissances et de compétences, ainsi que les principes du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), notamment en matière de communication orale, d'approche actionnelle et de repères culturels.

L'approche actionnelle

La tâche

L'entraînement à la communication passe par des activités où la langue est mise en action. L'approche que nous avons choisie permet d'acquérir des structures et du vocabulaire afin d'accomplir des tâches, d'agir pour atteindre un objectif, un résultat ; l'anglais devient alors l'outil nécessaire pour jouer.

Les activités de communication

Le jeu

Pourquoi utiliser le jeu dans l'apprentissage des langues étrangères ?

Nous pensons que les jeux et les activités ludiques font partie du répertoire de base du professeur de langues. Il ne s'agit pas d'activités facultatives menées en fin de séances, elles font, au contraire, partie intégrante du processus d'apprentissage, surtout lorsqu'il s'agit de jeunes apprenants.

Nous constatons que les jeux sont un moyen efficace d'acquérir une langue. Ils permettent de développer la confiance en soi et de promouvoir des attitudes positives envers l'apprentissage de cette langue, surtout quand ces activités sont intégrées d'une manière appropriée à d'autres stratégies d'apprentissage.

Les jeunes enfants sont pleins d'énergie et ont besoin de participer activement. L'entraînement à la communication passe ainsi par des activités où la langue est mise en action, où elle devient l'outil nécessaire pour jouer. Notre approche permet d'acquérir des structures et du vocabulaire « pour s'en servir ».

Jouer ensemble de cette manière aide à développer, de manière ludique, des compétences d'interaction sociales, à savoir la capacité à travailler en équipe, à prendre son tour et partager. Pour les moins de onze ans, le jeu est une façon naturelle de communiquer : il fait appel à leur

1. Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire

arrêté du 9 juin 2008, B.O. hors-série n° 3 du 19 juin 2008

Cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1) :

– horaires des écoles maternelles et élémentaires

(Horaire annuel : 54 heures ; 2 séances de 30 minutes par semaines sur 26 à 27 semaines.)

– Programme du CP et du CE1, Langue vivante

Programmes de langues étrangères pour l'école primaire [anglais]

arrêté du 25 juillet 2007, B.O. hors-série n° 8 du 30 août 2007

sens du plaisir. Il n'y a rien de plus motivant que les jeux et le désir de gagner, ou tout au moins de participer. Il peut aussi séduire les apprenants les plus réticents.

Les nombreux jeux que nous proposons peuvent être joués ou rejoués simplement en changeant les points de langue étudiés. Très rapidement, les élèves savent ce qu'il faut faire. Ceci est particulièrement vrai dans les jeux de *Bingo*, *Snap*, *Kim*, *Simon says*, *Snakes and Ladders*, du *Ludo*, du marché... car ils jouent déjà, pour la plupart, à des jeux similaires en français. Le fait de reprendre les mêmes jeux très souvent permet aux élèves d'acquérir des automatismes dans la langue et leur procure une autonomie suffisante pour jouer en anglais, en binômes ou en petits groupes, au sein d'une classe active, communicative et heureuse.

La chanson, le chant

C'est une alternative à la répétition parlée et une façon très agréable de développer les compétences d'écoute chez les jeunes apprenants. La plupart des chansons étant chantées par la classe entière ou en groupe, les enfants plus réticents à prendre la parole seuls peuvent se détendre et se joindre aux autres. Le rythme et la mélodie combinés facilitent la mémorisation du lexique et des structures langagières et l'ancrage de la langue dans la mémoire à long terme, en créant des automatismes.

La plupart des mélodies des chansons que nous avons choisies font partie du patrimoine anglo-saxon et conviennent parfaitement pour des jeunes voix.

Les textes des chansons constituent un support simple mais efficace pour l'apprentissage des situations de communication authentique, adaptées à des élèves de cet âge.

La sensibilisation culturelle

L'ensemble des ressources (animations, jeux, mélodies...) est imprégné de l'univers culturel d'un jeune enfant anglo-saxon.

L'expression théâtrale : la comédie musicale

La mise en scène de petites saynètes, de *chants*, de chansons, fournit une occasion de « vivre » la langue ; elle développe la mémoire dans la langue étrangère, donne de l'assurance et favorise la prise de conscience de son corps.

Le dispositif pédagogique

Extraits des programmes 2008 pour l'école primaire

« L'apprentissage des langues vivantes s'acquiert dès le début par une pratique régulière et par un entraînement de la mémoire. Ce qui implique de développer des comportements indispensables : curiosité, écoute, attention, mémorisation, confiance en soi dans l'utilisation d'une autre langue. »

Extraits des programmes 2007 de langues étrangères pour l'école primaire

« [...] Le caractère authentique des acquisitions culturelles visées est assuré par l'observation de documents audiovisuels [...]. Priorité est donnée aux réalités sonores [...]. Mais on tire aussi parti de l'imaginaire, auquel l'enfant adhère de manière naturelle, en prenant appui sur des histoires ou des personnages de fiction. »

Le dispositif proposé concerne la première année d'apprentissage de l'anglais. Il vise à l'acquisition du tout premier stade du niveau A1 défini par le CECRL et se déroule sur dix séquences comprenant chacune quatre séances dont l'évaluation de la séquence. Il est construit selon une progression des apprentissages s'étalant sur toute l'année scolaire, que l'enseignant pourra adapter en fonction de son propre projet pédagogique et du niveau de ses élèves.

Proposition de programmation pour l'année de CP (ou 1^{re} année d'apprentissage en CE1)

1 ^{er} trimestre	Septembre – Octobre	Novembre	Décembre
	4 semaines Séq. 1 : <i>I'm Ghostie</i> Séq. 2 : <i>Let's play Conkers!</i>	3 semaines Séq. 3 : <i>Let's play Ludo!</i> Séq. 4 : <i>What did you say?</i> (les premières séances)	3 semaines Séq. 4 : <i>What did you say?</i> (les autres séances) Séq. 5 : <i>Santa comes at Christmas</i> (les deux semaines précédant les vacances de Noël)
2 ^e trimestre	Janvier	Février	Mars
	4 semaines Séq. 6 : <i>Let's make a big Fruit Salad!</i> Séq. 7 : <i>The Animals' Portrait Gallery</i>	2 semaines Séq. 8 : <i>The School Picnic</i>	3 semaines Séq. 9 : <i>Ghostie's got a Family</i>
3 ^e trimestre	Avril	Mai	Juin
	3 semaines Séq. 10 : <i>The Enormous Potato Pie</i>	3 semaines Préparation du spectacle (révision générale)	4 semaines Préparation du spectacle (révision générale) Spectacle : <i>The Musical!</i>

Ghostie se décline en deux outils d'enseignement formant un tout indissociable : un livre du professeur et un DVD vidéo, conçus pour fonctionner en interaction.

• Le livre du professeur

Les activités langagières travaillées

L'écoute (compréhension orale).

L'expression orale en continu et en interaction :

- la répétition collective et individuelle ;
- le travail sur les sons et l'intonation.

Des pictogrammes permettent de repérer facilement dans le livre, tout au long des séances, le type d'activité langagière travaillé (voir page 17).

L'évaluation positive

L'évaluation de chaque séquence correspond à la réalisation d'une tâche: par exemple chanter une chanson, jouer au *Ludo*, fabriquer une carte de Noël... Elle se déroule en groupe, en binôme ou individuellement.

L'interprétation de la comédie musicale tient lieu de tâche finale.

Déroulement d'une séance

Le rituel permet le passage d'une séance de cours concernant une autre discipline à la leçon d'anglais. Le rituel est sécurisant pour l'élève car on part du connu pour aller vers l'inconnu qui, à son tour, fera partie du connu. C'est la démarche de l'apprentissage en spirale.

La compréhension de l'oral et la phonologie

Comprendre la langue parlée est un premier pas incontournable dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Cette étape est déterminante pour la qualité de l'expression et l'aisance du futur locuteur. Un entraînement régulier et systématique à la compréhension de l'oral est donc indispensable; au cours de cette activité langagière, l'élève utilise toujours une réponse non verbale pour montrer qu'il a compris (mimer, dessiner, colorier...). Les activités que nous proposons sont simples, de façon à permettre la réussite de tous les élèves.

À chaque séance, une activité de discrimination auditive permet de travailler les sons anglais; en outre, elle donne une première occasion aux élèves de prendre conscience que l'on ne parle pas anglais comme on parle français.

La correction de cette activité est intégrée, selon les cas, sur les mots eux-mêmes ou après la consigne (en vert).

Les différentes phases du déroulement

- La découverte par le biais de l'animation.
- La mise en oreille et la mise en bouche de ce qui est nouveau par le biais de *chants* et de chansons.
- La manipulation pour mémoriser et s'approprier ce qui est nouveau.
- L'évaluation positive

Le timing

Chaque séance dure entre 30 et 40 minutes. À titre indicatif, les différentes activités peuvent varier de 4 à 10 minutes (rituel: 2 minutes, phonologie: 2 minutes), mais l'enseignant sera plus à même de juger du temps nécessaire pour les différentes phases en fonction de sa classe.

Chaque séquence comporte quatre séances dont l'évaluation, mais l'enseignant peut tout à fait ajouter une cinquième séance. Il choisira alors de la placer avant l'évaluation et veillera à y introduire systématiquement une activité d'écoute et une activité de phonologie qu'il pourra choisir parmi les quatre proposées dans la séquence.

• Le DVD vidéo

Les programmes précisent que, lors des premières années d'apprentissage d'une langue étrangère, et en particulier lors de la première sensibilisation au cours préparatoire, la priorité est donnée à l'oral. C'est ce qui a déterminé le choix du support DVD afin de privilégier l'image et le son.

Ainsi, outre les dix animations, le DVD vidéo comporte de nombreuses ressources sonores et visuelles.

Les animations

Elles constituent la ressource-support de chacune des séquences dont les activités se déclinent à partir de leur contenu.

L'histoire

Les épisodes, au nombre de dix, racontent l'histoire de Jim et de son ami Ghostie.

Jim est un petit garçon. Son nouvel ami, Ghostie, vient lui rendre visite un soir. Il va lui apprendre des chansons, des *chants*, des histoires, des jeux et plein d'autres choses très intéressantes.

Les ressources sonores, dont on trouve la liste complète dans les pages 8 à 11, comportent différents types de contenus :

- les versions sonores des animations ;
- les supports des activités d'écoute et de phonologie ;
- les chansons et *chants* avec, pour les chansons, la version chantée et la version musicale et pour les *chants*, la version parlée et le rythme seul ;
- les consignes de classe que l'enseignant non spécialiste de l'anglais pourra également utiliser, en autoformation, pour s'entraîner à l'expression orale, préalablement à la mise en œuvre des séquences.

Le format choisi permet une écoute sur lecteur DVD vidéo et sur ordinateur. Les cent cinquante fichiers audio MP3, disponibles dans la partie « rom » du DVD, peuvent être copiés sur lecteur MP3 pour un usage en balado-diffusion par l'enseignant, et par les élèves pour la séquence en cours d'étude.

À partir de ces fichiers, l'enseignant peut, s'il le souhaite, graver, à l'aide de son ordinateur, un ou plusieurs CD audio, selon qu'il copie une partie ou la totalité des fichiers.

Des pictogrammes numérotés permettent de repérer facilement dans le livre, tout au long des séances, les activités pour lesquelles une animation doit être projetée et/ou un fichier audio entendu (voir page 17).

Les *flash cards* enseignant

Au format A5 et en couleur, elles ont vocation à être utilisées en classe entière. Si le professeur a déjà à sa disposition des jeux de *flash cards*, il pourra n'imprimer (et plastifier) que celles qui lui manquent.

Les *flash cards* élèves dans leur forme définitive, sont au format « cartes à jouer », imprimées en noir et blanc pour qu'ils puissent les colorier à leur goût ou selon les indications du

professeur. Elles sont initialement présentées sous forme de planches. Par souci d'économie, certaines feuilles A4 regroupent plusieurs fois la même planche. Elles seront donc à séparer avant d'être distribuées aux élèves.

Pourquoi un format « cartes à jouer » ?

Il s'agit là d'un bon support rigide pour la fabrication du matériel individuel des élèves.

Ces jeux de cartes, très répandus dans les familles, sont vendus bon marché ou diffusés gratuitement à titre publicitaire; des jeux de cartes même incomplets peuvent faire l'affaire. Ces cartes recyclées constitueront des supports bien pratiques pour fabriquer les jeux de *Bingo, Snap, Happy families...* et pourront être ou non plastifiées, puis rangées, par thème, dans une boîte. On pourra déjà mettre de côté les cartes de 1 à 10 pour l'apprentissage des nombres...

Dans chaque fichier pdf, les *flash cards* sont regroupées dans l'ordre où elles sont utilisées la première fois.

Les plateaux de jeux et les fiches d'évaluation complètent le matériel fourni dans le DVD pour un usage par les élèves.

Légende des pictogrammes utilisés



Ce pictogramme indique la nature

- du média : vidéo
- de l'activité langagière : compréhension orale



Ce pictogramme indique la nature

- du média : audio
- de l'activité langagière : compréhension orale



Ce pictogramme signale un document à imprimer (évaluation, plateau de jeu...).



Ce pictogramme indique une activité d'expression orale en continu.



Ce pictogramme indique une activité d'expression orale en interaction.



Ce pictogramme indique une activité graphique (dessin, coloriage...).