

Reading Challenge (Anglais – Cycle 4)

Présentation du projet :

Ce projet propose un parcours littéraire aux élèves, parcours associé à une approche ludique pour faciliter l'entrée dans la lecture, la compréhension des textes et la mémorisation du lexique.

Ce projet a été mené sur 3 séquences avec 3 classes de 3e de 3 collèges de la Meuse. La première séquence a été consacrée à l'étude d'une version simplifiée d'un conte de Noël, *A Christmas Carol*, de Charles Dickens. La deuxième séquence a été consacrée à l'étude d'une nouvelle des aventures de Sherlock Holmes. La troisième séquence a porté sur l'étude d'une version simplifiée du roman *Frankenstein* de Mary Shelley.

Les deux premières séquences ont donné lieu à un défi lecture entre établissements pour les élèves volontaires. La 3^e et dernière séquence s'est faite à distance mais le jeu d'évasion pédagogique n'a pas pu avoir lieu en juin 2020 en raison de la crise sanitaire.

Projet mené par Aniella LEBEAU, professeur d'anglais au Collège d'Ancemont.

	Projet LV-TICE 2020
<p>Titre / Thème : Faire appel à la ludification lors d'un défi lecture en anglais.</p> <p>Projet mené avec 3 classes de 3e issues de trois établissements de l'académie de Nancy-Metz, à savoir :</p> <p>Collège Louis de Broglie, Ancemont ; Collège Saint Exupéry, Thierville-sur-Meuse ; Collège Buvignier, Verdun.</p> <p>Problématique :</p> <p>Il n'est pas forcément aisé de faire lire nos élèves et de développer leur appétence à la lecture, encore moins en VO. Les 3 séquences proposées peuvent sembler austères mais nous avons misé sur la ludification grâce au numérique éducatif pour les rendre plus attractives, plus accessibles et plus interactives.</p>	
<p>Mise en œuvre : Proposer un parcours littéraire en anglais autour de la problématique du bien et du mal.</p> <p>Étudier trois œuvres simplifiées destinées à des apprenants étrangers niveau B1 du CECRL.</p> <p>Le choix des livres couvre différents styles littéraires.</p> <p>Pour l'année scolaire 2019-2020, notre choix s'est porté sur :</p> <ul style="list-style-type: none">– Un conte de Charles Dickens, <i>A Christmas Carol</i> (1843) pour un défi le 19 décembre 2019,– Une nouvelle des aventures de Sherlock Holmes, <i>Sherlock Holmes and The Empty House</i>,	

(1890) d'Arthur Conan Doyle pour un défi le 5 mars 2020,

- Le **roman** de Mary Shelley, ***Frankenstein***, (1818), pour la 3^e et dernière manche prévue au collège d'Ancemont début juin 2020.

Supports :

- Une version simplifiée d'*Un conte de Noël* de Charles Dickens, texte issu de *A Christmas Carol*, Longmans-simplified Readers, et son adaptation au cinéma par les studios *Disney* (court métrage de 1983).
- Une nouvelle d'Arthur Conan Doyle, *Sherlock Holmes and the Adventure of the Empty House*, extraite du recueil *The Return of Sherlock Holmes*.
- Un roman simplifié niveau B1, *Frankenstein* de Mary Shelley adapté du livre 'Pearson Active Readers'.

Objectifs culturels et formatifs :

Programme culturel :

3^e : voyages et migrations / rencontres avec d'autres cultures (l'Angleterre victorienne, Londres au 19^{ème} siècle, le mythe de Prométhée)

Savoirs : découvrir trois œuvres appartenant au patrimoine culturel et littéraire britannique

Savoir-faire : développer la capacité à transmettre ce qui a été appris au travers des lectures menées en anglais, participer à l'ouverture culturelle de nos élèves par la découverte d'auteurs et de textes en anglais.

Capacités et attitudes : apprendre à travailler en groupe (permettre la prise de confiance en soi : trouver sa place au sein d'un groupe, s'affirmer en tant que membre du groupe), encourager l'esprit de création et d'initiative entre élèves, favoriser la coopération (développer l'entraide au sein du groupe), S'impliquer, se positionner, donner son avis, prendre des décisions au sein d'un groupe. Débattre et prendre position.

Objectifs linguistiques :

Objectifs lexicaux :

- Réemployer et fixer le champ lexical de Noël, de la personnalité, du bien et du mal, de la richesse et de la pauvreté, du contraste.
- *Points nouveaux* : introduire le champ lexical du roman policier et du roman gothique.

Objectifs grammaticaux / fonctionnels :

- Réemployer et fixer l'expression du passé, présent et futur, la voix passive, le comparatif, les questions ouvertes, fermées et les questions avec « or », les modaux WILL et MAY.
- *Points nouveaux* : le modal MIGHT ; le discours indirect.

Objectifs phonologiques :

- Travailler articulation et prosodie : les liaisons, l'intonation des questions, la prononciation de la terminaison -ED, du S final, du son TH et du son [h].

AL dominantes travaillées (descripteurs du Cadre) :

Niveaux visés :

Compréhension de l'écrit : niveau A2-B1

Compréhension de l'oral : niveau A2-B1

Expression orale niveau A2-B1 visé

Expression écrite : niveau A2+ B1 visé

Objectifs numériques et outils numériques utilisés :

- Encourager la collaboration entre élèves des trois établissements,
- Se servir de l'espace de classe de l'ENT [Mon Bureau Numérique](#) pour y déposer les cours, les fichiers mp3, les activités interactives (blog, dossier partagés),
- Utiliser [ClassroomScreen](#) pour gérer les travaux de groupes en classe (défis 1 et 2),
- Utiliser les ressources de la BRNE anglais cycle 4 (défis 1, 2 et 3) :
 - Exercices de langues pour rebrasser l'expression du passé, du présent et du futur lors de l'étude du conte *A Christmas Carol* (défi 1),
 - Exercices de langues niveau A2-B1 pour rebrasser la voix passive.
 - Lecture de l'article de presse « Ready to use » intitulé *Mary Shelley : Mother of Frankenstein* avec ses activités de réception écrite téléchargeables au format pdf.
- Utiliser les « Devoirs » de la BRNE pour affecter des activités de réception écrite aux élèves et bénéficier d'un retour sur apprentissage (défi 3).
- Vérifier la réception écrite de l'article de presse (2018) consacré à *Mary Shelley : Mother of Frankenstein* à l'aide de l'outil formulaire de l'ENT pour créer un quiz (défi 3),
- Utiliser les « Devoirs » de la BRNE pour affecter des activités de réception écrite aux élèves et pouvoir bénéficier d'un retour sur apprentissage (défi 3).
- Utiliser l'enregistreur audio du cahier de textes de l'ENT pour une lecture expressive du chapitre 1 de *Frankenstein* avec retour sur apprentissage individualisé (Travail avec remise en ligne pour le défi 3),
- Créer un livre audio avec l'enregistreur du cahier de textes de l'ENT (Travail avec remise en ligne pour le défi 3),
- Créer des quiz pour évaluer les connaissances avec [Kahoot](#) et [Fling the teacher](#) (défis 1, 2 et 3),
- Mémoriser du lexique à l'aide des exercices [LearningApps](#) et [Quizlet](#) (défis 1, 2 et 3) tout en sollicitant différents types de mémoires (profils visuel et auditif).
- Créer des mots croisés avec [puzzlemaker](#) (défis 1 et 2),

- Dessin animé de Walt Disney (1983) : *Mickey's Christmas Carol*.
- Projections pour le jeu d'évasion (défi 3) qui n'a pas pu avoir lieu en juin 2020 :
- Une affiche de la rencontre finale et du jeu d'évasion créée avec le site postermywall.com,
- Des QR codes générés avec Unitag pour le jeu d'évasion pédagogique,
- Annonce de la mission par le Dr Watson et Miss Marple avec Photospeak (application iOS),
- Vidéos déposées sur YouTube (énigmes du jeu d'évasion),
- hp Reveal, application de réalité augmentée (énigmes du jeu d'évasion),
- Un clavier virtuel (énigme musicale du jeu d'évasion <https://virtualpiano.net/>)
- Un message en 3D créé avec le site EduEscapeRoom (énigme du jeu d'évasion),
- Un compte à rebours pour le jeu d'évasion pédagogique (Online-Stopwatch).

Plus-values de l'utilisation des outils numériques :

- Les activités sur tablettes suscitent, en général, l'intérêt des élèves et permettent un meilleur engagement.
- Les activités ludiques et interactives, que j'ai créées avec LearningApps et Quizlet puis déposées dans le blog de l'ENT, ont facilité la compréhension des textes et la mémorisation du lexique. Elles ont été appréciées des élèves en phase d'anticipation, de mémorisation et pour les révisions avant l'évaluation finale.
- Les quiz avec *Fling the teacher* ont suscité beaucoup d'engouement en salle multimédia auprès de tous les élèves, élèves en facilité et élèves en difficulté (défis 1 et 2).
- L'étude de *Frankenstein*, défi 3 a été maintenue car elle se prêtait bien à un enseignement à distance via l'ENT (blog, dossiers partagés, cahier de textes, enregistreur audio et messagerie).
- Le numérique devait rendre le défi 3 encore plus interactif.
- Le numérique devait permettre de varier les énigmes lors du jeu d'évasion pédagogique (réalité augmentée, interactivité, vidéo...)

Ouvertures possibles / transposabilité :

- Ce projet devrait être reconduit l'an prochain avec les trois collèges déjà dans le projet.
- Il sera à nouveau ouvert à un partenariat étranger. Nous espérons ainsi participer encore davantage à l'ouverture culturelle de nos élèves en nous inscrivant dans des perspectives européennes.
- Il sera également ouvert à un lycée du même département afin de s'inscrire dans le cadre de la continuité pédagogique et de la liaison 3^e-seconde.