




Présentation du projet : Reading challenges

Professeurs : Aniella LEBEAU - Sabrina NOËL

  	<h3>Projet TraAM LV – 2020-21</h3>
<p>Titre / Thème : développer l'interaction écrite lors d'un défi lecture en anglais, projet inter-cycle s'inscrivant dans la liaison 3^{ème}-seconde.</p> <p>Projet mené avec 3 classes de 3e et une classe de seconde issues de quatre établissements de l'académie de Nancy-Metz, à savoir :</p> <p>Collège Buvignier, Verdun, Collège Louis de Broglie, Ancemont ; Collège Saint Exupéry, Thierville-sur-Meuse ; Lycée Henri Vogt, Commercy.</p> <p>Objectif :</p> <p>Les 3 séquences proposées s'inscrivent dans une logique inter-cycle et ont pour objectif de développer les contacts et les interactions entre élèves de 3èmes et leurs camarades de seconde.</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. Le choix des livres couvre différents styles littéraires.</p> <p>Pour l'année scolaire 2020-2021, 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 la semaine du 14 décembre 2020,– Une nouvelle des aventures de Sherlock Holmes, <i>Sherlock Holmes and The Empty House</i>, (1890) d'Arthur Conan Doyle pour un défi la semaine du 15 mars 2021,– Le roman de Mary Shelley, <i>Frankenstein</i>, (1818), pour la 3^e et dernière manche mi-juin 2021.	
<p>Supports :</p> <ul style="list-style-type: none">– Une version simplifiée d'<i>Un conte de Noël</i> de Charles Dickens, texte issu de <i>A Christmas Carol</i>, Longmans-simplified Readers.– Une nouvelle d'Arthur Conan Doyle, <i>Sherlock Holmes and the Adventure of the Empty House</i>, extraite du recueil <i>The Return of Sherlock Holmes</i>.– Un roman simplifié niveau B1, <i>Frankenstein</i> 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 :

- Les liaisons, l'intonation des questions, la prononciation de la terminaison -ED, du S final, du son TH et du son [h].
- La prosodie de la phrase mêlant conviction et intonation.

Activités Langagières dominantes travaillées (descripteurs du Cadre) :

Niveaux visés :

Compréhension de l'écrit : niveau A2-B1 pour les élèves de 3^e / niveau B1-B2 pour les

élèves de seconde

Compréhension de l'oral : niveau A2-B1 pour les élèves de 3^e / niveau B1-B2 pour les élèves de seconde

Expression orale niveau A2-B1 visé pour les élèves de 3^e / niveau B1-B2 pour les élèves de seconde

Expression écrite : niveau A2+ B1 visé pour les élèves de 3^e / niveau B1-B2 pour les élèves de seconde

Objectifs numériques et outils numériques utilisés :

- Encourager la collaboration et les interactions à distance entre élèves des quatre établissements,
- Dans chaque établissement, se servir du classeur pédagogique et de l'espace de classe de l'ENT [Mon Bureau Numérique](#) pour y déposer tous les supports : cours, fichiers mp3, activités interactives,
- Utiliser un espace inter-établissement au sein de l'ENT pour faciliter les échanges et les interactions entre enseignants et entre élèves,
- Utiliser l'outil Pad de l'ENT pour l'écriture collaborative (activités défis et 4èmes de couverture),
- Utiliser l'enregistreur audio du cahier de textes de l'ENT pour entraîner à la prise de parole continue,
- Utiliser [ClassroomScreen](#) pour gérer les travaux de groupes en classe,
- Utiliser les ressources de la BRNE anglais cycle 4 (défis 1, 2 et 3) :
 - o 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),
 - o Exercices de langues niveau A2-B1 pour rebrasser la voix passive.
 - o 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.
- Créer des quizzes pour tester les connaissances, susciter et/ou maintenir la motivation des élèves et développer l'engagement avec [Kahoot](#) et [Classtools.net](#),
- Faciliter la mémorisation du lexique à l'aide de l'exerciseur de l'ENT, de [LearningApps](#) et de [Quizlet](#) (défis 1, 2 et 3),
- Créer des mots croisés avec [puzzlemaker](#) (défis 1 et 2),
- Créer un livre audio pour la nouvelle de Sherlock Holmes à l'aide de l'outil dictaphone, livre audio réalisé par des locuteurs natifs, mis à disposition des élèves via l'ENT,
- Créer des visuels pour la proclamation des résultats sur les ENT ainsi que sur le réseau social Twitter et une affiche pour annoncer le jeu de piste final avec les sites [postermymwall.com](#) (défis 1, 2 et 3) et [Canva](#) (défi 2),
- Utiliser [Genially](#) pour le jeu de piste numérique du défi final sur *Frankenstein*,

- Insérer des extensions de S'CAPE pour créer des énigmes dans le jeu de piste numérique,
- Utiliser [Unitag](#) pour créer des QR-codes afin d'accéder au jeu de piste aisément en utilisant l'appareil-photo de l'iPad,
- Recourir à Ma classe à la maison du [CNED](#) pour organiser des visio conférences entre enseignants et des cours à distance avec les élèves lors de la période d'enseignement à distance,
- Utiliser le chronomètre des tablettes iPad ou l'outil [online stopwatch](#) pour le jeu de piste numérique afin de départager les équipes,
- Créer un filtre rouge à l'aide du stéréogramme suggéré sur le site d'Escape n'Games (énigme du jeu de piste numérique, défi3).

Plus-values de l'utilisation des outils numériques :

- Le numérique a grandement facilité les échanges entre enseignants : rencontres virtuelles via le CNED pendant les confinements et a aboli la notion de distance.
- L'ENT et le CNED ont été essentiels pour garder le contact avec nos élèves et assurer la continuité pédagogique pendant la période de confinement et d'enseignement à distance.
- Les activités numériques créées avec Quizlet et LearningApps ont facilité l'entrée dans la lecture des trois textes.
- Elles ont aussi facilité la mémorisation du lexique.
- Les quiz avec Kahoot remportent l'adhésion des élèves. Ils motivent les élèves en raison de la compétition et rendent les enjeux de la compréhension écrite concrète.
- Le numérique a permis d'organiser un jeu de piste numérique interactif pour clore le projet. Une rencontre des équipes n'a certes pas été possible mais aucune manche du défi n'a été annulée cette année scolaire en raison du contexte sanitaire.
- La démarche de projet a été très appréciée des élèves et des enseignants. Ce projet nous a permis de maintenir la motivation, de rompre l'isolement et de ne pas tomber dans une forme de léthargie ambiante.

Freins rencontrés :

- Des coupures internet et des problèmes de lenteur ont été rencontrés dans un des collèges.
- Le protocole sanitaire et les conditions d'enseignement dégradées ont demandé une grande adaptabilité (salle multimédia non accessible, protocole tablette très strict, cours dans des salles sans solution de vidéo projection, etc).
- La création du jeu de piste numérique a été chronophage (défi 3).

Ouvertures possibles / transposabilité :

- Le jeu de piste numérique sur le roman *Frankenstein* est disponible en ligne et réutilisable après lecture du roman. Il se compose de 3 escape rooms thématiques. Le bureau de Frankenstein :

<https://view.genial.ly/607da1f1d2a0500dab965521>

Son laboratoire :

<https://view.genial.ly/607daa92e7db140d9c5ee46f>

Sur le toit de sa maison :

<https://view.genial.ly/607db21dbdbd9e0db2806051>

- Ce projet inter-établissement *Reading challenges* sera reconduit l’an prochain pour la douzième année.

ANNEXES

Diaporama présentant l’ensemble du projet conduit avec les élèves.

Fiche « Stratégies pour faciliter et améliorer la lecture et la réception ».

Le texte *A Christmas Carol* de Charles Dickens.

La nouvelle *The Adventure of the Empty House* d’Arthur Conan Doyle.

Le roman *Frankenstein*, adapté de Pearson Active Readers.

L’organigramme du jeu de piste *Frankenstein*.