

Ressources Groupe Langues Vivantes 91

Kesako?



**Ressources
institutionnelles**



**Avant de se
lancer...**



**Pour aller plus
loin...**



**La
semaine
des langues
Cycle 3**



Cliquez sur
les images



**Approche culturelle
autour d'un chant,
virelangue, plouf**



**Réaliser un objet
en suivant des
instructions**



**Approche culturelle
autour d'un jeu de
société**



**Apprendre à se
présenter dans
plusieurs langues**



De quoi parle-t-on quand on parle de « Semaine des langues vivantes » ?



La semaine des langues vivantes constitue chaque année **un temps fort d'ouverture culturelle et linguistique afin d'encourager la pratique des langues.** Elle a pour vocation de mettre en lumière les langues et la diversité linguistique dans les écoles.

La semaine des langues vivantes est l'occasion de :

- créer un temps fort sur une thématique susceptible de fédérer des projets en langues et/ou autour des langues et de faciliter leur rayonnement ;
- valoriser le plurilinguisme ;
- valoriser l'enseignement en langues vivantes et toutes les initiatives associées ;

La semaine des langues concerne l'ensemble de la communauté éducative et le grand public.

L'édition 2021

Cette année la semaine des langues se tiendra du **17 au 21 mai 2021** sur l'ensemble du territoire.

La **thématique** de cette édition est

Osons les langues, pour les citoyens de demain

Il est important de mettre cette semaine à profit pour donner à toutes les réalisations en faveur de l'apprentissage des langues une plus grande visibilité en les valorisant dans les écoles, les sites d'école ou ENT et en faisant remonter vos actions aux CPC de vos circonscriptions en charge du dossier langue qui les feront remonter aux CPD LVE pour valorisation départementale.





Des outils de référence



<http://acver.fr/rapportmanestaylor>



<http://acver.fr/guidepourlenseignementdeslangues>



<http://acver.fr/guidepourlenseignementenlangue>



<http://acver.fr/pgrc3>



<https://eduscol.education.fr/1688/semaine-des-langues-vivantes>



Retour page
accueil



Avant de se lancer...

Proposition de mise en œuvre

Les activités proposées se veulent **une découverte de différentes langues**, choisies au regard de leur sonorités et origines variées.

Nous vous proposons **deux entrées possibles**:

- Chaque jour de la semaine de langues, **décliner la même activité** dans chacune des langues proposées: Anglais, Espagnol (Mexique), Twi (Ghana) et Tamoul (Inde)
- **Choisir une langue cible** pour la semaine des langues et mener les différentes activités proposées: chant/virelangue/plouf, Simon says, jeux de cour de récréation et se présenter à l'oral.

Les activités sont prévues pour se faire quotidiennement à raison de 15/20 min par activité.

Vous trouverez des propositions de déroulé pour chaque type d'activité vous donnant les grandes lignes de mise en œuvre et les points de vigilance à avoir.

Chaque activité est accompagnée de ses supports authentiques réalisés par des assistants de langue du département:

- Flashcards pour la classe
- Différents audios (prononciation lente, rapide, parlée et chantée)
- Différentes capsules vidéos (avec visuel flashcards ou album, en contexte avec élèves)
- Les tapuscrits **à destination des enseignants** comme aide à l'oralisation en classe par les adultes.

Pour vous accompagner dans la mise en œuvre de ces activités, vous pouvez vous rapprocher des CPC de vos circonscriptions en charge du dossier LVE ou des CPD LVE ([contacts](#) ici)





Pour aller plus loin

La semaine des langues est un temps ciblé sur une semaine. Toutefois, ces activités peuvent se poursuivre au-delà du 21 mai 2021.

Dans la classe:

- Mener les autres activités ou cibler les autres langues.
- Prendre appui sur les personnes ressources en lien avec l'école (AESH, animateurs, personnels de cantine, association...) ou les parents de manière à élargir le champ des langues proposées dans ces activités.

Dans l'école:

- Proposer d'autres temps forts durant ou après la semaine des langues.
- De la même manière que dans la classe, ne pas oublier de prendre appui sur les personnes ressources en lien avec l'école ou les parents de manière à élargir le champ des langues proposées dans ces activités.



<http://acver.fr/padlet-dsden78>



<http://acver.fr/padletsemaine>





Chant/virelangue/plouf

objectif

- Découverte sonore de différentes langues, jouer avec les sonorités
- **Mémoriser** un chant, un virelangue, une plouf afin de le **reproduire** en contexte
- Comparer pour apprendre

déroulé

- Phase de découverte: (choisir une langue et un type d'activité orale)
 - Faire visionner/écouter le chant, le virelangue ou la plouf aux élèves
 - Mener des échanges sur l'origine, la ressemblance, les différences
 - Donner l'objectif et le positionnement dans un projet

5
min

Exemple: apprendre le chant, le virelangue ou la plouf pour s'enregistrer et se filmer et montrer aux parents par l'intermédiaire d'un ENT, d'un site... proposer de réinvestir la plouf lors des jeux de récréation ou en EPS

- Phase d'acquisition du chant:
 - Montrer quelques flashcards, écouter, répéter.
 - Faire des petits jeux avec les flashcards pour aider à la mémorisation des mots avec des activités type « point to » « what's missing » « What is it »
 - Visionner/écouter à nouveau le chant en montrant au fur et à mesure les flashcards
 - Faire mémoriser le chant par imprégnation ((le tapuscrit est à destination des enseignants, il n'est pas un support de mémoire destiné aux élèves)

10
min

OU

- Phase d'acquisition du virelangue et de la plouf:
 - Écouter plusieurs fois en introduisant une gestuelle et une rythmique qui soutiennent le phrasé du virelangue et de la plouf
 - Faire mémoriser par imprégnation ((le tapuscrit est à destination des enseignants, il n'est pas un support de mémoire destiné aux élèves)

10
min

- Phase de consolidation:
 - Faire mémoriser à plusieurs reprises au cours de la journée en écoutant et rythmant les activités orales.

5
min

Anglais
Ressources



Espagnol
Ressources



Tamoul - Inde
Ressources



Twi - Ghana
Ressources



Retour page
accueil



Réaliser une cocotte en papier

objectif

- Découverte sonore de différentes langues, jouer avec les sonorités
- **Comprendre** une série de consignes **pour réaliser un objet**

pré-requis

- Travailler les différents types de pliages d'une feuille sans réaliser le programme de pliage de la cocotte en français

déroulé

- Phase de découverte: (choisir une langue)
 - Visionner le programme de pliage dans sa totalité avec les élèves
 - Mener des échanges sur l'origine, la ressemblance, les différences
 - Donner l'objectif et le positionnement dans un projet

Exemple: réaliser le pliage ...
- Phase de compréhension des étapes du pliage:
 - Revoir la vidéo et repérer des mots clés essentiels (verbes d'action pour réaliser le pliage).
 - Proposer si nécessaire des arrêts/retours en arrière sur la vidéo
 - Répéter dans la mesure du possible ce qui est dit ou les mots clés en fonction de ce que repèrent les élèves.
- Phase de réalisation de la cocotte (pour chaque étape de pliage)
 - Distribuer les carrés de papier
 - Visionner la vidéo étape par étape. Laisser un temps aux élèves pour réaliser l'action proposée.

Prolongement

- Pour l'activité en anglais: utiliser la cocotte comme support de réinvestissement de structures /lexiques travaillés en classe

Anglais
Ressources



Espagnol
Ressources



Tamoul - Inde
Ressources



Twi - Ghana
Ressources



Retour page
accueil



Approche culturelle autour de jeux de cours

Jeu mathématiques « Shut the box »

objectif

- Découverte sonore de différentes langues
- **Apprendre les nombres de 1 à 10 dans différentes langues** pour les réinvestir dans le jeu
- Comprendre les consignes de jeu

pré-requis

- Connaître et avoir joué en français au jeu « Ferme la boîte »/ « Shut the box »

déroulé

- Phase de découverte:

5
min

- Visionner les flashcards en activant l'audio de la langue choisie
- Mener des échanges sur l'origine, la ressemblance, les différences
- Donner l'objectif et le positionnement dans un projet

Exemple: apprendre les nombres de 1 à 10 dans une langue pour jouer de manière autonome

- Phase d'acquisition:

10
min

- Refaire visionner les flashcards et écouter plusieurs fois l'audio
- Faire répéter les nombres de 1 à 10 de manière à les faire mémoriser (en collectif, puis par petits groupes, puis individuellement)
- Faire des petits jeux avec les flashcards pour aider à la mémorisation des nombres de 1 à 10 dans la langue cible. Les consignes peuvent être données en français: Quel est le nombre montré? Quel est le nombre d'avant? Quel est le nombre d'après? ...

- Phase de consolidation:

5
min

- Pratiquer le jeu en collectif (enseignant meneur) puis en petits groupes à plusieurs reprises au cours de la journée.

Prolongement

- Ouvrir le jeu à d'autres langues de la classe avec l'aide de parents ou personnes ressources de l'école.
- Introduire d'autres jeux mathématiques utilisant la numération jusqu'à 10.

Anglais
Ressources



Espagnol
Ressources



Tamoul - Inde
Ressources



Twi - Ghana
Ressources



Retour page
accueil



Apprendre à se présenter dans différentes langues

Se présenter: nom, âge, d'où l'on vient et parler de ses animaux de compagnie

objectif

- Découverte sonore de différentes langues/ jouer avec les sonorités
- **Savoir se présenter** dans différentes langues
- **Oraliser en interaction** (saynètes, jeux de rôles...)

déroulé

- Phase de découverte:
 - Montrer la vidéo des assistants se présentant dans leur langue.
 - Mener des échanges sur l'origine, la ressemblance, les différences.
 - Donner l'objectif et le positionnement dans un projet.

Exemple: se présenter aux élèves d'une autre classe dans une autre langue...
- Phase d'acquisition:
 - Visionner à plusieurs reprises la vidéo avec les élèves.
 - Montrer les flashcards, écouter, répéter les structures et lexique ciblés.
 - Écouter à nouveau la vidéo et inciter les élèves à anticiper puis répéter les phases.
 - Faire mémoriser les structures par imprégnation.
- Phase de consolidation:
 - Pratiquer à plusieurs reprises au cours de la journée les structures en les écoutant (faire disparaître progressivement le support vidéo pour ne s'appuyer que sur le support audio).

prolongement

- Réaliser une carte animée avec l'application Chatter Pix où les élèves s'enregistrent pour animer la carte.

Anglais
Ressources



Espagnol
Ressources



Tamoul - Inde
Ressources



Twi - Ghana
Ressources



Retour page
accueil