

Ressources

Groupe Langues Vivantes 91

**KESAKO
L'EMILE ?**



**Ressources
institutionnelles**



**Avant de se
lancer en
EMILE**



**Pour aller
plus loin en
EMILE**



**Enseigner en
EMILE :**
Espace/Géométrie
Cycle 2

se repérer, se déplacer sur
un quadrillage



Cliquez sur
les images



**Présentation du
projet : se
déplacer dans le
zoo de Sydney**



**Les activités de
LVE associées au
projet**



**La séquence
EMILE**



**Outils /
Ressources**



Kesako l'EMILE



Enseignement d'une
Matière Intégrée en
Langue Etrangère



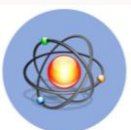
Content and Language
Integrated Learning

Enseigner en EMILE c'est enseigner des contenus disciplinaires des programmes en LVE. Il est nécessaire de :

- choisir des matières en fonction de la complexité des notions à travailler et objectifs d'apprentissage



GEOGRAPHIE /
REPERAGE DANS L'ESPACE



SCIENCES
DECOUVERTE DU
MONDE



MUSIQUE



EPS / MOTRICITE



GEOMETRIE



THEATRE



ARTS VISUELS



RITUELS

- mener régulièrement des séances de LVE pour soutenir l'enseignement de la matière en LVE

Cette ressource s'adresse aux enseignants qui enseignent déjà ou qui souhaitent enseigner une discipline dans une langue étrangère. La langue d'enseignement privilégiée ici est l'anglais.

Cette approche d'enseignement ne peut être abordée que si des séances d'anglais sont régulièrement mises en œuvre et si les élèves ont déjà un niveau de compréhension et d'expression orale suffisant pour aborder l'apprentissage des notions disciplinaires dans une LVE.





Des atouts

pédagogiques

- Association du faire et du dire : pédagogie de projet et pédagogie actionnelle
- Attention et intérêt des élèves renforcés dans la discipline par l'introduction de la langue
- Variété des modalités de travail : travail en groupe, en binôme, en collectif
- Rôles multiples de l'enseignant : utilisation d'une gestuelle et de supports pour faciliter la compréhension
- Apports culturels dans l'approche des disciplines

linguistiques

- La langue, un vecteur de communication avec des vrais échanges pour arriver à un but final
- Temps de parole des élèves augmenté dans la langue : priorité à l'oral
- La langue utilisée en contexte : l'appropriation de la langue en est facilitée
- La reformulation permettant une meilleure appropriation de la notion



**Vidéo : Exemples
de mises en œuvre**
Enseigner en EMILE – GD LVE 91



Retour page
accueil



Ressources institutionnelles

En LVE



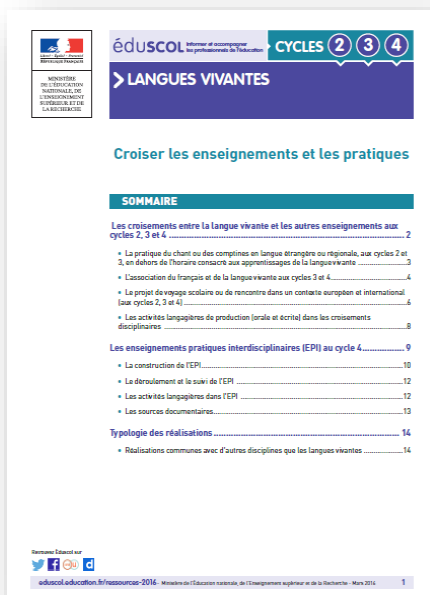
<http://acver.fr/rapportmanestaylor>



<http://acver.fr/guidepourlenseignementdeslangues>



<http://acver.fr/guidepourlenseignementenlangue>





Ressources institutionnelles

En géométrie



Au cycle 2, les élèves acquièrent à la fois des connaissances spatiales comme l'orientation et le repérage dans l'espace et des connaissances géométriques sur les solides et sur les figures planes. Apprendre à se repérer et se déplacer dans l'espace se fait en lien étroit avec le travail dans « Questionner le monde » et « Éducation physique et sportive ». Les connaissances géométriques contribuent à la construction, tout au long de la scolarité obligatoire, des concepts fondamentaux d'alignement, de distance, d'égalité de longueurs, de parallélisme, de perpendicularité, de symétrie.

Les compétences et connaissances attendues en fin de cycle se construisent à partir de problèmes, qui s'enrichissent tout au long du cycle en jouant sur les outils et les supports à disposition, et en relation avec les activités mettant en jeu les grandeurs géométriques et leur mesure.

Dans la suite du travail commencé à l'école maternelle, l'acquisition de connaissances spatiales s'appuie sur des problèmes visant à localiser des objets ou à décrire ou produire des déplacements dans l'espace réel. L'oral tient encore une grande place au CP mais les représentations symboliques se développent et l'espace réel est progressivement mis en relation avec des représentations géométriques. La connaissance des solides se développe à travers des activités de tri, d'assemblages et de fabrications d'objets. Les notions de géométrie plane et les connaissances sur les figures usuelles s'acquièrent à partir de résolution de problèmes (reproduction de figures, activités de tri et de classement, description de figures, reconnaissance de figures à partir de leur description, traces en suivant un programme de construction simple). La reproduction de figures diverses, simples et composées est une source importante de problèmes de géométrie dont on peut faire varier la difficulté en fonction des figures à reproduire et des instruments disponibles. Les concepts généraux de géométrie (droites, points, segments, angles droits) sont présentés à partir de tels problèmes.

En géométrie comme ailleurs, il est particulièrement important que les professeurs utilisent un langage précis et adapté et introduisent le vocabulaire approprié au cours des manipulations et situations d'action où il prend sens pour les élèves, et que ceux-ci soient progressivement encouragés à l'utiliser.

Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères	
Se repérer dans son environnement proche. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. <u>6.Vocabulaire</u> permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, front, sud, est, ouest, ...). <u>6.Vocabulaire</u> permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/gauche, monter, descendre, ...).	Ce travail est mené en lien avec « Questionner le monde ». Passer, dans les activités, de l'espace proche et connu à un espace inconnu. Mises en situations, avec utilisation orale puis écrite d'un langage approprié.
Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vue lointaine de son pays). <u>6.Quadrilles</u> modes de représentation de l'espace.	Ce travail est mené en lien avec « Questionner le monde ». Étudier des représentations de l'espace (maquettes, plans, photos), en produire. Dessiner l'espace de l'école.
S'orienter et se déplacer en utilisant des repères. Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. <u>6.Représentations spatiales</u> . <u>6.Relations</u> entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.	Parcours de découverte et d'orientation pour identifier des éléments, les situer les uns par rapport aux autres, anticiper et effectuer un déplacement, le coder. Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire. Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions. Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.

[J'enseigne au cycle 2 | éducol | Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports - Direction générale de l'enseignement scolaire \(education.fr\)](https://education.fr/document/15511/download)

éducol Informations et accompagnement des professeurs des écoles

CYCLES 2 3 4

MATHÉMATIQUES

Espace et géométrie

Initiation à la programmation aux cycles 2 et 3

Introduction

L'initiation à la programmation constitue une nouveauté importante pour les cycles 2 et 3. Elle s'inscrit dans les objectifs du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, où il est précisé, dans le domaine 1 (Les langages pour penser et communiquer) :

- « L'élève sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatisés de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il est capable de concevoir pour créer des applications simples. » Il agit aux cycles 2 et 3 d'amorcer un travail qui sera poursuivi au cycle 4.

L'initiation à la programmation apparaît dans le programme au sein du thème Espace et géométrie en lien avec l'objectif « (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères » au cycle 2 et « (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations » au cycle 3.

La diversité des équipements sur le territoire nécessite de s'appuyer sur des activités faisant appel des supports variés :

- « sans matériel spécifique, « en débrouillé » ;
- « des robots programmables » ;
- « des applications en ligne utilisables sur ordinateurs ou tablettes » ;
- « des logiciels pouvant être installés sur des ordinateurs ou des tablettes ».

L'initiation à la programmation pourra être une opportunité pour des travaux interdisciplinaires :

- « avec le champ questionner le monde au cycle 2, par exemple, autour de la question du repérage » ;
- « ou avec le français, dans le développement des usages du langage oral ou écrit, notamment en créant des histoires illustrées par de courtes animations créées par les élèves » ;
- « ou encore en langues vivantes en créant des animations où les personnages dialoguent en langue étrangère » ;

Les situations et les outils présentés dans ce document sont, en fonction de ce qui a été fait précédemment, aussi bien conçus pour des élèves de cycle 2 que de cycle 3, sauf si le contraire est précisé.

Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports

education.fr/ressources-2016

Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports - Direction générale de l'enseignement scolaire - Mars 2016

<https://eduscol.education.fr/document/15511/download>

<https://eduscol.education.fr/document/15508/download>

éducol Informations et accompagnement des professeurs des écoles

ÉVALUATION

CYCLES 2 3 4

MATHÉMATIQUES

Déplacements

Exercice

Le petit disque est dans la case B1, on le déplace de 3 cases vers le bas et de 1 case vers la gauche.

Où arrive-t-il ?

Il arrive dans la case _____

Le petit disque est dans la case C2, on le déplace de 2 cases vers la gauche, de 1 case vers le haut et de 3 cases vers la droite.

Où arrive-t-il ?

Il arrive dans la case _____

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

<https://eduscol.education.fr/document/15409/download>





Avant de se lancer en EMILE

Les 4 C's

Communication

- Considérer la langue comme outil de communication au service des apprentissages
- Mettre en œuvre des temps de langue réguliers pour réactiver le lexique et les structures langagières

Culture

- Aborder l'interculturalité : les disciplines empruntent aux pays de référence pour partie les thèmes étudiés et les pratiques pédagogiques.
- Éduquer à la citoyenneté

Cognition

- Favoriser des approches multi-sensorielles
- Proposer des activités ludiques
- Développer des stratégies d'apprentissage, de compréhension et d'interaction transposables

Contenus

- Associer la poursuite d'objectifs linguistiques et disciplinaires.

Content
Communication
Cognition
Culture



Vidéo : Introduction to CLIL : The 4 C'S





Avant de se lancer en EMILE

Des atouts pour la pédagogie et la langue



Vidéo : Exemples de
mises en œuvre

Mise en projet des notions
disciplinaires facilitées :
donner du sens aux
enseignements

Association du faire et du dire
: activités de manipulation et
de pratique orale de l'élève

Diversité des modalités de
travail : travail en groupe, en
binôme, collectif

Etayage de l'enseignant :
utilisation d'une gestuelle et
de supports pour faciliter la
compréhension

Attention et intérêt des élèves
renforcés dans la discipline

Apports culturels dans
l'approche des disciplines



La langue, un vecteur de
communication avec des
vrais échanges pour arriver
à un but final

Temps de parole des élèves
augmenté dans la langue :
priorité à l'oral

Des mots et expressions de
la discipline plus simples à
comprendre, imagés voire
transparents

La langue utilisée en
contexte : l'appropriation de
la langue en est facilitée

La reformulation permettant
une meilleure appropriation
de la notion





Avant de se lancer en EMILE




Exemple de fiche de préparation

Éléments en lien avec l'EMILE surlignés en jaune dans la fiche

Les 4Cs en vert



Cycle / niveau : Durée de la séance :	Intitulé de la séquence :	Intitulé de la séance et place dans la séquence :
Compétence disciplinaire : c.f B.O	Compétence en LVE : c.f B.O	Matériel : de l'enseignant / de l'élève  Cliquez sur la fiche
Objectif disciplinaire : → Contenu En terme de capacité	Objectif langagier en LVE : → Contenu / communication Comprendre à l'oral / parler en continu / réagir et dialoguer / lire /	
Pré requis dans la discipline : → Contenu connaissances et capacités nécessaires pour la réalisation de la tâche de la séance	Pré requis en LVE : → Contenu / communication connaissances et capacités nécessaires pour la réalisation de la tâche de la séance	
Apports culturels : (lien avec la culture du/ des pays de la langue enseignée) → Culture		

Forme de travail	Déroulement	Rôle du maître / consignes	Ce que j'attends de l'élève	Durée
<u>Au choix :</u> Individuelle	Réinvestissement	Permettre aux élèves par des activités ludiques (jeux, vidéos, saynètes...) de réactiver leurs connaissances en utilisant le lexique et les structures travaillées lors de la séance précédente. La priorité sera donnée à l'expression orale des élèves. → Communication		
Binôme	Introduction de la structure langagière	Cette phase essentielle doit permettre aux élèves de mémoriser les mots-clés nécessaires à la compréhension du contenu de la séance et les structures langagières pour les inciter à communiquer. Il est indispensable que l'enseignant soit vigilant à son étayage (vidéos, flashcards, chants, gestuelle, modulation de la voix, matériel...). → Communication / Contenu		
Groupe				
collective				

	Lancement	Situer la séance dans la réalisation du projet en indiquant aux élèves à quelle étape du projet correspond la séance. → Contenu / culture	
	Recherche	Les élèves sont en activité. Ils réalisent une tâche, étape nécessaire dans la finalité du projet. → Cognition / Communication	
	Synthèse Communication	La synthèse doit permettre de mettre en lumière les éléments découverts ou appris lors de la séance. C'est aussi l'occasion pour les élèves de répéter, de reformuler et donc de s'exprimer à l'oral. La priorité sera donnée à l'expression orale des élèves guidée par l'enseignant. → Contenu / Communication	
	Bilan	Dans cette phase récapitulative, les élèves ont la possibilité de faire une trace écrite (individuelle et/ou collective) de ce qui a été découvert pendant la séance ; cette trace écrite pourra servir de support, d'outil pour les séances suivantes. → Contenu / cognition / communication / culture	
	Réinvestissement	Sous forme de rituels entre deux séances. → Communication / Contenu	

Prolongement :





Pour aller plus loin en EMILE

Les projets de géométrie en EMILE

Représentation dans l'espace



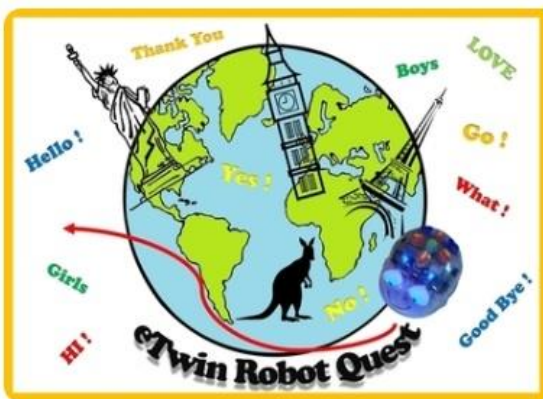
La préparation d'une sortie dans le quartier
(CE2 Mme Roux école élémentaire Vaillant
à Palaiseau)



Un quadrillage dans une
cour d'école à
Evry-Courcouronnes

eTwin Robot Quest

Exploitation de l'outil numérique



Projet collaboratif du cycle 1 au cycle 3 associant programmation robotique et langues vivantes. Les participants accompagneront un personnage (Bootsy) dans sa quête à travers le monde anglophone. Sur chaque période, chaque participant disposera d'un morceau de planisphère pour coder son déplacement et collectera des éléments culturels et linguistiques du monde anglophone sur son passage. Ces éléments seront partagés sur le Twinspace pour réaliser des collections. Ce projet durera de septembre à juin.

[Lien vers la vidéo de présentation du projet](#)





Pour aller plus loin en EMILE

Les projets pluridisciplinaires

EMC :

Passer un permis piéton
en réalisant un parcours
sur plan

Musique :

Coder son
déplacement avec
des sons

EPS :

Proposer une
séquence :

- course d'orientation
- danse (country, traditionnelle...)

Géométrie
se repérer ,
se déplacer
sur
quadrillage

Questionner l'espace :

- Dessiner l'espace de la classe et positionner les élèves ou les objets
- Réaliser un jardin fleuri et coloré selon un plan quadrillé

Arts visuels :

Observer des
principes de
composition
plastique
(Vasarely,
Mondrian)





Présentation du projet : Se déplacer dans le zoo de Sydney

GEOMETRIE

- Situer des objets et des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères
- Produire des représentations des espaces moins familiers.
- S'orienter et se déplacer en utilisant des repères
- Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire

ANGLAIS

Comprendre et s'exprimer à l'oral :

- Lexique du positionnement et déplacement.
- Structures langagières pour décrire des déplacements et/ou la position d'un objet.

Approches culturelles :

- Les animaux d'Australie

Tâche finale : visiter le zoo de Sydney puis créer son propre zoo et organiser un parcours de visite



SE SITUER DANS L'ESPACE

- Situer un lieu sur une carte (l'Australie, Sydney, le zoo)
- Utiliser différentes représentations : carte, planisphère, globe, plan...
- Découvrir l'inversion des saisons hémisphère nord/sud

QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

- Observer les animaux d'Australie : les reconnaître, les nommer, identifier leur régime alimentaire, leur mode de déplacement





Les activités de LVE liées au projet

Le lexique et les structures en anglais

Les pré-requis

- Le lexique : les lettres de l'alphabet et les nombres
- Les structures : What is it ? → it is ...

À acquérir

Les animaux

Le lexique :

a dingo – a koala – a crocodile – a cassowary – a kookaburra – an echidna – a wombat – a platypus – a tasmanian devil – a kangaroo

Les structures :

- Which animal is on the right of the (animal) / on the left of the (animal) ? → It is (animal)
- The (animal) is in (lettre/chiffre).

Le quadrillage

Le lexique :

a grid – a column – a row – a square

Les structures :

- Put the (animal) on A5.
- Where is (the animal) ? → It is in C1.

Les positions/ déplacements

Le lexique :

on the left – on the right

Les structures :

- Where is the (animal) ? The (animal) is in C3.
- Go to ... - Go back - Stop
- Jump/Go forward - jump/Go back/backwards - jump left - jump right
- Go forward one step - Go to the left/right two steps
- Turn around



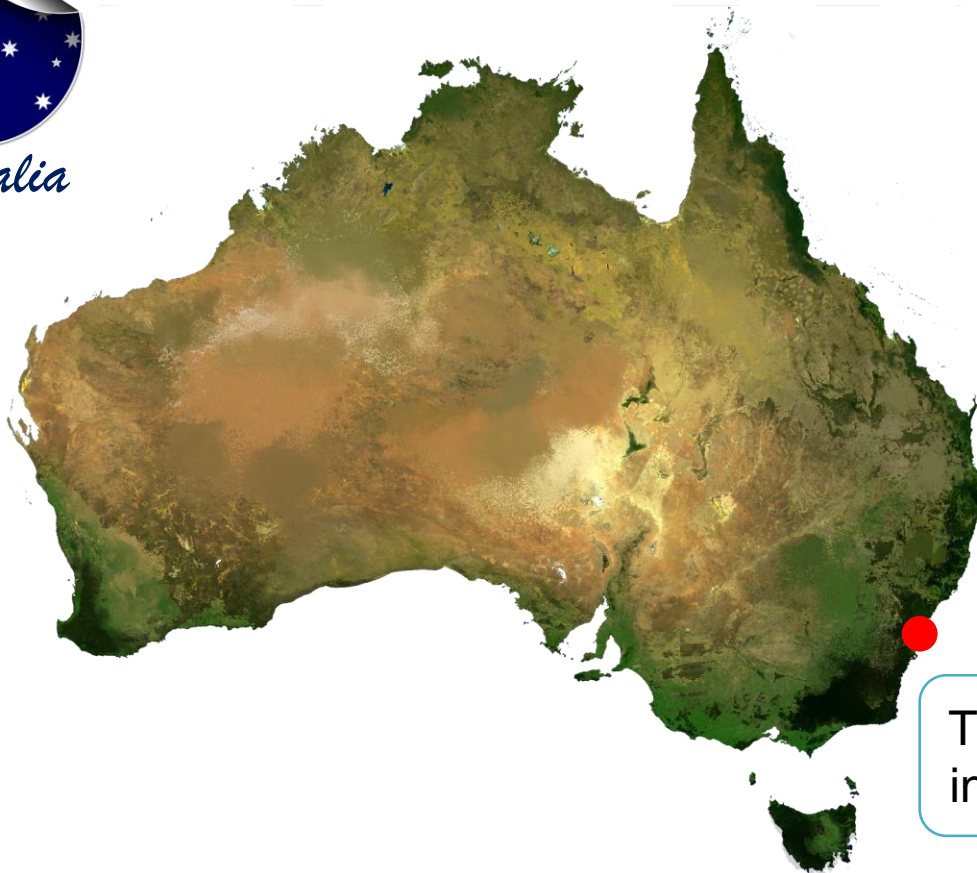


Les activités de LVE liées au projet



Australia

Let's discover the zoo in Sydney !



The zoo is
in Sydney.





Les activités de LVE liées au projet



Australia

Let's discover the zoo in Sydney !

The map of the zoo





Les activités de LVE liées au projet



Australia

Let's play with the animals !

Activité 1 : Compréhension Orale : Australian animals



Activité 2 : Production Orale en interaction : Guess the animal

Let's play !

Guess the animal



Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : Le matériel proposé est imprimable et plastifiable.

- un lot de cartes-animaux
- une fiche guide par joueur
- un tableau vierge à compléter par joueur
- un feutre effaçable par joueur

	✗	✓	✓	✓	✗	✗
	✗	✓	✗	✓	✗	✓
	✗	✓	✓	✓	✓	✗
	✗	✓	✗	✗	✗	✗
	✗	✓	✓	✓	✗	✓





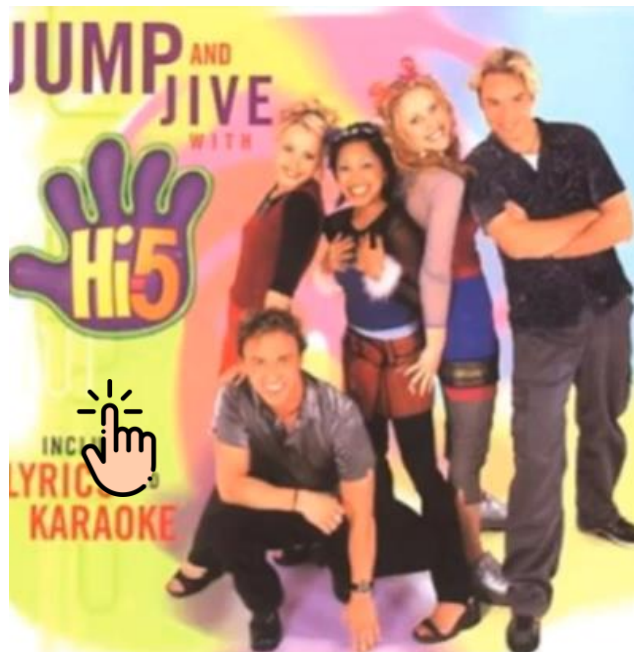
Les activités de LVE liées au projet

Let's dance !

Jump forward, jump back
Touch your nose
Jump forward, jump back
Touch your toes
Jump forward, jump back
Turn around
Jump forward, jump back
Touch the ground

Jump left, jump right
Touch your nose
Jump left, jump right
Touch your toes
Jump left, jump right
Turn around
Jump left, jump right
Touch the ground

Jump forward, jump back
Touch your nose
Jump forward, jump back
Touch your toes
Jump forward, jump back
Turn around
Jump forward, jump back
Touch the ground



Hi-5 – Australian Group





La séquence en EMILE

Proposition de séquence de géométrie en anglais pour créer son propre zoo et organiser son parcours de visite

Séances	Objectifs
Etape 1 : Réaliser des déplacements sur un quadrillage de cases	
Séance 1 En classe	<p>Géométrie : découverte du quadrillage (cf. fiche détaillée)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire un quadrillage et identifier ligne, colonne et croisement. <p>LVE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser les mots : <i>a grid – a column – a row – a square</i> - Connaître et utiliser le nom des lettres de l'alphabet et les nombres (en fonction du niveau des élèves).
Séance 2 En extérieur	<p>Géométrie : Vers le déplacement sur quadrillage</p> <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer sur un quadrillage pour aller d'un point A vers un point B. - coder un déplacement allant d'un point vers un autre. <p>LVE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donner des instructions pour effectuer des déplacements : <p><i>Go forward one step</i> <i>Go to the left one step</i> <i>Go to the right two steps</i> <i>Go backwards</i> (pour retourner sur la case précédente) <i>Stop</i> <i>Go back</i> (pour revenir au point de départ)</p>
Séance 3 En classe	<p>Géométrie : Déplacement sur quadrillage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un déplacement déjà codé. - Coder un déplacement déjà tracé. <p>LVE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donner des instructions pour effectuer des déplacements
Séance 4 En extérieur	<p>Géométrie : Déplacement et repérage sur quadrillage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nommer une case en associant une lettre à un nombre. - Coder et décoder une case. <p>LVE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donner des instructions, des consignes. - <i>Put the (animal) on A5.</i> <p>- Poser des questions simples et y répondre :</p>
	<p>- <i>Where is the (animal) ? The (animal) is in (lettre/chiffre).</i></p> <p>- <i>Which animal is in (lettre/animal) ? It is the (animal).</i></p>
Etape 2 : Coder/décoder des cases d'un quadrillage (du zoo de Sydney)	
Séance 5 En classe	<p>Géométrie : Repérage sur quadrillage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coder et décoder une case. <p>LVE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donner des instructions, des consignes. - <i>Put the (animal) on A5.</i> <p>- Poser des questions simples et y répondre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Where is the (animal) ? The (animal) is in (lettre/chiffre).</i> - <i>Which animal is in (lettre/animal) ? It is the (animal).</i>
Séance 6 En classe	<p>Géométrie : Repérage sur quadrillage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coder et décoder une case. <p>LVE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poser des questions simples et y répondre : - <i>Where is the (animal) ? The (animal) is in (lettre/chiffre).</i> - <i>Which animal is in (lettre/animal) ? It is the (animal).</i>
Etape 3 : Construire son propre zoo et créer un parcours de visite en utilisant les cases du quadrillage	
Séance 7	<p>Réalisation du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dessiner son propre zoo et réaliser un quadrillage par-dessus. - Placer des animaux. - présenter son zoo en identifiant les animaux dans les cases.
Séances 8 et 9	<p>Réalisation du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer un parcours pour visiter 5 à 7 animaux dans le zoo. - Décrire son parcours - Dictier le parcours à suivre à un autre élève pour visiter les animaux dans l'ordre défini à l'avance.



Cliquer sur la fiche pour avoir la séquence détaillée





Outils et Ressources à télécharger :



Les flashcards / posters :

- Les animaux de l'Australie
- Les mouvements de la chanson « Jump forward , jump back »
- Affiches « left-right »
- Paroles de la chanson « Jump Forward, jumps back » de Hi-5
- 31 idées pour utiliser les flashcards
- Le plan du zoo de Sydney

Les plans quadrillés :

- Diaporama d'un quadrillage progressif
- Plans quadrillés du zoo de Sydney

Les jeux :

- Jeu d'association photo/ nom de l'animal sur « learningapps »
- Jeu « Guess the animal »

Les vidéos :

- La chanson « The alphabet rap »
- Vidéo : Introduction to grids
- Vidéo émission Lumni « Australie en danger »
- Présentation du zoo de Taronga à Sydney.
- Vidéo « jump forward, jump back » de Hi-5

Cliquer sur les textes
soulignés pour accéder à
la ressource en ligne

Pour aller plus loin :



Ressources numériques en mathématiques : Codage et programmation (sites et applications)

