



Au collège, travailler les compétences écrites à partir d'extraits d'œuvres littéraires (appariement)

Identifiant

AP2241

Partageable sur les réseaux sociaux

Contacts

Accepte d'être contacté par mail pour échanger au sujet de son activité :

Aurelie Desgranges (Auteur)

Repères pour éduquer enseigner et apprendre dans un environnement numérique

Repère principal	Rendre les élèves autonomes (créativité et production)
Autre repère	Travailler en équipe / partager ses pratiques

Parcours et axes

S'inscrit dans un parcours	Aucun parcours associé
Axe(s) associé(s)	Lecture, écriture et oralisation

Domaines d'enseignement et public visé

Domaines d'enseignement	2D-Langues vivantes
Public visé	Cycle 4

Description de l'activité

Niveau de pratique numérique de l'élève	Débutant
Pratiques numériques de l'élève	Aucune
Outils numériques utilisés par l'élève	Matériel / Ordinateur fixe Internet et services en ligne / Accès à internet
Durée de l'activité	Une séance
Nature du travail pédagogique de l'élève	S'entraîner

Modalité d'utilisation	En groupe
Lieu de l'activité	En salle d'informatique ou multimédia
Lien(s) internet(s)	LearningApps
Compétence	Compréhension écrite

Résumé de l'activité

Cette activité s'inscrit dans le cadre d'une séquence dédiée à Sherlock Holmes et Conan Doyle pour le niveau 4ème. Elle est en lien avec deux autres fiches Cartoun qui figurent sous le même intitulé. Il s'agit ici d'un travail de compréhension écrite pour des élèves de 4ème à partir de résumés des nouvelles de Conan Doyle sur Sherlock Holmes. L'objectif est d'associer les couvertures des nouvelles avec le titre des nouvelles. Cette activité a été créée dans le cadre d'un projet de recherche e-FRAN, IDEE (Interactions Digitales pour l'Enseignement et l'Education), Groupe CERAD (Collectifs Enseignants et Ressources pour l'Autonomie des Elèves). Les membres du groupe CERAD anglais sont : Régine Ballonad-Berthois, Alan Coughlin, Aurélie Desgranges, Brigitte Gruson, Carole Le Hénaff, Valérie Legault, Nolwenn Quéré et Sabrina Srey.

Scénario

Travail en binômes

Chaque binôme doit faire correspondre, sur LearningApps, 3 titres de nouvelles de Sherlock Holmes avec une illustration correspondante.

Pour cela, il faut utiliser le jeu "Regroupement" sur LearningApps, rentrer les noms des titres des nouvelles de Sherlock Holmes, et rentrer quelques images correspondant à ces romans.

Pour cela, le site suivant met à votre disposition une banque d'images dédiées à Sherlock Holmes.

<https://www.overdrive.com/series/sherlock-holmes?sort=title&sd=asc>

Lien vers les résumés des nouvelles :

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Sherlock_Holmes

Analyse

Il semble difficile pour les élèves de faire cette activité d'appariement uniquement après une seule lecture des résumés des nouvelles. Il semblerait plus adapté de proposer cette activité en clôture d'un travail de compréhension écrite.

Pièges à éviter





Au collège, travailler les compétences écrites à partir d'extraits d'œuvres littéraires (production écrite)

Identifiant

AP2242

Partageable sur les réseaux sociaux

Contacts

Accepte d'être contacté par mail pour échanger au sujet de son activité :

Aurelie Desgranges (Auteur)

Repères pour éduquer enseigner et apprendre dans un environnement numérique

Repère principal	Rendre les élèves autonomes (créativité et production)
Autre repère	Renforcer l'interactivité avec et entre les élèves

Parcours et axes

S'inscrit dans un parcours	Aucun parcours associé
Axe(s) associé(s)	Lecture, écriture et oralisation

Domaines d'enseignement et public visé

Domaines d'enseignement	2D-Langues vivantes
Public visé	Cycle 4

Description de l'activité

Niveau de pratique numérique de l'élève	Débutant
Pratiques numériques de l'élève	Saisie, traitement ou diffusion de texte et données chiffrées
Outils numériques utilisés par l'élève	Internet et services en ligne / Accès à internet Matériel / Ordinateur fixe
Durée de l'activité	Une séance



Nature du travail pédagogique de l'élève

Produire

Modalité d'utilisation

En groupe

Lieu de l'activité

En salle d'informatique ou multimédia

Lien(s) internet(s)

LearningApps

Transférabilité de l'activité

à d'autres domaines d'enseignement

Compétence

Production écrite

Résumé de l'activité

Cette activité s'inscrit dans le cadre d'une séquence dédiée à Sherlock Holmes et Conan Doyle pour le niveau 4ème. Elle est en lien avec deux autres fiches Cartoun qui figurent sous le même intitulé.

Il s'agit d'un travail de production écrite dont l'objectif est de créer deux phrases commençant par "in this story" qui ciblent des éléments essentiels des résumés. Cette production donne ensuite lieu à la création, sur LearningApps, d'un jeu type jeu du Millionnaire.

Cette activité a été créée dans le cadre d'un projet de recherche e-FRAN, IDEE (Interactions Digitales pour l'Enseignement et l'Education), Groupe CERAD (Collectifs Enseignants et Ressources pour l'Autonomie des Elèves). Les membres du groupe CERAD anglais sont : Régine Ballonad-Berthois, Alan Coughlin, Aurélie Desgranges, Brigitte Gruson, Carole Le Hénaff, Valérie Legault, Nolwenn Quéré et Sabrina Srey.

Scénario

1/ Productions écrites

La première étape se fait sur les cahiers ou sur papier libre, sans accès à l'ordinateur. L'utilisation des contenus des activités précédentes, qui figurent dans le cahier, est autorisée.

Les élèves doivent produire deux phrases qui portent spécifiquement sur un ou deux points de chacun des 3 résumés qu'ils ont à lire.

Ils ont donc 3 productions (6 phrases) à faire.

Il n'est pas possible, pour les élèves, d'utiliser les mots surlignés dans les résumés afin d'éviter que les autres élèves devinent trop facilement à quel résumé la phrase correspond.

Différenciation possible : production du nombre de phrases possiblement réduite

2/ Mise en ligne sur LearningApps par les élèves

Lorsque les élèves ont produit leurs phrases, ils rentrent leurs productions sur LearningApps (activité "Jeu du millionnaire"), en associant la production au titre. Ils écrivent donc sur LearningApps :

- les titres des 3 résumés
- les productions écrites sur chacun des 3 résumés.

Adaptation possible de l'activité: possibilité de corriger ces productions, avant la mise en ligne sur LearningApps

3/ Mise en activité du jeu du millionnaire

Analyse



Auteur : Aurelie Desgranges

Dernière modification : 09 mai 2019

<http://creativecommons.fr/licences/>

Pour préparer cette activité, il est nécessaire d'entraîner les élèves à la pratique de la reformulation. Pour plus d'information, voir la fiche Cartoun du même nom centrée sur la reformulation.

Pièges à éviter





Au collège, travailler les compétences écrites à partir d'extraits d'œuvres littéraires

Identifiant

AP2240

Partageable sur les réseaux sociaux

Contacts

Accepte d'être contacté par mail pour échanger au sujet de son activité :

Aurelie Desgranges (Auteur)

Repères pour éduquer enseigner et apprendre dans un environnement numérique

Repère principal	Renforcer l'interactivité avec et entre les élèves
Autre repère	Rendre les élèves autonomes (créativité et production)

Parcours et axes

S'inscrit dans un parcours	Aucun parcours associé
Axe(s) associé(s)	Lecture, écriture et oralisation

Domaines d'enseignement et public visé

Domaines d'enseignement	2D-Langues vivantes
Public visé	Cycle 4

Description de l'activité

Niveau de pratique numérique de l'élève	Débutant
Pratiques numériques de l'élève	Saisie, traitement ou diffusion de texte et données chiffrées
Outils numériques utilisés par l'élève	Internet et services en ligne / Accès à internet Matériel / Ordinateur fixe
Durée de l'activité	Une séance
Nature du travail pédagogique de l'élève	Produire

Modalité d'utilisation	En groupe
Lieu de l'activité	En salle d'informatique ou multimédia
Lien(s) internet(s)	LearningApps
Transférabilité de l'activité	à d'autres domaines d'enseignement
Compétence	production écrite

Résumé de l'activité

Cette activité s'inscrit dans le cadre d'une séquence dédiée à Sherlock Holmes et Conan Doyle pour le niveau 4ème. Elle est en lien avec deux autres fiches Cartoun qui figurent sous le même intitulé.

Il s'agit d'un travail de reformulation dont l'objectif est de créer des définitions pour des mots croisés réalisés sur LearningApps et de renforcer l'acquisition du vocabulaire sur le thème detective stories.

Cette activité a été créée dans le cadre d'un projet de recherche e-FRAN, IDEE (Interactions Digitales pour l'Enseignement et l'Education), Groupe CERAD (Collectifs Enseignants et Ressources pour l'Autonomie des Elèves). Les membres du groupe CERAD anglais sont : Régine Ballonad-Berthois, Alan Coughlin, Aurélie Desgranges, Brigitte Gruson, Carole Le Hénaff, Valérie Legault, Nolwenn Quéré et Sabrina Srey.

Scénario

1/ Rappel collectif du vocabulaire travaillé lors des séances précédentes (Co Sherlock Holmes) :

Proposition de mots à partir desquels faire produire des définitions : detective, true, fingerprints, solve, case, mystery, death, intuition, clues, deduction.

Prendre un exemple avec "guilty": demander à l'ensemble des élèves, à l'oral, comment on pourrait définir ce mot, par exemple, s'il fallait le mettre dans une définition pour une grille de mots croisés.

2/ Travail en groupes

Modalités de travail : classe divisée en 4 groupes de 6 à 8 élèves ; les élèves travaillent en binômes au sein de chaque sous-groupe pour produire les définitions.

Production attendue : 4 grilles de 10 mots (une grille par groupe)

Différenciation possible : possibilité de produire plus ou moins de définitions selon les compétences des élèves

Au sein du groupe de 6 élèves, il faut mettre en commun les définitions pour faire un 1er niveau de correction.

Les élèves rentrent ensuite les mots et les définitions sur learningapps.

Motiver les élèves en leur disant que le groupe qui aura gagné est celui où la grille de mots est la plus fournie et dont les définitions sont les plus opérantes.

Possibilité d'adaptation de l'activité: le professeur récupère les définitions pour les corriger avant la création du jeu de mots croisés.

3/ Fin de séance ou séance suivante

Jeu de mots croisés, avec les grilles des autres groupes

Analyse



Implication importante des élèves, quel que soit leur niveau, du fait de la création d'un jeu à destination des autres élèves.

Pièges à éviter

