

Projet conduit avec 3 classes de troisième issues de trois établissements de l'académie de Nancy-Metz, projet mené par :

Aniella Lebeau, collège Louis de Broglie, Ancemont ;

Valérie Beck, collège Saint Exupéry de Thierville-sur-Meuse ;

Andrew Manuel, collège Buvignier, Verdun.

**Titre / Thème** : défi lecture proposant un véritable parcours littéraire en anglais axé sur la problématique du bien et du mal

**Problématique** : "Are villains that bad in English literature ? Can someone like Mr Scrooge change for the better? Do redeeming circumstances apply as far as Sebastian Moran and Victor Frankenstein are concerned ?"

**Tâche finale** : participer à un *escape game* pour le défi final, collaborer pour s'échapper dans le temps imparti (défi n°3 – 30 élèves des 3 collèges mélangés)

Tâches intermédiaires : proposer des activités pour les défis intermédiaires (n°1 et 2) lors d'un mini-hackathon.

**Supports :**

- Une version simplifiée d'un *conte de Noël* de Charles Dickens, texte issu de *A Christmas Carol*, Longman-simplified Readers paru dans le manuel Channel 3<sup>e</sup> publié aux éditions Belin (1987), et son adaptation au cinéma par les studios *Disney* (court métrage de 1983).
- Une nouvelle simplifiée d'Arthur Conan Doyle, *Sherlock Holmes and the Adventure of the Empty House*, nouvelle extraite du recueil *The Return of Sherlock Holmes*.
- Un roman simplifié niveau B1, *Frankenstein* de Mary Shelley adapté du livre *Frankenstein* de Pearson Active Readers.

**Objectif(s) numérique(s) / Outil(s) :**

- Solliciter les intelligences multiples : l'intelligence verbale-linguistique, l'intelligence kinesthésique, logique-mathématique, l'intelligence musicale, l'intelligence visuelle-spaciale et l'intelligence interpersonnelle.
- Encourager la collaboration entre élèves des trois établissements
- Développer l'interaction entre élèves via la [plate-forme eTwinning](#) (forum)
- Dynamiser l'apprentissage grâce au numérique
- Utiliser [ClassroomScreen](#) pour la gestion des travaux de groupes en classe
- Utiliser les BRNE anglais cycle 4 :  
Proposer des exercices de langues pour rebrasser l'expression du passé, présent et futur lors de l'étude du conte *A Christmas Carol*  
Proposer des exercices de langues niveau A2-B1 pour rebrasser la voix passive.  
Proposer la lecture de l'article « Ready to use » de Speakeasy News consacré à des écrivains anglo-saxons, dont Arthur Conan Doyle, ainsi que l'article de presse « Ready to use » consacré à Mary Shelley.
- S'inspirer des webpicks sélectionnés par Speakeasy News concernant l'étude du roman *Frankenstein*.
- Créer des quiz pour évaluer les connaissances avec [Kahoot](#) et [Fling the teacher](#)
- Mémoriser du lexique à l'aide de l'exerciseur [LearningApps](#) (défis 1, 2 et 3).

- Créer des mots croisés avec [puzzlemaker](#) (défis 1, 2 et 3).
- Dessin animé de Walt Disney (1983) : *Mickey's Christmas Carol*
- Voter à bulletin secret avec [Mentimeter](#) pour les apprentis jurés d'Assises (défis 1, 2 et 3).
- Générer des QR codes avec [Unitag](#) pour le jeu d'évasion pédagogique.
- Faire parler le Dr Watson (annonce de la mission) et Miss Marple avec Photospeak pour le jeu d'évasion pédagogique (application iOS).
- Déposer des vidéos sur YouTube (notes de musique, message de Miss Marple).
- Utiliser hp Reveal, application de réalité augmentée, pour le jeu d'évasion.
- Utiliser un clavier virtuel pour l'énigme musicale du jeu d'évasion (<https://virtualpiano.net/>)
- Utiliser le site [EduEscapeRoom](#) pour créer le message en 3D pour le jeu d'évasion.
- Utiliser un compte à rebours pour le jeu d'évasion pédagogique ([Online-Stopwatch](#)).

### Evaluations

**Formative** : les différents quiz avec Kahoot et Flng the teacher ; productions écrites des élèves lors d'un mini hackathon.

**Sommative** : compréhension de l'écrit niveau B1 du CECRL

### Objectifs culturels et formatifs

#### Programme culturel :

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

Savoirs : connaissance de trois œuvres appartenant au patrimoine culturel et littéraire britannique.

Savoir-faire : être capable de 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

- *Rebrassage* : champ lexical de Noël, de la personnalité, du bien et du mal, de la richesse et de la pauvreté, du contraste.
- *Points nouveaux / majeurs* : champ lexical du roman policier et du roman gothique

#### Objectifs grammaticaux / fonctionnels

- *Rebrassage* : 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 / majeurs* : le modal MIGHT ; le discours indirect.

#### Objectifs phonologiques

- Expression de l'opinion personnelle avec emphase sur « I » ; expression de l'accord ou du désaccord, du contraste, prononciation de DID auxiliaire employé dans un contexte adversatif, l'intonation des questions.

### **Activités langagières dominantes (en relation avec les descripteurs du CECRL)**

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

### **Analyse du projet**

#### **Plus-values du projet :**

- Les élèves ont apprécié de travailler à leur rythme.
- Ils ont apprécié de travailler en petits groupes et de pouvoir s'entraider.
- Ils ont gagné en autonomie.
- Ils ont apprécié la pédagogie de projet, l'esprit d'équipe et la stimulation suscitée par la compétition.
- La motivation a été accrue par le fait qu'un *escape game* était organisé lors du défi 3. Le recrutement a été facilité grâce à cette perspective.

#### **Plus-values du numérique :**

- Le numérique a rendu l'ensemble du projet plus interactif et plus ludique.
- Les activités sur tablettes suscitent, en général, l'intérêt des élèves et permettent un meilleur engagement.
- Les activités interactives que j'ai créées avec LearningApps puis déposées dans l'ENT ont facilité la compréhension et la mémorisation. Elles ont été appréciées des élèves en anticipation, en 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).
- Les quiz avec Kahoot remportent l'adhésion des élèves. Ils motivent les élèves et rendent les enjeux de la compréhension écrite concrète.
- Le numérique a permis de varier les énigmes lors du jeu d'évasion pédagogique (réalité augmentée, interactivité, vidéo...)

#### **Freins rencontrés :**

- Le second mini-hackathon prévu avant les vacances d'hiver n'a pas pu avoir lieu en raison des intempéries. Le défi n°2 a tout de même été créé à partir des activités transmises par nos élèves via l'ENT.
- Des problèmes de lenteur ont parfois été rencontrés lorsque tous les élèves de 3<sup>e</sup> se connectaient à l'ENT avec les tablettes iPad du collège (débit internet insuffisant).
- La création et l'organisation du jeu d'évasion pédagogiques ont été chronophages (défi 3).

#### **Points de vigilance :**

- Les échanges lors de l'*escape game* se sont fait majoritairement en français même si les élèves étaient capables de s'exprimer en langue cible car des mots et phrases outils avaient été travaillés en amont. Le fait de se retrouver entre collégiens français rend les échanges en anglais un peu artificiels. De plus, les élèves jouaient contre la montre et, spontanément, s'exprimaient en français même si le maître du jeu leur rappelait que les échanges devaient se faire en anglais. Des stratégies visant à valoriser les échanges en langue cible sont à prévoir.

**Perspectives :**

- Ce projet sera reconduit l'an prochain entre les trois collèges de l'académie mais sera également 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. Nous espérons aussi que les échanges se feront ainsi plus spontanément en anglais lors de la rencontre finale et du jeu d'évasion qui sera organisé.

## **ANNEXE**

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