



Travailler avec un assistant/une assistante de langue

Enseigner dans une langue vivante étrangère – cycle 3

Découvrir et apprendre des danses traditionnelles avec l'assistant/l'assistante de langue

Cycle	Niveau	Référence au CECRL
Cycle 3	CM1/CM2	A1

L'assistant de langue incarne ici la langue et la culture de son pays permettant de mettre en place un projet motivant dans le cadre des activités physiques quotidiennes (A.P.Q.) : découvrir une danse traditionnelle, l'apprendre, explorer une culture en croisant activité physique, pratique artistique et apprentissage d'une langue vivante, avec pour tâche finale la réalisation d'une vidéo de présentation à l'attention des autres classes de l'école.

Ce scénario pédagogique relève le défi, grâce à la présence de l'assistant de langue, de proposer une pause active dans la langue cible autour des danses traditionnelles. Cette pause active, courte période d'activité physique qui répond au besoin naturel de bouger des enfants, peut être mise en place à tout moment, notamment dans la classe, pendant les périodes de transition. Elle contribue à l'amélioration de l'attention et de la concentration des élèves et au développement de saines habitudes de vie.

Domaine d'enseignement ou discipline

Activités physiques quotidiennes (A.P.Q.).

Références au programme et au socle commun

Compétences disciplinaires

- Développer sa motricité et construire le langage du corps.
- S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre : apprendre à planifier son action avant de la réaliser.
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités : apprendre à travailler ensemble.
- S'approprier une culture physique, sportive et artistique.
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique.
- Répéter un geste pour le stabiliser.
- Devenir spectateur.

Domaines du socle

- Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer.
 - Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère.
 - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.
- Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre.
- Domaine 5 : les représentations du monde et de l'activité humaine.

Compétences langagières associées

- Comprendre à l'oral et à l'écrit.
- Produire à l'oral.
- Réagir et dialoguer.

Références au programme d'enseignement des langues

Thématique

- La personne et la vie quotidienne à travers les modes de vie : les danses traditionnelles.

Activités langagières visées

- Écouter et comprendre.
- S'exprimer à l'oral en continu.
- Interagir.

Connaissances et compétences associées

- Connaissances culturelles liées à la danse traditionnelle et à la musique (instruments spécifiques).

Objectifs linguistiques

- Lexique autour des parties du corps, de l'orientation spatiale, des gestes, du rythme et des émotions. Quelques éléments pour comprendre et décrire les tracés dans l'espace scénique (niveau, profondeur, direction...).
- Grammaire : les adjectifs (lent, rapide...), les verbes d'action, l'impératif présent.
- Phonologie : accentuation des mots, de phrases.

Attendus de la part de l'élève

- Comprendre et repérer les mots, les actions à réaliser.
- Interagir avec l'assistant de langue et les pairs en petits groupes, pour une prestation dansée.
- Verbaliser en langue cible les émotions ressenties.
- Nommer et décrire des actions pour les transmettre à d'autres élèves.

Compétences associées dans le cadre de l'enseignement en DNL (4C)

Culture	Communication	Contenu	Cognition
Découvrir la culture de l'assistant de langue à travers une activité du patrimoine.	Acquérir et comprendre le lexique associé aux consignes données. Être capable de les formuler soi-même.	Comprendre l'histoire et les enjeux des danses traditionnelles dans le contexte de la langue cible.	Mémoriser des consignes complexes pour les mettre en œuvre à travers une gestuelle associée.
Découvrir les aspects culturels liés à cette danse (vêtements, accessoires, traditions, compositeurs, chorégraphes).	Acquérir les mots-clés associés aux figures chorégraphiques réalisées et le vocabulaire scénographique).		

Exemple de scénario pédagogique

Tâche finale : vous devez réaliser une courte vidéo documentaire pour présenter une danse traditionnelle (musique, culture et histoire) issue du pays de l'assistant de langue.

Étape 1

Activités de découverte des danses, de la musique et des instruments utilisés dans les danses traditionnelles en s'appuyant sur des supports vidéo et des photos (visionner une vidéo dans laquelle des enfants dansent le genre abordé; repérage de l'ordre des figures; repérage des vêtements et des instruments de musique utilisés, etc.).

Localisation de l'espace géographique dans lequel se pratiquent ces danses traditionnelles (questionnaires en amont de la présentation, échanges avec analyse consécutive au visionnement).

Étape 2

Appropriation, mémorisation et production orale des aspects langagiers en amont des séances d'A.P.Q : jeux de mime, jeux de *flashcards*, jeux d'observation, etc.

Étape 3

Appropriation, mémorisation des actions à réaliser durant les A.P.Q.

Les séances d'APQ (nombre de séances à déterminer en fonction du projet)

Exercices d'échauffement et pas de danse isolés.

Déroulement de la chorégraphie : répétition des figures suivant un ordre établi.

Clôture : étirement ou jeux pour nommer les parties du corps.

Apprentissage et répétition de la chorégraphie.

Représentation de la chorégraphie (filmée).

Étape 4

Élaboration en petits groupes du commentaire de la vidéo (une séquence vidéo par groupe), entraînement à la production orale avec l'assistant, enregistrement.

Pistes de mise en activité associées

- Réalisation d'un jeu de cartes pour recenser les différentes actions et déplacements de la chorégraphie : le jeu de cartes, réalisé à partir des consignes données par l'assistant, permettra ensuite aux élèves de réinvestir le lexique dans les phases d'entraînement à la production orale.
- Apprentissage de la chorégraphie par la langue cible dans le cadre des A.P.Q.
- Approfondissement des aspects patrimoniaux des danses traditionnelles (musiques, chorégraphies, costumes, langage). Comparaison avec d'autres danses

traditionnelles de la même sphère culturelle et linguistique mais aussi d'autres langues. Réalisation d'affiches.

Modalités d'organisation au sein de la classe en lien avec les A.P.Q.

- Enseignement en tandem :
 - Étape 1 : présentation du projet de danses issues des arts et de la culture traditionnelle du pays de l'assistant, localisation géographique.
 - Étape 2 : présentation des genres musicaux et des instruments spécifiques associés à ces danses.
- L'un enseigne, l'autre assiste :
 - Étape 3 : à partir des présentations des séances 1 et 2. Création de la chorégraphie simplifiée.
- Enseignant et assistant prennent en charge des groupes différenciés :
 - À partir de l'étape 4 : séances régulières dans le cadre des A.P.Q. Répétition des gestes et des figures pour réaliser la chorégraphie finale.
- Enseignement en ateliers :
 - À partir de l'étape 5 pour la réalisation de la vidéo de présentation.

Pistes pour articuler les différentes modalités de travail avec l'assistant de langue au sein du scénario pédagogique

Avant

Le professeur, responsable des aspects pédagogiques du projet, s'assure de l'articulation des séances et de la cohérence de la séquence.

Le professeur et l'assistant de langue identifient la chorégraphie qui sera présentée en vue de la création et recherchent des supports authentiques (photos, vidéos adaptées à l'âge et au niveau de compréhension des élèves).

Le professeur, en collaboration avec l'assistant de langue, cible le lexique et les structures langagières pour préparer les apprentissages.

L'assistant de langue enregistre des supports audio et prépare quelques supports d'activité pour mémoriser les éléments lexicaux (*flashcards*, jeux en ligne de type [LearningApps](#), livre numérique multimédia, etc.).

Pendant

L'assistant de langue et le professeur présentent le lexique des instruments et des verbes d'action à l'aide des supports visuels.

L'assistant de langue présente les figures et les actions (phases d'appropriation et de mémorisation du lexique et des structures syntaxiques). On peut attribuer un nom (décidé avec les élèves) pour désigner chacune de ces actions et figures (ronde ; petite ronde, grande ronde, serpent, pont, toupie, tasse, train, étoile, ligne, etc.).

L'assistant et le professeur se répartissent la classe en deux groupes pour travailler les figures et actions lors des séances d'A.P.Q.

L'assistant de langue prend en charge des ateliers pendant les séances de langue pour entraîner les élèves à la mémorisation et à la production orale du lexique à partir des *flashcards*, jeux de cartes et jeux de mime.

Dans le coin langue de la classe, les élèves disposent du matériel préparé en amont par l'assistant de langue pour s'entraîner en autonomie, jouer aux jeux de mémorisation lexicale, écouter des enregistrements, visionner des vidéos.

Après

Bilans intermédiaires avec l'assistant de langue après chaque séance d'A.P.Q. pour identifier les acquis et freins, et réajuster la progression des apprentissages.

Le professeur réajuste la feuille de route pour l'assistant de langue en ciblant les points de vigilance notamment sur les attendus en termes d'interactions langagières entre l'assistant de langue et les élèves mais également entre élèves.

Les élèves gardent une trace écrite du projet dans leur cahier d'éducation artistique et culturelle individuel, dans leur cahier d'EPS ou dans leur cahier de langue.

La vidéo réalisée est présentée par des petits groupes d'élèves aux classes de cycle 2 de l'école. Elle peut faire l'objet d'une présentation aux élèves de 6^{ème} du collège de secteur lors d'une visite au collège pendant la semaine des langues.

Nature des supports utilisés

- Cahier d'éducation artistique et culturelle dans lequel les élèves peuvent noter, illustrer, commenter en français ou dans la langue étrangère, les activités réalisées.
- Cahier d'EPS dans lequel les élèves gardent une trace de leurs apprentissages dans ce domaine, sous forme de textes, croquis, photos. Ils peuvent également y insérer des éléments de culture en lien avec l'activité physique rencontrée.

- Vidéos et enregistrements collectés et réalisés avec le concours de l'assistant de langue pour les activités de mémorisation en autonomie ou en ateliers.
- *Flashcards* et jeux de cartes pour mémoriser le lexique et s'entraîner à construire des phrases.
- Jeux et supports numériques réalisés par l'assistant de langue.

Exemples d'espaces pour la mise en œuvre

Dans la classe

- Activités de découverte des danses, de la musique et des instruments utilisés.
- Localisation de l'aire géographique dans lequel sont pratiquées ces danses traditionnelles.
- Appropriation et mémorisation des aspects langagiers en amont des séances A.P.Q.
- Appropriation, mémorisation des actions à réaliser durant les A.P.Q.
- Appropriation des règles de sécurité à respecter dans et hors de la salle de classe lors des séances d'A.P.Q.
- Réalisation des traces écrites (dessins, photos, écrits) sur le cahier d'EPS, de langue vivante ou d'éducation artistique et culturelle.

Hors la classe

- Salle de motricité ou de sport pour les activités physiques quotidiennes.
- Bibliothèque de l'école ou salle informatique pour les recherches documentaires avec l'assistant de langue.
- Salle polyvalente pour la représentation finale de la chorégraphie (autres classes, autre école, parents...).

Autre

- Mise à disposition des supports numériques (jeux de mémorisation en ligne, vidéos et enregistrements de l'assistant) sur l'ENT ou l'espace sécurisé du site de l'école pour favoriser le lien avec les familles.
- Présentation dans le cadre de la visite du collège.