

| | |
|---|--|
| Classes/ niveaux/ degré : 1 ^{er} degré Cycle 3 CM1/CM2 Cycle 2 CE1/CE2 | Fiche TRAAM 2022-2023 |
| | <p>PROJET : Création d'un support de communication numérique d'une séquence de handball vers les classes d'un dispositif EMILE (enseignants et élèves).</p> <p>TEASER : https://vu.fr/VkIZ</p> |



MISSION/ TÂCHE FINALE : Participation à une rencontre sportive de handball en Anglais ou en Espagnol

Tâche intermédiaire : Les élèves vont vivre une séquence de handball dont l'objectif final est une rencontre sportive.

Au fur est à mesure de la réalisation de la séquence, élaboration un support numérique permettant de réaliser les jeux de manière autonome.

<https://view.genial.ly/6414901c45e9c70012583ea9/learning-experience-didactic-unit-hand-ball-balonmano>

ESPAGNOL / ANGLAIS

| | | | |
|-----------|---|---|--|
| OBJECTIFS | <p>LEXICAUX Pré requis : Les parties du corps, les couleurs, les nombres, savoir exprimer des sentiments, matériel sportif.</p> <p>Nouveau vocabulaire : -Verbes d'actions /déplacement -Lexique du handball</p> | <p>GRAMMATICAUX</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phrase simple à l'impératif - féminin / masculin - singulier / pluriel | <p>PHONOLOGIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prononciation du lexique <p>Intonation/ Accentuation</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● SOCIOLINGUISTIQUES : appréhender les règles d'un nouveau sport. ● PRAGMATIQUES : savoir mener un échauffement. Savoir mener un jeu simple à règles | | |

| | |
|----------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● DE MÉDIATION : Renforcer la communication et les échanges entre élèves - Transmettre une information (compétence 1), faciliter la coopération (compétence 3), mener un travail collaboratif (compétence 4). ● CULTURELS : connaître les équipes et l'importance de ce sport dans le pays ● CRCN : Communication et collaboration (partager et publier) Création de contenus (développer des contenus textuels, visuels et sonores) Environnement numérique (Se connecter à un environnement numérique. Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique.) |
| OUTILS NUMERIQUES | <p>AIDE À LA DIFFÉRENCIATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> – un GENIALLY qui propose un échauffement de manière différencié et des vidéos avec les jeux travaillés en classe ainsi que le vocabulaire de chaque jeu en images, en son et vidéos. – L'utilisation de l'outil Captain Kelly comme dispositif d'appui dans des séances de structuration de langues en ateliers pour renforcer l'acquisition des notions (les nombres, les couleurs, les parties du corps, l'impératif) |
| INTERDISCIPLINARITE | Eps / langues vivantes / numérique |

Tâches intermédiaires et supports

| | |
|--|---|
| <p>CO : Compréhension orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivre des instructions courtes et simples relatifs aux gestes, mouvements du corps et aux jeux - Comprendre des mots familiers et des expressions courantes relatifs à son environnement concret - Écoute et visionnage (audio description) de différentes vidéos de présentation des jeux (Entraînement C.O.) | <p>EOC- Expression orale en continu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exécuter l'échauffement (différenciation possible) <ul style="list-style-type: none"> - Refaire en autonomie les jeux appris - Répondre à des questions et en poser sur des besoins immédiats <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation des audios pour le Génially |
| <p>CE – Compréhension de l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire la trace écrite pour préparer l'échauffement. <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le Genially pour mener les jeux. | <p>EE- Expression écrite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trace écrite individuelle afin de mémoriser le vocabulaire du matériel utilisé, les règles du jeu proposé. - Cette trace écrite est composée de schémas, dessin, photographies légendés. <ul style="list-style-type: none"> - réalisation du Génially dans les traces écrites |

MISE EN OEUVRE

| | | | | | |
|---------------|------------------------------|---|----------------------------------|------------------------------------|------------------------|
| Etapes | Activités langagières | Descripteurs du CECRL A1 / CRCN /DNL EPS | Déroulement des activités | Stratégies et entraînements | différenciation |
|---------------|------------------------------|---|----------------------------------|------------------------------------|------------------------|

| | | | | | | |
|-------------------------------------|---------------------|--|--|---|---|--|
| Etape 1 | 1 séance LVE | Comprendre l'oral | <p>CECRL: Peut comprendre des mots familiers et des expressions courantes sur lui-même, sa famille et son environnement.</p> | <p>Séance en LVE Découverte d'un jeu La passe à 5 / Les déménageurs/ Le chamboule-tout ainsi que les situations d'apprentissages On dégage les règles fondamentales en LVE. Mettre des mots et des images sur les actions.</p> | <p>- En grand groupe - prise d'informations</p> | <p>- Diversifier les supports de présentation du jeu (schéma de jeu au tableau, mime par mise en situation ou vidéo de jeu réel) - Adaptation de la vitesse de la vidéo (X0.75) - Restitution des règles en LM par les élèves.</p> |
| À dupliquer pour chaque nouveau jeu | 1 séance DNL en EPS | Comprendre l'oral Parler en interaction | <p>DNL EPS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires - Coordonner des actions motrices simples - Se reconnaître attaquant /défenseur - Coopérer pour attaquer et défendre - Accepter de tenir des rôles simples - S'informer pour agir <p>CECRL: comprendre/écouter : Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de moi-même, de ma famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens</p> | <p>Séance DNL en EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Echauffement mené par enseignant ou élève (LVE) -Pratique du jeu, mené par l'enseignant, verbalisation des mots vus en séance de langue (LVE) -situation de jeu global (LM) | <p>Classe entière travail en ateliers en fonction des jeux travaillés</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation des flashcards - utilisation du Genially (pour les règles, pour les mots de vocabulaire et pour les structures) |

| | | | | | | |
|---|---------------------|---|--|---|---|--|
| | | | parlent lentement et distinctement. | | | |
| <p>Etape 2</p> <p>À dupliquer pour chaque nouveau jeu</p> | 1 séance LVE | <p>Parler en continu</p> <p>Parler en interaction</p> | <p>CECRL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions. - Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif. | <ul style="list-style-type: none"> -Rappel du jeu et de ses règles, mots que l'on doit utiliser -Ateliers jeux pour travailler le vocabulaire (simons says / Captain Kelly / memory / bingo /jeu du kim...) | Travail en groupe (différents ateliers) | <ul style="list-style-type: none"> - Des activités avec le dispositif Captain Kelly - utilisation des flashcards |
| | 1 séance DNL en EPS | | <p>DNL EPS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires - Coordonner des actions motrices simples - Se reconnaître attaquant /défenseur | <p>Séance DNL en EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Echauffement mené par enseignant ou élève (LVE) -Pratique du jeu, mené par l'enseignant, verbalisation des mots vus en séance de langue (LVE) -situation de jeu global (LM) | travail en ateliers. travail en classe entière | <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation des flashcards - utilisation du Genially (pour les règles, pour les mots de vocabulaire et pour les structures) |

| | | | | | | |
|----------------------|---|--|---|---|---|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer pour attaquer et défendre - Accepter de tenir des rôles simples - S'informer pour agir <p>CECRL:comprendre/écouter</p> <p>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de moi-même, de ma famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.</p> | | | |
| Etape 3 | 1 séance décrochée de fabrication du génially | EE Comprendre l'écrit Parler en interaction | <p>CRCN : Partager et publier des contenus en ligne Collaborer-Utiliser un dispositif d'écriture collaborative</p> <p>CECRL: comprendre/lire : Comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples, par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - élaboration d'une aide numérique pour pratiquer le jeu et pratiquer la langue(les mots, le matériel et les règles), fabrication d'un génially <p>Les enfants tentent de trouver les éléments essentiels pour pratiquer le jeu (matériels, consignes, vocabulaire)</p> | En groupe pour dégager les éléments essentiels de la page Travail de groupe sur chaque élément pour la création du contenu | <ul style="list-style-type: none"> - génially différencié (images, images et sons, sons) -intervenant langue |
| Evaluation(s) | | <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une rencontre sportive. Mener l'arbitrage. Expliquer les jeux lors des ateliers. - Genially transmis à d'autres écoles inscrites dans la dispositif EMILE et ces mêmes écoles organisent des rencontres sportives en Handball en DNL EPS (entre cycles, entre écoles proches, entre correspondants) à leur tour. | | | | |

