

# Concevoir une séquence d'anglais

## La tâche finale

Sans tâche finale, il n'y a pas de séquence d'apprentissage.

Exemples de tâches finales : participer à un festival du jeu de société anglophone, présenter une pièce de théâtre, lire un conte à une autre classe, organiser un concours de recettes anglo-saxonnes, créer un jeu de société (type who's who ?), créer un roman-photos etc.

## La trame

Chaque tâche finale a une trame correspondante.

1. Recensement des besoins langagiers,
2. Recueil d'informations,
3. Appropriation et mémorisation des structures,
4. Réalisation de la tâche.

## La séance

3 étapes composent chaque séance.

1. Comprendre à l'oral
2. Parler en continu
3. Comprendre réagir et parler en interaction  
Éventuellement, en cycle 3
4. Lire, écrire (en fin de séquence)

## Appropriation et mémorisation des structures

Mémoriser le lexique et construire les chaînes syntagmatiques et paradigmatisques.

La compréhension orale du lexique se fait par un bain de langue, un mime, un accompagnement visuel mais pas par la traduction.

L'appropriation du lexique passe par le jeu où l'interaction adulte-élève est privilégiée au début de séquence puis l'interaction élève-élève en milieu de séquence.

La construction de chaînes passe par la segmentation en mots : découper en mots oralement en symbolisant ces mots visuellement.

Exemple : Is it your pen ?



Is it your book ?

