

Anglais

1. Temps dédié à l'anglais selon les cycles

Maternelle (Cycle 1) :

Initiation à l'anglais à travers des rituels, comptines et jeux oraux.

Pas de volume horaire spécifique imposé, l'objectif est une familiarisation avec la langue.

Cycle 2 (CP, CE1, CE2) :

Objectif : **exposition régulière** à l'oral.

Recommandation : **20 minutes par jour**, soit environ **1h30 par semaine** (ex. : 3 séances de 30 minutes).

L'apprentissage est essentiellement **oral**.

L'écrit est **évit** à ce stade, car l'enfant construit simultanément l'apprentissage du français (langue syllabique), alors que l'anglais ne l'est pas.

Cycle 3 (CM1, CM2) :

Progression vers l'écrit : introduction graduelle de l'écrit dans les séances.

Continuer le travail oral tout en instaurant des activités de compréhension et de production écrite.

2. Spécificités pédagogiques et points de vigilance

Différences entre le français et l'anglais :

Français : langue syllabique → la lecture repose sur la correspondance graphème-phonème.

Anglais : langue non syllabique → correspondance plus complexe, d'où l'importance d'un apprentissage oral dans un premier temps.

Cycle 2 :

L'objectif est **d'écouter, comprendre et s'exprimer oralement**.

L'écrit ne doit pas être systématisé avant le cycle 3.

Apprentissage fondé sur la **répétition, l'imitation, les rituels et les jeux**.

Cycle 3 :

Mise en place d'une **progression vers l'écrit**.

Intégration de structures grammaticales simples, de réponses guidées, de vocabulaire utile.

3. Outils et gestion de classe

Gestion de classe ludique :

Utilisation de jeux de cartes (reine, roi, as...) pour former des groupes de manière aléatoire, **éviter les choix affectifs** entre élèves.

Activités “brise-glace” :

Find someone who... (ex. : *Find someone who has a dog, who can swim, etc.*)

Fonctionne comme un bingo interactif, favorise la communication entre élèves.

Applications et outils numériques :

ClassroomScreen : application en ligne avec plusieurs fonctions utiles :

Timer

Feu tricolore sonore (gestion du bruit en classe)

Icônes visuelles pour signaler l’activité en cours : débat, activité en groupe, silence, etc.

Outils de gestion du temps :

Boules ou sabliers visuels

Compteurs ou timers interactifs

Jeux chronométrés pour dynamiser les séances

4. Activités langagières types

Jeu : “Find someone who...”

Objectif : pratiquer les **questions fermées et ouvertes**, favoriser l’interaction entre pairs.

Exemple de questions :

Yes/No questions :

Do you like pink? → *Yes, I do / No, I don't*

Are you Spanish? → *Yes, I am / No, I'm not*

Have you ever... ?

Have you ever visited Paris? → *Yes, I have / No, I haven't*

WH- questions :

Structure : **Mot interrogatif + auxiliaire + sujet + verbe (+ complément)**

Where do you live?

What did you drink for breakfast?