

Document 1 : Quelques pistes pour l'utilisation des flashcards *

Niveau : Élémentaire

Contexte d'utilisation : à l'origine, ces activités concernaient l'enseignement de l'anglais mais elles sont aisément transposables à d'autres disciplines, notamment en français.

1 - Selon la complexité du lexique à faire acquérir et selon le niveau des élèves, proposer 5 à 10 flashcards à la fois et suivre le protocole suivant (les consignes sont toujours données de préférence en langue-cible) :

- Consigne 1: "Regardez, écoutez" (L'enseignant, face aux élèves, fait défiler les cartes, en les nommant).
- Consigne 2: "Regardez, écoutez et répétez dans votre tête." (L'enseignant fait à nouveau défiler les cartes en les nommant).
- Consigne 3: "Regardez, écoutez et répétez à voix haute après moi." (faire défiler plusieurs fois la totalité des cartes en variant le volume, le débit, le ton de la voix. Sur un mode ludique et théâtralisé, on peut par exemple, proposer aux élèves de répéter en mimant un robot qui scande les syllabes, un escargot qui parle très lentement, une souris qui a une voix très aiguë, un ours qui a une voix très grave, un policier en colère, en chuchotant, etc. Les enfants s'approprient ainsi, tout en s'amusant, les sonorités des mots nouveaux).
- Consigne 4: "Regardez et nommez" (L'enseignant se tait).

2 - Proposer un jeu pour fixer l'acquisition du lexique. Veillez à proposer d'abord des activités qui développent la compétence de compréhension orale.

- Exemple 1: Les élèves se mettent en rang deux par deux face au tableau sur lequel sont fixées les cartes-images. Consigne (en langue-cible; par exemple, en anglais "Point to the apple!") : "Montre la pomme du doigt." Le plus rapide des deux premiers élèves à pointer la pomme a gagné et se range en bout de file tandis que le perdant s'assied à sa place. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'élève dans une des deux files indiennes.
- Exemple 2 : même organisation. Consigne (en langue-cible: par exemple, en anglais : "Jump to the lion!") : "Saute à pieds joints jusqu'au lion". Varier les consignes : "Saute à cloche pied jusqu'à la souris, marche à quatre pattes jusqu'au cheval, marche à reculons jusqu'au chien, marche en tournant sur toi-même jusqu'au chat, marche avec les mains sur la tête jusqu'au poisson, etc."
- Exemple 3 : dictée. Fixer les cartes-images au tableau et inscrire un chiffre sous chacune d'elle. L'enseignant nomme ensuite lentement les mots représentés sur les cartes dans un ordre aléatoire pendant que les élèves notent au fur et à mesure les numéros associés aux images dans leurs cahiers ou sur leur ardoise. Vérification collective.
- Exemple 4 : (dans la cour de récréation ou dans la salle d'EPS), jeu du béret. Deux équipes d'élèves se postent en ligne face à face de part et d'autre de la salle. On attribue discrètement un des mots du lexique représenté sur les flashcards à chaque joueur de l'équipe A, puis les mêmes mots sont attribués de la même façon, aléatoirement, à chaque joueur de l'équipe B. L'enseignant prononce un des mots attribués. Le joueur de chaque équipe dont le mot est appelé court vers le centre de la salle où est posé le béret (ou foulard). Le premier des deux qui réussit à rapporter le béret à son équipe sans être touché fait gagner un point à son camp.

3 - Proposer ensuite un jeu qui développe la compétence de production orale.

- Exemple 1 : répète si c'est vrai. ("Repeat if it's true") L'enseignant désigne une des cartes fixées au tableau. Si le mot prononcé par l'enseignant correspond à l'image, les enfants le répètent, sinon ils se taisent.
- Exemple 2 : jeu du morpion ("tic tac toe" ou "knights and crosses"). On scinde la classe en deux : l'équipe des ronds et l'équipe des croix. Deux à deux, les élèves doivent nommer la carte que montre l'enseignant. Le plus rapide emporte le point pour son équipe et va dessiner le symbole de son équipe dans la grille (trois cases sur trois représentées au tableau) afin de faire une ligne, verticale, horizontale ou diagonale de trois signes identiques.
- Exemple 3: Les yeux magiques ("Magic eyes"). Présenter les cartes en ligne au tableau. L'enseignant les nomme une après l'autre et invite les élèves à répéter. Puis, retourner une carte et faire recommencer la lecture d'images par les enfants (sensés pouvoir encore la voir grâce à leurs yeux magiques). Retourner progressivement une carte de plus à chaque lecture.
- Exemple 4 : jeu de Kim ("Kim's vue"). Fixer les cartes au tableau. Demander aux élèves de fermer les yeux ("Close your eyes"). Substituer une carte. Demander aux élèves d'ouvrir les yeux ("Open your eyes"). Leur demander de trouver la carte manquante ("What's missing?").

4 - Proposer éventuellement dans une séance suivante un jeu pour développer la compétence de compréhension écrite.

- Exemple 1 : distribuer aux enfants des cartes-mots correspondant aux cartes-images fixées au tableau. Faire venir les élèves à tour de rôle au tableau et leur demander d'accrocher leur carte-mot sous la carte-image qui lui correspond.
- Exemple 2 : loto ("Bingo"). Distribuer aux élèves des étiquettes sur lesquelles apparaissent les mots correspondants aux images représentées sur les flashcards. Leur demander d'en choisir quatre (ou six) et de les placer sur le bureau devant eux. Lorsque l'enseignant montre une carte-image, les enfants qui ont devant l'étiquette-mot qui lui correspond la retournent. Quand un élève a retourné ses quatre étiquettes (ou six le cas échéant), il lève le doigt et dit "Bingo!".
- Exemple 3 : memory. On fixe au tableau les flashcards et les cartes-mots qui leur correspondent, face visible contre le tableau. Chaque élève, à tour de rôle, vient soulever deux cartes. S'il s'agit de la bonne paire, il la garde et rejoue. Si ce n'est pas le cas, il les replace au même endroit.

5 - Lorsque les élèves maîtrisent certaines activités proposées en exemple ci-dessus, il est bon de leur demander de se substituer tour à tour à l'enseignant et de mener les jeux à sa place (par exemple pour le jeu du béret, le bingo, le jeu de Kim).

6 - Veiller à ce que le lexique introduit grâce au support flashcards soit associé à une fonction langagière (par exemple, on peut associer le lexique de la nourriture à "J'aime..." ou "Je n'aime pas...", le lexique des vêtements à "Je porte...", le lexique du corps humain à "J'ai mal à...", etc. de façon à ne jamais perdre de vue l'objectif principal de communication ("parler de soi, parler des autres, parler aux autres de son environnement...").

7 - Coller une enveloppe à la fin du cahier de l'élève (ou accrocher une pochette plastique dans son classeur) dans laquelle seront consignées les vignettes (même dessin que ceux des flashcards mais de taille réduite) du vocabulaire acquis, reliées par thème par un trombone. Cet outil permettra de réactiver les connaissances : le vocabulaire acquis lors d'une séquence peut être utilisé en phase de révision lors de la séquence suivante.

* D'après un document figurant sur le site *Primlangues* :

http://www.primlangues.education.fr/php/suggestion.php?id_sug=869&type=5