



Démarche d'investigation à partir de ressources en anglais

Introduction :

Les élèves prennent connaissance d'un document en anglais (vidéo, audio, image ou texte) qui les amènent à s'interroger sur une situation problème concrète. Après un court temps d'hypothèse les élèves accéderont à un site de simulation d'expériences qui permettra, en interprétant leurs résultats, de confirmer ou d'infirmer leurs hypothèses.

• Niveau :

Classes de collège (3^{ème} et 4^{ème})
Niveau de langue : A1 et A2

• Les objectifs :

- Pratiquer une démarche d'investigation en :
 - utilisant un logiciel de simulation en anglais.
 - comprenant des documents en anglais.
 - utilisant des espaces de stockage via le réseau.
- Comprendre qu'on peut parfaitement se servir d'animations ou de documents en anglais sans pour autant maîtriser la langue.
- Gagner en autonomie.

Dans la salle multimédia, les élèves accéderont à un dossier créé dans leurs documents sur le serveur et en prendront connaissance.

Ce dossier comprendra :

- la situation problème (document vidéo, audio image ou texte, en anglais),
- un document à compléter qui retracera les étapes de leur investigation,
- éventuellement des documents annexes utiles pour aider ou orienter les élèves dans leur démarche.
- Des liens pour accéder à des sites de simulation d'expériences.

Les élèves prendront connaissance de la situation problème. Ensuite, ils accéderont au document sur lequel ils devront rédiger. Après avoir formulé leurs hypothèses, un lien leur permettra d'accéder à un site de simulation d'expériences en anglais. Leurs résultats et leurs interprétations doivent ensuite permettre de résoudre la situation problème. Le documents qu'ils auront rédigé sera ensuite enregistré sur un dossier récupéré par le professeur.

• Les compétences

- Pratiquer une démarche expérimentale.
- Rechercher et extraire des informations d'un document
- Elaborer des hypothèses
- Etre autonome dans son travail

- Utiliser et gérer des espaces de stockage à disposition.

• **Contexte pédagogique :**

- Pas de prérequis pour les élèves
- L'activité se déroule sur une séance d'une heure.
- Travail individuel, en autonomie.
- Salle multimédia avec connexion internet et un poste par élève

• **Les outils ou fonctionnalités utilisées :**

Salle informatique, connexion internet, logiciel de traitement de texte

• **Les apports :**

Dans le cas où le professeur n'a pas à régler trop de problèmes liés à l'utilisation de l'outil informatique (cf. freins), cette activité en autonomie lui permet de passer plus de temps avec les élèves qui ont des difficultés et de les guider un peu dans leur activité.

Dans cette optique, on devrait amener tous les élèves d'une classe au terme de leur activité.

• **Les freins :**

Problèmes inhérents à la salle multimédia : problème de connexion internet, problème d'accès aux sessions des élèves, problème matériels (souris, écran, PC)...

• **Les pistes :**

Afin de prévenir une partie des soucis liés à l'outil informatique, il serait intéressant de mettre un dossier sur le réseau avec des liens internet pour que les élèves puissent vérifier si ils ont bien accès au dossier et sont capable de l'utiliser. Il faudrait que cet essai (quelques minutes) soit fait au moins une semaine avant l'activité pour résoudre les éventuels problèmes.

• **les exemples d'usages :**

Activité : D'où vient la force de Superman ?