

Primary 5

Objectifs des cours¹

À la fin de l'année les apprenants pourront :

- Comprendre et utiliser l'anglais avec plus de confiance. Ils seront plus motivés.
- Comprendre et utiliser une gamme de vocabulaire dans des conversations sur divers sujets
- Comprendre des discours sur une gamme de sujets
- Lire et comprendre une gamme de textes longs et courts
- Écrire des textes sur une gamme de sujets

Approche à l'apprentissage

Au British Council nous proposons un enseignement efficace et de haute qualité, destiné à développer la confiance de nos apprenants, les aider à mieux communiquer en anglais et à se préparer à l'avenir, le tout dans un environnement positif, sécurisant et inclusif. Nous adoptons une approche communicative basée sur l'utilisation de la langue dans des situations réelles, ce qui permet de développer à la fois la maîtrise et la précision de l'anglais écrit et parlé par le biais d'une grande variété d'activités en classe, complétées par des exercices d'apprentissage en ligne disponibles sur notre plateforme d'apprentissage.

Pour nos cours de primaire, nous utilisons **Primary Plus**, notre matériel pédagogique exclusif et contemporain. Chaque année, votre enfant étudiera cinq modules, chacun axé sur un thème intéressant et contemporain qui lui permettra d'étudier la grammaire et le vocabulaire, les quatre compétences (parler, écouter, lire et écrire) ainsi que des 'compétences de base' : maîtrise du numérique, communication et collaboration, créativité et imagination, développement personnel, citoyenneté et esprit critique. Chaque module se termine par un projet final basé sur un thème réel et authentique afin votre enfant puisse appliquer ses compétences linguistiques de manière pratique.

Approche à l'évaluation

Le British Council utilise l'approche 'Assessment for Learning' qui favorise l'évaluation continue plutôt que l'évaluation sommative (examens). Tout au long de l'année, les enseignants donnent des commentaires oraux et écrits sur les travaux effectués en classe ainsi que sur les devoirs et les projets faits dans le cadre de chaque module. Les apprenants ajoutent ces commentaires et tout exemple de travail dont ils sont fiers à leur portefeuille individuel. Une réunion avec les apprenants, les parents et l'enseignant a lieu en décembre pour discuter des progrès des enfants, et un bulletin intermédiaire est envoyé aux parents en avril.

Les apprenants sont également encouragés à participer à l'auto-évaluation et à l'évaluation par leurs pairs dans les activités et projets faits pendant les cours. Ceci aide les élèves à réfléchir à leur apprentissage et aux progrès qu'ils font, et à découvrir ce qu'ils font bien et ce qu'ils doivent améliorer. À la fin de chaque leçon, les enseignants aident les élèves à revoir leur apprentissage et à noter leurs réflexions dans leur Language Learning Notebook.

¹ <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/table-1-cefr-3.3-common-reference-levels-global-scale>

Programme des cours

	Thème	Compétences linguistiques	Tâches et projet final
Sept-oct	Let's explore!	L'équipement de l'explorateur Séquençage des mots Vocabulaire: Explorant, Adjectifs pour la faune, Adjectifs pour les lieux, Montgolfières, Expéditions Prépositions pour le transport Le Passé : J'ai été	Tâche 1 : Parlez à la classe d'un voyage à explorez une nouvelle zone de jungle. Tâche 2 : Mettez en scène un entretien avec un autre explorateur. Tâche 3 : Faites un jeu de rôle pour obtenir de l'aide du services d'urgence pour un voyage en montgolfière qui va mal. Tâche 4 : Rédigez un carnet de voyage pour un voyage que vous ont fait. Projet : Fabriquer un four solaire et cuisine guimauves.
Nov-déc	Amazing world	Vocabulaire : les caractéristiques géographiques Faire et répondre à des suggestions Les caractéristiques de parcs nationaux Vocabulaire : les animaux et la faune	Tâche 1 : Présenter un plan pour faire un documentaire sur un endroit extraordinaire. Tâche 2 : Jeu de rôle : conversation entre un guide et un visiteur dans un parc national. Tâche 3 : Choisir la meilleure photo pour un concours et donner les raisons de son choix. Tâche 4 : Écrire une réponse à un email de Lahcen au Maroc. Projet : Faire un reportage photo sur la nature dans sa communauté.
Jan-fév	Media world	Vocabulaire : actions et habitudes de navigation Les expressions de fréquence Les collocations : Verbe + nom Le discours indirect Vocabulaire : la technologie	Tâche 1 : Faire une enquête auprès de ses camarades de classe sur leurs habitudes de navigation. Tâche 2 : Discuter et débattre le pour et le contre d'avoir des règles concernant l'utilisation de la technologie à la maison. Tâche 3 : Jeu de rôle : un/e vendeur/se donne des conseils au fermier sur les applis à télécharger. Tâche 4 : Écrire un avis sur une appli qu'on a utilisée récemment. Projet : Faire une présentation pour convaincre le directeur de son école de ne pas interdire les mobiles.
Mars-avr	Great inventions	Vocabulaire : les matières Vocabulaire : les inventions Le passif Langage : la vision et la conception	Tâche 1 : Se renseigner sur l'histoire d'un objet utile dans la salle de classe. Tâche 2 : Faire un débat en classe pour décider quelle est la meilleure invention à mettre sur une affiche d'exposition. Tâche 3 : Inventer une paire de lunettes possédant une caractéristique spéciale. Tâche 4 : Présenter une idée pour une nouvelle invention dans le cadre de la convention 'Inventions' de son club scientifique. Projet : Écrire des instructions pour une page web : comment fabriquer une horloge à eau.
Mai-juin	Imagine if...	Les adverbes pour parler de la manière dont on fait les choses Les <i>Zero conditionals</i> Le langage des contes et des histoires Vocabulaire : les jeux vidéo	Tâche 1 : Inventer des scénarios dangereux et intéressants pour un agent secret. Tâche 2 : Planifier une histoire à l'aide d'un arc narratif et mettre en scène certaines parties. Tâche 3 : Imaginer une équipe de personnages de jeux qui travaillent ensemble. Tâche 4 : Écrire le deuxième chapitre de : 'The Last Flight of Planet 05X'. Projet : Inventer et écrire une histoire pour un livre de jeux et la présenter à des fabricants de jeux.