

➤ EXEMPLES DE MISE EN ŒUVRE DANS LA CLASSE

Progression en italien

Cycle 2 : attendus et repères de fin d'année

Classe de CP

Thématique : L'univers enfantin - Les comptines, les chansons

Chant : « *Il coccodrillo come fa* » de O. Avogadro – P Massara

Connaissances et compétences associées

- Suivre le fil d'une histoire très courte
- Manifester sa compréhension avec des aides appropriées et des instructions simples (frapper des mains, se lever...)

Attendus de la part de l'élève

- L'élève comprend le fil d'une comptine ou d'un chant
- L'élève reproduit un modèle oral simple extrait de la comptine (mot ou petite phrase) du chant

Objectifs linguistiques

- Comprendre l'oral
- S'exprimer oralement en continu
- Acquérir du lexique et structures syntaxiques spécifiques

Exemples de réussite

L'élève acquiert le lexique des animaux grâce au chant « *Il coccodrillo come fa* » (O Avogadro – P Massara)

L'élève associe le mot et l'image
il cane, il gatto, l'asinello, la mucca, la rana, la pecora, il coccodrillo.

L'élève prononce correctement le mot, la phrase.

« *Come fa il cane ?
bau bau !; E il gatto ?
Miao !; L'asinello ? Hi
ho hi ho !; La mucca ?
Muuu !; La rana ?
cra cra !; La pecora ?
bee !; E il coccodrillo ?
E il coccodrillo ?
Boh !!!!!; Il coccodrillo
come fa ? Non c'è
nessuno che lo sa. »*

Séance 1 (20 minutes)

En groupe classe, écoute du chant « *Il coccodrillo come fa* »

Présentation du lexique retenu : *il cane, il gatto, l'asinello, la mucca, la rana, la pecora, il coccodrillo.*

Lors des écoutes suivantes l'enseignant(e) demande à l'élève de manifester sa compréhension (montrer, lever, faire des gestes) puis de reproduire les modèles choisis en veillant à la bonne prononciation.

A travers des jeux, en ateliers : jeux de kim, memory, devinettes... les élèves sont ensuite invités à reproduire les énoncés et une affiche collective est construite avec les animaux du texte de la chanson placés dans l'ordre d'apparition.

Exemples de réussite

L'élève distingue les différences des onomatopées des cris des animaux d'une langue à l'autre

(Le chien fait « *wouaf wouaf* » en français et « *bau bau* » en italien)

L'élève comprend et utilise la fonction langagière : « *il...+ nom d'un animal come fa ?* »

L'élève mime le cri adapté à l'animal choisi

Exemples de réussite

L'élève est capable de remobiliser le lexique retenu

L'élève enrichit son lexique des animaux
gli animali della fattoria : il cavallo, il maiale, la gallina, il gallo, il pulcino, il coniglio, l'oca.

L'élève met en scène la chanson

Exemples de réussite

L'élève utilise la fonction langagière « *Chi è ?* »

L'élève répond « *è* ».

Le verbe être s'écrit è (accent grave à la 3ème personne)

Exemples de réussite

L'élève mémorise la partie souhaitée du chant

L'élève met en scène le chant

Séance 2 (20 minutes)

En groupe classe, grâce à des flashcards animaux (ou jeux de memory, loto, jeu de l'oie), réactivation du lexique et des onomatopées de la séance 1 puis introduction de la fonction langagière « *Il coccodrillo come fa ?* » « *come fa ?* »

Lors de la phase de pratique communicative d'entraînement, les élèves utilisent des jeux de questions/réponses en binômes.

Sélection d'une phrase ou d'un segment : faire écouter aux élèves et faire répéter en veillant à la bonne prononciation

Pour clôturer la séance, l'élève apprend une partie du chant « *come fa +le nom d'un animal... ?* ».

Séance 3 (20 minutes)

En groupe classe, réactivation du lexique à partir des images.

Présentation du nouveau lexique de manière isolée à travers des jeux : jeux de kim, memory, devinettes...

Les élèves sont ensuite invités à reproduire les énoncés.

En groupes, les élèves peuvent rechercher et proposer différentes manières de mettre en scène le chant, par exemple grâce à des masques d'animaux.

S'entraîner à la mémorisation des mots et segments choisis.

Séance 4 (20 minutes)

En groupe classe, réactivation du lexique grâce à des flashcards animaux.

Introduction de la fonction langagière à travers une nouvelle situation de jeu : « *Chi è ?* » en utilisant « *è... ?* »

En groupe classe en salle de motricité, en ronde :

- Mimer les animaux
- Donner à chaque élève un nom d'animal.

Consigne : il faut être le premier à prendre l'image nommée dans une corbeille au milieu de la ronde puis répondre correctement à la question : « *Chi è ?* » en utilisant « *è è* »

Reprendre le jeu en 2 équipes.

Séance 5 (20 minutes)

Répétition collective du chant en utilisant les flashcards animaux du chant pour réactiver le lexique.

Distribution des rôles en faisant 2 groupes : chanteurs et « animaux » (pour les cris)

Il peut y avoir plusieurs chats, chiens...

Faire jouer les 2 rôles en utilisant des masques.

Prolongements dans la séquence de langue

- Les onomatopées : différences et similitudes entre les deux langues, autres que les cris des animaux
- Écoute d'autres chants sur le thème des animaux (*Nella vecchia fattoria*,...)
- Albums de littérature de jeunesse autour des animaux

Prolongements hors temps dédié aux langues**Questionner le monde**

- L'élève observe des animaux et des végétaux de l'environnement proche, puis plus loin.
- L'élève réalise des schémas simples des relations entre organismes vivants et le milieu.

Français

- L'élève écoute des textes lus, des explications ou des informations données par l'enseignant(e) ou par le biais d'un support multimédia.

Enseignement artistique

- En éducation musicale, l'élève interprète le chant avec justesse. Il associe le geste et la parole (TPR : Total Physical Responses)

Prolongements hors de la classe**Parcours de formation pour l'enseignant**

Productions du groupe Langues Vivantes Etrangères et Immersion (LVEI) 73 :

- [La séance type de Langue Vivante Etrangère](#)
- [Magistère : « Osons enseigner une langue vivante à l'école élémentaire »](#)
- [Animation pédagogique socle et nouveaux programmes : article dans espace pédagogique Savoie.educ](#)

Exemples de réussite

L'élève acquiert le lexique des animaux grâce au chant « *Il cocodrillo come fa* » (O Avogadro – P Massara)

L'élève associe le mot et l'image
il cane, il gatto, l'asinello, la mucca, la rana, la pecora, il cocodrillo.

L'élève comprend et utilise les fonctions langagières : « *quale animale è ? è...* » (Vu en CP)

« *il...+ nom d'un animal come fa ?* » et il répond « *Il...fa...+ le cri* »

L'élève prononce correctement les mots, les expressions connues

L'élève distingue les différences des onomatopées des cris des animaux d'une langue à l'autre par exemple : le chien fait

- en français « *wouaf wouaf* »
- en italien « *bau bau* »

Classe de CE1**Thématique : L'univers enfantin - Les comptines, les chansons**

Chant : « *Il cocodrillo come fa* » de O. Avogadro – P Massara

Connaissances et compétences associées

- Suivre le fil d'une histoire très courte
- Manifester sa compréhension avec des aides appropriées et des instructions très simples (frapper des mains, se lever...)
- Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés
- Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes pour parler de soi et de ses goûts

Attendus de la part de l'élève

- L'élève comprend le fil d'une comptine ou d'un chant
- L'élève reproduit un modèle oral plus complexe extrait de la comptine (petite phrase) du chant
- L'élève reproduit un court extrait d'un chant (refrain et au moins un couplet)
- L'élève commence à dialoguer

Objectifs linguistiques

- Comprendre l'oral
- S'exprimer oralement en continu
- Acquérir du lexique et des structures syntaxiques spécifiques
- Prendre part à une conversation

Séance 1 (20 minutes)

En groupe classe, écoute du chant « *il cocodrillo come fa* »

Présentation aux élèves du lexique retenu à travers l'écoute de la chanson, puis de manière isolée grâce à des flashcards grand format.

Lors des écoutes suivantes l'enseignant(e) demande aux élèves de manifester leur compréhension (montrer, lever, faire des gestes)

Les élèves reproduisent le lexique et les fonctions langagières à travers des jeux (jeux de kim, memory, devinettes...) en veillant à la bonne prononciation

Construction d'une affiche collective avec les animaux placés dans l'ordre d'apparition du texte de la chanson.

Retrouvez Éduscol sur



Exemples de réussite

L'élève acquiert de nouvelles fonctions langagières
« Qual è il tuo animale preferito ? »

Qual è (pas d'apostrophe)

" Il mio animale preferito è..."

L'élève reproduit une partie du chant après répétition

Exemples de réussite

L'élève enrichit son lexique des animaux : gli animali dello zoo: il leone, la tigre, la giraffa, l'elefante, la scimmia, la zebra, il serpente.

L'élève comprend les différences de genre des animaux

L'élève met en scène la chanson

A partir des images, l'élève est capable de remobiliser le lexique retenu

Exemples de réussite

L'élève reformule ce qu'il a compris grâce aux mots et expressions.

L'élève utilise la formulation :

« Il mio animale preferito è...perchè è+ adjectif ».

L'élève connaît les adjectifs qualificatifs « forte, grande, piccolo, morbido ».

Exemples de réussite

L'élève met en scène le chant entier

L'élève réinvestit les structures langagières dans de nouvelles situations de communication ;

Séance 2 (20 minutes)

Réactivation du lexique et des onomatopées de la séance 1 en groupe classe

Apprentissage du chant à l'aide de la bande son

Introduction de la nouvelle fonction langagière

Lors de la phase de pratique communicative d'entraînement, les élèves pratiquent des jeux de questions/réponses en binômes.

Séance 3 (20 minutes)

Présentation du nouveau lexique de manière isolée avec comme support les Flashcards grand format pour les phases collectives

Approfondissement de l'étude de la langue sur le genre des animaux.

En phases de groupes restreints, les élèves sont ensuite invités à reproduire les énoncés à travers des jeux : jeux de kim, memory, devinettes, flashcards petit format...

L'enseignant(e) demande aux élèves, en groupes, de rechercher et proposer différentes manières de mettre en scène le chant (mime, utilisation du corps, masques d'animaux...)

Apprentissage du chant

Séance 4 (20 minutes)

Réactivation du lexique et des fonctions langagières des séances précédentes grâce à des flashcards en groupe classe

Introduction de la fonction langagière à travers une nouvelle situation de jeu.

Jeu d'enquête : à partir d'un tableau à double entrée (prénoms des élèves et images des animaux) chaque élève circule dans la classe et questionne ses pairs en utilisant les fonctions langagières.

Lors d'une mise en commun, l'enseignant(e) interroge les élèves qui doivent retrouver l'information dans leur tableau.

Sélection d'une phrase ou d'un segment, faire écouter aux élèves et faire répéter en veillant à la bonne prononciation : refrain de la chanson et d'au moins un couplet.

Séance 5 (20 minutes)

Réactivation du lexique en groupe classe.

Grâce aux flashcards du chant, les élèves mémorisent des mots et segments choisis et mettent en scène le chant au fur et à mesure.

Distribution des rôles, en faisant 2 groupes : chanteurs et « animaux » (pour les cris).

Répétition collective

Mise en scène du chant entier en utilisant des masques

On peut imaginer un enregistrement audio ou vidéo.

Présentation de la mise en scène aux autres classes de l'école

Prolongements dans la sequence de langue

- Les onomatopées : différences et similitudes entre les deux langues, autres que les cris des animaux
- Ecoute d'autres chants sur le thème des animaux
- Albums de littérature de jeunesse autour des animaux (*Il camaleonte variopinto, Dov'è la mia mamma ?...*)

Prolongements hors temps dédié aux langues**Questionner le monde**

- L'élève utilise le traitement de texte pour rendre compte de ses recherches sur le vivant (développement d'animaux et de végétaux) et pour mettre en forme des exposés (saisie, sauvegarde, restitution).

Français

- L'élève produit des exposés pour présenter les animaux du chant à l'écrit et à l'oral en utilisant des repères pris pour comprendre (mots clés, connecteurs etc).

Enseignement artistique

- En arts plastiques, l'élève utilise des outils et divers matériaux pour la confection de masques d'animaux.

Prolongements hors de la classe**Liens vers des sites italiens**

- [Images libres de droits](#)
- [Comptines et chansons](#)
- [Vidéos authentiques](#)
- [Supports audio-vidéo](#)

Classe de CE2

Thématique : L'univers enfantin - Les comptines, les chansons

« Il caffè della Peppina » Alberto Anelli et Tony Martucci

Connaissances et compétences associées

- Suivre le fil d'une histoire très courte
- Manifester sa compréhension avec des aides appropriées et des instructions simples (frapper des mains, se lever...)
- Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés
- Produire des expressions simples, isolées
- Formuler des souhaits basiques (formule vorrei)
- Répondre à des questions sur des sujets familiers

Attendus de la part de l'élève

- L'élève comprend le fil d'une comptine ou d'un chant
- L'élève reproduit un modèle oral extrait de la comptine (phrase) du chant
- L'élève mémorise et reproduit un chant complet.
- L'élève produit un énoncé en prenant appui sur la structure du chant.
- L'élève peut engager une conversation très courte qui permet de réinvestir le lexique

Objectifs linguistiques

- Comprendre l'oral
- S'exprimer oralement en continu
- Acquérir du lexique et des structures langagières spécifiques
- Prendre part à une conversation

Exemples de réussite

L'élève acquiert le lexique des aliments grâce au chant « *Il caffè della Peppina* » (Alberto Anelli et Tony Martucci) – en version album et CD chez Gallucci éditions.

L'élève associe le mot et l'image.

*il latte il tè il caffè
la cioccolata la
marmellata la cipolla le
caramelle il rosmarino
il formaggio il
tacchino la farina il
pepe il sale l'aglio*

L'élève prononce correctement les mots, les expressions connues.

A partir des images, l'élève est capable de remobiliser le lexique retenu

Séance 1 (30 minutes)

Ecoute du chant. L'enseignant(e) peut prendre appui sur le lexique et les structures rencontrés en classe de CP et CE1.

Acquisition du lexique

Le lexique est présenté à travers l'écoute de la chanson puis de manière isolée.

Lors des écoutes suivantes, l'enseignant(e) demande à l'élève de manifester sa compréhension (montrer, lever, faire des gestes) puis de reproduire les modèles choisis en veillant à la bonne prononciation.

Sélection d'une phrase ou d'un segment, faire écouter aux élèves et faire répéter en veillant à la bonne prononciation (refrain de la chanson puis couplets au choix).

S'entraîner à la mémorisation des mots et segments choisis.

Lors de la phase de pratique communicative d'entraînement, les élèves pratiquent des jeux de questions/réponses en binômes.

Séance 2 (30 minutes)

Réactivation du lexique

Introduction de la nouvelle fonction langagière

Entraînement à la mémorisation des mots et segments choisis.

Lors de la phase de pratique communicative d'entraînement, les élèves pratiquent des jeux de questions/réponses en binômes.

Exemples de réussite

L'élève comprend et utilise la fonction langagière

« *Ti piace ... ?*

Sì, mi piace...

No, non mi piace.... ».

Exemples de réussite

L'élève enrichit son lexique des aliments

L'élève reformule ce qu'il a compris grâce aux mots et expressions.

L'élève réinvestit la structure langagière rencontrée.

Exemples de réussite

L'élève utilise la fonction langagière « *Vorrei* »

L'élève invente un énoncé oral en réinvestissant la ou les expressions et structure(s) langagière(s) rencontrée(s).

L'élève utilise les formules de politesse

« *Buongiorno, Grazie mille, Prego* »....

Buon

Exemple de réussite

L'élève invente un énoncé écrit dans une situation nouvelle.

Il caffè di

Séance 3 (30 minutes)

Réactivation du lexique vu les années précédentes sur les aliments.

Enrichissement du lexique des aliments (à choisir dans le document passerelle cycle 2 rubrique « mémoire du lexique utilisé ».)

Le nouveau lexique est présenté de manière isolée.

Les élèves sont ensuite invités à reproduire les énoncés à travers des jeux : jeux de kim, memory, devinettes...

Réinvestissement de la fonction langagière vue en séance 2 dans des activités de jeux types pair works ou enquêtes.

Séance 4 (30 minutes)

Réactivation du lexique et des fonctions langagières vus précédemment.

Introduction de la fonction langagière « *Vorrei* »

Réinvestissement des expressions connues dans une production orale

Présentation de la nouvelle situation Al ristorante :

- Passer une commande en utilisant le lexique et les fonctions langagières
- Jouer le rôle du serveur et du client.

Les productions orales peuvent être filmées.

Séance 5 (30 minutes)

Réactivation du lexique des aliments.

L'enseignant(e) présente « son café ».

De la même manière l'élève produit une nouvelle recette individuellement ou collectivement.

Réalisation d'un livre de recettes « spéciales ».

Prolongements dans la séquence de langue

- Apports culturels : les plats typiques selon les régions, les grandes marques alimentaires italiennes, un menu type : *antipasti, primo, secondo*... Enrichir la connaissance du vocabulaire des aliments (au choix le petit déjeuner, le déjeuner, le goûter, le souper, les fruits et légumes...)
- Ecoute d'autres chants sur le même thème : *Le tagliatelle di Nonna Pina*
[Pour découvrir Lo zecchino d'oro](#)
- Albums de littérature de jeunesse

Prolongements hors temps dédié aux langues**Questionner le monde**

- L'élève intègre quelques règles d'hygiène de vie et réalise des menus équilibrés.

Français

- L'élève produit des recettes, des menus équilibrés et les écrit.

Enseignement artistique

- En arts plastiques (expression des émotions), l'élève étudie et décrit des œuvres d'Arcimboldo. Il produit à la manière de l'artiste une œuvre personnelle ou collective.

Prolongements hors de la classe

Ressources pédagogiques

Productions du groupe Langues Vivantes Etrangères et Immersion (LVEI) 73

- [Documents passerelles : programmations](#)
- LVE ressources pour la classe
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_2_0_0
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_4_0_0
- LVE organisation de l'enseignement : interdisciplinarité
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_2_3_0
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/italien_web/index.php?num=1017

Cycle 3 : attendus et repères de fin d'année

Classe de CM1

Thématique : L'univers enfantin - La littérature enfantine italienne

Album « Il gigante più elegante » Julia Donaldson Axel Scheffler

Connaissances et compétences associées

- Écouter et comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.
- Percevoir la relation entre certains graphèmes et phonèmes spécifiques à la langue.
- Mémoriser et reproduire des énoncés.
- S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix.
- Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées.
- Suivre le fil d'une histoire simple

Attendus de la part de l'élève

- L'élève écoute et comprend une histoire simple (niveau A1)
- L'élève comprend une intervention brève si elle est claire et simple (niveau A2)
- L'élève reproduit un modèle oral.
- L'élève copie des mots isolés.
- L'élève écrit sous la dictée des expressions connues.
- L'élève écrit une phrase simple pour exprimer ses goûts.
- L'élève reconnaît des mots isolés dans un énoncé, de courtes phrases.
- L'élève comprend des énoncés courts et simples accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.

Objectifs linguistiques

- Comprendre l'oral et l'écrit
- S'exprimer à l'oral en continu
- Acquérir du vocabulaire spécifique
- Prendre part à une conversation

Exemples de réussite

L'élève écoute et comprend une histoire simple (niveau A1)

L'élève comprend une intervention brève si elle est claire et simple (niveau A2)

L'élève comprend des énoncés courts et simples accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.

: la camicia, i pantaloni, la cintura, la cravatta, i calzini, le scarpe, la sciarpa + les animaux : la giraffa, la capra, il topolino, la volpe, il cagnolino

Reproduit sur Eduscol

L'élève reproduit un modèle oral.

Petit problème : Il gigante elegante est la traduction en italien d'un album écrit par une auteure pour la jeunesse anglaise.

Séance 1 (45 minutes)

- Présentation et lecture de l'album « *Il gigante più elegante* » Julia Donaldson, Axel Scheffler. Les élèves s'approprient ainsi la trame narrative de ce récit.
- Présentation et manipulation de flashcards *les vêtements posées* au tableau dans l'ordre d'apparition du récit.
- Les élèves sont ensuite invités à reproduire les énoncés à travers des jeux : jeux de kim (*che cosa manca?*), memory, devinettes...

Exemples de réussite

L'élève reproduit un modèle oral.

la fonction langagière

« Mi piacerebbe ... »

« Mi piace / mi piacciono... Non mi piace, non mi piacciono... »

L'élève demande à un camarade ses goûts et exprime les siens.

« ... Ti piacciono i pantaloni di colore nero ? Sì mi piacciono. Ti piace la camicia di colore viola ? No, non mi piace.... » ou selon le niveau des élèves « Ti piacciono i pantaloni neri ?... »

L'élève reconnaît des mots isolés dans de courtes phrases.

Les élèves utilisent la même fonction langagière que pour la version 1 (jeu Pictionary), le binôme répond par l'affirmative ou la négative.

Exemples de réussite

Les élèves utilisent la fonction langagière :

« Mi piace / mi piacciono... »

L'élève demande à un camarade ses goûts et exprime les siens.

« ... Ti piacciono i pantaloni di colore nero ? Sì mi piacciono. Ti piace la camicia di colore viola ? No, non mi piace.... » ou selon le niveau des élèves « Ti piacciono i pantaloni neri ? »

L'élève reconnaît des mots isolés dans de courtes phrases.

L'élève repère les paroles et les associe aux personnages.

- Le dessin du géant de l'histoire est distribué aux élèves ainsi que les dessins des vêtements à découper ou à colorier (trace écrite sur laquelle les élèves viendront placer les mots-étiquettes ou pourront les écrire en séance 5)

Séance 2 (45 minutes)

- Relecture de l'album et réactivation du lexique de la séance 1 puis repérage de la fonction langagière « *Mi piacerebbe ...* »
- Introduction de la fonction langagière : « *Mi piace / mi piacciono... Non mi piace, non mi piacciono...* »
- L'enseignant(e) propose un tableau collectif, à double entrée pour s'entraîner à faire des phrases pour exprimer des goûts ou préférences sur les vêtements
- Lors de la phase de pratique communicative d'entraînement, les élèves réinvestissent le lexique de la séance en jouant :
 - **Version 1 :**
Jeu de « Pictionary » (décrire / dessiner ou décrire / placer, assembler)
« *La volpe ha la sciarpa di colore viola..., il topolino ha le scarpe di colore grigio ou le scarpe e grigie.* »
 - **Version 2 :**
Jeu des devinettes « Qui est-ce ? » : sur une planche au format A4, les animaux sont représentés habillés avec les mêmes vêtements mais de couleurs différentes. L'enseignant (e) peut ajouter des intrus (un vêtement manquant ou nouveau).

Séance 3 (45 minutes)

- Utilisation de la fonction langagière
- Apport phonologique et morphosyntaxique
 - L'enseignant (e) fait observer à ce moment-là, les relations graphèmes/phonèmes particuliers : prononciation « tch » avec un ou 2 « c »
 - Les doubles consonnes (le doppie) dans « giraffa, cravatta, piacerebbe,
 - Les pluriels féminins réguliers et le cas du mot « i pantaloni » toujours utilisé au pluriel.
- L'enseignant (e) propose à nouveau un tableau à double entrée, mais cette fois, par binôme, pour exprimer des goûts ou préférences sur les vêtements. Le tableau est rempli en cochant les réponses du camarade.

Retrouvez Éduscol sur



Exemples de réussite

L'élève lit à haute voix de brefs énoncés (courtes phrases).

L'élève utilise la fonction langagière :
« La giraffa ha la camicia di colore rosa, la volpe ha la sciarpa di colore blu... » ou « La giraffa ha la camicia gialla... La volpe ha le scarpe grigie ».

Séance 4 (45 minutes)

- Jeu du TRIS ou jeu du morpion : à l'aide d'un tableau à double entrée avec dessins des vêtements sur l'abscisse et dessins d'animaux sur l'ordonnée.
La classe est divisée en 2 équipes qui doivent aligner des croix ou des ronds pour gagner, en utilisant la fonction langagière.
L'enseignant (e) peut introduire l'accord de l'adjectif à ce moment, selon le niveau des élèves.
- Réinvestissement du jeu TRIS en groupes restreints, à l'aide de min-flashcards disposés selon un tableau à double entrée.

Exemples de réussite

L'élève parvient à copier quelques mots sans erreur.

L'élève écrit sans modèle quelques mots sans erreur.

L'élève peut créer la trace écrite ou le matériel de jeu en groupe en tapant le lexique à l'aide d'un traitement de texte.

Séance 5 (45 minutes)

- Introduction d'étiquettes-mots afin de rencontrer et dans un second temps de mémoriser l'orthographe de quelques mots. Associer les flashcards aux mots-étiquettes afin de mémoriser l'orthographe de ce lexique.
- Lors de la phase de pratique communicative d'entraînement, les élèves pratiquent le jeu du memory en associant la graphie et la flashcard.
- L'enseignant (e) peut proposer des mots croisés « parole incrociate », « cerca parole » ou « Bingo ».

Prolongements hors temps dédié aux langues

A partir du personnage « le géant » de cet album, les prolongements proposés sont en lien avec les personnages de la mythologie grecque

Littérature

Etude d'un recueil de légendes mythologiques, en lien avec des représentations proposées par la peinture, la sculpture, la bande dessinée ou le cinéma,

« *Œdipe schlac!schlac!* » - Sophie Dieuaide raconte l'histoire d'une classe de CM2 qui tente de mettre en scène le mythe d'Œdipe pour le spectacle de fin d'année.

« *Victor et l'arbre à livres* » - Jean-Pierre Duffour raconte l'histoire d'un minautore qui s'ennuie et part à la recherche d'un arbre à livres.

« *La saga Percy Jackson* » - Rick Riordan raconte les aventures d'un adolescent américain, qui s'avère être le fils de Poséidon

Lecture et compréhension

Découverte de textes littéraires lus ou racontés, de différents genres (contes, romans), en intégralité ou en extraits sur le thème de la différence et de la solidarité pour identifier des valeurs et en discuter à partir de son expérience ou du rapprochement avec d'autres textes ou œuvres.

« *Fabuleuses histoires de géants* » - Gérard Pourret et Nancy Ribard. Ce sont 12 histoires de géants d'hier, d'aujourd'hui, et de tous les pays. On trouvera dans ces récits l'histoire du géant Atlas, de Gargantua, de Goliath, du Bon Gros Géant, ou encore de Robert Wadlow, l'homme le plus grand du monde.

Lire

Mise en œuvre en classe de débats interprétatifs, de cercles de lecture, activités permettant de partager ses impressions de lecture, de faire des hypothèses d'interprétation et d'en débattre, de confronter des jugements.

« *Les Héros grecs* » - Florence Noiville (2002)

« *Les fabuleuses Histoires d'Ulysse* » - Brigitte Coppin (2003)

« *Sacrés caractères. Ulysse le petit malin, Hercule le petit costaud, Pandore la curieuse* » - Mireille Vautier, (2004)

« *Les mythes racontés par les peintres* » - Marie Bertherat (2004).

Ecrire

Réaliser le portrait d'un monstre mythologique imaginaire (portrait)

Imaginer une 13ème épreuve pour Hercule (récit) ;

Rédiger une lettre écrite par Ulysse à Pénélope pour lui narrer ses aventures.

Arts Visuels

« *La Naissance de Vénus* » de Botticelli éléments importants de l'histoire de l'Art. (peinture)

« *La Vénus de Milo* » (sculpture 130-100 avant JC), exposée au Musée du Louvre ainsi que d'autres œuvres d'artistes qui s'en sont inspiré comme Salvador Dali avec « *Vénus de Milo aux tiroirs* »; Arman, « *La Vénus des arts* »; Niki de St Phalle, « *Vénus de Milo* »

Histoire des Arts

Distinguer les grandes catégories de la création artistique, dont la littérature, la peinture, la sculpture

Rencontrer, connaître quelques statuaire grecque et romaine.

Visite de musées, d'ateliers de restauration ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste.

Histoire

Situer chronologiquement des grandes périodes historiques

Casterman la collection « *La Mythologie en BD* », chez Nathan

les collections « *Histoires Noires de la Mythologie* » et « *Petites Histoires de la Mythologie* », ou encore « *Ma Première Mythologie* » chez Hatier

Enseignement Moral et Civique

Discussion à visée philosophique sur les valeurs et les normes : la différence, la solidarité,

Prolongements hors de la classe**Parcours de formation**

- [Magistère : « Osons enseigner une langue vivante à l'école élémentaire »](#)
- [Animation pédagogique socle et nouveaux programmes : article dans espace pédagogique Savoie.educ](#)

Liens vers des sites italiens

- [Images libres de droits](#)
- [Comptines et chansons](#)
- [Vidéos authentiques](#)
- [Supports audio-vidéo](#)

Ressources pédagogiques

- [Documents passerelles : programmations](#)
- LVE ressources pour la classe :
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_2_0_0
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_4_0_0
- LVE organisation de l'enseignement : interdisciplinarité
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_2_3_0
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/italien_web/index.php?num=1017

Classe de CM2**Thématique : L'univers enfantin - La littérature enfantine italienne**

Album « Il gigante più elegante » Julia Donaldson Axel Scheffler

Connaissances et compétences associées

- Ecouter et comprendre
 - Écouter et comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.
 - Suivre le fil d'une histoire simple
- Lire et comprendre
 - Percevoir la relation entre certains graphèmes et phonèmes spécifiques à la langue.
- Écrire
 - Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées.
 - Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue.
- Parler en continu
 - Mémoriser et reproduire des énoncés.
 - S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix.

Attendus de la part de l'élève

- L'élève écoute et comprend une histoire simple (niveau A1)
- L'élève comprend une intervention brève si elle est claire et simple (niveau A2)
- L'élève reproduit un modèle oral.
- L'élève copie des mots isolés et des textes courts.
- L'élève écrit sous la dictée des expressions connues.
- L'élève écrit une phrase simple pour exprimer ses goûts.
- L'élève reconnaît des mots isolés dans un énoncé, un court texte.
- L'élève comprend un texte court et simple accompagné d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.

Objectifs linguistiques

- Comprendre l'oral et l'écrit
- S'exprimer à l'oral et à l'écrit
- Acquérir du lexique et des structures syntaxiques spécifiques
- Prendre part à une conversation

Exemples de réussite

Les élèves repèrent les paroles et les associent aux personnages.

les vêtements : *la camicia, i pantaloni, la cintura, la cravatta, i calzini, le scarpe, la sciarpa*

les animaux : *la giraffa, la capra, il topolino, la volpe, il cagnolino*

Séance 1 (45minutes)

- Présentation et lecture de l'album « *Il gigante più elegante* » Julia Donaldson, Axel Scheffler. Les élèves s'approprient ainsi la trame narrative de ce récit.
- Présentation et manipulation de flashcards :
- Les flashcards seront posées au tableau dans l'ordre d'apparition du récit.
- Les élèves sont ensuite invités à reproduire les énoncés à travers des jeux : jeux de kim (*che cosa manca?*), memory, devinettes...
- Le dessin du géant de l'histoire est distribué aux élèves ainsi que les dessins des vêtements à découper ou à colorier (trace écrite sur laquelle on viendra écrire les mots en séance 5)

Retrouvez Éduscol sur



Exemples de réussite

L'élève repère la fonction langagière
« *Mi piacerebbe ...* »
L'élève demande à un camarade ses goûts et exprime les siens.
« *Ti piacciono i pantaloni neri ? Si mi piacciono. Ti piace la camicia viola ? No, non mi piace....* »

Séance 2 (45 minutes)

- Relecture de l'album et réactivation du lexique de la séance 1 puis repérage de la fonction langagière
- Introduction de la fonction langagière : « *Mi piace / mi piacciono... Non mi piace... non mi piacciono...* »
- L'enseignant(e) propose un tableau collectif, à double entrée pour s'entraîner à faire des phrases, pour exprimer des goûts ou préférences sur les vêtements
- Réinvestissement du lexique de la séance, en jouant en groupes restreints
 - **Version 1 :**
Jeu de « Pictionary » (décrire / dessiner ou décrire / placer, assembler)
« *La volpe ha la sciarpa viola..., il topolino ha le scarpe e grigie.* »
 - **Version 2 :**
Jeu des devinettes « Qui est-ce ? » sur une planche au format A4 les animaux sont représentés habillés avec les mêmes vêtements mais de couleurs différentes.
L'enseignant(e) peut ajouter des intrus (un vêtement manquant ou un nouveau)

Exemples de réussite

L'élève utilise la fonction langagière : « *Mi piace / mi piacciono... Non mi piace... non mi piacciono...* »
L'élève accorde les adjectifs de couleur avec le nom.
L'élève parvient à copier tous les mots sans erreur.

Séance 3 (45 minutes)

- Utilisation de la fonction langagière
- Apport phonologique et morphosyntaxique
L'enseignant(e) fait observer à ce stade :
 - les relations graphèmes/phonèmes particulières : prononciation « *tch* » avec un ou 2 « *c* »
 - Les doubles consonnes (le doppie) dans « *giraffa, cravatta, piacerebbe...*,
 - Les pluriels féminins ou masculins réguliers et le cas des mots « *i pantaloni* » et « *le mutande* » toujours utilisés au pluriel.
- L'enseignant(e) propose un tableau à double entrée, mais cette fois, par binôme, pour exprimer des goûts ou préférences sur les vêtements
« *... Ti piacciono i pantaloni neri ? Si mi piacciono. Ti piace la camicia viola ? No, non mi piace....* »
Le tableau est rempli en cochant les réponses du camarade.
- En fin de séance (une fois le lexique rencontré à l'écrit) l'enseignant peut faire écrire quelques unes des phrases, dans le cahier pour en garder une trace.

Exemple de réussite

L'élève utilise la fonction langagière : « *Alla giraffa piace la camicia rosa, alla volpe non piacciono le scarpe blu....* »

Séance 4 (45 minutes)

- Introduction d'une nouvelle fonction langagière.
Jeu du TRIS (jeu du morpion) : à l'aide d'1 tableau à double entrée avec dessins des vêtements sur l'abscisse et dessins d'animaux sur l'ordonnée.
- La classe est divisée en 2 équipes qui doivent aligner des croix ou des ronds pour gagner, en utilisant les fonctions langagières repérées.
- Réinvestissement du jeu TRIS en groupes restreints, à l'aide de mini-flashcards.
Les mini-flashcards sont disposées selon un tableau à double entrée sur une feuille A4 comportant une grille (4 colonnes/4 lignes par exemple. L'enseignant (e) peut aussi choisir de tracer le tableau sur l'ardoise.)

Exemples de réussite

L'élève écrit sans modèle quelques mots sans erreur

L'élève complète une phrase à trous

« *Mi piace/mi piacciono...* » « *Non mi piace/non mi piacciono...* »

« *Ti piacciono i pantaloni neri ? Si mi piacciono...* »

« *Ti piace la camicia viola ? No, non mi piace....* »

Séance 5 (45 minutes)

- Associer les flashcards au mot-étiquettes afin de mémoriser l'orthographe du lexique.
- Les élèves pratiquent le jeu du memory en associant la graphie et la flashcard.
- Réinvestir l'orthographe des mots du lexique ainsi que la fonction langagière, à l'écrit.
- Réinvestissement du jeu TRIS en groupes restreints, à l'aide des mots-étiquettes à la place des dessins.
- Les mini-flashcards sont disposées selon un tableau à double entrée ou écrit sur l'ardoise comportant une grille (4 colonnes/4 lignes par ex)
- L'enseignant (e) peut proposer des mots croisés « *parole incrociate* », « *cerca parole* » ou « *Bingo* »

Prolongements hors temps dédié aux langues**Littérature**

Etude d'un recueil de légendes mythologiques en lien avec des représentations proposées par la peinture, la sculpture, les illustrations, la bande dessinée ou le cinéma.

« *Œdipe schlac!schlac!* » - Sophie Dieuaide raconte l'histoire d'une classe de CM2 qui tente de mettre en scène le mythe d'Œdipe pour le spectacle de fin d'année. « *Victor et l'arbre à livres* » - Jean-Pierre Duffour, raconte l'histoire d'un minautore qui s'ennuie et part à la recherche d'un arbre à livres.

« *La saga Percy Jackson* » - Rick Riordan raconte les aventures d'un adolescent américain, qui s'avère être le fils de Poséidon

Lecture et compréhension

« *Fabuleuses histoires de géants* » Gérard Pourret – Nancy Ribard. Ce sont 12 histoires de géants d'hier, d'aujourd'hui, et de tous les pays. On trouvera dans ces récits l'histoire du géant Atlas, de Gargantua, de Goliath, du Bon Gros Géant, ou encore de Robert Wadlow, l'homme le plus grand du monde.

Lire

Mise en œuvre en classe de débats interprétatifs, de cercles de lecture, activités permettant de partager ses impressions de lecture, de faire des hypothèses d'interprétation et d'en débattre, de confronter des jugements.

La mythologie et l'histoire : plusieurs livres Les Héros grecs, Florence Noiville (2002) ; Les fabuleuses Histoires d'Ulysse, Brigitte Coppin (2003) ; Sacrés caractères. Ulysse le petit malin, Hercule le petit costaud, Pandore la curieuse, Mireille Vautier, (2004) ; Les mythes racontés par les peintres, Marie Bertherat (2004).

Ecrire

Réaliser le portrait d'un monstre mythologique à imaginer (portrait)

Imaginer une 13ème épreuve pour Hercule (récit) ;

Rédiger une lettre écrite par Ulysse à Pénélope pour lui narrer ses aventures.

Arts visuels

« *La Naissance de Vénus* » de Botticelli éléments importants de l'histoire de l'Art. (peinture)

« *La Vénus de Milo* » (sculpture 130-100 avant JC), exposée au Musée du Louvre ainsi que d'autres œuvres d'artistes qui s'en sont inspiré comme Salvador Dali avec « *Vénus de Milo aux tiroirs* » ; Arman, « *La Vénus des arts* » ; Niki de St Phalle, « *Vénus de Milo* »

Histoire des arts

Visite de musées ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste.

Visite d'ateliers de restauration.

Histoire

Thème 2 : Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1er millénaire avant J.-C. → Le monde des cités grecques.

Les récits mythiques sont mis en relation avec les découvertes archéologiques. Découverte de l'univers culturel commun des Grecs vivant dans des cités rivales par l'étude de documents variés :

Collection « *La Mythologie en BD* » - Casterman

Collections « *Histoires Noires de la Mythologie* » et « *Petites Histoires de la Mythologie* » - Nathan
« *Ma Première Mythologie* » - Hatier

Éducation Morale et Civique

Discussion à visée philosophique sur les valeurs et les normes : la différence, la solidarité,

Prolongements hors de la classe

Parcours de formation

- [Magistère : « Osons enseigner une langue vivante à l'école élémentaire »](#)
- [Animation pédagogique socle et nouveaux programmes](#)

Liens vers des sites italiens

- [Images libres de droits](#)
- [Comptines et chansons](#)
- [Vidéos authentiques](#)
- [Supports audio-vidéo](#)

Ressources pédagogiques

- [Documents passerelles : programmations :](#)
- LVE ressources pour la classe :
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_2_0_0
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_4_0_0
- LVE organisation de l'enseignement : interdisciplinarité
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_2_3_0
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/italien_web/index.php?num=1017

Retrouvez Éduscol sur



Classe de 6^{ème}

Thématique : L'univers enfantin - La littérature enfantine

« La passeggiata di un distratto » Gianni Rodari

Connaissances et compétences associées

- Ecouter et comprendre
 - Écouter et comprendre des mots familiers et des expressions très courantes
 - Suivre le fil d'une histoire simple
 - Niveau A1 : L'élève écoute et comprend une histoire simple
 - Niveau A2 : L'élève comprend une intervention brève si elle est claire et simple
- Lire et comprendre
 - Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte
 - Percevoir la relation entre certains graphèmes et phonèmes spécifiques à la langue
 - L'élève reconnaît des mots isolés dans un énoncé, un court texte
 - L'élève comprend un texte court et simple accompagné d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus
- Parler en continu
 - Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées
 - Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue
 - L'élève copie des mots isolés et des textes courts.
 - L'élève écrit sous la dictée des expressions connues.
 - L'élève reproduit de manière autonome quelques phrases en lien avec la trame de l'histoire.
- Écrire
 - Mémoriser et reproduire des énoncés
 - S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix
 - L'élève reproduit un modèle oral

Attendus de la part de l'élève

- L'élève écoute et comprend une histoire simple (niveau A1)
- L'élève comprend une intervention brève si elle est claire et simple (niveau A2)
- L'élève reproduit un modèle oral.
- L'élève copie des mots isolés et des textes courts.
- L'élève écrit sous la dictée des expressions connues.
- L'élève reproduit de manière autonome quelques phrases en lien avec la trame de l'histoire.
- L'élève reconnaît des mots isolés dans un énoncé, un court texte.
- L'élève comprend un texte court et simple accompagné d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.

Objectifs linguistiques

- Comprendre l'oral et l'écrit
- S'exprimer à l'oral et à l'écrit

Exemples de réussite

L'élève écoute et comprend une histoire simple (niveau A1)

L'élève comprend une intervention brève si elle est claire et simple (niveau A2)

L'élève reproduit un modèle oral.

« il braccio, la mano, il piede, la gamba, la testa, il naso, l'orecchio... »

Séance 1

- Présentation et lecture de l'album par le professeur « *La passeggiata di un distratto* » Gianni Rodari. Les élèves s'approprient ainsi la trame narrative de ce récit.
- Présentation et manipulation de flashcards (lexique du corps humain) pour commencer à repérer ce lexique à l'oral
- Les élèves sont ensuite invités à reproduire les énoncés à travers des jeux : jeux de kim (*che cosa manca?*), memory, devinettes...

Exemples de réussite

L'élève repère les fonctions langagières : « *Quanto sei distratto, Sei sempre tanto distratto, Ma che distratto sei ; Ma che distratto sono ; Oh quel distratto ; Ma ci può essere...* »

L'élève insère les mots adaptés dans le texte à trous

L'élève applique les consignes données par son binôme :)
« *Colora la testa in marrone, colora le braccia in blu, colora le gambe in giallo...* »

Exemples de réussite

L'élève reproduit de manière autonome quelques phrases en lien avec la trame de l'histoire.

L'élève écrit sous la dictée des expressions connues.

L'élève comprend un texte court et simple accompagné d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.

Exemples de réussite

L'élève enrichit son lexique sur le corps humain :

i capelli, i denti, la bocca, le dita, la pancia, le spalle...

L'élève produit un dialogue cohérent et adapté

Séance 2

- Relecture de l'album
- Réactivation du lexique de la séance 1 puis repérage des fonctions langagières
- Relecture n°2 « à trou », par l'enseignant(e) afin d'utiliser les nouvelles structures langagières : les élèves complètent les phrases.
L'enseignant(e) dispose les flashcards des parties du corps au tableau, au fur et à mesure, qu'il les rencontre dans la lecture.
Un élève peut ensuite les placer lui-même au tableau lors d'une autre lecture.
- Lors de la phase de pratique communicative d'entraînement, les élèves colorient l'image du personnage de l'histoire. Ils pratiquent en binômes : l'un indique à l'autre la partie du corps à colorier et la couleur (lexique connu par les élèves)

Séance 3

- Lecture du texte de l'album à haute-voix par l'enseignant(e) puis individuelle par les élèves (le texte est distribué aux élèves). Ils s'entraînent à reproduire des énoncés et commencent à les mémoriser.

L'enseignant fait observer à ce stade, les relations graphèmes/phonèmes particuliers :

- **vecchio** ;
- phonème « **gl...** »
- **Ragazzo/pezzetto**
- les superlatifs : **vecchietta**, **pezzetto**, **Giovannino**
- les pluriels irréguliers (il **braccio**/le **braccia**, l'**orecchio**/le **orecchie**)
- Ecriture des dialogues issus de cette histoire (travail par binôme ou en petit groupe). Dans le texte, les élèves doivent repérer uniquement les paroles des personnages (en les surlignant par exemple). Relecture entre pairs ou par l'enseignant(e) des productions puis validation collective.
- Lecture à haute voix du dialogue obtenu, devant le groupe classe, par plusieurs élèves (distribuer les rôles).

Remarque : L'enseignant(e) peut proposer aux élèves de s'enregistrer s'ils maîtrisent suffisamment la prononciation.

Séance 4

- Enrichissement du lexique autour du corps humain à l'aide de flashcards
- Associer les flashcards aux mots-étiquettes afin de mémoriser l'orthographe de ce lexique.
- Faire de même avec le lexique vu précédemment.
- Lors de la phase de pratique communicative d'entraînement, les élèves pratiquent le jeu du memory en associant la graphie et la flashcard.
- Réécriture sous forme dialoguée pour une mise en scène
La classe est partagée en 2 groupes :
 - **G1** : Saisir le dialogue issu de la séance précédente (autonomie) Ce document servira de trace écrite.
 - **G2** : Inventer un autre dialogue avec un autre personnage qui a perdu d'autres parties de son corps (présence du professeur)

Exemple de réussite

L'élève s'inscrit dans la dynamique de présentation et produit une prestation expressive et linguistiquement satisfaisante.

Séance 5

- Elaboration de la trace écrite. Les élèves légendent les parties du corps du dessin du personnage (donnée en séance 2) avec le lexique dont l'orthographe a été étudiée.
- Relecture collective du dialogue écrit en séance 3 puis distribution des rôles pour les faire jouer soit en petits groupes soit devant la classe entière. L'enseignant(e) propose aux élèves, en groupes, de rechercher et proposer différentes manières de mettre en scène le dialogue.
- En prolongement, l'enseignant peut prévoir des accessoires, des costumes afin de préparer une petite représentation devant une autre classe ou pour un enregistrement vidéo.

Prolongements hors temps dédié aux langues**Sciences et Technologie**

Décrire et identifier les changements du corps au moment de la puberté,
Identifier les caractéristiques de la puberté pour la situer en tant qu'étape de la vie.

Enseignements artistiques et Education Morale et Civique

Enrichir le parcours d'éducation artistique et culturel par l'étude d'œuvres littéraires, cinématographiques ou picturales développant la thématique d'éducation à la santé.

Géographie

Thème 1 : Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite. Identifier les caractéristiques de mon(mes) lieu(x) de vie.

Localiser mon(mes) lieu(x) de vie et le(s) situer à différentes échelles.

Production écrite

L'élève écrit un texte individuel (une description) de 1 à 10 ligne(s), pour décrire un paysage (urbain ou rural) en lien avec la géographie et/ou un dialogue (en lien avec l'album).

Prolongements hors de la classe**Parcours de formation**

- [Magistère : « osons enseigner une langue vivante à l'école élémentaire »](#)
- [Animation pédagogique socle et nouveaux programmes](#) : article dans espace pédagogique Savoie.educ

Liens vers des sites italiens

- [Images libres de droits](#)
- [Comptines et chansons](#)
- [Vidéos authentiques](#)
- [Supports audio-vidéo](#)

Ressources pédagogiques

- [Documents passerelles : programmations](#)
- LVE ressources pour la classe :
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_2_0_0
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_4_0_0
- LVE organisation de l'enseignement : interdisciplinarité
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/docs_pedas_matiere.php?n_champ=9_2_3_0
 - http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/italien_web/index.php?num=1017

Retrouvez Éduscol sur

