



Présentation du dispositif

Pour qui ? Classes de cycle 2 et cycle 3

Le dispositif Captain Kelly se compose :

- D'une application à installer sur au moins 1 appareil Android (l'utilisation de deux appareils est recommandée).
- De [flashcards](#)
- D'un [guide pédagogique](#)
- D'un [répertoire des activités et des textes des comptines et poèmes](#).
- De [matériel thématique](#) (supports, fiches élèves, ...)

[Tout est disponible sur le site « captain kelly »](#)

Installation et utilisation de l'application (cf [guide d'installation](#)):

1 – Activation de la licence en utilisant l'adresse académique de l'école.

2 – Si utilisation de deux appareils :

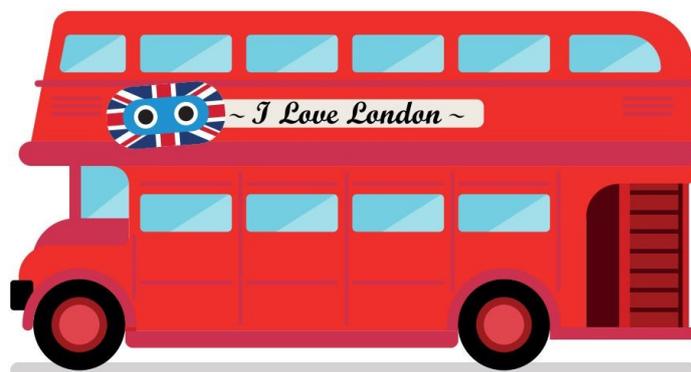
- Les appairer en suivant les indications à l'écran.
- Sélectionner l'appareil « Captain Kelly » qui diffuse les activités (utilisé par les élèves) et l'appareil « télécommande » qui pilote les activités (utilisé par l'enseignant).
- Créer les profils d'élèves, il faudra ensuite sélectionner le ou les profils participants à l'activité.
- Choisir le thème puis le module. Enfin, sélectionner l'activité (3 niveaux possibles)

Activités proposées par l'application :

- Listen and act
- Listen and repeat
- Show me
- Listen and speak
- Songs and poem
- Guessing game

Les réponses apportées par l'élève sont de 3 types : correcte, perfectible et incorrecte.

D'un point de vue technique, il conviendra d'utiliser le dispositif dans une ambiance la plus calme possible, d'utiliser un micro à moins de 5cm de la bouche de l'élève et de tenir compte de la distance maximum d'identification des flashcards (50cm).





Exploitations pédagogiques possibles de Captain Kelly :

Compte tenu de l'organisation par thème des activités proposées, il conviendra de vérifier leur contenu avant la mise en place de chaque séance.

Le dispositif permet un accès à une langue authentique et propose un aspect relativement ludique mais il faut garder à l'esprit le but que l'on donne aux activités lors d'une séance de langue. Ce but permet d'engager les élèves dans l'activité mais aussi aide à la mémorisation.

Ainsi, il peut être utilisé lors des rituels de début de séance mais également en lien avec la micro-tâche à réaliser dans le projet d'action.

L'ensemble des compétences langagières de l'oral peut ainsi être travaillé.

Une intégration pertinente du dispositif peut s'opérer lors des phases d'activités, en groupe ou en autonomie (les élèves utilisant l'appareil à tour de rôle). Il faudra alors anticiper l'organisation de classe pour favoriser le travail en ateliers.

Exemples :

Groupe « captain Kelly »	Groupe « dirigé » avec l'enseignant
Groupe jeu 1	Groupe jeu 2

Groupe « captain Kelly »	Groupe « dirigé » avec l'enseignant
Groupe jeu	Groupe coin écoute

Groupe « captain Kelly »	Groupe « dirigé » avec l'enseignant
Groupe jeu	Atelier d'écrit

Captain Kelly proposant 3 niveaux de maîtrise de l'anglais, il est possible de différencier l'apprentissage.

Des [exemples de mise en place du dispositif dans l'académie de Dijon](#).

Pour plus d'informations: [voir le site Eduscol dédié](#).

