

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

Формування позитивної мотивації учнів до вивчення французької мови

Методичні рекомендації

Черкаси

2015

ББК – 268.1Фра
Ф. 79

Рекомендовано до друку Вченою радою ЧОПОПП.
Протокол № 2 від 28.05.2015 року

Укладач:

Савицька Г.І., методист Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради.

Рецензенти:

Кравченко Т.В., методист районного методичного кабінету відділу освіти Шполянської районної державної адміністрації;

Устінова Л.В., учитель французької мови Черкаської спеціалізованої школи І-ІІІ ступенів №17 Черкаської міської радию

Ф. 79 Формування позитивної мотивації учнів до вивчення французької мови: методичні рекомендації/ [уклад. Г.І.Савицька]. – Черкаси: ЧОПОПП ЧОР, 2015. – 32 с.

У рекомендаціях розглядаються питання підвищення мотивації учнів до вивчення французької мови, пропонуються практичні завдання для вчителів з методики формування позитивної мотивації учнів до вивчення предмета.

Для вчителів загальноосвітніх навчальних закладів.

©ЧОПОПП, 2015.

У рекомендаціях Міністерства освіти і науки України про вивчення іноземних мов у 2015-2016 навчальному році підкреслюється, що «діяльнісний підхід до іншомовної освіти включає у зміст вивчення не тільки знання, навички та вміння, а й навчальні стратегії та комунікативні функції з комунікативно спрямованими завданнями. Важливу роль відіграватиме така змістова категорія, як ставлення учнів до предмета і до процесу його вивчення (мотивація)».

Вивчення другої іноземної мови в українських школах відповідає завданням збереження і підтримки мовного плюралізму. За останні роки французька мова в Україні набула статусу другої іноземної і за кількістю учнів, що її вивчають, значно поступається німецькій мові (10 357 учнів області вивчають німецьку мову як другу іноземну і лише 1826 учнів – французьку). Тому завдання вчителів полягає в тому, щоб зацікавити учнів саме французькою, щоб вона могла гідно конкурувати з іншими другими іноземними мовами.

У даній роботі розглядаються питання підвищення мотивації учнів до вивчення французької мови:

- принципи мотивації;
- методи і прийоми, які роблять урок більш мотиваційним;
- роль ігор у формуванні мотивації учнів і підвищенні ефективності уроку.

Пропонуються також практичні завдання з методики формування позитивної мотивації учнів до вивчення французької мови: дається кілька документів, з якими потрібно ознайомитись і зробити вправи на основі цих документів. Виконання цих завдань дасть змогу вчителям перевірити і вдосконалити свої знання, підвищити свій методичний рівень.

Посібник рекомендовано вчителям французької мови загальноосвітніх навчальних закладів.

Савицька Г.І.,
методист іноземних мов
Черкаського ОІПОПІ

I. La motivation: qu'est-ce que c'est?

C'est «un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.» (Viau: 1997). Selon Viau, la motivation d'un apprenant est déterminée par la perception qu'il a:

de lui-même (image que l'apprenant se crée de lui-même en tant qu'apprenant);

de la valeur de l'activité proposée (jugement qu'il porte sur l'utilité de l'activité);

de sa compétence à la réussir (image qu'il se crée de ses capacités à accomplir l'activité);

du contrôle qu'il peut exercer sur son déroulement (image du contrôle qu'il possède sur le déroulement et les conséquences de l'activité).

Un élève motivé décide d'entreprendre une activité d'apprentissage alors qu'un élève démotivé a tendance à l'éviter. L'élève motivé utilise des stratégies d'apprentissage (de mémorisation, d'organisation, d'élaboration) et de stratégies d'autorégulation (métacognitives, de gestion, motivationnelles) lorsqu'il accomplit une activité. Il adopte des comportements qui traduisent l'utilisation de connaissances déclaratives (savoirs), de connaissances procédurales (savoir-faire) ou des stratégies d'apprentissage ou d'autorégulation.

Pour motiver ses élèves le professeur doit estimer **3 principes**:

1) Utiliser un large éventail de techniques et de stratégies d'animation pour susciter la motivation

L'enseignant doit mettre en œuvre des techniques et des stratégies pour que les modalités des activités proposées les rendent stimulantes. Il est important d'espacer l'utilisation d'un type d'activité aussi motivante soit-elle. À moins d'y associer des techniques créatives) qui la redynamiseront, la fréquence d'un type d'activités même des plus motivantes peut aboutir à une démobilisation des apprenants.

Par ailleurs, il convient de décliner une même activité afin d'en envisager toutes les variantes possibles et de retenir les plus pertinentes. Ces variantes favoriseront la mobilisation des apprenants au moment des mises en commun car elles éveilleront leur curiosité.

2) Fonder sa démarche sur la mobilisation des ressources collectives tout en s'adaptant aux conditions d'apprentissage

L'approche retenue doit optimiser le potentiel cognitif du groupe en incitant les apprenants à associer leurs ressources individuelles pour atteindre un objectif commun.

De ce fait, les modalités des activités proposées doivent permettre la participation active des membres du groupe et les relations interpersonnelles. Elles doivent favoriser la multiplication des facteurs favorables au sentiment d'appartenance au groupe, encourager les échanges dans le cadre d'une réalisation collective, contribuer à la création d'un climat d'ouverture favorable à l'entraide et à l'apprentissage collectif. Il ne convient pas de proposer des activités qui limitent le rôle de l'enseignant à celui d'évaluateur.

3) Contourner les obstacles et trouver des solutions aux problèmes concrets rencontrés en situation réelle d'enseignement

Pour pallier les carences en matériel technique, des supports de compensation tant oraux qu'écrits seront utilisés.

Face à des situations d'enseignement/apprentissage difficiles et/ou inattendues, l'enseignant doit faire preuve de réactivité en modifiant les activités qu'il avait prévues afin de traverser cette épreuve sans mettre en péril la cohésion du groupe propice à l'apprentissage.

II. Les astuces pour rendre le cours plus motivant

Afin de rendre une activité plus motivante ou de proposer à ses apprenants des activités ludiques et/ou stimulantes à but non linguistique, et surtout interactives, il est important de:

- identifier les différents profils des élèves, afin de leur proposer des activités adaptées, en leur posant des questions sur leurs intérêts par exemple;
- concevoir les activités et en choisir les sujets de sorte que qu'ils touchent les élèves au plus près, et que leurs compétences extra-linguistiques soient valorisées en classe;

Voici donc **les astuces pour rendre le cours plus motivant:**

- varier les supports utilisés, authentiques en particulier;
- commencer le cours par une discussion ou un jeu «disciplinaire» qui aide à organiser la classe et introduire le sujet du cours;
- apporter en classe un objet lié au sujet de la leçon et le montrer aux élèves afin qu'ils posent des questions sur cet objet;
- pour les enfants: faire des compétitions entre équipes, des mots-croisés, des chansons, des comptines, des poèmes;
- mettre en place un échange avec des enfants francophones natifs si possible;
- Tous publics: faire des jeux!
 - «la vente aux enchères (à la brocante)»
 - le loup-garou
 - le jeu du tabou
 - un jeu d'association
- Tous publics: faire réaliser des projets
 - posters,
 - expositions,
 - sondages
 - filmer le spot publicitaire, une émission télévisée, un reportage, un JT, des recettes culinaires, histoires de vacances, clips parodiant les profs...
 - créer une BD, un conte, une chanson, une page Wikipédia
- faire du théâtre ou inclure quelques pratiques théâtrales en classe;
- s'appuyer sur les nouvelles technologies: recherches sur Internet, faire créer avec les outils numériques disponibles gratuitement en ligne (faire réaliser des romans-photos illustrant les aventures des vacances ou des souvenirs l'enfance);
- regarder de courtes vidéos/dessins-animés;
- dessiner.

Exemples pratiques

Comme exemple nous proposons les modalités de travail pour mettre en œuvre une activité afin de développer davantage la dynamique de groupe et de **stimuler la motivation**. Ces modalités ont été élaborées par le groupe des methodistes et

professeurs ukrainiens sous la direction de **Jehanne El Mrabet**, lectrice FLE responsable PRO-FLE Université Chevtchenko, Centre français.

Activité:

Réunion des représentants de la condition animale

Une réunion des représentants de la condition animale est organisée afin de prendre une décision concernant la rupture ou non des relations diplomatiques avec les humains. Chaque porte-parole défendra la position du groupe qu'il représente. A la fin de la réunion un vote aura lieu.

Pratiques motivantes et favorisant la dynamique de groupe contenues dans les activités proposées:

- Donner une identité à chaque groupe: animaux domestiques, en voie de disparition, animaux d'élevage, animaux de cirque, animaux de laboratoire, belliqueux, pacifiques, observateurs, soumis, rebelles...
- Répartir les rôles à l'intérieur de chaque groupe: un représentant, un secrétaire...
- Utiliser du matériel si c'est possible: badges, cartes, petits papiers, ressources,
- Mettre les apprenants en mouvement dans la classe
- Permettre à tout un chacun d'exprimer son opinion en organisant un vote de fin de discussion
- Utiliser des moyens ludiques de prendre une décision ou d'attribuer des rôles : tirer à la courte paille, faire piocher des cartes au hasard, remplir un bulletin de vote, signer une pétition....
- Susciter la discussion et le débat parmi les apprenants, les mettre en situation de résolution de problème/conflit

Les modalités de travail:

Activité 1

Au préalable, l'enseignant cherche des textes concernant le sujet «La condition animale». L'un de ces textes représente l'attitude positive par rapport aux animaux et l'autre montre les points dangereux. On coupe ces textes en morceaux et on les mélange. Chaque apprenant tire le petit extrait du texte par hasard. Les apprenants doivent circuler dans la salle de classe et choisir tous les morceaux des textes. On forme deux groupes et les membres de chaque groupe discutent l'information donnée. Après le temps limité, il faut présenter tous les arguments pour et contre. Le groupe choisit son porte-parole et la discussion commence. Comme la tâche finale on élabore la conception mutuelle sous une forme du flash d'information et un vote aura lieu.

Extraits des textes:

Avoir un animal domestique entraîne certaines contraintes. Il faut en être conscient et être prêt à veiller sur lui tout au long de sa vie. Mais il apporte aussi énormément à son maître. Voici 5 bonnes raisons de l'adopter.

1. Animaux domestiques: un atout dans le développement des enfants

Grâce à son animal, l'enfant fait l'expérience de la vie. L'animal permet d'aborder des thèmes comme la naissance, la maladie et la mort. L'enfant s'ouvre sur le monde car il est naturellement attiré par les animaux.

2. Sortir de la solitude et de l'isolement

Un animal domestique représente une présence très précieuse. En particulier pour les personnes seules ou âgées, qui trouvent en eux une compagnie et une écoute. Un animal domestique est un « interlocuteur » fidèle et oblige à sortir plusieurs fois par jour. Selon des études, les cas d'Alzheimer seraient moins fréquents chez les propriétaires d'animaux domestiques.

3. Faire de l'exercice

Lorsqu'on a un chien, il faut le sortir. Son énergie est communicative, et il oblige ses maîtres à lui offrir des promenades régulières. Les animaux domestiques sont un bon moyen de se réconcilier avec le sport et la marche à pied.

4. Responsabiliser les enfants

L'enfant apprend la tolérance et le respect en s'occupant de l'animal. Il comprend qu'il doit le protéger et veiller sur lui. Il apprend également à canaliser son énergie pour ne pas blesser ou effrayer l'animal.

5. Des animaux domestiques pour lutter contre les allergies

Les chiens et les chats exposent les enfants à certaines bactéries. Leur système immunitaire est donc renforcé dès leur plus jeune âge. Il a été prouvé que les enfants qui grandissaient près d'animaux domestiques développaient moins d'asthme et d'allergies que les autres.

Activité 2

Chaque apprenant tire à la courte paille une fiche décrivant les difficultés actuelles d'une des classes animales (mammifères, oiseaux, insectes, amphibiens, poissons). En circulant dans la classe, il doit retrouver les animaux de la même classe qui vivent les mêmes problèmes et reconstituer avec eux ces aspects en détails. Les fiches contiennent différentes lacunes que les « animaux » de la même classe ne pourront combler qu'en se retrouvant.

Exemple:

1ère fiche. Nous ne pouvons plus respirer sous l'eau à cause des

2ème fiche. Les sacs de plastique non dégradables empêchent les de respirer sous l'eau.

3ème fiche. Plusieurs milliers de poissons disparaissent suite à la pollution des mers aux

Dans un deuxième temps, les classes animales doivent trouver d'autres aspects rendant leur vie à côté des humains insupportable. Chaque classe présentera ses prétentions. Un conseil d'animaux élu des représentants de chaque classe devra décider de la rupture des relations diplomatiques avec les humains ou d'une autre sanction imposée sur les hommes irresponsables.

Activité 3

Modalités de travail: 5 mini-groupes par 4 personnes (temps de préparation)

On constitue les 5 groupes de 4 personnes dans chacun en faisant les étudiants tirer les morceaux des photos coupées en 4 parts, chacune représentant le symbole de son groupe:

Groupe 1: (photo d'un militant avec le poster, p.ex): Militants de la condition animale

Groupe 2: Animaux de compagnie (photo d'un chat, p.ex)

Groupe 3: (photo d'un cochon): Animaux d'élevage (de la ferme) (élevés pour la viande, pour la peau et la fourrure)

Groupe 4: Animaux sauvages: la chasse, le Safari (photo d'un zèbre)

Groupe 5: Animaux sauvages au cirque, au zoo (photo d'un lion)

Le(la) président(e) et le (la) secrétaire préparent la réunion: pensent à l'ordre des interventions, aux questions que le président peut poser, aux précisions qu'il peut demander.

Le secrétaire se prépare à prendre des notes pour faire le compte rendu de la réunion.

Les groupes 2, 3 et 5 discutent de l'attitude des hommes aux représentants de leur groupe, analysent leurs conditions de vie (logement, alimentation), le traitement par les gens et formulent leur position sur la rupture ou non des relations diplomatiques avec les humains, font leurs propositions comment régler les relations avec eux.

Le groupe 1 prépare le texte de la pétition contre l'utilisation des animaux de laboratoire qu'ils devront lire lors de la réunion et faire signer par tous les participants de la réunion.

Le groupe 4 prépare un poster ou une banderole sur le destin des animaux chassés et commente ce poster en insistant sur son point de vue sur le problème évoqué.

Activité 4

L'enseignant joue le rôle du secrétaire de la réunion. Il se présente et annonce l'ordre du jour dont la question principale est «La rupture des relations diplomatiques avec les humains: pour ou contre?».

Pour peser les avantages et les inconvénients et pour prendre une bonne décision l'enseignant propose de discuter en groupes.

La classe est divisée en 3 groupes. Chaque groupe fait la liste de 5-8 arguments pour ou contre cette rupture et puis la rend à l'enseignant. L'enseignant fait les photocopies et donne à chaque équipe toutes les trois listes. Les membres de chaque groupe lisent les arguments des autres groupes, trouvent ceux avec lesquels ils ne sont pas d'accord, posent des questions aux participants des autres groupes, expliquent pourquoi ils ne soutiennent pas leurs idées en essayant de les convaincre du contraire. Les membres de chaque groupe défendent leurs positions.

Après la discussion il y a un vote. L'enseignant donne un bulletin de vote à chaque membre de chaque groupe:

<i>Rupture des relations diplomatiques avec les humains</i>	
Oui <input type="checkbox"/>	Non <input type="checkbox"/>

Les apprenants mettent une croix dans la case correspondante et déposent leurs bulletins dans la boîte qui se trouve sur la table du secrétaire. L'enseignant compte les voix et annonce le résultat à tout le monde. La décision est prise.

Activité 5

Le groupe est divisé en deux. L'enseignant écrit des comportements humains négatifs et positifs sur des petits papiers. Ensuite, à tour de rôle, un membre d'une équipe passe au front et dessine au tableau le comportement. Pendant une minute, les membres de l'équipe peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent. Quand le temps est écoulé, si le comportement n'a pas été trouvé, l'équipe adverse, après s'être concertée, peut proposer une seule réponse. Dans tous les cas, chaque bonne réponse donnée apporte 1 point à l'équipe.

Activité 6

Le professeur fait tirer au sort les cartes avec les noms des animaux domestiques et les animaux sauvages, plus deux cartes des leaders de chaque groupe. Le groupe 1 étant pour la rupture et le groupe 2 étant contre. Les apprenants circulent en classe et se font répartir en deux groupes différents. Au sein de son groupe chaque animal décrit son vécu avec les humains pour défendre la position de son groupe. Le porte-parole présente le discours à la réunion. Le vote se fait après les discours prononcés.

Activité 7

Faire quelques groupes de 3 et les nommer «Renards», «Singes», «Tigres», «Ours» etc. L'enseignant joue le rôle du Lion, le roi des animaux. Il pose un problème: «Faut-ils rompre les relations diplomatiques avec des humains?»

Chaque groupe travaille pendant 10 minutes et propose sa solution du problème. (P.e. : Les Renards pensent que... croient que..., sont sûrs que...).

Activité 8

Diviser le groupe-classe en 8 petits groupes de 3-4 apprenants. Argument: si le groupe se compose de moins d'apprenants, leur participation est plus active.

- a) D'abord, fixer l'objectif (commun pour tous) de leur discussion au sein du sous-groupe: trouver leurs idées «pour la rupture». Le porte-parole les exposera.
- b) Tous les G cherchent et présentent les arguments «contre la rupture».
- c) Chaque G exprime son opinion: ils sont, à vrai dire, pour ou contre. On écoute tous les G, et sur le tableau divisé en deux:

<i>Pour la rupture</i>	<i>Contre la rupture</i>
G1, G3, ...	G2, ...

L'enseignant fixe les résultats exprimés. De cette façon, le groupe verra la décision commune.

Activité 9

Matériel: cartes de visite avec les noms des animaux

C'est le cours-bilan du thème «La protection de l'environnement».

A la réunion assistent 3 groupes représentant 3 catégories:

Premier groupe comprend les animaux domestiques (le Chat, le Chien, le Cochon, le Coq, la Vache);

le deuxième – les animaux chassés par l'homme (le Loup, le Renard, le Sanglier, le Lièvre, la Perdrix);

le troisième – les animaux qui sont en voie de disparition (l'Ours polaire, le Tigre, le Panda Géant, la Baleine, le Gorille de Montagne).

Dans chaque groupe la distribution des rôles est suivante:

- un animal-secrétaire qui prend des notes, il est porte-parole;
- deux animaux qui sont contre la rupture des relations diplomatiques avec les humains;
- deux animaux qui accusent le comportement cruel de l'Homme avec les animaux.

Par exemple, dans le groupe des animaux domestiques le Chat et le Chien doivent convaincre des animaux de ne pas rompre des relations avec les êtres humains; le Coq et le Cochon accusent le comportement humain; la Vache est secrétaire.

Les étapes de l'activité:

- En distribuant les rôles à l'aide des cartes de visite on forme trois sous-groupes.
- Le travail se déroule au sein de chaque sous-groupe, ses membres donnent leurs arguments et élaborent leur décision commune.
- Ensuite les animaux de chaque sous-groupe qui sont contre la rupture des relations avec des humains compose le groupe des représentants diplomatiques «observateurs neutres». (Ils sont chargés de proposer à la fin de la réunion un projet -décision qui peut satisfaire tous les animaux et préserver la rupture des relations diplomatiques avec les humains).
- A tour de rôle chaque porte-parole défend la position de son groupe. Pour cela il prend place sur la tribune imaginaire. Après avoir écouté les arguments de son projet ses opposants lui posent des questions.
- A la fin de la réunion, après avoir discuté les projets de trois sous-groupes les observateurs proposent un projet-décision qui peut satisfaire les animaux et préserver la rupture des relations diplomatiques avec les humains.
- Les représentants des animaux votent.

Activité 10

Le groupe est divisé en quatre équipes qui tirent au sort une feuille sur laquelle est écrit un mot: POUR ou CONTRE (2 feuilles avec le POUR et deux avec le CONTRE). De cette façon deux groupes vont travailler pour trouver les arguments pour continuer les relations diplomatiques avec les humains et deux – pour la rupture de telles relations. Chaque groupe travaille séparément en un temps limité (par exemple 5 minutes). Puis les deux groupes POUR doivent se mettre d'accord sur trois arguments et les deux groupe CONTRE font pareil. Ensuite tous les groupes présentent leurs arguments et le vote a lieu.

Activité 11

Étape 1. En groupe entier. Un tour de table. Poser à la classe une question «Quels sont les problèmes du monde animal?». Fixer la réponse de chaque participant au tableau.

Étape 2. Mise en commun. Classer les réponses en blocs problématiques et former les groupes du travail.

Étape 3. En sous-groupes. Résolution d'un problème. Dans chaque groupe discuter les possibilités de la résolution du problème donné. Pour faciliter le travail du groupe proposer un tableau à remplir en y inscrivant les avantages et les inconvénients de la coexistence du monde animal et celui des humains.

Exemple du tableau

Questions problématiques	+	-
Pollution des sources d'eau		X
Sauvetage des espèces rares des animaux	X	

Étape 4. En sous-groupes. Photolangage. A partir des ressources disponibles (Internet, revues scientifiques, magazines, photos etc) préparer la présentation du travail du groupe. Choisir un porte-parole et discuter ensemble le commentaire pour la présentation du travail du groupe.

Étape 5. Simulation globale. Vous allez participer à l'assemblée des représentants de la condition animale pour prendre la décision concernant la rupture ou non des relations diplomatiques avec les humains. Chaque groupe va présenter son travail.

Étape 6. Mise en commun. Organiser un vote. Choisir des volontaires pour compter les voix pour et contre et annoncer le résultat du vote. Commenter la réponse obtenue. Stimuler un échange de points de vue des participants des groupes différents à partir du résultat du vote.

Activité 12

On forme deux groupes qui doivent discuter le problème. Le premier groupe trouve des raisons pour la rupture des relations diplomatiques avec les humains. Le deuxième groupe trouve des raisons contre la rupture avec les humains. Chaque groupe doit se mettre d'accord sur les raisons de la rupture ou non des relations diplomatiques avec les humains et en faire la liste. Tous les membres d'un groupe travaillent ensemble pour constituer la liste. L'enseignant accorde un temps limité

aux groupes. Pour cela on peut utiliser la musique. Quand la musique est finie, c'est le signal qu'il faut finir la discussion.

Une fois la discussion finie, l'un des membres de chaque groupe doit aller au tableau pour inscrire sa liste au tableau. Il est préférable d'écrire ces listes en couleurs différentes. Quand le temps est écoulé le porte-parole de chaque groupe défend la position du groupe qu'il représente.

Pour voter chaque apprenant écrit une des raisons qui l'a persuadé sur l'autocollant, puis va au tableau, le colle près de la liste qu'il a choisie et explique en une phrase son choix. Puis tous ensemble les apprenants comptent les voix. Enfin on prononce le résultat du vote.

Activité 13

On forme deux équipes: l'équipe A va s'exprimer pour les relations diplomatiques avec les humains et l'équipe B qui va s'exprimer contre. L'enseignant distribue à deux groupes les mêmes photos représentant les relations des deux conditions – humaine et animale (la chasse, la pêche, un zoo, un parc de réserves, une forêt protégée, etc.) qui soufflent des idées. Au sein de chaque groupe on discute des arguments pour défendre son point de vue et pour controverser celui de l'autre groupe. Puis, le rapporteur présente la position de son groupe. "Les adversaires" doivent donner les contre-arguments ou bien passer. Enfin, on vote pour la décision concernant la rupture ou non des relations.

Activité 14

Faire des groupes de 3. Proposer à chaque groupe de trouver des avantages et des inconvénients de vie avec les humains (de point de vue des animaux). Les groupes travaillent pendant 5 minutes.

Le tableau est divisé en deux parties. Chaque groupe écrit ses propositions.

Voter en consultant le tableau et déterminer la position à adopter.

III. Activités ludiques comme le moyen de motivation

1) Les activités de présentation

La présentation « acrostiche » du prénom

Encore un mot compliqué pour rendre compte de quelque chose de simple. Il s'agit dans un premier temps d'écrire son prénom à la vertical sur une feuille durant une période de préparation. Et de trouver pour chaque lettre du prénom un mot commençant par cette lettre. Ce terme doit correspondre à vos goûts, à ce que vous aimez. Pour vous donner un exemple, je vais me livrer à cet exercice.

N-ation

I-talie

C-ourir

O-péra

L-ire

A-nniversaire

S-oleil

Une fois l'apprenant prêt, il passe au tableau, y écrit son acrostiche et le reste de la classe peut lui poser des questions sur ce qu'il a écrit. Par exemple, on pourrait me demander: Tu aimes l'Italie ? As-tu déjà voyagé en Italie ? Quelles villes aimes-tu dans ce pays?...

Le jeu «préférences»

D'une autre manière, l'apprenant peut aussi parler de ses préférences au sujet d'un certain nombre de thèmes choisis au préalable par l'enseignant ou les apprenants comme par exemple la liste thématique suivante : sport, musique, activité, cuisine, ville, livre, L'apprenant devra exprimer ses goûts, ses préférences, ce qu'il aime pour chaque terme de la liste constituée. Il pourra à tout moment justifier ses choix par des explications. Nous pouvons nommer ce jeu *préférences*, comme le fait François Weiss dans son ouvrage *Jouer, communiquer, apprendre*.

La présentation par quelqu'un d'autre

Enfin, pour changer, car, en général, on se présente souvent soi-même, la présentation peut se faire par quelqu'un d'autre. L'activité se déroule en deux temps. Pendant cinq minutes et par groupe de deux, les apprenants vont faire connaissance, se poser des questions, se découvrir. A l'issue de cette période de discussion, chacun des apprenants présentera son équipier en fonction de ce qu'il a appris de lui.

2) Les jeux lexicaux

Très utiles pour l'activation du vocabulaire appris en cours. Ils permettent à l'apprenant de mobiliser les ressources lexicales trop souvent passives. Nous connaissons en effet beaucoup plus de mots que nous ne pouvons l'imaginer. Il s'agit par ces jeux de redécouvrir les connaissances lexicales enfouies au fond de nous. Commençons par les jeux les plus élémentaires que l'on réservera aux apprenants débutants. Nous pouvons penser au **Pendu**. Cette activité permettra aux étudiants de mieux se familiariser avec la prononciation des lettres de l'alphabet. A ce même niveau de simplicité, nous pouvons aussi mentionner **le jeu des mots coupés**. Cet exercice ludique consiste à reconstruire des mots qui ont été divisés en deux parties. C'est un jeu très utile pour travailler la construction du mot, la morphologie (préfixe, radical, suffixe).

Le mot croisé, très connu, peut non seulement être introduit tel quel en cours, mais il peut aussi faire l'objet d'une construction par les apprenants.

L'association logique

Ce jeu consiste à associer à un mot un autre mot ayant un rapport logique avec lui. Un apprenant commence par dire le terme « hiver » par exemple. Le suivant devant trouver un autre mot en rapport avec ce dernier prononce le mot « neige ». Lorsque le lien est difficilement perceptible entre les deux termes, le reste de la classe est en droit de demander une justification sur le choix opéré. L'ensemble des mots prononcés peut être écrit au tableau pour ensuite être classé ou réutilisé dans le cadre d'une production écrite par exemple.

Les phrases à rallonges

C'est une autre activité ludique ressemblant légèrement au jeu ci-dessus. Un apprenant commence une histoire par une phrase quelconque comme « Il était une fois... ». L'élève suivant, après avoir pris soin de reprendre la ou les phrases précédentes doit compléter la suite de l'histoire avec sa phrase. Cette activité créative, en plus de développer l'imagination, est un très bon exercice pour la mémoire.

Le remue-méninges ou brain-storming

Il est fréquemment utilisé en début de séquence pour introduire un cours de civilisation sur un thème précis. Par exemple, ayant prévu de faire sa leçon sur les vacances en France, l'enseignant peut demander à sa classe d'exprimer tout ce dont évoque chez eux ce sujet. Les mots et idées mobilisés par les apprenants seront écrits au fur et à mesure au tableau et pourront être repris tout au long du cours de civilisation.

3) Les jeux de questionnement

Qui suis-je?

Chacun des participants écrit sur un morceau de papier le nom d'un personnage connu. Il peut s'agir d'un acteur, d'un homme politique, d'un chanteur, d'un personnage fictif, ... Une fois cette étape réalisée, chaque participant du jeu attribue à son voisin cette étiquette sur laquelle est écrite le nom de la personne sans la lui montrer. Il la colle sur son front de manière à ce que l'ensemble de la classe puisse la voir. Ensuite, à tour de rôle chacun des apprenants devra se poser une question pour découvrir son identité. Et le reste de la classe répondra par oui ou non.

L'alibi

Un crime a été commis la veille vers 22 h dans l'établissement. Chacun des apprenants est suspect. Afin de prouver leur innocence, ils vont devoir se trouver un alibi, c'est-à-dire une personne qui est en mesure de prouver que le suspect n'était pas sur les lieux du crime au moment des faits. Pour cela, en se mettant à deux, les apprenants vont devoir inventer une histoire très détaillée sur ce qu'ils faisaient la veille à 22 heures. Une fois le récit constitué, le reste de la classe devra interroger le suspect et son alibi séparément pour voir si les deux témoignages coïncident. Si l'on se rend compte que les deux récits sont différents, l'alibi est détruit et le suspect coupable. Cette activité ludique permet non seulement de travailler le questionnement, mais aussi les temps du passé et la description.

Trouver un objet dans la classe

L'enseignant ou l'élève pense par exemple à son sac. Les apprenants, pour repérer cet objet, doivent poser des questions auxquelles le professeur ne peut répondre que par oui ou non.

La devinette

Le principe de ce jeu comme son nom l'indique est de faire deviner à d'autres joueurs un mot (c'est le cas des jeux : *Dessiner c'est gagner* et le *Tabou*,...) ou une action comme dans le cas du jeu des mimes. La devinette peut également se faire avec des images qui représentent des personnes célèbres. Un joueur va au tableau et doit y dessiner le portrait que lui décrivent les autres joueurs. Plus la description est précise et plus l'apprenant aura la possibilité de découvrir l'identité de la personne qu'il dessine. Cette activité permet aussi de travailler la description physique.

4) Les jeux de rôle, sketches et jeux de situation

Les jeux de rôle

Il se joue généralement à deux mais il peut se faire aussi à trois voire plus. Il est fondé sur la spontanéité, car l'apprenant n'a pas de temps de préparation. On lui donne juste le temps de comprendre ce qu'il doit faire. Pour que cette activité ludique puisse se dérouler correctement, le professeur devra proposer une situation de communication dans laquelle vont interagir plusieurs apprenants. Par exemple, dans

une boulangerie, un jeune homme veut acheter cinquante pains pour un grand dîner. Le boulanger lui fait comprendre qu'il ne peut pas car il a d'autres clients. Il ne peut vous en donner que dix. Vous devez argumenter pour convaincre le boulanger de vous donner les 50 pains que vous voulez.

Le sketch

Il s'agit d'un jeu de rôle guidé, c'est-à-dire que l'apprenant doit respecter un canevas qui précise les grandes lignes du sketch. Par exemple, pour reprendre le même thème du jeu de rôle ci-dessus:

1. Le jeune homme salue le boulanger.
2. Le boulanger salue le jeune homme.
3. Le jeune homme demande des pains.
4. Le boulanger lui répond qu'il n'en a plus assez.
5. Le jeune homme insiste.
6. Le boulanger hésite.
7. Le boulanger accepte finalement.
8. Le jeune homme le remercie et le salue.

Le jeu de situation

Comme le jeu de rôle, il est fondé sur la spontanéité. L'enseignant invente une situation compliquée dans laquelle se trouveraient les apprenants. Et pour résoudre ce problème posé, les apprenants doivent faire preuve d'inventivité. Exemple de situation: Vous devez partir en urgence pour les îles Canaries dans l'heure qui suit et vous ne pouvez prendre que cinq objets. Lesquels emmèneriez-vous en voyage?

Comme vous le remarquez, il est difficile de se trouver à court d'activités ludiques. Elles sont tellement nombreuses et diverses qu'il est aisé d'en intégrer une à sa séquence sans briser la continuité du cours.

IV. Exercices d'entraînement

A) Lisez le document suivant intitulé «Modalités»:

Document 1

Modalités

1 - L'enseignant pose une question ou un problème simple et chaque apprenant intervient à tour de rôle. La durée de l'activité est variable en fonction du profil des groupes et du sujet choisi.

2 - Première phase: l'enseignant inscrit un mot déclencheur au tableau. À tour de rôle, les apprenants inscrivent le mot/l'expression qu'ils associent spontanément au mot déclencheur.

Ni critique, ni discussion ne sont admises pendant cette phase.

Deuxième phase: les apprenants classent ensuite ces mots/expressions selon une logique qu'ils défendront lors d'une mise en commun. L'enseignant guidera et réorientera alors (si nécessaire) le classement de ces mots/expressions.

Troisième phase: une fois le classement effectué, les apprenants feront une synthèse des idées émises.

3 - Il s'agit de l'adaptation de jeux classiques à des fins pédagogiques (ex. le loto, le pendu...).

4 - Il s'agit de reproduire de manière authentique une situation de communication (réelle) dans laquelle les apprenants agissent et interagissent en tant que personne en gardant leur identité.

5 - Il s'agit d'agir et d'interagir dans une situation de communication donnée (réelle ou fictive) en fonction d'un personnage à interpréter.

6 - Il s'agit de faire créer par les apprenants un univers virtuel dans lequel ils vont évoluer, agir et interagir.

7 - Il s'agit de trouver une solution à un problème à partir d'informations fournies par l'enseignant.

8 - L'enseignant propose aux apprenants de faire produire à partir d'un support exclusivement visuel.

Faites les exercices :

Exercice 1

Voici 8 techniques d'animation. Indiquez la modalité correspondant à chaque technique.

Saisissez les numéros de modalité (de 1 à 8) qui convient.

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1 Simulation | <input type="checkbox"/> |
| 2 Résolution de problèmes | <input type="checkbox"/> |
| 3 Tour de table | <input type="checkbox"/> |
| 4 Photolangage | <input type="checkbox"/> |
| 5 Jeu de rôle | <input type="checkbox"/> |
| 6 Remue-méninges | <input type="checkbox"/> |
| 7 Simulation globale | <input type="checkbox"/> |
| 8 Jeu de société pédagogisé | <input type="checkbox"/> |

Exercice 2

Lisez l'activité suivante.

Faire imaginer une histoire à partir d'un ensemble de dessins (l'ordre des dessins est déterminé par l'apprenant). L'enseignant circule pour corriger les copies. Ensuite chaque apprenant raconte son histoire au groupe-classe.

Les modalités de cette activité ne sont pas pertinentes pour optimiser le potentiel cognitif du groupe. Retrouvez les arguments qui justifient cette affirmation.

Cochez les cases qui conviennent.

- 1 La démarche n'est pas fondée sur la participation active des membres du groupe de formation.
- 2 La démarche ne favorise pas un climat d'ouverture favorable à l'entraide et à l'apprentissage collectif.
- 3 La démarche ne multiplie pas les facteurs favorables au sentiment d'appartenance au groupe.
- 4 La démarche ne permet pas d'utiliser au mieux les ressources de tous les apprenants.
- 5 La démarche ne favorise pas les relations interpersonnelles.
- 6 La démarche limite essentiellement le rôle de l'enseignant à celui d'évaluateur.

Exercice 3

Voici des supports pédagogiques utilisables comme document déclencheur pour faire accéder au sens. Indiquez quels sont ceux que vous pouvez utiliser sans matériel technique tout en conservant les caractéristiques authentiques du document. Cochez les cases qui conviennent.

- 1 Un conte/une fable

- 2☐ Une saynète de la vie quotidienne
- 3☐ Une chanson populaire
- 4☐ Un spot publicitaire
- 5☐ L'extrait d'une autobiographie
- 6☐ Un poème
- 7☐ Une recette de cuisine
- 8☐ Un règlement

B) Lisez le document 2:

Document 2

Techniques d'animation

1 - Le tour de table

L'enseignant pose une question ou un problème simple et chaque apprenant intervient à tour de rôle. La durée de l'activité est variable en fonction du profil des groupes et du sujet choisi.

2 - Le remue-méninges

Première phase: l'enseignant inscrit un mot déclencheur au tableau. À tour de rôle, les apprenants inscrivent le mot/l'expression qu'ils associent spontanément au mot déclencheur. Ni critique, ni discussion ne sont admises pendant cette phase.

Deuxième phase: les apprenants classent ensuite ces mots/expressions selon une logique qu'ils défendront lors d'une mise en commun. L'enseignant guidera et réorientera alors (si nécessaire) le classement de ces mots/expressions.

Troisième phase: une fois le classement effectué, les apprenants feront une synthèse des idées émises.

3 - Le jeu de société pédagogisé

Il s'agit de l'adaptation de jeux classiques à des fins pédagogiques (ex. le loto, le pendu...).

4 - Les simulations

Il s'agit de reproduire de manière authentique une situation de communication (réelle) dans laquelle les apprenants agissent et interagissent en tant que personne en gardant leur identité.

5 - Les jeux de rôles

Il s'agit d'agir et d'interagir dans une situation de communication donnée (réelle ou fictive) en fonction d'un personnage à interpréter.

6 - Les simulations globales

Il s'agit de faire créer par les apprenants un univers virtuel dans lequel ils vont évoluer, agir et interagir.

7 - Les résolutions de problèmes

Il s'agit de trouver une solution à un problème à partir d'informations fournies par l'enseignant.

8 - Le photolangage

L'enseignant propose aux apprenants de faire produire à partir d'un support exclusivement visuel.

Faites les exercices:

Exercice 1

Pour rendre les 7 techniques décrites dans le document plus motivantes, quelles sont les stratégies à mettre en œuvre?

Cochez les cases qui conviennent.

- | | | | |
|---|------------------------------|--------------------------|--|
| 1 | Tour de table | <input type="checkbox"/> | Introduire une contrainte qui implique la rapidité des interventions. |
| | | <input type="checkbox"/> | Utiliser un accessoire (ex. une balle) pour indiquer les tours de parole. |
| | | <input type="checkbox"/> | Imposer les tours de parole. |
| 2 | Remue-méninges | <input type="checkbox"/> | Imposer les tours de parole dans un ordre stratégique. |
| | | <input type="checkbox"/> | Proposer des logiques de réflexion. |
| | | <input type="checkbox"/> | Faire un tour de table. |
| 3 | Jeu de société
pédagogisé | <input type="checkbox"/> | Former des équipes pour réduire le nombre de joueurs. |
| | | <input type="checkbox"/> | Supprimer l'aspect compétitif du jeu. |
| | | <input type="checkbox"/> | Définir des règles pour que les compétences linguistiques ne soient pas déterminantes. |
| 4 | Simulation | <input type="checkbox"/> | Faire intervenir dans la situation un élément imprévu. |
| | | <input type="checkbox"/> | Donner des rôles correspondant à l'archétype du statut de l'apprenant. |
| | | <input type="checkbox"/> | Donner un caractère insolite aux situations proposées. |
| 5 | Jeu de rôle | <input type="checkbox"/> | Donner une épaisseur psychologique aux personnages. |
| | | <input type="checkbox"/> | Faire improviser la scène sans préparation. |
| | | <input type="checkbox"/> | Faire intervenir dans la situation un élément imprévu. |
| | | <input type="checkbox"/> | Faire apprendre par cœur le dialogue. |
| 6 | Simulation
globale | <input type="checkbox"/> | Construire le scénario de manière que chaque étape soit, le cas échéant, la dernière. |
| | | <input type="checkbox"/> | Attribuer par tirage au sort l'état d'esprit de chaque personnage. |

- 7 Résolution de problème
- Imposer l'ordre des prises de parole.
 - Proposer un problème surréaliste avec différentes solutions à défendre.
 - Répartir entre les groupes les informations nécessaires pour trouver la solution.
 - La présenter sous forme d'énigme à résoudre.

Exercice 2

1. Lisez l'activité **L'invasion de la Terre** et les 4 modalités de mise en œuvre de cette activité.

Le 2 janvier 3007, des extraterrestres demandent l'asile sur Terre. Le Conseil de sécurité de l'ONU doit décider d'accorder ou de refuser l'asile. Avant de prendre la décision, il fait appel à des experts pour analyser la situation.

Modalité 1

Demander à chaque apprenant de présenter son analyse de la situation : avantages et inconvénients de l'acceptation ou du rejet de la demande. Après cette présentation, un vote a lieu qui détermine la position à adopter.

Modalité 2

Constituer 2 équipes: une pour l'acceptation, une pour le rejet. Chaque équipe prépare son argumentaire pour défendre son point de vue lors du débat. Après le débat, le vote a lieu.

Modalité 3

Par groupes de 3, les apprenants s'accordent sur la décision à prendre. Ensuite, le vote a lieu.

Modalité 4

Constituer un groupe d'extraterrestres, un groupe d'experts pour l'acceptation de la demande l'asile, un groupe d'experts pour son rejet et un groupe de membres du Conseil de sécurité. Le 1er groupe prépare un argumentaire pour appuyer sa demande d'asile, le 2e un argumentaire pour la défendre, le 3e un argumentaire pour justifier le rejet et le 4e prépare l'interrogatoire des extraterrestres et un questionnaire pour chaque groupe d'experts. A la suite des échanges, le vote a lieu.

Ces modalités mobilisent plus ou moins les ressources collectives. Classez-les de la moins mobilisatrice à la plus mobilisatrice.

Modalité 1 -

Modalité 2 -

Modalité 3 -

Modalité 4 -

Exercice 3

Voici des situations problématiques. Quelles réactions un enseignant doit-il adopter pour gérer ces situations?

Cochez les réactions qui conviennent.

- | | |
|--|---|
| 1 La fatigue de jeunes apprenants | <input type="checkbox"/> Les laisser faire ce qu'ils veulent. |
| | <input type="checkbox"/> Proposer une activité ludique. |
| | <input type="checkbox"/> Les faire chanter. |
| | <input type="checkbox"/> Leur proposer une activité écrite. |
| | <input type="checkbox"/> Leur raconter une histoire. |
| 2 La démobilisation d'un groupe d'apprenants | <input type="checkbox"/> Leur demander de participer davantage. |
| | <input type="checkbox"/> Proposer une activité ludique. |
| | <input type="checkbox"/> Les sanctionner. |
| | <input type="checkbox"/> Proposer une activité d'écrit. |
| | <input type="checkbox"/> Les répartir dans d'autres groupes en leur donnant un rôle valorisant. |
| 3 La surexcitation des apprenants | <input type="checkbox"/> Leur proposer une activité écrite. |
| | <input type="checkbox"/> Proposer une activité de compétition. |
| | <input type="checkbox"/> Faire un contrôle surprise. |
| | <input type="checkbox"/> Proposer un exercice de respiration. |
| | <input type="checkbox"/> Raconter une histoire. |
| 4 Le mécontentement des apprenants | <input type="checkbox"/> L'ignorer. |
| | <input type="checkbox"/> Leur proposer de faire ce qu'ils veulent. |
| | <input type="checkbox"/> Faire une mise au point avec eux. |
| | <input type="checkbox"/> Exposer et justifier ses choix pédagogiques. |
| | <input type="checkbox"/> Proposer un nouveau contrat aux apprenants. |

F) Lisez l'article:

Document 3

Photolangage est un outil de communication en groupe, basé sur un usage original de la photographie, visant à favoriser la réflexion et les échanges. L'approche interactive et socioculturelle de la communication qui y est développée met au cœur d'un dispositif non le sujet individu, mais le sujet en interaction avec d'autres sujets. Les photographies sont choisies pour leur capacité à faire voir et à faire penser.

Un travail Photolangage en groupe comporte au minimum trois temps. Un quatrième temps d'analyse est recommandé.

1. une présentation du travail au groupe (environ une dizaine de minutes).
2. un choix individuel de photographies (de 5 à 10 minutes environ).
3. un travail de groupe (de une à trois heures).
4. une analyse du travail du groupe (facultative, en fonction des objectifs - minimum une demi-heure).

- 1) L'animateur-formateur présente la méthode du travail Photolangage et explique comment va se dérouler le travail du groupe. Il est important que l'animateur présente clairement la tâche à réaliser, la situe dans le temps du groupe et la formule avec précision en motivant les participants afin de susciter leur intérêt. Des consignes claires et précises concernant le déroulement des temps de travail, les méthodes utilisées, les contraintes horaires, permettront une participation effective et une certaine autonomie du groupe. Enfin, l'animateur s'assurera que chacun a bien compris le travail
- 2) L'animateur-formateur dispose les photographies sur une table ou sur une surface complètement dégagée de telle sorte que les participants puissent circuler librement pour pouvoir bien regarder toutes les photographies. Plus celles-ci sont espacées les unes des autres, mieux elles se voient.
Lorsque les choix sont terminés et que les photographies retenues ont été prises par les participants, l'animateur-formateur rassemble les photographies qui restent et les met à l'écart.
- 3) L'animateur-formateur anime le travail du groupe et gère le temps afin que chacun puisse présenter sa ou ses photographies. Son rôle est d'abord un rôle d'écoute, à la fois écouter avec le maximum de présence et favoriser l'écoute dans le groupe. Il n'a pas à juger, évaluer, apprécier ce qui est dit, mais à aider chacun, chacune, à se faire entendre et comprendre par les autres dans ce qu'il ou elle veut dire.
Il invitera chacun à s'exprimer et sera attentif au déroulement des échanges de façon à les faire progresser en relançant la discussion à partir des intérêts et des expressions des uns et des autres. La photographie permettant une expression personnelle, il aura le souci de chercher à bien cadrer l'échange, en demandant à chacun de s'exprimer à partir de son expérience, de son histoire, en laissant les généralisations de côté.
- 4) Si le groupe dispose d'au moins une demi-heure, il est intéressant de faire, avec les participants, un temps d'analyse où chacun peut réagir sur la méthode qui a été proposée et sur ce qui a pu être dit. Il s'agit d'un temps d'analyse et de réflexion pouvant permettre un début d'appropriation et d'approfondissement du travail qui vient d'être fait avec les photographies.
L'animateur-formateur demande aux participants comment ils ont vécu ce travail avec des photographies, ce que cela a évoqué pour eux, et comment cela s'est passé pour eux. Il peut reprendre chronologiquement ce qui s'est passé. Chacun s'exprime librement, l'animateur-formateur veillant à ce que celui qui parle puisse aller au bout de ce qu'il veut dire sans être interrompu par un autre participant.

http://www.photolangage.com/presentation_index.php?id=6

Faites des exercices:

Exercice 1

*Voici différentes modalités de mise en œuvre de l'activité **Photolangage**.*

1. Chaque apprenant choisit une photographie parmi celles qui sont proposées et justifie son choix.
2. Chaque apprenant tire une photographie au sort et explique pourquoi cette photo est sa photo fétiche.
3. Chaque apprenant imagine secrètement la phrase que dit l'un des personnages de la photo. Ensuite, chaque apprenant écrit sa phrase au tableau. Par groupes, les apprenants imaginent une saynète à partir des différentes phrases écrites au tableau.
4. Par groupes, les apprenants rédigent un synopsis de film à partir d'une photo qui représente l'affiche d'un film et dont les héros sont les apprenants du groupe.
5. Par groupes de deux, les apprenants font dialoguer les personnages d'une photographie.

Ces modalités rendent l'activité motivante. Quels sont les arguments qui justifient cette affirmation?

Saisissez les numéros de modalité (1, 2, 3, 4 ou 5) qui conviennent.

- | | | |
|---|--|------------------|
| 1 | Activité favorisant les interactions verbales entre apprenants. | Modalités: _____ |
| 2 | Activité rentabilisant le temps de groupe-classe. | Modalités: _____ |
| 3 | Activité incitant les apprenants à se livrer. | Modalités: _____ |
| 4 | Activité interpellant les apprenants dans leur vécu commun. | Modalité: _____ |
| 5 | Activité impliquant la contribution de tous les apprenants du groupe-classe. | Modalité: _____ |
| 6 | Activité stimulant l'imagination et la créativité des apprenants. | Modalités: _____ |
-

Exercice 2

Lisez cette activité d'énigme.

Un vol de diamants a eu lieu au Ritz à Paris le jeudi 30 décembre dernier entre 9h et 9h30. Le commissaire Barjot, qui mène l'enquête, convoque le personnel et les clients de l'hôtel. Après avoir tous été interrogés, cinq restent suspects: Dominique, Eddie, Monsieur Richard, Madame Machin, le gérant.

Voici des données pour trouver le coupable:

- Le livreur est bloqué dans les embouteillages.
- Dominique remplace Virginie.
- Virginie est responsable syndicale etc.

Parmi les modalités proposées ci-dessous, quelles sont celles qui mobilisent les ressources collectives? Cochez les cases qui conviennent.

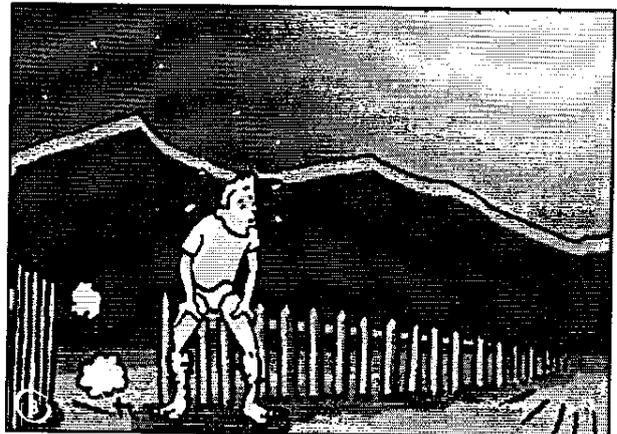
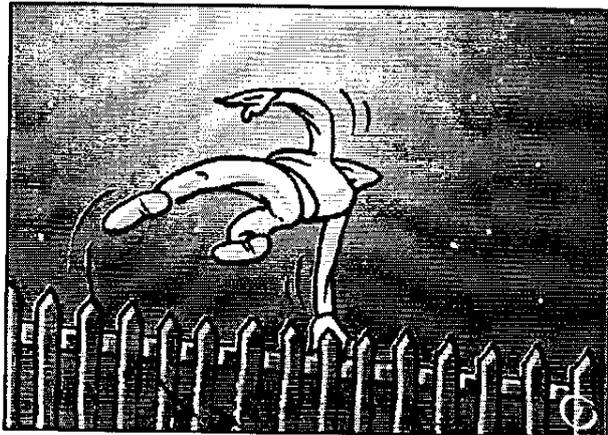
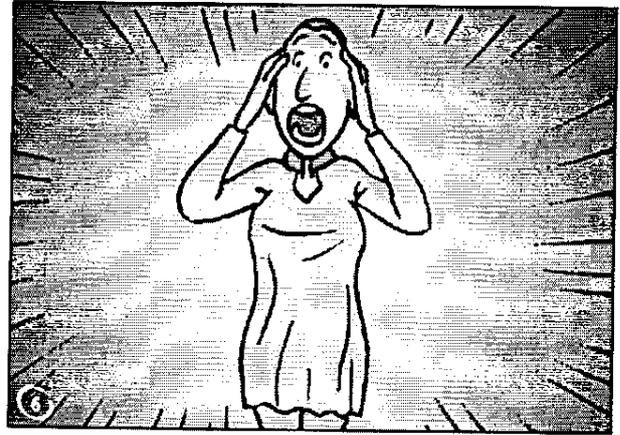
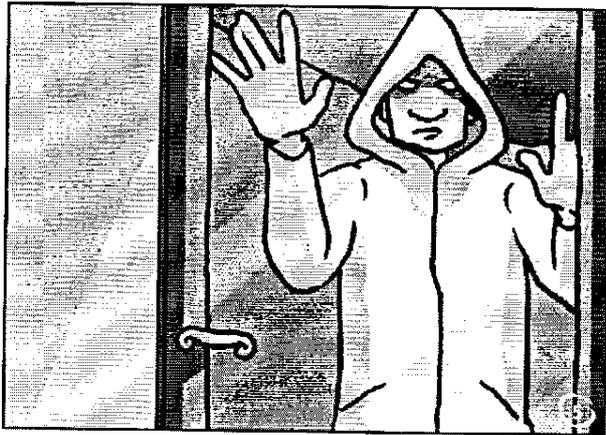
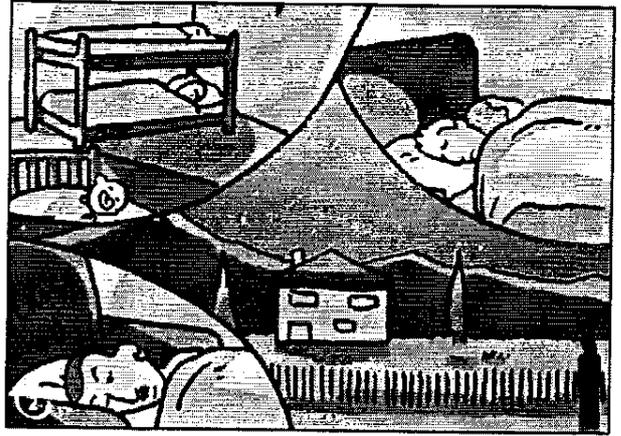
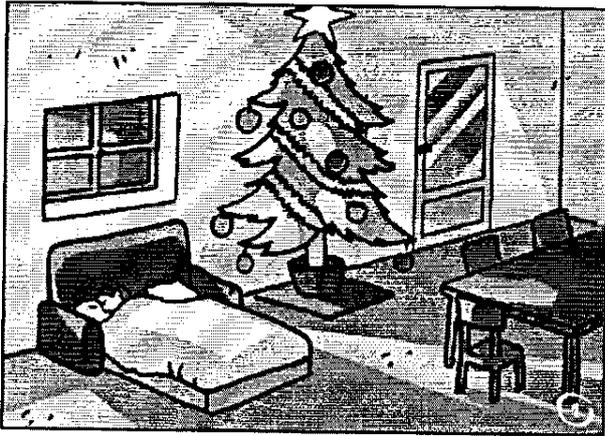
- 1 Chaque apprenant du groupe-classe reçoit un indice. Tous les apprenants circulent dans la classe pour échanger leurs indices oralement. Le premier qui trouve le coupable a gagné.
 - 2 On forme des groupes de 2. Chaque groupe reçoit une photocopie de tous les indices. Le premier groupe qui trouve le coupable a gagné.
 - 3 On forme des groupes de 3. Les indices sont répartis entre les différents membres de chaque groupe. Les apprenants échangent oralement leurs indices. Le premier groupe qui trouve le coupable a gagné.
 - 4 On forme deux équipes. Les indices sont répartis entre les différents membres de chaque équipe. Les apprenants de chaque équipe échangent oralement les informations reçues. La première équipe qui trouve le coupable a gagné.
 - 5 On distribue une photocopie de tous les indices à chaque apprenant. Il travaille individuellement. Le premier qui a trouvé le coupable a gagné.
-

Exercice 3

*Voici des problèmes rencontrés par un enseignant.
Associez chaque problème à sa solution.*

- | | |
|--|---|
| 1) La lumière est insuffisante. | |
| 2) Le nombre de chaises est insuffisant. | a) Proposer des activités de jeux de rôle. |
| 3) Le local est insuffisamment chauffé. | b) Proposer des activités de rêve éveillé. |
| 4) La chaleur est trop forte. | c) Se cantonner à des activités orales. |
| 5) Les séances sont trop extensives. | d) Proposer des activités ludiques. |
| 6) Les séances sont trop intensives. | e) Varier les activités de classe proposées. |
| 7) Le local est trop bruyant. | f) Se cantonner à une seule activité langagière par séance. |
| | g) Proposer une activité de production écrite. |

Document 4 Vignettes



G) Regardez le document 4 et faites des exercices:

Exercice 1

Voici des activités de classe proposées à partir du document.

Activité 1

Faire imaginer une histoire à partir de l'ensemble des dessins proposés dans un ordre prédéterminé par l'enseignant. Les apprenants travaillent individuellement puis comparent, par groupes de 2, leurs versions de l'histoire.

Activité 2

Faire imaginer une histoire à partir de l'ensemble des dessins dans l'ordre décidé par les différents sous-groupes de 3.

Activité 3

Faire des groupes de 8 apprenants. Donner une image à chaque apprenant qui écrit la partie de l'histoire correspondant à son dessin. Ensuite, chaque groupe réunit les contributions de chaque apprenant pour réaliser une histoire collective.

Activité 4

Faire imaginer à chaque apprenant une histoire à partir de l'ensemble des dessins dans l'ordre de son choix. Ensuite, chaque apprenant raconte son histoire au groupe-classe. On vote pour la plus originale.

Activité 5

Individuellement les apprenants notent les idées qu'évoquent les dessins dans un ordre prédéterminé par l'enseignant. Puis, par groupes de 3, ils mettent leurs idées en commun et construisent une histoire à partir de leurs idées. On publie les histoires.

Activité 6

On constitue des groupes de 8. Chaque apprenant reçoit une image qui correspond au début de l'histoire qu'il va commencer à imaginer. Ensuite, on fait tourner les histoires, chaque apprenant poursuit l'histoire au gré de son imagination. Lorsque l'apprenant qui a commencé l'histoire reçoit de nouveau sa feuille, il conclut l'histoire. Ensuite, on publie les huit histoires.

Une activité est motivante si elle respecte certaines démarches. Retrouvez les activités concernées par chaque démarche.

Saisissez les numéros d'activité (1, 2, 3, 4, 5 ou 6) qui conviennent.

1 La démarche implique un travail de groupe. Activités:

2 La démarche multiplie les facteurs favorisant le sentiment d'appartenance au groupe-classe. Activités:

3 La démarche permet d'utiliser au mieux les ressources de tous les apprenants. Activités:

4 La démarche favorise les relations
interpersonnelles. Activités:

5 La démarche favorise les relations
fonctionnelles dans le cadre d'une
réalisation collective. Activités:

Exercice 2

*Voici des propositions pour faire participer les membres de grands groupes.
Classez ces propositions en fonction de l'objectif qu'elles permettent d'atteindre.*

- 1) Proposer des projets pluridisciplinaires.
- 2) Proposer des activités **autocorrectives**.
- 3) Proposer des simulations globales.
- 4) Faire réaliser des tâches différentes et complémentaires.
- 5) Mettre des fiches-ressources à la disposition des apprenants.
- 6) Faire des sous-groupes et désigner des rapporteurs.
- 7) Changer fréquemment la composition des groupes.
- 8) Limiter le temps de parole des rapporteurs.
- 9) Adopter une démarche **heuristique**.
- 10) Proposer des résolutions de problèmes.

Objectif A: Développer le travail en autonomie et limiter les interventions de l'enseignant: _____

Objectif B: Faire participer les apprenants simultanément: _____

Objectif C: Favoriser les échanges et limiter la durée des mises en commun: _____

Exercice 3

Voici des situations problématiques. Quelles réactions un enseignant doit-il adopter pour gérer ces situations ?

Cochez les réactions qui conviennent.

- 1 La fatigue de jeunes apprenants Les laisser faire ce qu'ils veulent.
 Proposer une activité ludique.
 Les faire chanter.
 Leur proposer une activité écrite.
 Leur raconter une histoire.
- 2 La démobilisation d'un groupe d'apprenants Leur demander de participer davantage.
 Proposer une activité ludique.

- | | | |
|---|----------------------------------|--|
| | | <input type="checkbox"/> Les sanctionner.
<input type="checkbox"/> Proposer une activité d'écrit.
<input type="checkbox"/> Les répartir dans d'autres groupes en leur donnant un rôle valorisant. |
| 3 | La surexcitation des apprenants | <input type="checkbox"/> Leur proposer une activité écrite.
<input type="checkbox"/> Proposer une activité de compétition.
<input type="checkbox"/> Faire un contrôle surprise.
<input type="checkbox"/> Proposer un exercice de respiration.
<input type="checkbox"/> Raconter une histoire. |
| 4 | Le mécontentement des apprenants | <input type="checkbox"/> L'ignorer.
<input type="checkbox"/> Leur proposer de faire ce qu'ils veulent.
<input type="checkbox"/> Faire une mise au point avec eux.
<input type="checkbox"/> Exposer et justifier ses choix pédagogiques.
<input type="checkbox"/> Proposer un nouveau contrat aux apprenants. |

Corrigés des exercices:

D1: ex.1 : 1-4, 2-7, 3-1, 4-8, 5-5, 6-2, 7-6, 8-3;

ex.2 : 2, 3, 4, 5, 6 ;

ex.3 : 1, 3, 5, 6, 7, 8.

D2 : ex.1 : 1-1,2 ; 2-2 ; 3-1,3 ; 4-1,3 ; 5-1,3 ; 6-1,2 ; 7-1,2,3;

ex.2 : 1, 3, 2, 4

ex.3 : 1-2,3,5 ; 2-2,5 ; 3-1,4,5 ; 4-3,4,5.

D3 : ex.1 : 1-3,4,5 ; 2-3,4,5 ; 3-1,2 ; 4-4 ; 5-3 ; 6-2,4,5,3

ex.2 : 1, 3, 4

ex.3 : 1-c, 2-a, 3-d, 4-b, 5-f, 6-e, 7-g.

D4 : ex.1 : 1-1,2,3,5,6 ; 2- 2,3,5,6 ; 3- 3, 6 ; 4-2,3,5,6 ; 5-2,3,5,6;

ex.2 : A-5,9,2 ; B-3,10,1 ; C-4,7,6,8;

ex 3 : 1- 2,3,5 ; 2-2,5 ; 3- 1,4,5 ; 4- 3,4,5.

Conclusion

La motivation scolaire est essentielle à la réussite éducative des élèves et les intervenants scolaires peuvent contribuer à son développement. Ils doivent d'abord intervenir sur les sources de la motivation en se préoccupant des éléments suivants : favoriser une perception positive chez les élèves de la valeur des activités ou de la matière (intérêt, importance et utilité) et soutenir le développement du sentiment d'efficacité interpersonnelle et du contrôle exercé par les élèves sur les tâches d'apprentissage. Les indicateurs de la motivation scolaire doivent être utilisés non seulement à des fins d'évaluation, mais aussi dans le but de favoriser chez les élèves le développement de l'engagement face à la tâche, par l'utilisation de stratégies d'apprentissage et d'autorégulation, et le développement du goût de l'effort et de la persévérance.

Références Bibliographie

1. Darveau, P. & Viau, R. (1997). La motivation des enfants. Le rôle des parents. Québec : Les Éditions du Renouveau Pédagogique Inc.- 237 p.
2. Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. (2007). Motivation, soutien et évaluation : les clés de la réussite des élèves. Programme de recherche sur la persévérance et la réussite scolaires. Québec, Gouvernement du Québec. – 169 p.
3. Weiss François, « Jouer, communiquer, apprendre », Paris, Hachette, 2002. – 315 p.
4. Viau, R. (1994). La motivation en contexte scolaire. Québec : Les Éditions du Renouveau Pédagogique Inc. – 182 p.
5. Коваленко О.Я. Про викладання іноземних мов у 2015/2016 навчальному році . (Методичні рекомендації МОН).

Sitographie

1. *Animer des séquences pédagogiques. Source: <https://cned-bb9.blackboard.com/webapps/blackboard/content/listContent.jsp?course>*
2. Le photolangage: Communiquer en groupe. *Source: www.amazon.fr › .*
3. Nicolas Frappe. *Activités ludiques en classe de FLE, aspect théorique. Source: <http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html>*

Видання підготовлено до друку та віддруковано
редакційно-видавничим відділом ЧОПООП
Зам. № 1428 Тираж 100 пр.
18003, Черкаси, вул. Бидгошська, 38/1