

Séquence 1 :
Créer un environnement
favorable à la
communication orale



CE QU'ON A CONSTATÉ

L'effectif de la classe, son organisation dans l'espace pédagogique, les supports didactiques ainsi que le niveau de formation des enseignants et enseignantes contribuent fortement à créer dans la classe un environnement favorable ou non à l'enseignement/apprentissage en général, à celui de l'oral en particulier. Dans les académies ciblées de Fatick et de Kaolack, cet environnement est défavorable à l'enseignement/apprentissage de l'oral, surtout au niveau de la première étape (CI et CP).

En effet, à l'élémentaire, les classes sont pléthoriques. Les effectifs se situent rarement en-deçà de 70 élèves dans la plupart de ces établissements. Par ailleurs, le déficit ou parfois l'inexistence d'équipements, de matériels et de supports didactiques indispensables au bon déroulement d'une séance de langage ou de communication orale contraint souvent l'enseignant à réduire au strict minimum les activités relatives à l'enseignement/apprentissage de l'oral. À cela il faut ajouter le fait que les enseignants ne sont pas toujours préparés à enseigner l'oral, puisque pendant les neuf mois de formation passés dans les CRFPE, le focus est surtout mis sur la didactique de l'écrit.

De tous ces constats découle la difficulté des enseignants à prendre en charge correctement l'oral. Cette difficulté se lit dans leurs pratiques et se traduit par les situations suivantes observées dans leurs classes :

- Un enseignant qui parle seul devant des élèves muets n'ayant pas les moyens de participer à l'interaction ;
- Un enseignant qui, pour faire parler ses élèves, se contente de leur faire répéter ses propres paroles ;
- Un élève qui tente de répondre à une question par un ou deux mots souvent suggérés par l'enseignant.

Cette faiblesse de la participation des élèves aux échanges oraux dans la classe s'explique aussi bien par l'environnement de la classe que par la pratique didactique de l'enseignant.

LES OBJECTIFS DE CETTE SÉQUENCE

Cette séquence vise à la fois à te donner les moyens de gérer plus efficacement cet environnement et à te débloquer pour que tu te sentes plus à l'aise, quand tu enseignes la communication orale, dans une posture autre que la posture magistrale. Au final, tu seras capable de créer en classe un environnement didactique et pédagogique favorable au développement de la communication orale chez tes élèves.

Des outils et des activités te seront proposés tout au long de cette séquence pour te donner les moyens d'apprendre à tes élèves à surmonter les difficultés liées à la prise de parole. Après avoir suivi cette séquence, tu seras capable de :

- faire participer tes élèves ;
- créer des activités pour ta classe qui favoriseront la prise de parole spontanée ;
- favoriser et gérer la communication orale dans la classe, c'est-à-dire les échanges entre toi et tes élèves ou les échanges des élèves entre eux.

CE QUE J'EN SAIS POUR COMMENCER**1. Je réponds à quelques questions**

Test 1 : Sur l'approche communicative

Question 1.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

Au Sénégal, pour développer la communication orale en français, les élèves...

- A. peuvent utiliser en classe leur langue maternelle.
- B. doivent exclusivement utiliser le français.
- C. peuvent utiliser les deux langues uniquement à la première étape.
- D. peuvent utiliser les deux langues uniquement à la seconde étape.

Question 2.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

Quand on utilise l'approche communicative, on fait de la grammaire...

- A. pour faire apprendre des règles.
- B. en relation avec un projet de production.
- C. pour faire réciter des règles.
- D. pour lire des textes.
- E. pour écrire des textes.

Question 3.

Coche dans cette liste l'avantage ou les avantages de l'approche communicative.

- A. Augmenter la motivation des élèves.
- B. Mettre les élèves directement dans une situation où ils utilisent la langue.
- C. Rendre utiles les compétences travaillées en classe.
- D. Faire répéter comme des perroquets.
- E. Faire réciter par cœur des dialogues ou des énoncés.

Question 4.

Coche dans cette liste la ou les affirmation(s) juste(s).

Dans la perspective actionnelle...

- A. les élèves apprennent en réalisant des tâches.
- B. peu importe la tâche, il faut juste qu'elle existe.
- C. on est aussi dans l'approche communicative.
- D. la motivation est le moteur de l'apprentissage.
- E. la tâche proposée est forcément manuelle.

■ Test 2 : Sur le travail de groupe

Question 5.

Coche dans cette liste l'avantage ou les avantages du travail de groupe.

Le travail de groupe permet à l'enseignant...

- A. de faire autre chose pendant que ses élèves travaillent.
- B. de préparer les élèves à la vie citoyenne en faisant assumer à chacun sa responsabilité.
- C. de maîtriser la communication dans les grands effectifs.
- D. de différencier le suivi des élèves en tenant compte des besoins de chacun.
- E. le développement de la confiance en soi des élèves.
- F. de gagner du temps dans l'exécution des tâches programmées.
- G. de développer l'autonomie des apprenants.
- H. de multiplier les occasions de faire parler chaque membre du groupe.
- I. de faire partager les expériences personnelles respectives des élèves.

CE QUE J'EN SAIS POUR COMMENCER
Question 6.

Réponds par vrai ou faux.

Le travail en groupe...

	Vrai	Faux
fait perdre du temps aux apprenants.		
oblige les élèves faibles et les élèves forts à avancer au même rythme.		
favorise le bavardage et l'indiscipline.		
ne permet pas d'avoir une vue d'ensemble de la tâche à réaliser.		
demande beaucoup de temps de préparation.		
ne favorise que les élèves forts.		

Question 7.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

Pour être efficace en classe, le groupe doit compter...

- A. un à quatre élèves.
- B. deux à huit élèves.
- C. quatre à huit élèves.
- D. quatre à douze élèves.

Test 3 : Sur la gestion de la communication

Question 8.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

L'interaction verticale...

- A. c'est quand l'enseignant s'adresse à ses élèves.
- B. concerne la prise de parole entre élèves.
- C. permet à l'enseignant de se reposer.
- D. favorise l'activité des élèves.

Question 9.

Détermine la ou les fonctions de chaque énoncé en lui faisant correspondre la ou les lettres qui conviennent : A = prendre la parole ; B = céder la parole ; C = clore l'interaction ; D = garder la parole ; E = rétablir le silence.

Khady, tu as la parole.	
S'il vous plaît !	
Allons, tu connais la réponse ou non ?	
Merci, Daouda. Hélène, tu veux ajouter quelque chose ?	
Binta ! Écoute-moi ! Tu m'entends ? Hein ?	
Moi, je ne suis pas d'accord avec vous.	
J'aimerais donner mon point de vue.	
Ne trouvez-vous pas que cette scène est poignante ?	
Bon. Bien ! Qui va commencer ?	
Pas tous en même temps. Carole a demandé à parler.	
Attends... Laisse-moi finir.	
Qu'en pensez-vous, monsieur ?	
Je vous laisse là-dessus. À demain.	
Au tour de Martin.	

Test 4 : Sur le jeu et l'apprentissage

Question 10.

Coche la ou les affirmation(s) juste(s).

- A. La classe est une aire de jeu.
- B. La nature du jeu commande l'aménagement de l'espace.
- C. L'utilisation du jeu demande une préparation.
- D. Le moment consacré au jeu est une perte de temps.

Question 11.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

À l'issue d'une leçon où tu as organisé la classe en groupes de huit élèves, tu as constaté que les élèves 1, 4 et 7 ne prennent jamais la parole ; comment vas-tu faire pour amener tous les élèves à prendre la parole ?

CE QUE J'EN SAIS POUR COMMENCER

Je vais...

- A. redistribuer ces élèves dans d'autres groupes et refaire la même activité.
- B. les isoler ensemble dans un même groupe et changer d'activité.
- C. leur reprocher leur silence devant toute la classe.
- D. trouver une situation qui permette à chacun de s'exprimer.
- E. réduire la taille des groupes et les encourager à expliquer leurs difficultés.

2. Fais le point

😊 Tu as fait entre 0 et 2 erreurs sur cette série de 11 questions, tu as une bonne maîtrise des contenus. Lis la rubrique « Ce que je devrais savoir » pour t'imprégner davantage.

😊 Tu as fait entre 3 et 5 erreurs sur cette série de 11 questions, tu as une assez bonne maîtrise des contenus. Lis la rubrique « Ce que je devrais savoir » pour renforcer tes connaissances.

😞 Tu as fait entre 6 et 8 erreurs sur cette série de 11 questions, tu ne maîtrises pas suffisamment les contenus de la rubrique « Ce que je devrais savoir ». Lis attentivement cette rubrique pour te mettre à niveau. Tu peux te faire aider de ton tuteur si certains points de cette rubrique te posent problème.

😞 Tu as fait entre 9 et 11 erreurs sur cette série de 11 questions, tu ne maîtrises pas les contenus de la rubrique « Ce que je devrais savoir ». Étudie sérieusement cette rubrique. Fais-toi aider de ton tuteur si certains points de cette rubrique te posent problème.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR

1. L'approche communicative : qu'est-ce que c'est ?

L'approche communicative a pour objectif de développer chez les élèves des capacités à comprendre mais aussi à s'exprimer à l'oral ou à l'écrit. Pour y arriver, il ne s'agit plus de faire apprendre des structures grammaticales par cœur, mais de mettre avant tout l'accent sur la communication. Il faut donc placer les élèves dans une situation où ils utilisent en cours la langue qu'ils apprennent. Les cours de vocabulaire et de grammaire doivent devenir des occasions d'acquérir des outils au service des situations de communication qui favorisent la compréhension et l'expression. Ces situations de communication peuvent être :

- des vraies situations de communication, par exemple quand l'enseignant demande aux élèves de raconter un événement qu'ils ont vécu ;
- des simulations (qu'on appelle aussi des jeux de rôles), par exemple quand les élèves inventent un dialogue entre une commerçante et un acheteur ou entre un fonctionnaire et quelqu'un qui vient chercher un document administratif ou encore une touriste et un chauffeur de taxi ;
- des jeux dans lesquels les élèves utilisent la langue pour communiquer en s'amusant. Le **jeu de la balle** permet de travailler du vocabulaire, de la phonétique, un point de grammaire, avec une balle imaginaire. Par exemple, tu veux réinvestir le vocabulaire de la famille.

JEU DE LA BALLE

Les élèves se placent en cercle. Le meneur de jeu envoie une balle imaginaire à quelqu'un qu'il regarde. Cette balle porte une phrase, par exemple : « mon père a acheté un mouton pour la tabaski ». À son tour, cette personne renvoie la balle à une autre personne en choisissant une autre phrase qui constitue une suite possible de la première : « ma sœur est très contente et l'a dit à toutes ses amies ». La 2^e personne dit la suite de l'histoire : « elles sont venues admirer le beau bélier ». 3^e phrase : « maman m'a demandé de surveiller les filles ». Et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle revienne au meneur.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR



Tu peux visionner ici une animation de ce jeu (ressource externe n° 1).

C'est le message à transmettre qu'il faut mettre en avant, bien plus que la fidélité à un patron linguistique.

Le premier avantage, quand on utilise une approche communicative en classe de langue, c'est qu'on place les élèves directement dans une situation où ils utilisent la langue. Une question posée par l'enseignant ne donnera pas lieu à une seule et unique réponse contenant une structure syntaxique précise, mais laissera la liberté aux élèves de choisir parmi une quantité de réponses possibles selon le message qu'ils désirent faire passer. Ainsi, le cours de langue n'est plus un cours magistral où seul l'enseignant détient le savoir et la bonne réponse. Il devient une séance interactive où le contexte de la communication est mis en valeur.

Ton rôle va donc considérablement évoluer dans cette approche. Tu n'es plus le « maître » qui détient le savoir et qui n'autorise les interventions des « élèves » que lorsqu'ils sont interrogés. Tu deviens un chef d'orchestre, limitant tes prises de parole et encourageant une participation orale spontanée. Les élèves changent également de statut : ils prennent en charge leur propre apprentissage de manière autonome. En d'autres termes, le cours de langue vivante n'est plus centré sur l'enseignant mais plutôt sur l'élève.

Ceci prépare efficacement les élèves aux moments de leur vie présente ou future où ils auront besoin des compétences communicatives travaillées en classe.

Par ailleurs, mettre en œuvre une approche communicative en cours de langue permet d'augmenter la motivation des élèves. Les jeux de rôles, les travaux en groupes ou par paires sont encouragés pour instaurer une atmosphère de confiance et de solidarité favorable à la communication. Quand ils font un jeu ou quand ils inventent des dialogues, ils valorisent l'échange et l'entraide, s'amusent et apprennent en faisant peu d'efforts.



Sur l'usage des outils linguistiques dans ton enseignement, consulte le livret 1 « Bien maîtriser les outils de la langue pour mieux enseigner en français ».

Depuis quelques années, les spécialistes en didactique des langues parlent également de la perspective actionnelle, qui fait partie de l'approche communicative, en amenant les élèves à mettre en œuvre et à développer leurs compétences dans la réalisation de tâches¹. Les élèves doivent être motivés par la tâche qu'ils ont à accomplir (par exemple, informer les autres élèves sur des maladies graves), cette motivation les incitera à réfléchir à la manière de s'y prendre pour réaliser la tâche et à envisager les éléments importants pour la mener à bien. Cette approche s'appuie beaucoup sur le travail de groupe, le jeu et la communication.



Si tu veux en savoir plus sur l'approche communicative et la perspective actionnelle, tu peux consulter les fiches « L'approche communicative » et « La perspective actionnelle » de la boîte à outils IFADEM.

2. Le travail de groupe

Travailler avec la classe entière et, en même temps, avec des effectifs si pléthoriques est très difficile pour ne pas dire impossible. Alors, la solution pourrait être, pour toi, d'organiser ta classe en plusieurs groupes de taille réduite pour mieux maîtriser les conditions de réalisation de l'activité.

Organiser la classe de cette manière te permet de passer incessamment d'un apprentissage avec le grand groupe à un apprentissage individualisé, en passant par un apprentissage en groupe.

En outre, en classe de langue et à l'oral, ce mode d'organisation favorise :

- les échanges verbaux en multipliant les occasions données à chaque membre du groupe de parler ;
- le partage des expériences personnelles respectives des élèves ;
- le développement de la confiance en soi des élèves par l'évacuation de la peur qui déstabilise certains d'entre eux face à un public plus important.

Ce type d'organisation est une modalité très efficace pour mettre en œuvre une approche communicative. En effet, au sein d'un groupe de taille réduite, les élèves sont amenés à être actifs et à prendre en main l'activité qui leur est proposée. Les membres sont conscients que sa réalisation engage la responsabilité de chacun d'eux. Ainsi, puisque

1. Une tâche est une activité à réaliser avec un objectif concret et précis, comme, par exemple, préparer un spectacle, présenter son pays à un correspondant étranger, s'informer sur différents métiers, etc.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR

l'achèvement de l'activité implique l'action de chacun, se crée alors chez les membres le sentiment que la réussite du groupe est celle de tous pris individuellement.

2.1. Comment répartir tes élèves dans le groupe ?

La répartition des élèves dans les groupes doit toujours être motivée. Elle doit être en adéquation avec l'objectif poursuivi et la nature de l'activité à faire réaliser. Laissée au hasard, elle risque de ne rassembler d'un côté que des bons élèves et de l'autre que des élèves faibles. Si tu dois mettre des élèves dont le dénominateur commun est la faiblesse du niveau, c'est seulement parce qu'ils appartiennent au même groupe de besoins. Ayant les mêmes lacunes à combler, dans la même discipline ou matière, c'est le critère « besoins » qui, ici, te permet de les regrouper.

Dans ce cas de figure, tu peux mettre en place un dispositif de différenciation pédagogique qui repose sur la différenciation des contenus d'apprentissage.

Pour ce faire, tu diviseras la classe en autant de mini-groupes que de types de besoins identifiés. Chaque groupe travaillera sur des contenus différents en termes d'objectifs. Cette forme de différenciation peut correspondre à un moment de la semaine au cours duquel tu remédieras aux difficultés de chacun.

Groupe 1 : élèves qui n'ont pas acquis un lexique suffisant pour la production orale à venir.

Groupe 2 : élèves qui n'ont pas acquis la conjugaison des verbes à l'imparfait.

Groupe 3 : élèves qui doivent reformuler la rédaction d'un compte rendu de sortie à présenter en classe en prenant en compte les remarques faites, etc.

De la même manière que tu peux regrouper les élèves qui manifestent la même faiblesse pour leur faire faire un même exercice de remédiation, tu peux, dans le même temps, regrouper les élèves forts pour leur donner des exercices d'approfondissement ou de dépassement. Le dispositif pédagogique pour cette partie de la classe non concernée par la remédiation repose sur la différenciation des processus d'apprentissage. L'effectif sera divisé en plusieurs groupes qui vont travailler simultanément sur un même objectif d'approfondissement de questions déjà traitées suivant des processus d'apprentissage différents. Tu proposeras des travaux différents en fonction des points forts de chacun et tu varieras aussi bien les supports que les consignes (questions, tâches).

Si tu choisis de répartir tes élèves de cette manière, tu mets en avant le critère d'homogénéité du niveau.

L'organisation du groupe basée sur l'hétérogénéité du niveau des membres du groupe a aussi ses avantages. Basée sur la différence du niveau, cette option pour former le groupe

te permet de mettre en œuvre la solidarité et l'entraide entre tes élèves où les plus forts soutiennent les plus faibles.

Tes groupes pourraient comprendre par exemple :

- un ou plusieurs bons élèves qui aident, galvanisent et sur lesquels s'appuie le groupe : ces élèves servent de locomotive ;
- des élèves moyens qui sont capables de comprendre et d'expliquer à leur tour ce que les premiers ont dit ou fait : ils sont les chainons, les traits d'union entre les premiers et les moins performants ;
- les faibles qui vont être tirés par les premiers ou les seconds selon leur degré de compréhension.

Cette configuration, en fonction de l'objectif poursuivi et de la tâche à accomplir, d'une part te permet d'introduire des activités amusantes étroitement liées au domaine dans lequel le groupe devra travailler et, d'autre part, te laisse la latitude de modeler la taille des groupes. Par exemple, tu peux choisir de les mettre en duo pour qu'un élève fort puisse aider un élève faible. Ainsi, cette configuration favorise la mise en commun de l'expérience antérieure et la découverte par chacun des connaissances des autres membres de l'équipe et chez chacun des habiletés qui peuvent contribuer à l'exécution de la tâche commune. La modification des équipes encourage l'ouverture aux autres et constitue un autre moyen de faciliter le développement de l'esprit de classe. C'est pourquoi ce mode d'organisation sera régulièrement modifié en fonction de l'évaluation des résultats obtenus.

Ainsi, tes élèves travailleront à un rythme qui ne laisse personne en rade en facilitant la compréhension et en donnant à chacun le sentiment d'être utile.

NB

Tu feras le tour des différents groupes dans ton rôle de guidage pour conseiller, orienter et préciser les consignes de travail.



Tu trouveras parmi les ressources associées à ce livret une vidéo sur l'organisation du travail en groupe (ressource externe n° 2).

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR

2.2. Comment organiser le groupe pour qu'il soit efficace ?

L'efficacité du groupe dépend beaucoup de son organisation. Pour cela, veille à ce que chaque élève ait un rôle spécifique dans le groupe. À titre d'exemple, voici quelques rôles possibles :

- le secrétaire, qui transcrit toutes les réponses validées par le groupe ;
- le porte-parole, qui restitue au grand groupe ;
- le leader, qui gère l'organisation du groupe, le respect des règles, etc. ;
- le gestionnaire du temps ;
- le gardien de la parole, qui gère et distribue les tours de parole ;
- le gardien des idées, qui note toutes les idées émises par le groupe ;
- le journaliste ou le reporter, qui est chargé de poser les questions et de réaliser les interviews.

NB Tous les rôles figurant dans cette liste ne peuvent pas et ne doivent pas être présents en même temps dans un groupe. Le choix des rôles retenus dans le groupe, leur nombre et leur nature dépendent du type d'activité et de l'objectif pédagogique de la séance. En principe, un groupe comprend entre deux et huit élèves, nombre au-delà duquel tu risques de rendre passifs certains membres.

Tu dois veiller à ce que chaque groupe comprenne bien la tâche qu'il doit réaliser. Une fois que le groupe a pris connaissance de la consigne, tous les membres jouent, chacun en ce qui le concerne, le rôle qui lui a été confié. Tu dois aussi veiller à ce qu'un membre du groupe ne s'enferme pas dans son rôle et ne participe pas au travail de groupe. Au contraire, l'exécution du rôle confié à chacun des membres doit se faire parallèlement à sa participation aux échanges dans le groupe et à la réalisation de la tâche commune.

Prenons par exemple une activité en Éducation au développement durable. Ta classe est chargée de produire la partie du règlement intérieur portant sur la gestion des ordures à l'école et la propreté des locaux. La proposition sera présentée à la réunion générale avec l'administration et des parents d'élèves.

Tu dois donc mettre en place une organisation pour une discussion efficace et fructueuse. Pour ce faire, répartis la classe en groupe avec entre autres membres :

- le maître de la parole, qui est chargé de la distribuer dans chaque groupe ;
- le maître du temps, qui gère les temps de parole ;
- le rapporteur du groupe, qui note toutes les idées stabilisées ;

- le porte-parole qui, lors de la mise en commun, présentera la proposition du groupe devant toute la classe.

Le rôle « social » que chaque membre du groupe assume ne l'empêchera pas d'apporter ces idées sur la discussion.

N'oublie pas que le travail en groupe, en plus de favoriser la prise de parole doit aussi contribuer à socialiser tes élèves.

2.3. Comment fonctionne le groupe ?

Travailler en groupe, c'est travailler au sein d'une mini-société. Tes élèves et toi devrez fixer certaines règles afin que les activités réussissent. Ces règles peuvent être, entre autres :

- avoir le droit à la parole pour chaque membre du groupe ;
- savoir écouter : c'est au sein d'un groupe qu'un individu accentue souvent son écoute ;
- être capable de se faire écouter ;
- savoir apprécier et accepter les remarques faites par l'ensemble du groupe ;
- travailler, découvrir, apprendre et construire quelque chose ensemble.

De plus, le groupe ne fonctionne que si les élèves communiquent avec leur enseignant et entre eux, c'est-à-dire si la parole circule au service des enseignements/apprentissages. Cette communication implique une réelle coopération : ce sont alors des moments de discussions, d'échanges et de partage.

C'est d'ailleurs cet aspect que prend en charge le point qui suit. Il te fournira des informations qui te permettront de te débloquent sur le plan de la communication et ainsi de te rendre capable de la gérer autrement afin de libérer l'expression de tes élèves.

3. Gérer la communication en classe

Un aspect important de ta mission est de développer la capacité à communiquer chez tes élèves. Pour cela, tu dois favoriser la multiplication des interactions en classe en leur donnant des tâches à accomplir en commun à partir de supports variés et appropriés pour le déclenchement de la prise de parole.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR

Ces interactions, moteur des apprentissages, doivent être organisées, gérées, évaluées et mises au service non seulement de ta mission de transmetteur de savoirs aux élèves, mais aussi de celle qui consiste à leur apprendre à apprendre.

3.1. Quels sont les types d'interactions en classe ?

La communication orale au sein de ta classe se gère à travers les deux types d'interactions qui suivent :

- dans l'**interaction verticale**, l'enseignant s'adresse aux élèves :

C'est par exemple le cas à chaque fois que tu poses des questions ou réponds aux questions des élèves. Cette posture magistrale te permet de t'adresser à toute la classe pour apporter aux élèves des explications ou des informations.

- l'**interaction horizontale** situe la parole dans la relation élève/élève :

L'interaction est horizontale quand tu fais interagir tes élèves les uns avec les autres autour d'une question que tu as suscitée. Tu amènes ainsi tes élèves à prendre part à une discussion en classe ou dans un groupe plus réduit. Ainsi, l'occasion leur est donnée de faire part de leurs opinions à propos du sujet à leurs camarades.

Tu feras circuler la parole aussi librement que possible d'un élève à l'autre, d'un voisin à l'autre, pour former une chaîne que tu peux interrompre quand tu le juges utile pour faire des commentaires, des recadrages ou pour équilibrer les temps de parole. C'est par exemple le cas quand un élève trop entreprenant monopolise la parole et risque de confiner au silence les élèves timides.

Pour la régulation des échanges, la ritualisation prend toute son importance. En effet, parce que tu as installé certaines petites habitudes en classe, qui peuvent être des gestes ou des signes qui appellent des réactions précises des élèves, tu peux rétablir facilement le silence et créer une situation d'écoute. Le rituel crée du confort, car tout le monde sait ce qui va se passer. Il te permet d'éviter que la situation ne dégénère en brouhaha. C'est par exemple cette technique qu'utilise l'enseignant du préscolaire quand, voulant communiquer une information à sa classe, il/elle dit « Allo, allo ! » et que les enfants répondent « J'écoute ! ».



Tu trouveras parmi les ressources associées à ce livret une vidéo sur les interactions en classe (ressource externe n° 3).

La fonction de gardien du temps et du rituel peut être assurée par un élève, leader du groupe, pour diversifier les rôles dans la classe : en confiant aux élèves des rôles différents, qu'ils remplissent selon des modalités définies collectivement, on développe chez eux un sens des responsabilités et une solidarité qui va leur permettre d'acquérir les connaissances, non plus isolément et en compétition, mais avec, par et pour les autres. Ex. : secrétaire, porte-parole, tuteur, etc.

3.2. Quels modèles d'interactions ?

■ Lors de l'interaction verticale

Au cours de l'interaction verticale, on peut relever deux modèles :

1. le modèle où l'enseignant est **le seul locuteur**, typique de l'enseignement traditionnel, magistral. Il est utilisé pour donner des consignes générales ou des explications qui ne demandent pas l'intervention des élèves.
2. le modèle où l'enseignant est **le seul interlocuteur**. Ce modèle est utilisé quand tu cèdes la parole à différents élèves de la classe pour qu'ils répondent à tour de rôle à une question ou pour qu'ils donnent leur avis, mais c'est seulement à toi qu'ils s'adressent. Autrement dit, c'est quand tu poses des questions aux élèves afin qu'ils interviennent ; sinon, ils doivent se contenter d'écouter.

■ Lors de l'interaction horizontale

Lors de l'interaction horizontale, on note les modèles suivants :

1. Le travail en duos

Ce modèle te permet de faire de chaque élève un interlocuteur à part entière : il doit autant comprendre son condisciple que se faire comprendre de lui. Dans la première étape, tu te contenteras de demander aux élèves d'échanger des questions et réponses stéréotypées en guise d'entraînement systématique. À un stade plus avancé, tu pourras

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR

par exemple demander à l'un des deux élèves de rapporter à la classe une aventure qui est arrivée à son voisin qu'il aura longuement interrogé auparavant.

2. Le travail en mini-groupes

C'est ici que commence réellement l'autonomie, quand les élèves de chaque mini-groupe ont une tâche spécifique à organiser et à réaliser sans ton contrôle direct et systématique. Tu passeras de temps en temps d'un mini-groupe à l'autre pour vérifier le bon déroulement de l'activité (un projet, un exercice, un jeu...). Pour conclure, lors de la même leçon ou d'une suivante, l'activité fera l'objet d'un compte rendu oral qui peut s'appuyer sur un rapport écrit que le mini-groupe confiera à un membre du groupe, soit à ton intention, soit à celle de la classe entière. À un stade plus avancé, tu demanderas aux mini-groupes de coopérer dans le cadre d'un projet commun plus important que tu auras d'abord divisé en différentes opérations (par exemple : la préparation en vue d'une restitution d'un exposé, la préparation d'une pièce de théâtre, l'organisation d'une excursion, etc.). Il est également souhaitable que tu changes fréquemment la constitution du groupe.

3. Le travail en table ronde

Ce modèle te permet d'instaurer entre tes élèves un débat autour d'un thème. Cependant, pour que toute ta classe en tire le maximum de profit, tu dois minutieusement préparer cette activité. Destinée à encourager la prise de parole, la table ronde ne doit pas être l'occasion pour seulement quelques élèves (les plus doués et/ou les plus bavards et qui ne s'adresseront généralement qu'à toi) de parler, les plus faibles ou les plus timides se contentant d'écouter. Tu choisiras avec soin le thème en rapport avec le niveau linguistique et les intérêts des élèves. S'il est trop sérieux ou difficile, tes élèves ne se risqueront pas à prendre la parole et préféreront se taire ; mais s'il est trop banal ou facile, ils ne seront pas stimulés par le désir de s'exprimer à ce propos. Aussi, est-il préférable que tu organises la table ronde au terme d'une leçon ou d'une séquence portant sur le thème en question, quand chacun peut y contribuer et qu'un réel échange peut avoir lieu. Son thème peut aussi bien porter sur des questions de langue que sur des sujets aussi divers que les sciences ou l'Éducation au développement durable.

Tu pourras associer la table ronde à un jeu de simulation, où les élèves ne donnent pas leur avis personnel, mais celui des personnages qu'on leur a demandé d'incarner (des parents en famille, des clients dans un magasin, des voisins du quartier, des personnages célèbres...). À un stade avancé, il convient que tu cèdes ton rôle de président de séance à un élève, ce qui te permettra de participer toi-même aux débats.



Attention ! Mettre en place une table ronde ne va pas de soi, gérer un débat n'est pas simple :

- Devant les silences traduisant la difficulté à installer l'interaction directement entre les élèves, garde-toi de reprendre et monopoliser la parole pour repartir vers une leçon magistrale.
- Devant un élève éloquent qui monopolise la parole, n'oublie pas de le contrôler en redistribuant la parole.
- Garde-toi de transformer la table ronde en une leçon de grammaire ou de vocabulaire. Tu pourras après, si c'est nécessaire, organiser une séance de remédiation en fonction des erreurs récurrentes que tu auras notées discrètement sur le plan linguistique.

La table ronde semble difficile à envisager dans les cas suivants :

1. quand les élèves n'ont pas un niveau de français suffisant pour formuler leurs idées ;
2. quand il y a des disparités de niveau en français trop importantes entre les élèves et que certains pourraient ne rien comprendre du débat ;
3. dans les configurations où la classe est pléthorique.

3.3. Qui sont les interlocuteurs en classe ?

Prends bien conscience que tu as, au sein de ta classe, trois interlocuteurs distincts que tu ne devrais pas confondre, même s'il s'agit des mêmes personnes :

- **la classe entière**, lors de la mise au point des objectifs (à long, moyen et court termes), de la mise en commun des résultats, des activités communes ;
- **chacun des élèves** dont tu suivras les progrès, la participation en classe, le travail personnel ; par exemple, en utilisant des fiches individuelles et en programmant des mises au point régulières en tête-à-tête ; tu en détermineras la fréquence en fonction du nombre d'élèves que tu as dans ta classe ;
- **les mini-groupes** dont tu veilleras au bon fonctionnement vis-à-vis de chaque élève et de la classe entière.

Pour ton information, voici pour terminer sur ce point, quelques notions-clés qui éclairent le terme *interaction*. L'important n'est pas de mémoriser ces éléments mais plutôt de les mettre en pratique afin de bien les intérioriser.

3.4. Quelle différence entre l'exposition orale et l'interaction orale ?

L'exposition orale renvoie à une situation où un locuteur parle en continu devant un public qui écoute. C'est, par exemple, quand après une recherche ou une enquête et l'élaboration d'un compte rendu, le groupe confie à un membre la tâche de l'exposer devant le reste de la classe. L'interaction orale, quant à elle, suppose l'échange entre plusieurs

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR

interlocuteurs sur un sujet donné. Elle suit souvent le moment d'exposition orale. Le lieu, le moment ou le statut de ces interlocuteurs influent beaucoup sur la nature de l'interaction. Dans le cas d'une conversation entre amis, le niveau de langue ne sera pas le même que dans un débat lors d'une table ronde.

3.5. Que vise l'intention de communication ?

Tout acte de parole suppose une intention de communication de la part d'un émetteur qui prenne en compte l'interlocuteur. Pour construire la compétence de compréhension orale, il est important que l'élève soit entraîné à reconnaître cette intention de communication, autrement dit les visées du message entendu et les effets sur le destinataire. La maîtrise de la langue ne peut se construire qu'au travers de situations de communication authentiques qui suscitent chez les élèves le besoin et le plaisir de s'exprimer.

L'intention de communication est donc ce qui motive à parler un locuteur placé dans une situation de communication. Elle est portée par un énoncé qui se réalise dans un acte de langage. Par exemple, si tu dois amener tes élèves à être capables de demander le chemin, tu peux proposer la situation de communication suivante :

EX Tu es venu en vacances chez ta tante dans une ville que tu ne connais pas. Avec tes nouveaux amis, tu es allé au stade pour assister à un match de football. À la mi-temps, tu décides de rentrer mais tes amis veulent rester jusqu'à la fin du match. Tu ne connais pas le chemin, mais tu sais que ta maison se trouve à côté de l'hôpital. Demande ton chemin à l'agent de police que tu trouves à la sortie du stade.

→ « Demander son chemin » correspond à l'intention de communication.

Puisque la maîtrise de la langue se mesure à la capacité à dire la même chose de plusieurs manières, tu amèneras tes élèves à participer à des échanges en formulant des consignes qui les inciteront à réaliser cette intention à travers plusieurs énoncés différents. Ainsi, en classe, quand tu donnes la parole aux élèves, tu devras savoir ce que tu veux qu'ils accomplissent comme démarche et ce que tu veux qu'ils obtiennent comme résultat.

4. Jeu et apprentissages

Le jeu t'offre la possibilité d'utiliser et de mettre en œuvre une grande variété de supports. De plus, il possède l'avantage de répondre à un besoin de production orale et de pratique de la langue spontanée. En effet, le jeu est une activité de communication : sans communiquer, il est impossible de jouer.

En classe, en proposant le jeu, ton objectif ne sera pas juste de donner un moment de divertissement, de plaisir ou de détente à tes élèves mais plutôt de leur permettre un apprentissage motivant de la langue.

4.1. Qu'apporte le jeu dans les apprentissages en classe de langue ?

En permettant une interaction entre les joueurs, le jeu favorise la prise de parole de l'élève et le socialise. En effet, l'utilisation du jeu en classe contribue à renforcer le sentiment d'appartenance de tes élèves au groupe en développant entre eux des situations d'entraide.

Sur un autre plan, il conduit à une meilleure tolérance face à l'échec. Bien des élèves n'entrent pas dans le processus d'apprentissage et dans la voie de la réussite parce qu'ils n'acceptent pas l'échec ou l'erreur. Avec le jeu, tes élèves apprennent à gagner et à perdre. Le manque de réussite est alors dédramatisé.

Par le jeu, les contraintes du travail sont aussi mieux supportées par tes élèves car l'activité ludique te permet de modifier le rythme d'une séance et de relancer l'intérêt de tes élèves; les élèves se mobilisent en investissant l'énergie disponible dans un domaine particulier.

Le jeu peut enfin amener en toute confiance les élèves à maîtriser de mieux en mieux leur capacité d'écoute et d'articulation, ainsi qu'à assimiler des notions déjà clarifiées ou à les mémoriser à long terme.

Il y a donc pour toi et tes élèves un grand intérêt à utiliser le jeu en classe comme ressource.

4.2. Quelles contraintes pour l'utilisation des activités de jeu en classe ?

Il existe des contraintes et des limites dans l'utilisation des activités de jeu en classe qu'il convient que tu mesures à leur juste valeur.

- Le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et doit être précédé d'une préparation et suivi d'un moment d'exploitation.
- La prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut demander un réel investissement en temps et en imagination (par exemple, pour les jeux à base de cartes).
- Pour être productif, le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire.
- Le jeu induit une certaine effervescence, les élèves s'impliquant sans réserve dans un jeu motivant ; il convient de fixer des règles de conduite dès le début.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR

4.3. Typologie des jeux utilisables en classe

Les jeux favorisent la prise de parole car, quel qu'en soit le type, l'activité ludique n'est possible que s'il met en place une activité de communication. En voici quelques types.

■ Les jeux communicatifs

Dans ce type de jeux, l'activité proposée a une dimension collective et met en interaction plusieurs personnes. Les joueurs sont confrontés à une situation où ils ont besoin l'un de l'autre pour résoudre la situation-problème. En effet, chaque participant détient une information que l'autre n'a pas. Les membres du groupe entrent alors en interaction et chacun s'investit entièrement pour obtenir l'information qui lui manque et qui doit aider à la résolution du défi commun. L'élève est ainsi placé dans une situation où il fait appel à toutes ses ressources personnelles : sa capacité à s'exprimer, son intuition, sa capacité à interpréter logiquement des gestes, des sourires, des regards, etc.

Note donc qu'en plus de sa dimension à la fois divertissante et socialisante, ce type de jeux apporte à ton élève motivation et connaissances, et il lui permet de développer sa capacité à interagir oralement.

Voici quelques exemples de jeux communicatifs.

▣ Le jeu du détective

L'élève doit résoudre un problème, une énigme, par exemple, retrouver l'assassin à la manière d'un enquêteur. Il obtient des renseignements en posant des questions à ses camarades. L'expression de l'élève est contextualisée par le jeu et il fait appel à ses ressources personnelles.

▣ Le jeu de rôles

Le jeu de rôles, dès lors qu'il offre aux élèves des occasions de s'exprimer par la mise en scène de personnages variés, leur permet de mettre en pratique tous les acquis de la langue et de mobiliser des capacités affective, relationnelle, verbale, gestuelle, etc. Pour que le jeu de rôles soit motivant et efficace en cours de langue et débouche sur une véritable interaction, il est nécessaire que les situations relèvent du vécu des élèves.

Pour son utilisation en classe, tu peux envisager deux cas de figure :

1. **jeux de rôles dirigés** : tu imposes des contraintes à tes élèves en leur donnant des consignes de jeu. Leurs réponses sont anticipées grâce aux connaissances qui leur ont été fournies au préalable.
2. **jeux de rôles ouverts ou libres** : les élèves ne sont pas guidés mais le contexte de la production leur est donné. Ce type de jeu permet aux élèves de mettre en pratique la

totalité des connaissances acquises durant leur scolarité. Ils peuvent ainsi inventer une situation de communication et développer leurs capacités créatives.

■ Les jeux linguistiques

Dans ce type de jeux, la motivation de l'élève à parler est étroitement liée à l'enjeu : le but du joueur étant de gagner, il est amené à interagir pour comprendre et se faire comprendre des autres. De tels jeux développent la spontanéité de l'élève en faisant intervenir ses acquis linguistiques, ce qui lui permet de travailler tous les types d'expression : de l'expression structurée à l'expression libre.

Ils interpellent aussi la compréhension linguistique et la capacité à produire de l'élève qu'ils confrontent à celle des autres. Ainsi, ce qui manque à l'un lui est apporté par les autres membres du groupe.

Quand tu cherches des activités pour faire réinvestir du vocabulaire ou faire travailler des structures, des jeux comme les mots croisés ou le **jeu de l'oie** se prêtent bien à cela.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR FAIRE

La démarche méthodologique qui t'est proposée ne vise pas à l'exposé du déroulement d'une leçon d'expression orale du début jusqu'à la fin. L'occasion te sera donnée d'en découvrir dans la séquence suivante en utilisant plusieurs types de supports.

Il s'agit plutôt ici d'une démarche méthodologique qui te permettra de gérer la pratique de l'oral en classe. Elle sera articulée autour des réponses à une série de questions que tu pourrais te poser.

1. Comment mettre en œuvre l'approche communicative ?

L'approche communicative peut être mise en œuvre à travers la démarche méthodologique organisée selon le schéma ci-dessous en quatre phases :

- **Phase 1 : présentation de la tâche** : cette phase permet de mettre en place la situation de communication et de donner les consignes à partir desquelles l'action va se développer.
- **Phase 2 : compréhension et production dirigée** : la tâche à résoudre présentée, il s'agit d'apporter les éléments linguistiques et de les expliquer soit à partir d'un support, soit à partir d'un jeu, et de les manipuler en contexte.
- **Phase 3 : résolution de la tâche** : les outils linguistiques et notionnels mobilisés en phase 2 permettent d'assurer le « transfert » dans d'autres situations et de résoudre la tâche de la phase 1.
- **Phase 4 : variation de rôles et situations et registres** : la variation des paramètres communicatifs et la création de situations nouvelles d'échanges (jeux de rôles) permettent de fixer les structures et de montrer l'étroite relation entre les choix linguistiques et les paramètres socioculturels. C'est la phase de conceptualisation sociolinguistique. Dans les approches communicatives, la phase 1, appelée aussi « situation-problème » ou « tâche à résoudre », a pour armature la notion d'« acte de parole » : la tâche à résoudre est formulée en termes de « Comment... ».

EX Comment prendre rendez-vous ?

Comment téléphoner ?

Comment mettre en garde ?

Comment féliciter ?

Comment souhaiter la bienvenue ?

Etc.

2. Comment faire fonctionner le jeu de rôles en classe ?

La mise en confiance et la motivation qui en découle conditionnent beaucoup l'implication et la participation de tes élèves aux activités de classe que tu leur proposes. Le jeu de rôles est très utile pour cela. Nous te montrons ci-dessous comment le mettre en œuvre.

Le jeu de rôles consiste en l'animation de scènes, réalisées par deux, trois ou plusieurs élèves. Il est préférable de partir de situations de la vie courante. Ce type d'activité est particulièrement recommandé pour le déblocage de l'élève, parce qu'il lui permet de dépasser sa timidité ou la peur de prendre la parole devant le grand groupe. Par ailleurs, le jeu de rôles est une occasion pour les élèves de pratiquer la langue et d'être dans une situation de bain linguistique. En outre, il favorise l'interaction entre les élèves au sein d'un groupe. En effet, dans la préparation du dialogue, les élèves sont amenés à s'exprimer en français.

2.1. Objectifs

Les objectifs d'un jeu de rôles sont, entre autres :

1. d'apprendre aux élèves à communiquer dans diverses situations ;
2. de faire acquérir par les élèves les mots, les expressions et les structures correspondants.

2.2. Déroulement

- Préparation des scénarios sur des petits papiers.
- Rapide exposé de la situation de communication aux élèves.
- Distribution ou choix des élèves de leurs rôles.

NB Lors de la préparation de ces activités, il est important d'aider les élèves à comprendre la situation de communication pour bien jouer le rôle choisi ou attribué. Il faut surtout leur laisser le temps de réfléchir individuellement pour s'imprégner du rôle. Avant chaque jeu de rôles, tu pourras donner à tes élèves du vocabulaire utile pour la situation de communication.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR FAIRE

2.3. Exemples de scénarios

■ Scénario 1

Contexte :

Un enfant a joué au football avec ses camarades après l'école et rentre tard à la maison. Ses parents sont inquiets et l'attendent devant le portail. L'enfant arrive et explique à ses parents pourquoi il arrive tard à la maison.

Rôle 1 : le papa (sévère).

Rôle 2 : la maman (inquiète).

Rôle 3 : l'enfant (apeuré).

■ Scénario 2

Contexte :

Aujourd'hui, on est lundi, la maitresse est appelée chez le directeur. Elle désigne un élève pour la remplacer. Cet élève va faire la classe pendant son absence.

Rôle 1 : élève remplaçant l'enseignante.

Rôle 2 : élèves qui posent des questions.

Rôle 3 : élève qui demande la permission de sortir.

Rôle 4 : élèves qui bavardent.

Rôle 5 : élèves sages.

Rôle 6 : élèves qui répondent aux questions de l'enseignante.

3. Comment gérer le cas des élèves « muets » ?

Il arrive parfois qu'au cours d'une activité, des élèves ne parlent pas du tout. Les raisons peuvent être diverses : certains ne peuvent pas participer parce qu'ils ne comprennent pas ce qui se dit ou se fait ; d'autres ignorent la réponse ; d'autres encore ne veulent pas participer parce qu'ils ont peur qu'on leur demande d'expliquer, de développer leur réponse. Il est important de savoir que les élèves qui ne parlent pas risquent de prendre l'habitude de se taire.

Face à cette situation, ton rôle d'enseignant est primordial. Comment faire ?

1. Créer un climat de confiance dans la classe en encourageant toute tentative.
2. Faire comprendre que tout le monde a droit à l'erreur pour dissiper la crainte de moqueries des camarades.
3. Laisser aux élèves le temps de réflexion nécessaire avant de répondre à une question.
4. Donner à tous les élèves l'occasion de dire quelque chose.
5. Trouver une situation qui permette aux élèves de s'exprimer : faire réciter un poème à plusieurs voix ; leur faire jouer de courtes saynètes se rapportant aux savoir-faire du programme... Ainsi, pendant tes préparations d'une séance d'expression orale :
 - a) Choisis des situations courantes comme « saluer », « se présenter », « poser des questions », « informer », « raconter », « décrire »...
 - b) Imagine des jeux de rôles simples : « entrer dans un bureau et saluer », « s'informer »...

4. Comment corriger les erreurs linguistiques sans couper la communication ?

En règle générale, les erreurs d'un élève ne doivent pas être corrigées pendant qu'il parle. Tu relèveras plutôt les erreurs que tu corrigeras plus tard. La correction des erreurs sera une occasion de faire communiquer les élèves pendant le cours de langue. Ainsi, les questions « C'est juste ou c'est faux ? Pourquoi ? » que tu poseras lors d'une correction collective favoriseront les échanges. Cela s'inscrit dans l'objectif de l'approche communicative.

Voici quelques techniques de correction :

1. tu fais corriger l'erreur par un élève sans mentionner le nom de celui qui l'a faite : c'est valorisant pour le correcteur ;



CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR FAIRE



Tu trouveras parmi les ressources associées à ce livret une vidéo sur cette première démarche de correction (ressource externe n° 4).

2. tu fais corriger l'erreur par l'élève qui l'a commise, en le guidant. La formulation de son énoncé corrigé le mettra en confiance. De plus, c'est un moyen stratégique pour lui signifier des encouragements qui l'inciteront à participer encore davantage ;



Tu trouveras parmi les ressources associées à ce livret une vidéo sur cette deuxième démarche de correction (ressource externe n° 5).

3. si tu juges qu'une correction collective est difficile pour un type d'erreur, tu corriges l'erreur et tu demandes à un élève de reprendre l'énoncé correct.



Tu trouveras parmi les ressources associées à ce livret une vidéo sur cette troisième démarche de correction (ressource externe n° 6).

Il reste à rappeler que tes élèves ne domineront jamais la langue française mieux que leur langue maternelle. Malgré tout, une correction efficace des erreurs les aidera à maîtriser progressivement la langue française.



Si tu veux en savoir plus sur le concept de progression, tu peux consulter la fiche « La progression » de la boîte à outils.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR FAIRE ET FAIRE FAIRE

L'enfant est un être qui joue. Le jeu va donc lui offrir une motivation du fait de son côté agréable mais aussi de l'enjeu qu'il comporte. Il intègre l'activité dans un contexte où non seulement le langage trouve son sens mais où sa socialisation est travaillée. Il permet une interaction entre les joueurs et facilite la prise de parole de l'enfant dans le respect de l'autre. Tu peux donc, pour développer la communication orale, t'appuyer sur des activités ludiques appropriées.

Il te sera proposé, dans cette rubrique, des stratégies pour apprendre comment les concevoir, les conformer à tes objectifs et les mettre en œuvre en classe.

1. Activité 1

L'activité suivante que tu proposes à ta classe se présente sous la forme d'un jeu. Ton objectif est d'amener tes élèves à s'exprimer oralement en français.

C'est une activité qui se pratique en grand groupe (classe entière), mais tu dois préparer des cartes représentant les objets appris en leçon de vocabulaire.

▣ Quel est le moment idéal pour proposer cette activité ?

Tu viens de finir une leçon de vocabulaire portant sur un thème précis (l'école ou la classe, par exemple) et tu veux vérifier si ta classe maîtrise bien les mots acquis au cours de la séance de vocabulaire ainsi que leur capacité à les réinvestir dans des emplois libres. Pour que la séance soit aussi une occasion d'entraîner tes élèves à la compréhension orale, les consignes doivent être diversifiées au maximum.

▣ Déroulement


- Tu distribues à tous les élèves le même lot de cartes sur lesquelles sont représentés les objets à identifier.
- Tu donnes, par exemple, la consigne suivante : « Qui peut me montrer une éponge ? ».

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR FAIRE ET FAIRE FAIRE

- Tes élèves doivent :
 - chercher dans le lot de cartes l'objet demandé ;
 - lever la main ;
 - attendre d'être interrogés ;
 - te la présenter à toi ainsi qu'à toute la classe ;
 - répéter, à haute et intelligible voix, le mot correspondant au dessin.

Décompte des points

- Si l'élève interrogé trouve, il marque un point ; il a alors le droit de passer à la deuxième tâche : employer le mot dans une phrase. S'il réalise la deuxième tâche, il marque les deux points et pose la question suivante. Si la question est bien posée, il marque un troisième point.
- Si un élève répond avant d'être interrogé, il lui est retranché un point.
- Si l'élève interrogé ne trouve pas, il ne marque pas de points. Tu en interrogés un autre.

 **Attention** : un élève interrogé ne pourra plus l'être que quand tous les membres du groupe ou de la classe l'auront tous été, et quand tout le monde est interrogé, le jeu continue jusqu'à la désignation du champion.

À ton tour

Étudie attentivement les composantes de l'activité et détermine :

- ses objectifs linguistiques : en d'autres termes, sur le plan de l'apprentissage de la langue, quels objectifs pourraient être atteints à travers l'activité ?
- ses objectifs comportementaux : quelles aptitudes et attitudes sont travaillées dans cette activité ?
- à quel moment des apprentissages cette activité pourrait-elle être proposée à la classe. Comme déclencheur ? Dans la phase d'acquisition ? En évaluation ?
- comment le groupe classe sera organisé. L'activité sera-t-elle administrée à la classe entière ou les élèves seront-ils répartis en groupe ? Justifie ton point de vue.
- une variante de ce jeu ; par exemple, en mathématiques, ce jeu peut être proposé après la leçon sur les instruments de mesure.

NB *L'intérêt de concevoir une activité du même type rencontrant les mêmes objectifs réside dans le fait que l'exercice te permet de t'évaluer et de voir si tu as bien compris les variantes et invariants du modèle.*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

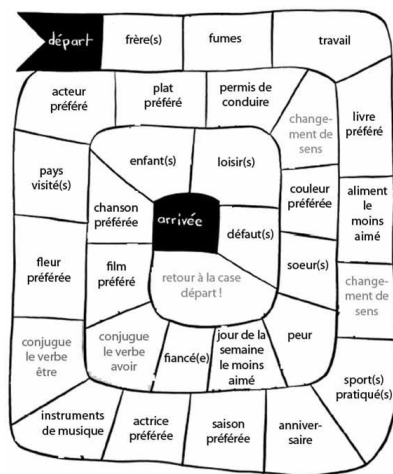
.....

2. Activité 2

Voici un jeu que tu peux proposer en classe pour amener les élèves à :

- s'exprimer à l'oral ;
- formuler des questions ;
- faire connaissance.

Règle du jeu : Le plus jeune joueur commence (tu peux choisir un autre critère). Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondantes sur un échiquier.



À partir de l'expression indiquée sur la case où il s'est arrêté, le joueur formule une question.

Par exemple, si le dé marque le chiffre 5, il est sur la case « aliment le moins aimé ».

Alors il pose la question suivante à son voisin : « quel est l'aliment que tu aimes le moins ? » (il peut formuler la question autrement).

Son voisin de gauche y répond avant de jouer à son tour. Le premier qui dépasse la case « arrivée » a gagné !

3. Activité 3

Tu viens de finir une séquence didactique² pendant laquelle tu as travaillé avec ta classe l'acte de parole « comment raconter une histoire ». Tu veux évaluer les capacités de tes élèves à produire de l'oral en mettant en pratique ce qu'ils ont appris.

Tu peux procéder de la manière suivante :

- Répartir ta classe en groupes.
- Distribuer la plaquette de vignettes ci-dessous ; tu l'auras bien sûr démultipliée à l'avance.



Références : *Championne du monde* (Nathalie, tome 3) de Sergio Salma

<http://www.franccparler-oif.org/pour-la-classe/fiches-pedagogiques/2419-decrire-et-raconter-a-partir-de-bd.html>

- Donner à chaque groupe les consignes suivantes :
 - a) Discutez et mettez-vous d'accord sur l'ordre correct des vignettes en laissant à chaque membre le temps de justifier sa proposition pour convaincre les autres.
 - b) Élaborez ensemble une histoire à partir de la plaquette de vignettes reconstituées.
 - c) Désignez un porte-parole qui racontera oralement l'histoire devant la classe. Vous devez l'aider à trouver le ton juste et les gestes appropriés qui rendent vivant le récit.
2. La séquence didactique se définit comme un ensemble organisé d'activités d'enseignement et d'apprentissage, centré sur des tâches précises de production orale ou écrite amenant les élèves à s'approprier un acte de langage déterminé. Exemple : raconter une histoire ; se présenter.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR FAIRE ET FAIRE FAIRE

- d) Vous pouvez commencer par : « il était une fois... » ; « c'était l'histoire d'un... » ou « cela s'était passé dans... ».
- e) Utilisez les mots *d'abord*, *puis*, *ensuite*, *alors...* pour situer les différents moments.
- f) Racontez l'histoire en utilisant l'imparfait et le passé simple.



À ton tour

Propose une variante de l'activité mais, cette fois, ton objectif sera d'évaluer les capacités de tes élèves à produire de l'écrit en mettant en pratique ce qu'ils ont appris. Conçois, comme dans l'activité ci-dessus, le scénario et les consignes pour amener tes élèves à produire par écrit le récit.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Activité 4

Les deux activités qui suivent (4 et 5) te proposent de travailler l'oral à partir d'une vidéo.



Pour commencer, visionne la vidéo (ressource externe n° 7).



Attention : l'utilisation de documents vidéo en classe t'obligera souvent à lever certaines contraintes matérielles et techniques. Que faire si tu ne disposes pas (ou crois ne pas disposer) du matériel requis ? Où chercher ? Comment le fabriquer ? Les réponses à ces questions et à d'autres te seront fournies dans la partie « Ce qu'il faut savoir » de la seconde séquence.

Objectifs de l'activité

Pour les élèves

- Prendre la parole pour formuler des hypothèses ;
- Réinvestir les acquis sur le récit ;
- Développer la compréhension orale pour produire de l'oral.

Pour toi

- Concevoir une activité orale à partir d'une vidéo ;
- Utiliser une vidéo en communication orale ;
- Diversifier des activités de prise de parole.

Stratégies

- Répartir la classe en groupes de six élèves ;
- Attribuer un rôle à chaque membre ;
- Faire visionner la vidéo.

CE QUE JE DEVRAIS SAVOIR FAIRE ET FAIRE FAIRE

Consigne

- Demander de discuter aux seins des groupes.
- Les membres
 - discutent pour mettre en commun ce qu'ils ont compris ;
 - imaginent la suite de l'histoire ;
 - désignent un porte-parole pour raconter oralement devant la classe l'histoire que le groupe a inventée.



À ton tour

Propose un scénario pour amener chaque groupe à jouer l'histoire qu'il a créée.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Activité 5

Tu peux prolonger l'activité précédente par une autre activité de production écrite.

- Conserve les mêmes groupes.
- Fais visionner la vidéo complète qui suit.



Ressource externe n° 8.



- Fais comparer la fin réelle et la fin imaginée.
- Demande à chaque groupe de faire, par écrit, le portrait de Petit Ours.



À ton tour

Propose, à partir de cette vidéo, une variante de l'activité 5.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Activité 6

Visionne la vidéo qui suit.



Ressource externe n° 9.

.....

JE M'ÉVALUE

1. Ce que j'en sais maintenant

Nous te proposons maintenant de refaire le test de positionnement qui débutait cette séquence, afin de mesurer le chemin parcouru.

1.1. Je refais le test

Test 1 : Sur l'approche communicative

Question 1.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

Au Sénégal, pour développer la communication orale en français, les élèves...

- A. peuvent utiliser en classe leur langue maternelle.
- B. doivent exclusivement utiliser le français.
- C. peuvent utiliser les deux langues uniquement à la première étape.
- D. peuvent utiliser les deux langues uniquement à la seconde étape.

Question 2.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

Quand on utilise l'approche communicative, on fait de la grammaire...

- A. pour faire apprendre des règles.
- B. en relation avec un projet de production.
- C. pour faire réciter des règles.
- D. pour lire des textes.
- E. pour écrire des textes.

*JE M'ÉVALUE***Question 3.**

Coche dans cette liste l'avantage ou les avantages de l'approche communicative.

- A. Augmenter la motivation des élèves.
- B. Mettre les élèves directement dans une situation où ils utilisent la langue.
- C. Rendre utiles les compétences travaillées en classe.
- D. Faire répéter comme des perroquets.
- E. Faire réciter par cœur des dialogues ou des énoncés.

Question 4.

Coche dans cette liste la ou les affirmation(s) juste(s).

Dans la perspective actionnelle...

- A. les élèves apprennent en réalisant des tâches.
- B. peu importe la tâche, il faut juste qu'elle existe.
- C. on est aussi dans l'approche communicative.
- D. la motivation est le moteur de l'apprentissage.
- E. la tâche proposée est forcément manuelle.

■ Test 2 : Sur le travail de groupe

Question 5.

Coche dans cette liste l'avantage ou les avantages du travail de groupe.

Le travail de groupe permet à l'enseignant...

- A. de faire autre chose pendant que ses élèves travaillent.
- B. de préparer les élèves à la vie citoyenne en faisant assumer à chacun sa responsabilité.
- C. de maîtriser la communication dans les grands effectifs.
- D. de différencier le suivi des élèves en tenant compte des besoins de chacun.
- E. le développement de la confiance en soi des élèves.
- F. de gagner du temps dans l'exécution des tâches programmées.
- G. de développer l'autonomie des apprenants.
- H. de multiplier les occasions de faire parler chaque membre du groupe.
- I. de faire partager les expériences personnelles respectives des élèves.

Question 6.**Réponds par vrai ou faux.**

Le travail en groupe...

	Vrai	Faux
fait perdre du temps aux apprenants.		
oblige les élèves faibles et les élèves forts à avancer au même rythme.		
favorise le bavardage et l'indiscipline.		
ne permet pas d'avoir une vue d'ensemble de la tâche à réaliser.		
demande beaucoup de temps de préparation.		
ne favorise que les élèves forts.		

Question 7.**Coche la ou les bonne(s) réponse(s).**

Pour être efficace en classe, le groupe doit compter...

- A. un à quatre élèves.
- B. deux à huit élèves.
- C. quatre à huit élèves.
- D. quatre à douze élèves.

▣ Test 3 : Sur la gestion de la communication

Question 8.**Coche la ou les bonne(s) réponse(s).**

L'interaction verticale...

- A. c'est quand l'enseignant s'adresse à ses élèves
- B. concerne la prise de parole entre élèves
- C. permet à l'enseignant de se reposer
- D. favorise l'activité des élèves.

Question 9.

Détermine la ou les fonctions de chaque énoncé en lui faisant correspondre la ou les lettres qui conviennent : A = prendre la parole ; B = céder la parole ; C = clore l'interaction ; D = garder la parole ; E = rétablir le silence.

JE M'ÉVALUE

Khady, tu as la parole.	
S'il vous plait !	
Allons, tu connais la réponse ou non ?	
Merci, Daouda. Hélène, tu veux ajouter quelque chose ?	
Binta ! Écoute-moi ! Tu m'entends ? Hein ?	
Moi, je ne suis pas d'accord avec vous.	
J'aimerais donner mon point de vue.	
Ne trouvez-vous pas que cette scène est poignante ?	
Bon. Bien ! Qui va commencer ?	
Pas tous en même temps. Carole a demandé à parler.	
Attends... Laisse-moi finir.	
Qu'en pensez-vous, monsieur ?	
Je vous laisse là-dessus. À demain.	
Au tour de Martin.	

 Test 4 : Sur le jeu et l'apprentissage

Question 10.

Coche la ou les affirmation(s) juste(s).

- A. La classe est une aire de jeu.
- B. La nature du jeu commande l'aménagement de l'espace.
- C. L'utilisation du jeu demande une préparation.
- D. Le moment consacré au jeu est une perte de temps.

Question 11.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

À l'issue d'une leçon où tu as organisé la classe en groupes de huit élèves, tu as constaté que les élèves 1, 4 et 7 ne prennent jamais la parole ; comment vas-tu faire pour amener tous les élèves à prendre la parole ?

Je vais...

- A. redistribuer ces élèves dans d'autres groupes et refaire la même activité.
- B. les isoler ensemble dans un même groupe et changer d'activité.
- C. leur reprocher leur silence devant toute la classe.
- D. trouver une situation qui permette à chacun de s'exprimer.
- E. réduire la taille des groupes et les encourager à expliquer leurs difficultés.

1.2. Je mesure ma progression

Reporte-toi aux corrigés pour identifier tes bonnes réponses et compare les résultats que tu viens d'obtenir avec ceux que tu avais obtenus au moment de l'évaluation diagnostique.

2. Ce que j'ai appris

- Qu'est-ce que j'ai appris ?

.....

.....

.....

.....

- Qu'est-ce que je savais déjà ?

.....

.....

.....

.....

JE M'ÉVALUE

- Qu'est-ce que je sais mieux faire maintenant ?

.....

.....

.....

.....

- Qu'est-ce que j'ai apprécié dans cette séquence ?

.....

.....

.....

.....

- Qu'est-ce que je n'ai pas apprécié ?

.....

.....

.....

.....

- Qu'est-ce que je n'ai pas bien compris ?

.....

.....

.....

.....

- Qu'est-ce que je n'ai pas trouvé dans cette séquence ?

.....

.....

.....

.....

CORRIGÉS DU TEST

Question 1.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

Au Sénégal, pour développer la communication orale en français, les élèves...

- A. peuvent utiliser en classe leur langue maternelle.
- B. doivent exclusivement utiliser le français.
- C. peuvent utiliser les deux langues uniquement à la première étape.
- D. peuvent utiliser les deux langues uniquement à la seconde étape.

Question 2.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

Quand on utilise l'approche communicative, on fait de la grammaire...

- A. pour faire apprendre des règles.
- B. en relation avec un projet de production.
- C. pour faire réciter des règles.
- D. pour lire des textes.
- E. pour écrire des textes.

Question 3.

Coche dans cette liste l'avantage ou les avantages de l'approche communicative.

- A. Augmenter la motivation des élèves.
- B. Mettre les élèves directement dans une situation où ils utilisent la langue.
- C. Rendre utiles les compétences travaillées en classe.
- D. Faire répéter comme des perroquets.
- E. Faire réciter par cœur des dialogues ou des énoncés.

Question 4.

Coche dans cette liste la ou les affirmation(s) juste(s).

Dans la perspective actionnelle...

- A. les élèves apprennent en réalisant des tâches.
- B. peu importe la tâche, il faut juste qu'elle existe.
- C. on est aussi dans l'approche communicative.
- D. la motivation est le moteur de l'apprentissage.
- E. la tâche proposée est forcément manuelle.

Question 5.

Coche dans cette liste l'avantage ou les avantages du travail de groupe.

Le travail de groupe permet à l'enseignant...

- A. de faire autre chose pendant ses élèves travaillent.
- B. de préparer les élèves à la vie citoyenne en faisant assumer à chacun sa responsabilité.
- C. de maîtriser la communication dans les grands effectifs.
- D. de différencier le suivi des élèves en tenant compte des besoins de chacun .
- E. le développement de la confiance en soi des élèves.
- F. de gagner du temps dans l'exécution des tâches programmées.
- G. de développer l'autonomie des apprenants.
- H. de multiplier les occasions de faire parler chaque membre du groupe.
- I. de faire partager les expériences personnelles respectives des élèves.

Question 6.

Réponds par vrai ou faux.

Le travail en groupe...

	Vrai	Faux
fait perdre du temps aux apprenants.		X
oblige les élèves faibles et les élèves forts à avancer au même rythme.		X
favorise le bavardage et l'indiscipline.		X
ne permet pas d'avoir une vue d'ensemble de la tâche à réaliser.		X
demande beaucoup de temps de préparation.	X	
ne favorise que les élèves forts.		X

Question 7.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

Pour être efficace en classe, le groupe doit compter...

- A. un à quatre élèves.
- B. deux à huit élèves.
- C. quatre à huit élèves.
- D. quatre à douze élèves.

Question 8.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

L'interaction verticale...

- A. c'est quand l'enseignant s'adresse à ses élèves.
- B. concerne la prise de parole entre élèves.
- C. permet à l'enseignant de se reposer.
- D. favorise l'activité des élèves.

CORRIGÉS

Question 9.

Détermine la ou les fonctions de chaque énoncé en lui faisant correspondre la ou les lettres qui conviennent : A = prendre la parole ; B = céder la parole ; C = clore l'interaction ; D = garder la parole ; E = rétablir le silence.

Khady, tu as la parole.	B
S'il vous plait !	E ou A
Allons, tu connais la réponse ou non ?	B
Merci, Daouda. Hélène, tu veux ajouter quelque chose ?	C et B
Binta ! Écoute-moi ! Tu m'entends ? Hein ?	E
Moi, je ne suis pas d'accord avec vous.	A
J'aimerais donner mon point de vue.	A
Ne trouvez-vous pas que cette scène est poignante ?	B
Bon. Bien ! Qui va commencer ?	B
Pas tous en même temps. Carole a demandé à parler.	E et B
Attends... Laisse-moi finir.	D
Qu'en pensez-vous, monsieur ?	B
Je vous laisse là-dessus. À demain.	C
Au tour de Martin.	B

Question 10.

Coche la ou les affirmation(s) juste(s).

- A. La classe est une aire de jeu.
- B. La nature du jeu commande l'aménagement de l'espace.
- C. L'utilisation du jeu demande une préparation.
- D. Le moment consacré au jeu est une perte de temps.

Question 11.

Coche la ou les bonne(s) réponse(s).

À l'issue d'une leçon où tu as organisé la classe en groupes de huit élèves, tu as constaté que les élèves 1, 4 et 7 ne prennent jamais la parole ; comment vas-tu faire pour amener tous les élèves à prendre la parole ?

Je vais...

- A. redistribuer ces élèves dans d'autres groupes et refaire la même activité.
- B. isoler ensemble dans un même groupe et changer d'activité.
- C. leur reprocher leur silence devant toute la classe.
- D. trouver une situation qui permette à chacun de s'exprimer.
- E. réduire la taille des groupes et les encourager à expliquer leurs difficultés.