

Selon le cadre européen commun de référence, le but de l'apprentissage n'est pas le savoir mais l'action. Et dans le cas du professeur de FLE le but de l'apprentissage linguistique est d'accroître les connaissances et les compétences dès l'adolescence afin de permettre dans le futur de pouvoir agir dans un milieu différent.

Nous sommes là dans la perspective actionnelle, il ne s'agit plus seulement d'apprendre une langue mais d'agir avec elle, Le cadre parle en effet « *d'un acteur social ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine particulier. En effet si les actes de parole se réalisent dans des activités langagières, celles-ci s'inscrivent elles-mêmes à l'intérieur d'actions en contexte social qui seules, leur donnent leur pleine signification* ».

L'approche actionnelle se réalise grâce à la pédagogie du projet, une pratique de pédagogie active qui fait passer des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète.

Pour cela il faut

- 1) présenter le projet à la classe;
- 2) choisir les supports et les contenus;
- 3) partager la classe en groupes et leurs donner des "tâches" à accomplir;
- 4) choisir la période de l'année scolaire pendant la quelle travailler.

Voici des fiches pour des activités actionnelles.

## Fiche 1

### La belle et la bête

Niveau A2+ CECR.

#### Objectifs :

communicatifs: savoir utiliser le lexique appris en classe dans un contexte différent, savoir créer des dialogues à partir d'un canevas, savoir communiquer oralement avec des pairs et avec des adultes, savoir s'exprimer de manière compréhensible.

#### Matériel :

selon la pièce choisie (du carton, des vêtements, une glace, une table, du bois, des feuilles, des bougies, un fauteuil, etc.)

#### Déroulement :

pourquoi proposer aux élèves le théâtre:

- pour faire participer le plus grand nombre d'élèves même ceux qui ont des difficultés en français ;
- pour améliorer les rapports entre enseignants et élèves ;
- pour améliorer les rapports entre les élèves ;
- pour faire découvrir une nouvelle manière d'apprendre ;
- pour trouver le plaisir d'apprendre ;
- pour préparer le spectacle de fin d'année ;

Avant de proposer aux élèves l'atelier le professeur doit effectuer une présélection de deux ou trois pièces qui seront proposées.

Présenter le projet à la classe en racontant les pièces ( annexe 1)

Indiquer le nombre des rôles et après quelques temps établir la liste des rôles ( annexe 2)

Penser à la mise en scène. Toute pièce ne requiert pas de décor sophistiqué, mais il est intéressant de discuter avec les élèves pour trouver quelques éléments qui suffiront à suggérer le lieu, la saison, etc. Montrer dans notre cas le film La Belle et la Bête pour aider les élèves.

Demander

- d'inventer des dialogues qui seront dramatisés
- de confectionner les coutumes
- de créer des programmes attrayants
- de créer des affiches annonçant le spectacle au public
- de choisir des chanteurs si la pièce comporte des parties chantées
- de repérer des élèves musiciens
- de choisir le présentateur ou la présentatrice

de choisir les techniciens du son et de l'éclairage.

Après cette phase dire aux élèves

qu'ils devront travailler de façon autonome (apprentissage du rôle, répétitions, etc.)

qu'ils devront travailler avec les profs de dessins, de musique et de technologie pour créer le décor, les vêtements, la musique, etc.

que des répétitions seront organisées d'abord sans la scénographie et devant la classe

qu'il y aura des séances dédiées à la scénographie, à la bande son,...

qu'il y aura plusieurs répétitions devant la classe avec la scénographie

que la pièce sera jouée devant les parents.

### **Vérification des résultats :**

avant la présentation des résultats, faire une mise au point Les résultats seront vérifiés d'abord par le professeur qui corrige les dialogues et participe aux répétitions, puis pendant une première présentation devant la classe. Si on souhaite présenter l'histoire devant un public, faire plusieurs répétitions.

#### **Annexe 1**

Un brave homme a trois filles, dont deux sont frivoles et la troisième qui s'appelle Belle est sage et belle. Le père apprend qu'il est ruiné par un naufrage et part à la recherche de la fortune qui lui reste. En traversant une forêt, à bout de forces, il aperçoit un château où il est hébergé et nourri. En quittant le château il cueille une rose pour sa fille Belle. Il voit alors un monstre à la tête animale. Il s'agit du seigneur du château qui exige sa vie pour avoir pris la rose. L'homme jure sa bonne foi et la Bête accepte de le laisser revoir les siens à condition de revenir pour recevoir son châtimement. Quand Belle découvre qu'elle est la cause du malheur de son père, elle l'accompagne chez la Bête pour se livrer à sa place.

La Bête la garde et congédie le père. Belle habite dans un beau château, elle est traitée comme une princesse mais elle doit affronter le monstre qui la demande en mariage. Belle ne veut pas consentir, mais avec le temps elle ressent de l'affection pour le monstre qui est une créature bonne. Avant le mariage Belle peut rentrer chez elle pour revoir son père qui est malade de chagrin. Ses sœurs jalouses de sa richesse l'empêchent de rentrer au château. Elles ne savent pas que la Bête ne survivra pas si Belle ne revient pas sous huit jours.

Belle voit en rêve la Bête moribonde et retourne vite au château. La Bête est sauvée car Belle lui promet de l'épouser. Cet aveu détruit la malédiction dont la Bête était victime. Le monstre se transforme alors en beau prince et Belle peut finalement l'aimer.

#### **Annexe 2**

Liste des rôles principaux :

Belle, La bête, le père, les deux sœurs, Coquino ( le valet du père), Orribilo ( le génie du mal), la fée ( le génie du bien), Madame Leprince de Beaumont ( elle rappelle la portée morale de l'histoire).

## Fiche 2

### Un pays imaginaire : Chaleur

Niveau B1 CECR.

#### Objectifs :

communicatifs: savoir utiliser le lexique appris dans un contexte différent ; savoir présenter une courte histoire à l'aide de photos ; savoir créer un slogan publicitaire.

#### Matériel :

des photos ; un ordinateur avec connexion internet ; un TBI.

#### Déroulement :

avant de commencer cet atelier, demander aux élèves de faire une recherche documentaire sur Internet sur les pays d'Afrique où il fait chaud. Faire créer un fichier où ils garderont les adresses des sites qu'ils ont découverts. Lire une histoire simple où l'on décrit un pays vrai ou imaginaire. Poser des questions sur l'histoire et écrire les résultats au TBI.

Cette activité devra permettre de trouver un schéma commun à suivre pendant la phase de création de l'histoire: titre, sujet, couverture, etc.

Contraintes à leur donner: nombre de diapos, utilisation de mots se rapportant au champ lexical du mot *chaleur*.

*Localisation* : ce pays se trouve dans quelle partie du monde ?

*La présentation* : présenter à l'aide d'images et de didascalies l'aspect géographique de ce pays. Inventer aussi une devise et un drapeau.

*Les habitants* : nom des habitants, façon de s'habiller et de se nourrir.

*Langue officielle* : la langue parlée par les habitants, leur faire inventer un dialogue entre deux personnes et le faire enregistrer.

Pour créer le panneau publicitaire, leur montrer des pubs de quelques pays et les analyser ensemble.

*L'aspect* : quel aspect de ce pays est mis en évidence ?

*La présentation* : comment est-il présenté ? à l'aide d'un texte, d'une photo, les mots-clés sont en gras ?...

*Le destinataire* : aux jeunes, aux seniors, aux familles, ...

Les élèves peuvent demander aussi l'aide du professeur de dessin. Après avoir choisi le thème, on établit un plan provisoire du panneau qui sera fait sur une page de cahier ou bien sur le TBI. Après la discussion commune sur les différentes publicités, on passe à la phase de rédaction et de construction du panneau sur le TBI.

#### Vérification des résultats :

Les résultats seront vérifiés d'abord par le professeur qui corrige les histoires et les textes et aussi pendant une première présentation devant la classe.

Si on souhaite présenter l'histoire devant un public faire des répétitions car les élèves devront dans le même temps parler et montrer les diapos. Il faudra demander aux élèves afin de surmonter le trac de la présentation devant les autres, de la préparer en lisant plusieurs fois leur histoire, de la répéter en montrant les photos, de soigner la prononciation, de faire plusieurs répétitions devant la classe et devant le professeur avant la représentation définitive.

## Fiche 3

### Lire un roman

Niveau A2/B1 CECR.

#### Objectifs :

communicatifs: savoir faire des hypothèses ; savoir parler de ses préférences ; savoir comprendre un simple roman; savoir présenter ce roman à l'aide d'un schéma ; savoir rédiger un court texte pour parler de l'histoire lue.

#### Matériel :

un roman, un cahier, du carton A3, des crayons, de la colle, du bois, un marteau, des clous, des coussins.

#### Déroulement :

pendant une mise en commun on demande aux élèves pourquoi est- il important de lire. Le professeur écrira au tableau les réponses :

Par exemple: pour communiquer, pour découvrir des informations, pour faire quelque chose, pour se documenter, ....

On décide avec les élèves que pendant les séances la classe changera d'aspect. En effet on peut créer un coin lecture et demander

aux apprenants d'apporter des coussins

aux apprenants de créer avec le professeur de technologie un présentoir

au responsable de la bibliothèque de prêter des romans et des dictionnaires à la classe.

La première séance commence avec la lecture du décalogue ( annexe 1) de Daniel Pennac sur la lecture. Il aborde le problème du manque d'intérêt pour la lecture.

*Etes- vous d'accord avec Daniel Pennac ? Ecrivez vos droits qui seront affichés dans le coin lecture.*

Pour continuer et mettre l'eau à la bouche aux élèves, il faut les apprivoiser non seulement en créant l'atmosphère mais aussi en donnant une piste à suivre avant d'aborder n'importe quelle lecture.

- Vous avez choisi un roman et avant de le commencer, observez attentivement la 1<sup>ère</sup> de couverture car tout l'univers de l'histoire s'y cache.
- Le titre a été choisi par l'auteur pour évoquer chez le lecteur un lieu, une époque, un personnage, une aventure et il peut être associé à une image. Que représente-elle ? Y a-t-il des personnages, des humains ou des animaux ? Appartiennent-ils à notre époque, au passé ou au futur ? S'il y a plusieurs personnages quel rapport y a-t-il entre eux, selon vous ?

- Parfois, des images représentent un décor. Regardez-le, bien il pourra vous introduire dans le lieu où se déroule l'action. L'époque est-elle précisée par le dessin ? Quelles couleurs ont été choisies, pourquoi ?
- Maintenant vous pouvez imaginer le début de ce roman.... Pourquoi ne pas écrire quelques lignes dans votre cahier ? Après avoir lu les 10 premières pages faites une comparaison.

Vous avez terminé votre lecture mais le professeur est encore ici pour vous accompagner pendant la réflexion.

- Ce roman vous a-t-il déçu ou surpris ? Essayez d'expliquer. Qu'avez-vous appris de nouveaux que vous n'attendiez pas ?
- En regardant de nouveau la 1<sup>ère</sup> de couverture qu'est-ce que vous remarquez maintenant ?
- Pouvez-vous imaginer une nouvelle couverture ? Demandez l'aide à votre prof de dessin.

On peut demander aux élèves de le présenter en classe et pour cela il faut donner un plan à suivre:

Titre du roman : .....

Auteur : .....

Editeur : .....

Thème : .....

Genre : .....

Résumé : (pour le résumé il faut écrire un court texte où il ne faut pas oublier de parler de

- l'histoire : Où se passe-t-elle ? Quand se passe-t-elle ? Quelle est la situation initiale ? Quelle est la situation finale ? Il y a-t-il plusieurs histoires ?
- les personnages : Qui est le personnage principal ? Quel est son nom ? Quel est son âge, son activité ? Quels sont les traits de son caractère ? Qu'est-ce qu'il aime et qu'est-ce qu'il déteste, ...

Pour terminer votre résumé essayez d'expliquer ce qui vous a plu ou déplu.

Activités pour continuer l'exploration de l'univers de l'imagination

- si le roman vous a touché essayez de réécrire une autre fin ....
- dessinez une nouvelle couverture du roman (demandez de l'aide au prof de dessin)
- créer l'affiche où vous présenterez l'atelier « le coin lecture » aux parents.
- faire des répétitions avant de présenter votre travail aux parents.

### **Vérification des résultats :**

avant la présentation des résultats, faire une mise au point sur le contenu linguistique des textes produits. Les résultats seront vérifiés d'abord par le professeur qui corrige les travaux puis pendant une première présentation devant la classe.

Si on souhaite présenter l'atelier devant un public, faire des répétitions. Il faudra demander aux élèves afin de surmonter le trac de la présentation devant les autres, de



se préparer en lisant plusieurs fois leur texte, de soigner la prononciation, de faire plusieurs répétitions devant la classe et devant le professeur avant le spectacle final.

## Annexe 1

### LES DROITS IMPRESCRIPTIBLES DU LECTEUR

1. Le droit de ne pas lire.
2. Le droit de sauter des pages.
3. Le droit de ne pas finir un livre.
4. Le droit de relire.
5. Le droit de lire n'importe quoi.
6. Le droit au bovarysme (maladie textuellement transmissible).
7. Le droit de lire n'importe où.
8. Le droit de grappiller.
9. Le droit de lire à haute voix.
10. Le droit de nous taire

## Fiche 4

### Un match de football

Niveau A2+ CECR.

#### Objectifs :

linguistiques: lexique relatif au champ lexical du football.

communicatifs: savoir comprendre un texte écrit; savoir écrire un texte à partir d'une vidéo; savoir produire un texte pour présenter un match de football.

#### Matériel :

l'enregistrement d'un match du championnat de football ; un texte sur le football ; un cahier.

#### Déroulement :

présenter le projet aux élèves: commenter un match de football à la manière d'un speaker de la télévision. Avant de voir l'enregistrement du match, il faut fournir aux élèves le lexique nécessaire. Pour cela on peut leur faire lire un texte (annexe 1) qui explique le jeu. Puisque il s'agit d'un moment de détente même si linguistique, ne pas proposer de questions pour vérifier la compréhension de ce texte, mais donner des photocopies que les élèves devront lire silencieusement. Conseiller de prendre des notes sur les mots les plus utilisés.

Ex : attaquant ; coup franc ; etc.

Pendant une séance, le prof d'éducation physique et sportive montre une vidéocassette avec l'enregistrement d'un match du championnat. Il ne faut pas montrer le match en entier mais les moments les plus importants du point de vue du jeu. Les élèves doivent prendre des notes et découvrir la façon dont le speaker commente le match.

Après cette phase

- demander aux élèves de travailler en couple
- lancer l'activité : montrer une courte séquence de la même vidéo sans le son
- à l'écrit : demander aux élèves d'en faire un commentaire
- demander aux élèves de nommer un rapporteur
- faire lire le commentaire une première fois sans la vidéo afin de corriger les fautes
- lire le commentaire avec la vidéo
- présenter devant la classe le commentaire de la séquence

Après une mise en commun pendant laquelle on discute sur les difficultés

- demander aux élèves de travailler individuellement et de choisir une séquence qu'ils devront commenter
- présenter le commentaire devant la classe et le professeur d'EPS

### **Vérification des résultats :**

Avant la présentation des résultats, faire une mise au point sur les contenus linguistiques et de communication. Les résultats seront vérifiés d'abord par le professeur qui corrige les commentaires et aussi pendant une première présentation devant la classe et le prof de EPS.

Si on souhaite présenter l'atelier devant un public, faire des répétitions. Il faudra demander aux élèves afin de surmonter le trac de la présentation devant les autres, de la préparer en lisant plusieurs fois leur commentaire, de répéter devant la télé, de soigner la prononciation, de faire plusieurs répétitions devant la classe et devant le professeur avant la représentation finale.

#### **Annexe 1**

L'enjeu consiste à envoyer le ballon dans les buts adverses. On peut toucher avec n'importe quelle partie du corps sauf les bras et les mains; seul le gardien de but en a le droit. Défenseur, milieux de terrain et attaquants : tous collaborent au résultat final. Le terrain (d'une longueur de 120 m au maximum), divisé en deux par une ligne médiane, est délimité à ses extrémités par des lignes de but (dans sa largeur) et des lignes de touche (dans sa longueur). Devant chaque but est délimitée une « surface de réparation » à l'intérieur de laquelle toute faute commise par un défenseur sur un attaquant adverse est sanctionnée par un penalty, qui est un coup franc tiré depuis le « point de réparation ». La surface de réparation est un rectangle délimité par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but (qui se trouvent à 16, 5 m de chaque poteau de but), unies entre elles par une troisième ligne, parallèle à la ligne de but. Cette surface est la seule où le gardien de but peut toucher le ballon avec les mains. Il faut faire attention au hors-jeu: quand un joueur se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon au moment où celui-ci est joué par un partenaire et s'il y a moins de deux adversaires (dont le gardien) entre lui et la ligne de but. Le hors-jeu est sanctionné par un coup franc indirect. Les deux buts sont situés au centre des lignes de but. Chaque équipe dispute le match avec 11 joueurs ; chacune d'entre elles, dispose d'autant de remplaçants, qui sont assis pendant le match sur le banc avec l'entraîneur. Une rencontre dure 90 mn : elle est divisée en deux mi-temps de 45 mn chacune. Dans les matchs à élimination directe, en cas d'égalité au terme des 90 mn réglementaires, les équipes jouent une prolongation de deux fois quinze mn. Si l'égalité se maintient, on procède à des tirs au but. Le vainqueur est celui qui fait plus de penalty.