

CASA CORPULUI DIDACTIC DÂMBOVIȚA
INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN DÂMBOVIȚA
LICEUL TEHNOLOGIC VOINEȘTI
ȘCOALA GIMNAZIALĂ MĂNEȘTI

Lucrările Simpozionului județean

INOVAȚIE ȘI CREATIVITATE ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE

Nr. 1/2023

**ISSN 2972 – 1628
ISSN-L 2972 – 1628**

**Târgoviște
2023**



CUPRINS

AUTORI

BURDUCEA Mădălina	4
Școala Gimnazială "Prof. Paul Bănică" Târgoviște	
CATANĂ Elena-Teodora	6
Colegiul Economic "Ion Ghica" Târgoviște	
CIOBANU Roxana Ionela	8
Școala Gimnazială "Mihai Viteazul" Târgoviște	
DAVIDOIU Georgiana	12
Colegiul economic „Ion Ghica”, Târgoviște	
ENIA Mădălina	14
Școala Gimnazială Osoi, Comarna, Iași	
FLOREA Maria Cristina	15
Colegiul Național "Ion Luca Caragiale" Moreni	
IACOB Lidia	17
Liceul Tehnologic Voinești, jud. Dâmbovița	
NANU Simina	19
Școala Gimnazială "Mihail Sadoveanu"- Dumbrăvița, Jud. Botoșani	
NIȚA Oana	20
Școala Gimnazială Mănești, Dâmbovița	
ȘTIRBU Ana-Maria	23
Liceul Tehnologic "Nicolae Iorga", Negrești, Vaslui	
VORNICEANU Cristina	27
Colegiul Tehnic "Samuil Isopescu", Suceava	
ZAMFIRESCU Raluca	30
Profesor Liceul "Voievodul Mircea" Târgoviște, Dâmbovița	
CHELĂRESCU Florina	32
Liceul Teoretic "Ion Heliade Rădulescu", Târgoviște	
FULGER Diana Elena	34
Colegiul Economic "Ion Ghica", Târgoviște	
GAVRILESCU Dorica	37
Colegiul Național "Spiru Haret", Tecuci	
ILINA Elena	39
Școala Gimnazială Nr. 1 Valea Danului, Argeș	
MANOLE Delia Magdalena	42
Colegiul Național Pedagogic Carol I, Câmpulung, Argeș	
PARASCHIV Oana Nicoleta	43
Liceul Tehnologic "Udrea Băleanu"	
STANCIU Natalia	46
Școala Gimnazială "Vasile Cârlova", Târgoviște	
VOINESCU Diana-Elena	47
Școala Gimnazială "Nicolae Vlad" Pucheni	
BUZEA- LUSTREA Maria- Zenobia	50
Colegiul Național Vasile Goldiș/Școala Gimnazială Aurel Vlaicu, Arad	
CHEOSEA Mirela-Nicoleta	52
Liceul Tehnologic "Constantin Brâncoveanu" Târgoviște	
COLTUNEAC Raluca Elena	57
Colegiul Tehnic "Samuil Isopescu", Suceava	

CONSTANTINESCU Irina	59
Colegiul Economic "Virgil Madgearu", Constanța	
ENACHI Oana-Maria	67
Liceul Tehnologic Voinești, Dâmbovița	
LIȚĂ ȘTEFANIA MIHAELA	74
Liceul Tehnologic Nucet	
MANEA Georgiana	80
Școala Gimnazială "Dora Dalles" Bucșani	
NIȚULESCU Alina	83
Școala Gimnazială Bărbulețu	
ONETE Adriana	88
Școala Gimnazială Decindeni-Dragomirești	
PETRIȘOR Mihaela Andreea	96
Liceul Tehnologic Cojasca-Școala Gimnazială Cojasca	
STOICA ADELUȚA	102
Liceul Tehnologic "Iordache Golescu", Găești	
IACOB LIDIA	107
Liceul Tehnologic Voinești	

COLECTIVUL DE REDACȚIE / COORDONATORI REVISTĂ

Prof. Niță Oana, Școala Gimnazială Mănești, Dâmbovița
Prof. Iacob Lidia, Liceul Tehnologic Voinești, Dâmbovița

Autorii își asumă întreaga responsabilitate pentru conținutul și corectitudinea științifică a materialelor publicate!

L'INTÉGRATION DES TICE DANS L'ACTIVITÉ DIDACTIQUE – UNE NÉCESSITÉ POUR MOTIVER

prof. Burducea Mădălina,
Școala Gimnazială "Prof. Paul Bănică" Târgoviște

L'intégration des TICE dans l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères constitue un fond inépuisable de ressources en supports didactiques et en pratiques pédagogiques. On peut les utiliser comme une "bibliothèque" virtuelle de ressources de différents types (audio, visuel, audio-visuel, écrites, etc) sur laquelle on peut compter afin de préparer des cours motivants et captivants pour nos élèves. Internet est aussi un outil grâce auquel les élèves pourront communiquer dans un contexte authentique (*accroître l'exposition à la langue authentique* étant l'un des objectifs majeurs stipulés par le CECRL) ou tout du moins plus interactif que l'espace classe, être acteur de leur propre apprentissage et avancer à leur rythme. Souvent pensées en fonction d'une perspective actionnelle préconisée dans le CECRL, les perspectives d'usage des TICE à des fins didactiques, depuis l'exploitation en classe de ressources internet jusqu'à l'utilisation du tableau blanc interactif, sont multiples.

Pour travailler toutes les compétences, on peut utiliser une séquence de film, une recette de cuisine, un dessin animé, un court-métrage, une publicité, un reportage court, un fait divers, un clip (chanson), un jeu télévisé. Le côté authentique de ce type de séquences permet aussi d'aborder l'interculturel.

Les TICE permettent aux apprenants de :

- se familiariser de façon plus agréable à la langue française ;
- travailler sur des textes authentiques ;
- s'auto-évaluer ;
- s'entraîner à la compréhension orale grâce aux ressources audio-visuelles en ligne ;
- s'entraîner à la production orale ou écrite, grâce aux dictionnaires, encyclopédies et outils de prononciation ;
- réaliser, de façon autonome et individualisée un travail de recherche guidée sur internet ;

Les avantages de l'utilisation des TICE dans les pratiques d'enseignement et d'apprentissage sont nombreux. Thierry Lancien considère que "les tâches assignées en classe deviennent plus variées et moins abstraites, mettant en œuvre de nouveaux savoir-faire : savoir accéder à l'information, savoir traiter les informations en parallèle (les comparer, les rapprocher ou les opposer), puis savoir les produire et les exposer" (1998). D'autre part, l'utilisation des TICE transforme les rôles et places respectifs de l'enseignant et de l'apprenant.

Le professeur devient ainsi un facilitateur d'apprentissage et travaille à l'autonomisation progressive de ses apprenants, en leur permettant d'acquérir les démarches et les stratégies d'apprentissage, les savoir-faire, la capacité de réflexion nécessaire à des fonctionnements autonomes, interactifs et indispensables à la résolution de problèmes. Même si l'enseignant reste celui qui aide l'élève à atteindre les objectifs fixés, construire sa démarche et surmonter les obstacles, en continuant à anticiper, planifier, réaliser et évaluer, il n'est plus la référence unique en matière de savoir.

Quant à l'apprenant, il est non seulement un apprenant mais aussi un explorateur et un utilisateur du *monde en ligne*. Il devient acteur de sa formation. Les nouvelles technologies favorisent l'autonomie de l'élève à travers une individualisation des apprentissages, en rendant possible une diversification des activités, des rythmes, des modalités d'aide et d'évaluation.

Les TICE sont des moyens facilitateurs pour mettre en œuvre la recommandation du CECRL : "Démarche actionnelle : donner du sens à l'apprentissage" transposée dans la pédagogie du projet, de

la réalisation d'un produit final qui justifie les activités langagières et les compétences mises en œuvre.

Répondant à l'un des objectifs majeurs stipulés par le CECRL, qu'on a déjà mentionné dans le chapitre précédent, les TICE permettent l'accès à une multitude de ressources :

- sites web présentant des documents didactisés ;
- sites web commerciaux ou non ;
- ressources vidéo : chaînes TV en ligne comme TV5 monde, sites d'hébergement vidéo comme YouTube ou Daily Motion ;
- ressources audio : fichiers son authentiques et d'actualité grâce aux radios en ligne comme RFI, Canal Académie, France Culture, France Musique, Arte Radio, etc ;
- journaux en ligne ;
- documents iconographiques (images, photos, cartoons, cartes);
- dictionnaires en ligne Mediadico, Linternaute, Lexilogos, etc ;
- encyclopédies (Wikipédia) ou cartes (google map) en ligne ;
- blogs (avec liens vers sites Web, documents audio, vidéo, iconographiques).

Il faut mentionner aussi quelques sites sur lesquels on peut trouver des ressources didactiques ou pédagogiques, puis nous verrons plusieurs utilisations d'internet en classe de FLE à travers des sites pédagogiques, mais aussi avec des sites authentiques dans lesquels les élèves devront évoluer.

- Sites portails FLE /répertoires de ressources /fiches pédagogiques

www.fle.fr (emploi, cartable connecté : nouvelles ressources Internet, actu du FLE) ;

www.lepointdufle.net (répertoire très riche pour toutes les compétences) ;

www.insuf-fle.hautetfort.com (blog très complet) ;

www.platea.pntic.mec.es/cvera/ressources/recursosfrances.html (Carmen Vera Perez) Grand répertoire de ressources ;

www.cinemafrancais-fle.com (fiches pédagogiques de films) ;

www.fdlm.org (Site de la revue des profs de FLE/Fiches pédagogiques et articles didactiques) ;

www.ciep.fr (Site officiel pour DELF et DALF, exemples et sujets d'examens) ;

www.franparler.org (répertoire de ressources, fiches pratiques et techniques) ;

www.edufle.net (fiches et articles didactiques, ressources) ;

www.echo-fle.org (Site de l'AF de Sydney, fiches pédagogiques selon niveaux) ;

<http://allumez-le-fle.blogspot.com> (blog de ressources) ;

www.imagiers.net (banque d'images, fiches de vocabulaire, site très complet avec fiches PDF à télécharger).

En effet, les ressources multimédia utilisées pendant la classe de français suscitent l'intérêt des élèves, focalise leur attention, leur offrent la possibilité de s'habituer à la réalité francophone, autre que celle qu'ils rencontrent d'habitude en classe. Les professeurs, eux aussi, ont la possibilité de diversifier les activités, de travailler toutes les compétences et de déterminer les élèves à continuer l'apprentissage du français chez eux.

BIBLIOGRAPHIE

Berard, E., *L'approche communicative*, Paris, CLE International, 1991.

Bourdieu, P., *Ce que parler veut dire*, Paris, Fayard, 1982.

Cadre Européen commun de référence pour les langues: apprentissage, enseignement et évaluation, Strasbourg, 2001.

Courtillon, J., *Élaborer un cours de FLE*, Paris, Hachette, 2002.

Damoiseau, R., *La classe de conversation*, Paris, BELC, 1968.

Narcy, J.-P., in Ginet, A., *De laboratoire de langue à la salle de cours multi-médias*, Nathan, Paris, 1997.

Tagliante, Ch., *L'évaluation*, Paris, CLE International, 1998.

Tagliante, Ch., *La classe de langue*, Paris, CLE International, 1994.

Vion, R., *La communication verbale. Analyse des interactions*, Paris, Hachette, 1992.

Weiss, F., *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Hachette, 1983.

NOUVELLES TECHNOLOGIES DANS L'ENSEIGNEMENT DU FLE L'UTILISATION DES CARTES CONCEPTUELLES

**Prof. Catană Elena-Teodora,
Colegiul Economic "Ion Ghica", Târgoviște**

La réforme de l'éducation implique, outre la réorganisation des programmes scolaires le changement des stratégies didactiques. Les stratégies didactiques occupent une place privilégiée dans l'ensemble des facteurs responsables de la réussite scolaire des élèves. Elles mettent en évidence la capacité de l'équipe pédagogique à choisir et combiner dans un certain ordre les méthodes, les procédés et les moyens pédagogiques, les formes de regroupement des étudiants, en sélectionnant et structurant les contenus scientifiques en fonction des objectifs proposés.

Depuis quelques décennies, l'utilisation de l'informatique et des nouvelles technologies fait partie du quotidien de chacun d'entre nous. Pour suivre le rythme du temps, l'éducation doit évoluer et se personnaliser, offrant à l'apprenant un environnement d'apprentissage plus significatif. De plus en plus d'enseignants introduisent de nouvelles technologies à des fins de formation, car elles peuvent servir d'outils puissants pour un apprentissage participatif efficace. L'environnement d'apprentissage assisté par la technologie améliore les résultats d'apprentissage dans l'acquisition de la langue et stimule la mise en œuvre d'un apprentissage de qualité.

L'une des fonctions du cerveau humain est d'interpréter les informations reçues par les récepteurs, qui sont traitées beaucoup plus facilement lorsqu'elles sont reçues sous forme visuelle. Par conséquent, un dessin ou un diagramme peut faciliter l'assimilation d'informations complexes. Les cartes conceptuelles sont une méthode d'organisation graphique des concepts et des relations entre eux.

Basées sur la théorie de l'assimilation, les cartes conceptuelles reposent sur le principe selon lequel le facteur le plus important influençant l'apprentissage est ce que l'apprenant sait déjà (Bayram, 1995). À cet égard, la recherche a montré que les cartes conceptuelles peuvent être utilisées pour faciliter un apprentissage significatif (Abram, 2001).

Novak décrit la logique des cartes conceptuelles en définissant trois termes clés : concept, énoncé et apprentissage. Les énoncés établissent des liens entre les concepts ; ils doivent être concis, complets, accessibles. L'apprentissage implique la construction active de nouveaux énoncés. Formellement, la carte conceptuelle est un graphique composé de nœuds et de flèches. Les nœuds correspondent à des termes importants (les concepts y sont notés). Les références expriment la relation entre deux concepts (nœuds); l'indication sur la flèche montre la relation entre les deux concepts, comment ils sont liés l'un à l'autre.

L'utilisation de cartes conceptuelles conduit à faciliter le processus d'apprentissage en stimulant l'activisme, conduisant à la formation et au développement de compétences fonctionnelles, telles que les compétences de traitement, la systématisation, l'utilisation pratique des connaissances. Parmi les avantages de l'apprentissage actif, nous pouvons souligner le comportement participatif, la pensée créative et le renforcement des connaissances.

Connaissant le volume de connaissances à assimiler dans le domaine du français langue étrangère ainsi que la difficulté à appréhender certains aspects liés à la grammaire et au vocabulaire, aborder de nouvelles notions par la méthode des cartes conceptuelles est très utile.

La grammaire est célèbre pour ses nombreux concepts interdépendants. Enseigner la grammaire avec ses concepts interconnectés est un défi pour chaque professeur de langue. Par conséquent, l'utilisation de cartes conceptuelles pour enseigner différents concepts de grammaire aux apprenants et l'apprentissage à travers des cartes conceptuelles sont plus efficaces que d'autres options éducatives.

La recherche en langues étrangères est assez bien représentée par rapport aux autres domaines. Le sujet des cartes conceptuelles est très complexe, vaste et en même temps nouveau. Cependant, peu

d'études ont été menées avec cet outil dans l'enseignement de la grammaire (Boyle & Weishaar, 1997; Clements-Davis & Ley, 1991 ; Dimino et al., 1990). Par conséquent, ce sujet nécessitera des recherches supplémentaires sur la façon d'appliquer les cartes dans l'assimilation des nouvelles connaissances par les élèves.

L'apprentissage est étroitement lié à la mémoire. L'oubli, dans une certaine mesure, est dû au manque de liens avec les informations stockées quelque part dans l'esprit. Si nous traitons les informations à un niveau profond et significatif, puis les stockons dans notre réseau cognitif, il sera beaucoup plus facile de les récupérer en cas de besoin car il existe de nombreuses connexions qui facilitent la récupération. Plus il y a de liens entre les idées et plus la carte cognitive des idées associées est complète, plus grandes sont les chances de retrouver une de ces relations et, grâce à cette idée connexe, de rappeler les informations nécessaires.

Prenons l'exemple de la mémorisation du vocabulaire : si une personne ayant une mauvaise mémoire essaie de mémoriser simplement un mot, son orthographe et son sens, il sera rapidement oublié. Cependant, s'il traite chaque mot comme faisant partie d'un réseau cognitif d'idées liées à un niveau profond, la mémorisation et la fonctionnalité seront grandement améliorées, et le mot fera partie de son vocabulaire actif. Le sujet du processus de connaissance, dans notre cas l'étudiant, y participe activement, car il construit ses connaissances en fonction de son expérience.

Un enseignement efficace est si crucial pour l'apprentissage que les produits de l'enseignement tels que l'acquisition de connaissances, de compétences et d'attitudes dépendent beaucoup de l'enseignement efficace de l'enseignant. L'efficacité de l'apprentissage d'un enseignant et des élèves peut être améliorée grâce à la stratégie appropriée adoptée dans une situation d'apprentissage. Dans l'enseignement du FLE ces dernières années, la prise de conscience croissante de l'importance de la centration sur l'apprenant dans la situation d'enseignement-apprentissage a suscité beaucoup d'attention en ce qui concerne la compréhension de la façon dont les apprenants apprennent et comment les aider à apprendre les concepts.

Bibliographie

1. Audet, S. et Denhière, G. (1989). Le fonctionnement cognitif dans la compréhension de textes.
2. Bihouée, Pascal (2009) cours et support l'art de préparer sa classe, la boîte à outil des enseignants, édition d'organisation Master Class.
3. Blanc, N. et Brouillet, D. (2005). Comprendre un texte. L'évaluation des processus cognitifs. Paris : Éditions In Press
4. Boissart, Marielle (2012), carte conceptuelle : outil d'apprentissage et de communication, édition Setes
5. Buzan, T. et Buzan, B. (2003). Mind map: dessine-moi l'intelligence. Paris: Eyrolles Éditions d'Organisation
6. Cuq, Jean- Pierre et Gruca, Isabelle (2003), Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Grenoble, Groupe Horizon
7. Jagot, Paul-Clément (2009) ; Comment développer votre mémoire. L'art d'apprendre, de retenir et de se rappeler exactement, édition Mehdi.
8. Mongin, Pierre ; De Broeck, Fabienne La boîte à outils : enseigner autrement avec LE MIND MAPPING, cartes mentales et conceptuelles, édition Dunod juin 2016
9. Mongin, Pierre et Luis, Garcia, Organisez vos projets avec le Mind Mapping, des dessins eu services de vos desseins, DUNOD, Paris, 2ème édition, 2014
10. Porcher, Louis (2004), L'enseignement des langues étrangères, Paris, Hachette
11. Tagliante, Christine (2006), La classe de langue : techniques et pratiques de classe, Paris, CLE international

LE JEU DIDACTIQUE – STRATÉGIE MODERNE POUR APPRENDRE LE FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE

Prof. CIOBANU Roxana Ionela,
Școala Gimnazială "Mihai Viteazul", Târgoviște

Acum mai mult de treizeci de ani, un grup de experți în didactica limbii franceze ca limbă străină (FLE), printre care și Jean-Marc Carre și Francis Debyser, explorau teritoriul aflat la congruența dintre joc, creativitate și limbaj, termeni care compun și titlul cărții devenite clasice *Jeu, langage et créativité* (1978). Rămân încă neexplorate multiple aspecte. Astfel, în prezent, este problematizată legătura dintre joc, limbaj și creativitate, în lumina noilor abordări ale didacticii limbii franceze și, mai ales, din perspectiva acțională instaurată de către Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi.

À cause du fait que dans la mentalité populaire, le jeu renvoie à l'idée de divertissement, il s'opposant au travail et au sérieux, la plupart des enseignants manifeste une réticence à intégrer les jeux dans l'enseignement même si le potentiel pédagogique des jeux est attesté depuis plusieurs années, surtout dans le processus d'apprentissage des langues.

Quoique le jeu soit parfois considéré comme une perte de temps on l'utilise pour détendre l'ambiance, décontracter ou motiver les élèves, par conséquent, cette « perte de temps » devient nécessaire et le professeur - plus familier avec ses élèves. En même temps il peut créer de bonnes conditions pour l'enseignement de la langue.

À l'opinion de Patrice Julien «*le jeu peut être plus qu'un simple gadget pédagogique. Il peut devenir un état d'esprit.*»¹ Grâce aux activités ludiques les capacités individuelles sont mises en cause de manière beaucoup moins culpabilisante qu'à travers les modes d'évaluation traditionnelle du système scolaire. Le jeu dans la classe de langue est un dossier destiné aux enseignants et intervenants en deuxième langue. Pour avoir un bon résultat le professeur doit organiser son activité et établir ses objectifs.

Fontier et Le Cunff opinent qu' «*introduire le jeu dans une classe de langue, c'est proposer une liberté (relative) à l'intérieur d'un apprentissage ; introduire l'apprentissage d'une langue dans un jeu, c'est ajouter un code second à un code premier, autrement dit un nouveau système de conventions, le joueur étant celui qui a accepté ces dernières.*»²

Gulea parle de plusieurs fonctions que le jeu peut avoir³:

a) *la fonction d'organisation* est importante dans la préparation du jeu et présente quelques avantages:

- les enfants sont actifs et ils travaillent par groups ou par des couples;
- les jeux rendent possible le déroulement des interactions différenciées ;
- par le jeu, les élèves se connaissent mieux et assument leur responsabilités ;
- on doit avoir «*des solutions de rechange pour les apprenants qui ne souhaiteraient pas participer au jeu ;*»⁴
- le choix du «*meilleur moment pour répartir le matériel (avant ou après l'explication de la règle ; avant ou après le tour d'échauffement, ci celui-ci est jugé nécessaire).*»⁵

b) *la fonction motivationnelle* motive les élèves pour participer aux jeux. Elle sert comme support pour l'attention de l'apprenant et la mise en mémoire pour les nouvelles connaissances. Jouer

¹ P. Julien, *Activités ludiques*, Paris, Clé International, 1988, p. 4.

² M. Gulea, *Activités ludiques dans l'enseignement / l'apprentissage du français*, București, Politehnica Press, 2012, p. 10.

³ *Ibidem*, p. 11.

⁴ Haydée Silva, *op. cit.*, p. 37.

⁵ *Ibidem*, p. 38.

c'est être en compétition avec les autres. Vouloir gagner représente une motivation supplémentaire pour participer et permettre aux élèves de pouvoir s'exprimer pour de réels besoins de communication.

c) *la fonction didactique* développe la personnalité des enfants, la compétence de communication, des capacités intellectuelles, tactiques puisque les élèves sont intéressés à perfectionner ses compétences et ses capacités qui sont importantes pendant le déroulement du jeu didactique.

Le jeu aide le professeur à différencier sa pédagogie, à s'adapter aux besoins diversifiés des élèves un même jeu en faisant varier règles et exigences. L'enseignant peut choisir, en fonction des besoins qu'il a évalués, le jeu qu'il va proposer ; il peut faire jour ensemble des élèves qu'il observera avec soin de façon à mieux comprendre l'origine de leurs difficultés et concevoir une progression adaptée.⁶

d) *la fonction cognitive et affective* joue un rôle important dans l'enseignement / l'apprentissage d'une langue étrangère parce que l'activité didactique doit se baser sur la fonction de la théorie des intelligences multiples, les styles d'apprentissage des enfants comme

De nos jours, les stratégies interactives dans la classe de langue offrent des **avantages** pour l'exploitation du point de vue pédagogique. Les élèves peuvent travailler par groupes qui sont l'endroit idéal de l'action sociale, fortement valorisée dans les nouvelles orientations méthodologiques. Selon Silva⁷ dans la classe de langue le jeu - pédagogique ou non - présente trois grands types d'avantages: des avantages moteurs, des avantages affectifs et des avantages cognitifs.

a) les avantages moteurs permettent aux élèves de connaître leurs capacités et de trouver une motivation pour les dépasser. Pendant le jeu, les apprenants exercent la motricité fine et la motricité globale et perfectionnent leurs habiletés en sollicitant le corps, l'intellect et la sensibilité.

b) les avantages affectifs.

Le jeu a un rôle important du point de vue affectif parce qu'il permet aux élèves d'explorer avec légèreté, entre autres, le rôle de partenaire, d'adversaire et de leader dans la classe de langue et offre l'occasion de multiplier les contacts fondés sur le respect de conventions réciproques. Le jeu est un outil de socialisation important qui présente une considérable capacité de transmission des connaissances culturelles dans l'enseignement des langues.

c) les avantages cognitifs.

Le jeu contribue dans ce cas au travail de classification, d'ordination et de recherche de relations. Il contribue également à la meilleure structuration du temps et de l'espace, au développement de l'expression et de la communication entre les élèves, à la fixation de certains éléments logiques indispensables, pour la résolution de problèmes.

D'autre part, le jeu employé en classe de langue permet aux apprenants de briser la rigidité une relation pédagogique traditionnelle, de participer en nombre plus grand, organisés en groupes ou sous-groupes, de s'exprimer correctement et de manière diversifiée dans une langue étrangère et de mieux prendre conscience de soi. Le jeu en classe de langue permet aussi l'utilisation d'une pédagogie différenciée pour diverses activités. Il constitue une situation authentique qui peut être facilement transposée en classe.

L'application du jeu en classe de langue peut avoir non seulement des avantages, mais aussi des **inconvenients**.

1) difficultés liées au contexte pédagogique

a) Pour les élèves:

- « *le décalage entre le mode habituel d'enseignement et les conditions de réalisation du jeu* »⁸ peut être perçu comme déstabilisant pour l'enseignant et pour les apprenants ;
- le jeu est employé comme test et les apprenants peuvent être inhibés;
- « *le jeu auquel les apprenants pourraient aimer jouer n'est pas un jeu pédagogique.* »⁹

⁶ Cahiers Pédagogiques n°448, Décembre, « Le jeu en classe », 2006, p. 104.

⁷ H. Silva, *Le jeu en classe de langue*, Paris, Clé International, 2008, pp. 24 -25.

⁸ H. Silva, *Le jeu en classe de langue*, Paris, Clé International, 2008, p. 28.

⁹ *Ibidem*, p. 32.

b) Pour les professeurs:

- ils n'acceptent pas l'incertitude envers à un outil ludique pouvant échapper aux normes conventionnelles;
- ils « *redoutent l'inconnu, le changement, les remises en questions. Jouer en classe de langue peut faire croire à un manque de sérieux.* »¹⁰
- parfois, les enseignants accordent plus de temps pour la mobilisation du jeu;
- le professeur emploie le jeu avec une fonction linguistique et limite son utilisation.

2) difficultés liées au changement de statut des participants

- le jeu les oblige « *à quitter le cadre contraignant mais sécurisant de l'enseignement dit traditionnel et à s'impliquer de façon plus autonome et personnelle.* »¹¹
- certains apprenants craignent de s'exposer en groupe, de se trouver dans une situation inconfortable et refusent de participer aux jeux pour des raisons personnelles;

3) difficultés liées à des aspects d'ordre technique

Pour les apprenants le jeu choisi peut ne pas correspondre aux conditions matérielles d'une salle de classe et comporte beaucoup de bruit. Pour les professeurs « *l'enseignant manque d'expérience ludique et commet des erreurs dans la mise en place du jeu.* »¹²

Les caractéristiques principales qu'un jeu didactique devrait avoir pour être exploité efficace dans l'enseignement sont les suivantes:¹³

Premièrement, le jeu doit être bref (environ deux heures scolaires) car il ne doit pas être interrompu. Puis, il doit être simple pour que les règles soient comprises rapidement; une longue mise en train entraîne l'ennui et décourage les apprenants. Pourtant, on doit maîtriser parfaitement la matière sur laquelle porte le jeu.

Deuxièmement, il est important que le jeu comporte quelque chose d'hasard pour qu'on n'oublie pas le caractère ludique et dramatique du jeu. Pas finalement, le jeu doit s'intégrer aisément dans le scénario didactique, être lié au sujet traité. Alors, le jeu ne devrait pas être une séquence didactique exceptionnelle, mais il ne doit pas non plus être répété assez souvent durant une année scolaire.

La variété des jeux qui peuvent être exploités en classe de langue doit correspondre à diverses situations de classe et répondre à divers objectifs : « *tout dépend de la règle ou plus exactement de la grammaire du jeu, c'est-à-dire de la consigne et de l'objectif recherché.* »¹⁴

a) *des jeux linguistiques.* Dans cette catégorie font partie les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques qui tiennent compte de « *certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement.* »¹⁵

b) *des jeux de créativité* sollicitent la créativité et l'imagination de l'apprenant. Ici sont inclus : les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme et le plus célèbre jeu intitulé « le cadavre exquis ».

c) *des jeux culturels* qui font référence à la culture et aux connaissances des apprenants.

d) *des jeux dérivés du théâtre* qui « *reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte [...].* »¹⁶

De ce groupe font partie : la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation.

Silva met en évidence les jeux de société utiles pour la classe de langue, et jeux appelés aussi jeux de sociabilité, jeux de socialisation. L'auteur affirme qu' « *au sens strict, tout jeu peut*

¹⁰ *Ibidem*, p. 29.

¹¹ *Ibidem* p. 32.

¹² *Ibidem*, p. 34.

¹³ http://lyonelkaufmann.ch/histoire/wp-content/uploads/2009/02/Jeu_Theorie.pdf , consulté le 20 mai 2018.

¹⁴ J. P. Cuq, I. Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Saint-Martin-d'Hères, Presses Universitaires de Grenoble, 2002, p. 417.

¹⁵ *Ibidem*, p. 417.

¹⁶ *Ibidem*, p. 418.

être appelé « jeu de société », tant il est vrai que chaque jeu reflète le ou les contextes socioculturels qui l'ont engendré et dans lesquels il est pratiqué.»¹⁷

Les jeux de société présentent beaucoup d'avantages mais aussi des inconvénients. Parmi les avantages on inclut la communication d'enseignant aux « objectifs à atteindre et les moyens à mettre en œuvre pour y arriver (matériel, étapes de la séquence, interactions à prévoir, formulation des consignes, entre autres.»¹⁸ En utilisant ces jeux les élèves auront une attitude positive, active et s'adapteront à différents styles d'apprentissage et permettent au professeur de mettre l'apprenant au centre du processus sans pour autant disparaître de la scène pédagogique. Le professeur fait travailler les élèves surtout par petits groupes et participer à la réalisation des supports de jeu adaptés à leurs besoins.

Parmi les inconvénients des jeux de société il faudrait mentionner les problèmes des niveaux de langue : il y a des jeux qui « exigent une excellente maîtrise linguistique, et qui par conséquent restent exclusivement accessibles à des apprenants de niveau avancé »¹⁹

Les jeux de rôle ont une « technique d'animation dans laquelle plusieurs participants sont invités à s'impliquer dans l'interprétation des différents rôles de personnages, se trouvent dans une situation précise, afin de permettre une analyse des représentations, des sentiments et attitudes liés à cette situation. Les participants, autres que les acteurs, sont placés en position d'observateurs pendant la phase d'interprétation des rôles. Ils prennent part avec les acteurs à la phase d'analyse menée sous la direction de l'animateur.»²⁰

Chaque jeu a des règles qui devront être connues par les joueurs. La connaissance de la règle peut être transmise aux joueurs par plusieurs voies (orales ou écrites), à savoir par un exposé sommaire du professeur qui a fait une sélection des éléments essentiels, par une lecture collective ou par l'intermédiaire d'une copie distribuée à chaque joueur.

Tester le jeu sur des différents groupes permet à observer les réactions possibles et le risque d'échec. Ces préparatifs ne suffisent malheureusement pas la réussite du jeu parce qu'il y a toujours un décalage entre la situation idéale et la situation réelle. La situation réelle représente un point de départ pour de nouvelles observations et pour les changements serviront à transformer le jeu en activité d'apprentissage efficace.

Comme nous avons déjà dit, le jeu peut permettre à l'enseignant de *différencier sa pédagogie*, d'adapter aux besoins diversifiés des élèves un même jeu en faisant varier règles et exigences. Le professeur peut choisir, en fonction des besoins qu'il a évalués, le jeu qu'il va proposer ; « *il peut faire jouer ensemble des élèves qu'il observera avec soin de façon à mieux comprendre l'origine de leurs difficultés et concevoir une progression adaptée. Il peut faire fabriquer les jeux par les élèves et développer ainsi leurs initiatives, leur imagination, leur créativité.* »²¹

BIBLIOGRAPHIE

1. BROUGÈRE, Gilles, *Jeu et Éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995.
2. CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Saint-Martin-d'Hères, Presses Universitaires de Grenoble, 2002.
3. GULEA, Micaela, *Activités ludiques dans l'enseignement / l'apprentissage du français*, București, Politehnica Press, 2012.
4. JULIEN, Patrice, *Activités ludiques*, Paris, Clé International, 1988.
5. SILVA, Haydée, *Le jeu en classe de langue*, Paris, Clé International, 2008.
6. TOMESCU, Rodica, *Formation initiale*, Editura Universității din Oradea, 2006.

¹⁷ H. Silva, *Le jeu en classe de langue*, Paris, Clé International, 2008, p. 55.

¹⁸ Haydée Silva, *op. cit.*, p. 58.

¹⁹ *Ibidem*, p. 67.

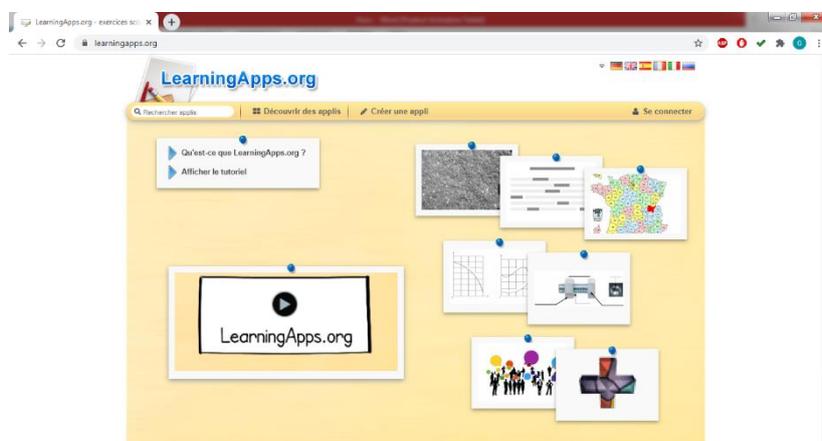
²⁰ R. Tomescu, *Formation initiale*, Oradea, Ed. Universității din Oradea, 2006, p. 80.

²¹ G. Brougère, *Jeu et Éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995, p. 47.

LEARNINGAPPS.ORG: LA PLATEFORME RECOMMANDÉE POUR CRÉER DES MODULES D'APPRENTISSAGE MULTIMÉDIA ET INTERACTIFS EN TOUTE SIMPLICITÉ

**Prof. DAVIDOIU Georgiana,
Colegiul Economic „Ion Ghica”, Târgoviște**

LearningApps.org prend en charge les processus d'apprentissage et d'enseignement avec de petits blocs de construction multimédia interactifs qui sont créés en ligne et intégrés au contenu d'apprentissage. Un certain nombre de modèles (exercices d'association, tests à choix multiples, etc.) sont disponibles pour les blocs de construction (appelés applications). Les applications ne représentent pas des unités d'apprentissage autonomes, mais doivent être intégrées dans un scénario d'enseignement.



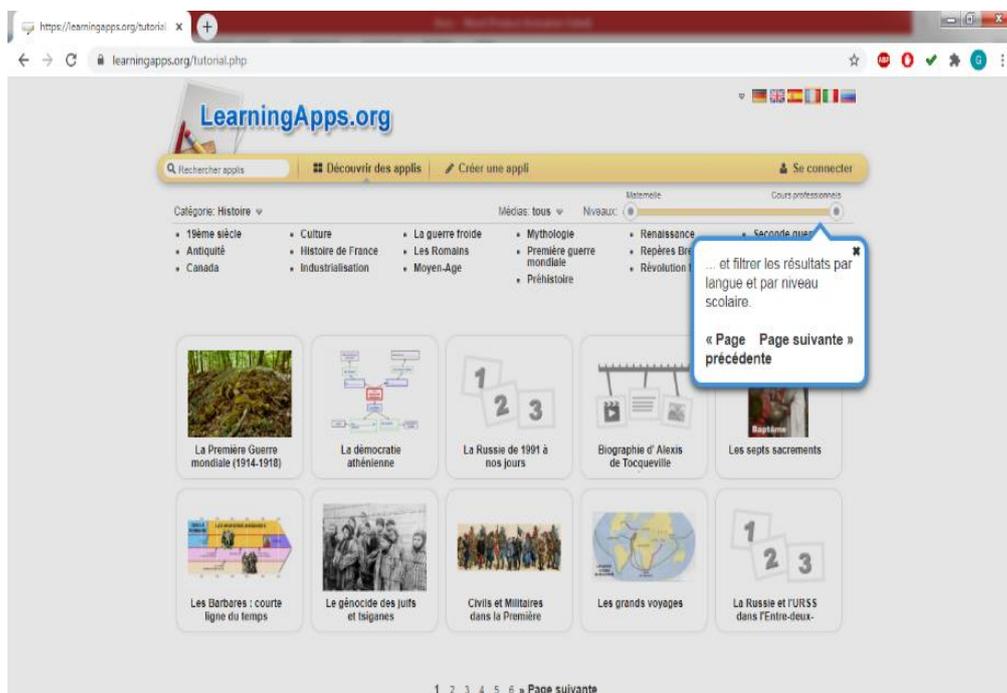
La plateforme LearningApps.org est gratuite et permet aux enseignants, tout comme aux élèves, de créer et de gérer en ligne, avec peu d'efforts, des modules d'apprentissage multimédias de forme attrayante. Outre les types d'exercices courants tels que les exercices d'association ou les mots croisés, l'outil propose une vingtaine d'autres formats d'exercices qui sont constamment élargis par les développeurs.



La plateforme LearningApps.org invite littéralement à entrer dans le monde des modules d'apprentissage multimédias (Apps) par le fond blanc, par les couleurs fraîches, par la présentation claire et la navigation simple, par le choix de différentes langues et le grand nombre d'exemples

proposés. Ces modules d'apprentissage sont de petits contenus d'enseignement modulaires qui s'intègrent dans des scénarios d'enseignement existants comme dans un casse-tête.

L'objectif de LearningApps.org est d'utiliser de plus en plus de contenus audio et vidéo avec les textes et les images, médias largement répandus dans l'enseignement. On trouve aujourd'hui sur le web de très nombreux contenus multimédias de grande qualité, qui ne sont toutefois que timidement utilisés dans l'enseignement. S'inspirant du principe de YouTube, LearningApps.org permet de publier des modules d'apprentissage une fois qu'ils ont été créés et de les faire adapter par les personnes à leurs propres besoins.



Ce qui est nouveau, c'est que différents contenus médiatiques peuvent être attribués les uns aux autres et également sous une forme mixte. Et les tâches peuvent être très facilement adaptées ou remplies avec des contenus entièrement nouveaux. Pour cela, un formulaire auto-explicatif est disponible pour chaque élément d'apprentissage. Pour les images, les audios et les vidéos, il est possible d'effectuer des traitements simples tels que le recadrage directement sur la plateforme.

Outre l'utilisation de modèles de format simples et le développement des propres types de tâches, LearningApps.org propose six autres outils utiles qui peuvent être utilisés individuellement ou intégrés dans un site web, un wiki ou une plateforme d'apprentissage existants. Il s'agit notamment d'un tableau d'affichage sur lequel il est possible de poster non seulement des textes et des images, mais aussi des sons et des vidéos, ou encore d'un outil permettant de créer des cartes mentales.

Les modules d'apprentissage peuvent être gérés ou utilisés à titre privé ou dans le cadre d'une classe, mais ils peuvent également être publiés sur la plateforme et ainsi être rendus accessibles à d'autres enseignants. L'éventail des types d'utilisation des applis est très large et tient compte des exigences méthodologiques et didactiques posées aux ressources d'apprentissage dans le Web 2.0 : utilisation sur des portables et possibilité d'intégration dans des plateformes existantes.

Avec LearningApps.org les élèves disposent d'un outil gratuit dont l'avantage reste dans la simplicité de son utilisation et dans le fait que les exercices peuvent être effectués individuellement par les élèves et à leur propre rythme.

Sitographie : <https://learningapps.org/>

APPLICATIONS NUMÉRIQUES - OUTILS D'APPRENTISSAGE EN CLASSE DE FRANÇAIS

**Prof. Enia Mădălina,
Școala Gimnazială Osoi, Comarna, Iași**

Le rôle de l'enseignant à l'ère du numérique implique de repenser l'approche didactique caractérisée par le dynamisme; ce processus est constamment soumis aux confrontations générées par les spécificités du monde contemporain. Les expériences de formation professionnelle dans le contexte européen m'ont permis de découvrir des outils de travail issus de l'espace numérique favorisant l'apprentissage. Participation au projet Erasmus "Du non-formel au numérique"(Action clé KA1-Enseignement scolaire- Mobilité du personnel enseignant pour la formation) - Florence et Tropea, Italie visant à l'utilisation des réseaux sociaux et des plateformes web dans le processus d'apprentissage. Ce projet a contribué aussi à créer des compétences numériques améliorées pour utiliser les TIC dans l'apprentissage de la langue française, pour transférer l'éducation non formelle vers des contextes formels, développer des compétences clés et motiver les étudiants.

Pendant la mobilité à Florence(le cours,, The best social media and web solution for your classroom"), j'ai eu l'occasion de découvrir une série d'outils pédagogiques utiles pour la classe de français.

Voici 10 outils que j' utilise en classe:

- **Classtools**(<http://classtools.net>) - modèles pour de nombreux types de jeux : graphiques, puzzles, cycles d'apprentissage, cible, diagramme de Venn, arête de poisson, diamant, postit, poubelle, sélecteur de nombres aléatoires, générateur de cartes flash, profils Facebook factices, etc. Comprend un bon outil pour la chasse au trésor. Ces outils peuvent être facilement intégrés dans n'importe quelle page Web. Avec cet outil, vous pouvez facilement créer des jeux Flash et des activités éducatives dans l'environnement virtuel qui peuvent être intégrés dans des blogs et des pages Web.
- **Podcasting** est une méthode d'utilisation des fichiers audio qui favorise le développement de l'expression orale, l'enregistrement et l'édition des sons et un excellent moyen d'atteindre un apprentissage actif, l'information étant beaucoup plus facile à retenir si elle est racontée sous forme de récit.
- **Fotobabble**(<http://www.fotoballe.com>) - Cette application vous permet d'ajouter un commentaire ou un récit à une image ou une photo. Téléchargez l'image, puis enregistrez la narration à l'aide d'un microphone. Le résultat peut être intégré dans des blogs ou des pages Web.
- **Wordle**(<http://www.wordle.net>) - Cette application transforme un texte en „un nuage de mots”. Les mots les plus fréquemment utilisés apparaissent plus gros.,„Les Nuages" peuvent être imprimés, enregistrés ou intégrés dans le blog.
- **Educreations**(<http://www.educreations.com>) - est une excellente application pour créer des mini-leçons. C'est un outil simple, interactif et ludique à la fois. L'enseignant ou même les élèves peuvent créer de courtes vidéos pour expliquer un concept.
- **ProProffs** (<http://www.proproffs.com/quiz>)- est un outil gratuit de génération de texte en ligne avec options de scoring, limitation de temps, affichage de statistiques. Il contient six types de quiz et de tests pouvant inclure des images et des vidéos.
- **VoiceThread** (<http://voicethread.com>) - est un diaporama collaboratif multimédia contenant des images, des documents et des enregistrements vidéo. Il permet aux utilisateurs de naviguer et de commenter de cinq manières en utilisant la voix, le texte, le fichier audio ou la vidéo. Cette application permet à l'enseignant d'avoir un compte et aux élèves d'avoir leur propre identité dans le compte de l'enseignant.
- **Teachertube** ([http:// www.teachertube.com](http://www.teachertube.com)) - la plateforme permet l'hébergement de vidéos créées par l'enseignant à des fins pédagogiques. Il peut représenter une source de matériaux vivants et utiles

- **Skitch** (<http://skitch.com>) - est une application pour dessiner et annoter une image, y compris une capture d'écran. Cela peut être utile pour simplifier les explications et créer des tutoriels
- **Jing** (<http://www.jingproject.com>) - cet outil numérique permet la création de cours et de supports utiles dans le cours de langue française : captures d'écran statiques ou dynamiques, stockage en ligne ou téléchargement sur l'ordinateur.

L'utilisation de ces outils numériques facilite l'apprentissage par des moyens ludiques. Ils représentent une manière engageante et motivante d'apprendre pour les étudiants et un moyen utile d'apprendre des langues étrangères, de progresser, d'utiliser la technologie pour leur propre développement.

Bibliographie:

Innovation pédagogique, Institut Minnes Télécom, Paris, 2020

https://www.google.ro/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiai7yk6tP9AhUK_6QKHZJaBf0QFnoECDEQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.innovation-pedagogique.fr%2FIMG%2Fpdf%2Foutilsnumeriquesutiles.pdf&usg=AOvVaw38zMrU9ruv1spSX0Tf0_DH

INNOVATION ET CRÉATIVITÉ DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA LANGUE FRANÇAISE

**Prof. Florea Maria Cristina,
Colegiul Național "Ion Luca Caragiale", Moreni**

A présent, dans le domaine éducationnel un changement dans l'enseignement de toutes les disciplines s'impose, en valorisant les méthodes modernes qui réussissent à assurer le développement des compétences.

Afin de rendre agréable le cours de français, il est préférable de pratiquer une approche informative- participative, telle la conversation, le dialogue, la démonstration afin de favoriser l'échange direct des apprentis et à la fois une approche formative, les stratégies ludiques, la recherche individuelle, la découverte. Les chansons, les jeux, les mises en scènes, les mots-croisés, les charades représentent autant de ressources que les élèves apprécient.

Selon la perspective classique, le rôle de l'élève est de suivre le discours ou les explications du professeur, de retenir pour reproduire ensuite les idées entendues, d'accepter de manière passive ce qu'on lui transmet et de travailler tout seul. A l'opposé, il y a une perception moderne de l'acte didactique qui attribue aux élèves de nouvelles tâches. Ceux-ci doivent s'exprimer, échanger des idées, argumenter, poser des questions afin de comprendre, coopérer et progresser.

La clé du succès est assurée s'il existe une collaboration et une bonne entente entre les élèves et l'enseignant, une implication totale pendant le cours de langue et c'est pourquoi les méthodes utilisées deviennent essentielles. Moi, j'insiste sur un mélange entre le classique et le moderne, sur une mise à jour ou réinterprétation des stratégies traditionnelles dans le contexte actuel.

Le discours, par exemple, une démarche didactique ancienne peut être améliorée par le souci du professeur de stimuler l'intérêt de l'élève en introduisant de petites histoires, des blagues, des images captivantes en relation étroite avec ce qu'il a l'intention de présenter ou bien en lançant des questions incitantes menées à faire réagir le public.

De ce qu'il y a de plus actuel, moi je voudrais rappeler quelques types d'approches en classe de FLE:

Le brainstorming, méthode qui consiste à formuler un maximum d'idées liées à un thème donné, représente une activité qui implique une série d'avantages :

- tous les élèves participent de manière active ;
- développe la capacité à vivre certaines situations, à les analyser et à prendre des décisions quant au choix des meilleures solutions ;
- l'élève s'exprime ;
- il se débarrasse de certains préjugés,
- il exerce sa créativité,
- les relations interpersonnelles se développent, en valorisant les idées de chacun,
- une atmosphère propice au travail est créée.

"Je sais / Je veux savoir / J'ai appris" est une méthode active-participative, qui fait travailler en face à face les élèves réunis en petits groupes, dont le principe consiste à demander aux élèves de présenter ce qu'ils savent déjà sur un sujet donné et à formuler des questions auxquelles une réponse est attendue de la leçon.

Le paradis (*réponds, jette, demande*) est une méthode utilisée pour fixer les connaissances déjà enseignées. Il a l'avantage de rapprocher les élèves les uns des autres par une communication directe entre eux, donc la classe devient plus unie et une atmosphère d'amitié et d'harmonie prédomine.

Le journal à double entrée est une méthode moderne d'enseignement-apprentissage coopératif qui établit un lien étroit entre le texte et la curiosité et l'expérience des élèves. Les élèves travailleront sur des feuilles divisées en deux, en traçant une ligne verticale au milieu.

Le cube est une méthode qui consiste à explorer un thème, un sujet, une situation sous plusieurs angles. La méthode du cube comporte plusieurs étapes :

1. On fabrique un cube sur les facettes duquel sont écrits les mots : « décrire », « comparer », « analyser », « associer », « appliquer », « argumenter »,
2. Le thème, le sujet traité, est annoncé,
3. On divise la classe en 6 groupes, chaque groupe examinant le thème sous un certain angle :
 - a) décrivez : couleurs, formes, tailles, etc.
 - b) comparer : *qu'est-ce qui est similaire, qu'est-ce qui est différent ?*
 - c) analyser : *en quoi il est construit ?*
 - d) associer : *à quoi cela vous fait-il réfléchir ?*
 - e) appliquer : *que pouvez-vous faire avec ... ? , à quoi cela peut-il servir ?*
 - f) argumenter : *êtes-vous pour ou contre, pourquoi ?*

Les idées sont écrites et la forme finale est affichée au tableau ou sur des feuilles affichées sur les murs de la salle.

En conclusion, la théorie et l'expérience révèlent des astuces afin de réussir en classe, ce n'est qu'à l'enseignant de rechercher et d'appliquer les méthodes et les stratégies qui conviennent le mieux au niveau d'un groupe d'apprentis et à leurs particularités d'âge. Bonne chance à tout le monde !

Bibliographie :

BERARD, Evelyne, *L'approche communicative Théorie et pratiques*, Paris, CLE international, 1991

Dragomir, Mariana, *Puncte de vedere privind predarea- învățarea limbii franceze ca limbă străină*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001.

Păcurari, O. (coord.), *Strategii didactice inovative*, Editura Sigma, București, 2003.

LA LITTÉRATURE EN CLASSE DE FLE

**Prof. Iacob Lidia,
Liceul Tehnologic Voinești, jud. Dâmbovița**

Apprendre une langue étrangère c'est ouvrir l'horizon culturel, développer l'intelligence et la créativité, aide l'homme à apprendre à trouver son rôle et sa place dans la société. C'est « créer des liens », comme l'affirmait l'écrivain Antoine de Saint- Exupéry lui-même.

Dans l'acte de l'apprentissage, il y a deux points essentiels: le professeur et les documents utilisés en classe de langue étrangère. Parmi les documents utilisés en classe de FLE, le texte littéraire devrait occuper une place préférée, parce que, grâce à la littérature on peut développer ses compétences de communication, l'intelligence, découvrir de nouvelles habiletés, enrichir la culture et franchir ses propres limites. À l'aide de l'utilisation du texte littéraire en classe de FLE, le professeur peut déterminer ses élèves à développer leur personnalité et à découvrir leur indépendance. C'est à l'aide du texte littéraire qu'il prépare un univers où l'élève trouve les moyens nécessaires pour se développer et pour se débrouiller tout seul.

L'utilisation du texte littéraire dans la classe de FLE offre au professeur l'occasion de proposer plusieurs méthodes et stratégies d'enseignement et d'évaluation qui permettent aux élèves de trouver leur confiance et l'indépendance pour rédiger eux-mêmes un texte. Car la littérature est un moyen de faire les élèves communiquer, c'est un point de départ dans le développement des habiletés de communication orale et écrite. Ainsi, on peut considérer l'écriture comme une continuité de la lecture. L'acte de lecture suppose une interaction permanente entre l'auteur du texte et le lecteur. Le lecteur prend connaissance du style de l'écrivain, de sa manière d'écrire et de sa personnalité. Ce sont des éléments que le lecteur entrevoit en lisant les pages du livre. Ce sont des éléments qui interagissent avec la culture et la personnalité du lecteur. Les deux univers- celui de l'écrivain et celui du lecteur se rencontrent, s'entremêlent, en invitant le lecteur à la réflexion et en l'aidant à devenir lui-même un créateur. Ainsi, le texte littéraire peut devenir un instrument très utile dans le devenir de l'homme et la connaissance d'un écrivain peut être une source de la connaissance de soi-même, tel que Marcel Proust souligne : « La puissance de notre sensibilité et de notre intelligence, nous ne pouvons la développer qu'en nous-mêmes, dans les profondeurs de notre vie spirituelle. Mais c'est dans ce contact avec les autres esprits qu'est la lecture, que se fait l'éducation des « façons d'esprit ».²² Donc, on a besoin d'autrui pour se découvrir soi-même et le texte littéraire est une voie par l'intermédiaire de laquelle on peut pénétrer dans un autre monde, tout différent du monde personnel. C'est une voie qui permet au lecteur pas seulement de se découvrir, de se mieux connaître, mais de comprendre et d'exprimer ses sentiments, d'exploiter et puis de présenter son propre monde.

La littérature est un bijou qui fait l'esprit humain briller, de trouver sa liberté et de produire d'autres bijoux, parce qu'elle a le pouvoir d'atteindre les profondeurs de l'âme humaine. Il est donc nécessaire d'en prendre son appui, d'y faire appel en classe de FLE.

En ce qui concerne les classes de littérature française, on peut éveiller le goût pour la littérature en appelant aux nouvelles technologies: l'internet et les instruments qui permettent l'accès à l'internet - l'ordinateur, le portable, la tablette, etc. Par l'intermédiaire de ces instruments les élèves sont mis dans la situation d'agir, d'accomplir seuls les tâches données par le professeur. Ils sont, donc, motivés d'agir pour apprendre, de découvrir leur potentiel intellectuel en agissant.

Le premier pas qu'un professeur de français langue étrangère doit faire est de choisir le texte littéraire duquel il part dans sa démarche pédagogique. Lorsqu'il choisit le texte, il est nécessaire qu'il tienne compte de deux aspects importants : que le texte enrichisse la culture du lecteur, en incitant à la réflexion et qu'il développe ses compétences linguistiques. En même temps, le professeur doit

²² Marcel Proust, *Journées de lecture*, Paris, UGE, 1993, p. 51

choisir le texte en fonction de l'âge de ses élèves, de leur niveau de langue, leurs intérêts, l'importance de l'œuvre littéraire.

Après avoir choisi le texte, le professeur peut proposer le parcours de plusieurs étapes dans l'exploitation du texte littéraire : une approche globale du texte, en étudiant le paratexte, par exemple, une lecture **ciblée** où le lecteur relève le type du texte, le genre littéraire, les procédés utilisés, une lecture approfondie du texte.

L'étude du paratexte est, donc, essentiel pour classer le texte et pour le comprendre. Dans la compréhension d'un texte littéraire, il y a plusieurs démarches : « prélecture, repérage d'indices formels, compréhension de la situation initiale (Qui ? Quoi ? Où ?), formulation des hypothèses. »²³

Il y a plusieurs types de lecture : la lecture silencieuse, la lecture expliquée, la lecture méthodique ou la lecture à haute voix. Tous ces types de lecture ont de l'importance dans l'étude du texte proposé. La lecture silencieuse aide le lecteur à comprendre le sens du texte et de faire connaissance avec l'univers de l'écrivain, de son style.

La lecture expliquée a comme but de faciliter la compréhension du texte par la découverte de synonymes, antonymes, paronymes homonymes, des mots polysémiques, en enrichissant le lexique des apprenants, en les aidant à développer des habiletés de communication en français.

La lecture à haute voix aide les élèves à perfectionner leur prononciation et les apprend les nuances d'une langue parlée par l'apprentissage de l'art de la diction.

Au fil des années, le texte littéraire a été utilisé différemment : d'après les méthodes traditionnelles, les textes littéraires étaient utilisés seulement comme point de départ pour résoudre des exercices structuraux de syntaxe et de vocabulaire. Puis, la place du texte littéraire a été occupée peu à peu par les documents audio, le texte littéraire authentique utilisé moins, en étant remplacé par les textes fabriqués.

À la différence de la méthode traditionnelle, l'approche communicative utilise le texte littéraire pour susciter l'intérêt pour la communication orale ou écrite en langue étrangère. On utilise ici des méthodes qui invitent l'élève à communiquer : la simulation- des jeux de rôle-, la dramatisation, les dialogues, la conversation, les documents utilisés étant authentiques. Dès l'année 2000, après la publication du CECR (Cadre Européen Commun de Référence), on parle d'une approche actionnelle. C'est une méthode qui détermine les élèves pas seulement à communiquer, mais premièrement à agir avec l'autre. Si dans l'approche communicative le rôle de l'enseignant est d'aider les élèves à communiquer en français et de les diriger, dans l'approche actionnelle, il prépare le contexte nécessaire pour que les apprenants agissent seuls, en lui proposant des outils qu'ils utilisent en autonomie, en connaissant les compétences communicatifs langagières de ses élèves. L'apprenant peut agir dans une situation réelle de communication avec un français natif, par exemple.

Bibliographie didactique:

1. Dragomir, Mariana, *Considérations sur l'enseignement – apprentissage du français langue étrangère*, Cluj-Napoca, Dacia, 2008
2. Nica, Traian, Ilie Cătălin, *Tradition et modernité dans la didactique du français- langue étrangère*, Pitești, Celina, 1996
3. *Textes littéraires et enseignement du français ; Le français face aux autres langues*, ouvrage collectif, nr 49, Belgique, 2004
4. *Faire classe en FLE- Une approche actionnelle et pragmatique*, ouvrage dirigé par Gérard Vigner Paris, Hachette, 2011.

²³ Mariana Dragomir, *Considérations sur l'enseignement – apprentissage du français langue étrangère*, Cluj-Napoca, Ed. Dacia, 2008, p. 97.

LE JEU DIDACTIQUE ET LA CRÉATIVITÉ DANS LA CLASSE DE FLE

**Prof. Nanu Simina,
Școala Gimnazială "Mihail Sadoveanu"- Dumbrăvița, Jud. Botoșani**

L'enseignement des langues étrangères a beaucoup évolué ces dernières années grâce aux nombreux changements économiques et politiques, mais aussi grâce à l'évolution des méthodologies en didactique. On remarque un changement radical vis-à-vis de l'emploi du jeu didactique en classe et de la créativité linguistique, apport de la publicité et de la presse écrite ou des médias audio-visuels dans une certaine mesure. Ce changement "méthodologique" se déroule conformément aux tendances imprégnées dans l'enseignement/l'apprentissage des langues par l'approche actionnelle dont le but est l'agir communicationnel et le processus d'apprentissage collectif est redimensionné et envisagé comme une activité sociale dont l'acteur principal est l'apprenant.

De nos jours l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus simplement la connaissance du vocabulaire et des structures syntaxiques, mais s'en servir en tant que moyen de communication dans la vie quotidienne. Mettre en place un enseignement dépourvu de préjugés, de stéréotypes, d'égoïsme, de monotonie et "embaumé" avec motivation et implication positive constitue une tâche ardue pour l'enseignant ; ce dernier se trouve confronté à des difficultés liées principalement à un manque d'intérêt des élèves pendant les classes.

Le jeu didactique intègre la dimension plaisir dans l'apprentissage, il peut aussi modifier la vision de la discipline enseignée, c'est pour dynamiser les échanges verbaux entre les participants et c'est favorable pour dépoliariser les relations maître – élèves. Les activités ludiques sont un formidable tremplin de motivation pour l'étude du FLE et permettent aux apprenants d'utiliser de manière collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives. Car l'avantage primordial du jeu, c'est sans doute, sa capacité de placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action.

Dans la classe de langue, le jeu permet de proposer une grande variété de situations motivantes et familières, de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des apprenants, « Lorsqu'il y a jeu dans la classe, il y a forcément espace de création. Dans le jeu, tout n'est pas réglé en avance : le hasard, la stratégie, l'imaginaire, les émotions interviennent. Jeu avec les mots, jeu de rôle, jeu de créativité, jeu de société, jeu d'entraide ou de compétition, dans chaque forme de jeu, le « je » est impliqué. Les mots ne sont pas mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant. » - *Hélène Vanthier, "L'enseignement aux enfants en classe de langue."*

Voilà trois exemples de jeux pour la classe de FLE:

1. **Mime et pantomime.**

Compétence générale: la production orale.

Configuration du jeu : en petits groupes.

Démarche:

Divisez la classe en groupes de quatre, six ou huit élèves. Chaque groupe sera divisé à son tour, en deux petits groupes (Gr 1.1 et Gr 1.2.) Le Gr 1.1 appelle un élève de Gr 1.2 et lui dit en cachette le nom commun (ce nom peut être dit par le professeur) qu'il devra mimer devant les membres de son groupe afin que ceux-ci le devinent. Ce nom devra être plus ou moins abstrait, en fonction du contenu, du thème. En essayant de deviner le mot, les collègues vont dire par exemple: tu ris, tu es content, tu pars en voiture, tu prends du soleil, etc Si le mot mimé est deviné, l'équipe gagne un point. Ensuite, les rôles changent.

2. **Trompez le détective!**

Compétence générale: la production orale.

Configuration du jeu : en tandem.

Démarche:

Un élève (détective) demande à son camarade : Tu es Jean? Celui-ci donne une réponse négative, même humoristique, absurde (ex. Non, je suis ton grand – père). Ensuite , les rôles sont inversés. Ce jeu est utile pour les classes petites pour l'apprentissage du verbe „être”.

3. Dessinez ce que vous lisez!

Compétence générale: la compréhension écrite.

Configuration du jeu : individuel.

Démarche

Distribuez à chaque élève une fiche comprenant une phrase, citation avec un ou plusieurs mots en italique ou écrivez les phrases au tableau noir et soulignez des mots . Dans ce dernier cas, chacun choisit une phrase à illustrer. Les apprenants vont dessiner ce qu'ils comprennent de la phrase ou des mots soulignés. Après l'avoir fait, les élèves décident quels sont les dessins humoristiques les plus réussis. On peut même former un jury composé de quelques enfants. Les élèves vont écrire le mot ou la phrase en dessous de chaque dessin.

En même temps, on peut utiliser les jeux didactiques en ligne. En voilà quelques plateformes :

<https://www.logicieleducatif.fr/>

<https://jeux.ieducatif.fr/>

<https://educatifenfants.com/>

<https://tidou.fr/7-10-ans/ludo-educatifs>

<https://www.cokojeux.com/>

« Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.» - *Johan Huizinga, Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu, 1951.*

LES JEUX DIDACTIQUES EN CLASSE DE FLE

**Prof. Niță Oana,
Școala Gimnazială Mănești, Dâmbovița**

Le professeur qui enseigne une langue étrangère doit chercher et trouver des moyens différents et motivants pour favoriser la communication et l'interaction pendant ses classes. Sa tâche est de trouver des stratégies diversifiées, captivantes, modernes, dynamiques pour toutes les étapes de la leçon. L'efficacité de l'apprentissage réside sans doute dans la qualité des contenus transmis au cours des activités, mais aussi dans la qualité des stratégies utilisées pour rendre accessibles ces contenus.

Parmi les stratégies d'apprentissage d'une langue étrangère, le jeu didactique est le plus moderne et le plus agréable pour les élèves, mais surtout pour les débutants. À travers le jeu didactique, le professeur réussit à mieux connaître ses élèves, du point de vue de la dynamique et du niveau de leurs connaissances. Il descend de son piédestal, ce qui favorise une relation enseignant-élève positive et constructive.

De nos jours, on observe une multitude de jeux qui peuvent être appliqués pendant une classe de langue étrangère. Les livres de pédagogie et surtout l'Internet représentent une source inépuisable pour trouver des idées concernant les activités ludiques.

Selon Hans le Roy, l'auteur de plusieurs sites linguistiques sur l'Internet, (apud. Petra Illiková, 2006), les jeux linguistiques peuvent être groupés en sept classes, selon le contenu didactique. En voici la classification et quelques exemples de jeux didactiques, qui contiennent tous les ingrédients d'un jeu: titre, objectifs, niveau, préparation, déroulement (parfois avec des régles):

1) les jeux de présentation - on les utilise pour briser la glace, ou pour que les apprenants puissent faire connaissance entre eux;

Exemple : le jeu Zip Zap:

Niveau : A1

*Objectifs : - Connaître et mémoriser les prénoms de toutes les personnes du groupe
- Présenter quelqu'un en utilisant "Il/ Elle s'appelle".*

Déroulement : Les apprenants sont placés en cercle et le professeur est au centre. Si le professeur pointe du doigt une personne et dit "Zip", le joueur pointé doit présenter la personne qui se trouve à sa droite. Par contre, quand le professeur dit "Zap", c'est la personne à sa gauche que le joueur doit présenter. À "Zip Zap", tout le monde change de place. Et l'on continue.

2) les jeux de vocabulaire et de grammaire - ce sont tous les jeux grammaticaux (qui pratiquent la grammaire en jouant) et aussi les jeux lexicaux (qui jouent avec des mots);

Exemple : Le jeu "Conseille-moi, s'il te plaît !"

Niveau : A2

Objectifs : Utiliser correctement l'impératif présent

Préparation : des billets avec diverses situations

Déroulement : On construit un dialogue entre deux élèves, A et B: A a besoin d'un conseil et B lui donne des conseils. (exemple : A-Je veux aller en ville, mais il fait des nuages; B-Prends ton parapluie !). Le professeur offre aux étudiants A des billets avec diverses situations et les élèves B doivent conseiller leurs copains. On peut changer ensuite le rôle.

3) les jeux écrits - on en profite des compétences productives des apprenants, ces jeux se concentrent sur l'expression écrite ;

Exemple : Le jeu "Les contraires"

Niveau : B1

Objectifs : Trouver et utiliser des antonymes dans des contextes différents

Préparation : prévoir un ou plusieurs textes

Déroulement: En équipes de trois ou quatre, les participants remplacent dans le texte reçu autant de mots que possible par leur contraire. Cette substitution donne lieu à des constructions bizarres. Si les équipes disposent de textes différents, on peut aussi, dans un deuxième temps, redistribuer le texte obtenu pour faire reconstituer l'original.

4) les jeux de petits papiers - pour ces activités on a besoin de petits papiers blancs ou colorés, qui sont utilisés par les apprenants dans les activités ludiques;

Exemple : Le jeu "La fabrique des phrases"

Niveau : A1-A2

Objectifs : raconter au présent

Préparation : des étiquettes, une boîte

Déroulement : chaque joueur prépare deux étiquettes: sur la première, il écrit un objet et, sur la seconde, un mot désignant une action au présent (exemple: chanson, pleure). Ensuite tous les joueurs placent leurs étiquettes dans une boîte. L'un des joueurs tire quatre mots (exemple: chanson, pleure, enfant, joue). Le premier qui réussit à construire une phrase qui ait du sens, en utilisant le plus de mots possibles, a gagné (exemple: L'enfant pleure en écoutant une chanson).

5) les jeux de dextérité linguistique - ils révisent et étendent le lexique d'apprenants, leurs capacité de comprendre la langue, de jouer avec les structures langagières;

Exemple : Le jeu "La vie est un roman"

Niveau : B1, B2

Objectifs : raconter au passé

Déroulement : le but du jeu est de raconter une histoire en employant l'imparfait et le passé simple. Le premier joueur commence en donnant des informations sur le décor (exemple : La nuit était sombre). Le suivant doit continuer l'histoire en décrivant un personnage ou en donnant une action (exemple : Un homme étrange était là. Il se retourna brusquement et sortit une arme). Chaque joueur qui propose une phrase correcte marque un point. Celui qui ne peut pas ajouter de phrase passe son tour. Le jeu se termine quand l'histoire est finie.

6) les jeux de révision - ils peuvent être utilisés à la fin d'une leçon pour vérifier la compréhension des notions et aussi avant un test pour systématiser les connaissances ;

Exemple : Le jeu "Le garage"

Niveau : A1

Objectifs : donner des indications d'orientation

Déroulement : On forme des équipes de deux joueurs. Chaque équipe a une voiture et un chauffeur. Le chauffeur doit guider sa voiture jusqu'au garage à l'aide des indications verbales. On bande les yeux des "voitures", on les fait tourner pour les perdre et on les remet sur la ligne de départ. Quand la course commence, chaque "chauffeur" donne des indications (comme : "en avant", "en arrière", "à droite", "à gauche" et d'autres éventuellement) pour être le plus rapide à garer sa voiture.

7) les jeux de rôle et de simulation, les dramatisations – les apprenants perdent leur identité et ils peuvent absolument se plonger dans le jeu.

Exemple : "Jeu de rôle"

Niveau : A1

Objectifs : demander son chemin / décrire un itinéraire

Déroulement : Tu viens d'arriver à Lyon et tu te trouves à la gare SNCF. Tu cherches l'hôtel Concordia. Tu demandes à un passant/une passante de t'indiquer le chemin. On peut aussi utiliser des plans ou des cartes.

Les jeux didactiques utilisés dans l'enseignement d'une langue étrangère ont plusieurs avantages.

- faciliter le travail dans une classe hétérogène;
- développer les aptitudes pour le travail en équipe;
- capter l'attention des étudiants;
- créer un climat favorable et une dynamique du groupe positive;
- favoriser l'implication et les interactions;
- partager de bons moments;
- explorer le monde;
- se détacher par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle, les oublier.

Cependant, les pédagogues parlent aussi de quelques limites et contraintes des jeux, qui peuvent être gérées avec beaucoup d'attention:

- le risque de dérapage vers la langue maternelle lorsque le jeu est très prenant;
- le jeu peut être assimilé à un passe-temps par les élèves et aussi par leurs parents;
- absence fréquente de traces écrites qui ne favorise pas la pédagogie de l'erreur;
- la gestion difficile du temps, des personnalités des étudiants et de la classe;
- difficulté à gérer le bruit;
- la peur ou la timidité de quelques élèves pour s'exposer en groupe.

BIBLIOGRAPHIE

1. ILLIKOVÁ, Petra, "La classe de français-Un grand jeu", (2006);
2. LE ROY, Hans, "Les jeux en classe de langues" (1996)

L'IMPORTANCE DES DOCUMENTS AUTHENTIQUES PENDANT LA CLASSE DE FLE

**Prof. Știrbu Ana-Maria,
Liceul Tehnologic "Nicolae Iorga", Negrești, Vaslui**

La transition vers une société globale dans le III^{ème} millénaire est marquée par l'intensification de la coexistence de nombreuses identités culturelles, en marquant, en même temps la tendance vers un certain type de civilisation globale.

Le respect pour la diversité des cultures comprises comme systèmes des croyances, des valeurs, des traditions, des coutumes et des mentalités, représente l'un des phénomènes dominants de l'époque actuelle et l'une des plus importantes découvertes de notre siècle.

L'ethno-civilisation suppose la disparition de la civilisation comme élément autonome et le passage d'une civilisation dont on parle vers une civilisation que nous pratiquons. La communication, apparaît, ainsi, comme étant indissociable de la civilisation, au moins, de deux points de vue: parce qu'elle introduit des règles d'interaction qui changent d'une culture à une autre et parce que les représentations attachées aux mots sont tributaires à la culture des interlocuteurs. Par conséquent, l'apprentissage d'une langue étrangère doit reposer sur le maintien d'une relation puissante et visible entre langue-culture-civilisation sans changer le paradigme didactique, même alors quand on cherche la modification des représentations ou des pratiques professionnelles.

Le document authentique a été introduit au début pour promouvoir une méthodologie de l'apprentissage d'une langue plus proche des contextes réels ou moins abstraits. Aujourd'hui la méthodologie habituelle des dimensions culturelles ne peut pas se passer de la contribution des documents authentiques. La simple présence d'un document authentique donne une certaine garantie méthodologique, même si l'exploitation de celui-ci ne dépasse pas le niveau d'un questionnaire de compréhension littérale, le caractère brut de la documentation étant suffisant pour créer l'effet de réel et de primordialité du support sur la démarche d'apprentissage.

Dans toute démarche pédagogique active et communicative le document authentique est important, vu son pouvoir de renouveler et diversifier l'apprentissage. L'utilisation du document authentique, comme matériel complémentaire, présente, du point de vue pédagogique, plusieurs avantages: on peut travailler facilement sur la progression ouverte, on donne aux élèves la possibilité de communiquer d'une manière authentique ce qui représente un véritable progrès même par rapport aux méthodes audio-visuelles, on a la possibilité de mettre les apprenants en contact direct avec la vraie civilisation, on individualise l'apprentissage.

Le document authentique est, dans l'approche communicative, le support de base de tout progrès, celui-ci pouvant être écrit, sonore ou audiovisuel et le professeur le collecte dans son entourage pour l'utiliser comme support des activités qu'il va proposer en classe. Ce document est dit **authentique** parce qu'il n'a pas été conçu à des fins pédagogiques et il est présenté aux élèves dans son état original. C'est par exemple une affiche, un tract, un dépliant, un prospectus, un livret, une page de magazine, une publicité, une chanson, un extrait d'émission radiophonique ou télévisée, un extrait de film. Bref, tout document original utilisant la langue cible. Le choix doit correspondre aux besoins langagiers et aux intérêts des apprenants.

L'exploitation pour la classe de ces documents demande beaucoup de travail. Les manuels proposent différentes approches selon les savoir - faire travaillés et les objectifs des leçons. Les matériels seront sélectionnés selon les indices tels : la présence des objectifs, la diversité des activités, la capacité d'inciter, d'offrir une riche exploitation et de prévoir une auto - évaluation régulière, la consolidation et la révision des acquis, la progression et l'intégration des habilités et des compétences communicatives.

Selon Mariana Dragomir²⁴ on peut assigner aux documents authentiques plusieurs objectifs d'apprentissage en différents contenus:

-en contenus lexicaux et socioculturels: découverte ou reconnaissance du lexique en situation, découverte ou reconnaissance de différents registres de langue, connaissance ou découverte des faits de civilisation.

- contenus phonétiques: découverte des accents différents, reconnaissance des sons;

- contenus discursifs et thématiques: repérage des mots-clés, compréhension globale;

- contenus morphosyntaxiques: reconnaissance des structures grammaticales en situation;

- contenus stratégiques et méthodologiques: travail sur la prise des notes, découverte ou reconnaissance des stratégies linguistiques ou actes de parole (argumenter, défendre son point de vue, etc.)

Avant de commencer l'exploitation du document authentique, le professeur fait passer une première fois l'enregistrement et teste la compréhension de ses élèves en leur demandant de dire l'identité et le statut des interlocuteurs ainsi que les situations de communication dans lesquelles ils se trouvent. Il les aide à faire des hypothèses sur la situation de communication. En effet, à ce niveau il est important de stimuler leur apprentissage et de valoriser leurs découvertes, en leur donnant les moyens de s'exprimer librement par rapport à un objectif précis. La variété des messages de cette phase introductive est donc importante: elle donne envie d'apprendre, permet une prise de parole libre dans la classe entre les élèves et le professeur. Le jeu de la communication linguistique peut commencer. Plusieurs écoutes sont indispensables, chacune de ces écoutes étant suivie d'échanges entre les apprenants, car, c'est en contexte interactif que s'acquiert l'ensemble des compétences langagières. Le professeur pourra aider les élèves en leur demandant de faire attention à l'intonation et aux tons des voix (ce qui permet de saisir les éléments de la situation de communication et donc de saisir les intentions des locuteurs), aux mots ou groupes de mots connus, au sens global du message. Les élèves vont s'habituer à reconstruire du sens, comme on construit un puzzle: toute pièce posée permet d'en découvrir d'autres.

En écoutant différentes **interviews**, les élèves doivent caractériser leur contenu, les personnages interviewés, et le rôle dans le document. L'écoute d'une **bande sonore**, composée exclusivement de musique et de bruit, offre aux élèves la possibilité d'imaginer des personnages, des actions, des situations.

Les objectifs pédagogiques de l'approche d'une **chanson** sont les mêmes que pour n'importe quel document sonore. Quel que soit le moment du travail où elle intervient, on facilite la compréhension si on place l'apprenant dans une situation d'écoute active avec une tâche à réaliser.

Les documents authentiques s'assimilent de plus en plus fréquemment dans des approches de type fonctionnel ou de type communicatif. Ils ont l'avantage de présenter à l'élève une communication non atomisée, non découpée et constituent un matériel privilégié pour l'enseignement/apprentissage à condition qu'ils soient organisés de façon cohérente et qu'on leur applique un traitement approprié.

On sait très bien que les émissions télévisées autorisent de présenter, d'une manière plus motivante que la radio, dans la classe de langue, un français oral authentique, que F. Debyser appelle " *le parlé naturel*"²⁵, qui prend en compte contrairement aux matériaux didactiques élaborés, les marques énonciatives (à travers les modalités, l'intonation) caractérisant le sujet parlant et traduisant les déterminations sociologiques inhérentes au discours.

Une fois les objectifs de travail déterminés, ces documents amènent tout naturellement à traiter certaines fonctions communicatives.

Si on pense toujours à la partie langagière, les émissions de télévision nous offrent des exemples de discours caractéristiques de différentes communautés ou microsociétés. Leur

²⁴ Dragomir, Mariana, *Considérations sur l'enseignement –apprentissage du français langue étrangère*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001, p.49-50

²⁵ Debyser, F., *Simulation et réalité dans l'enseignement des langues vivantes*, Le français dans le monde, n°104, 1974

exploitation en ce qui concerne la langue va confronter l'apprenant à des variétés de langue aussi différentes que : le parler de l'homme dans la rue, celui des personnalités politiques, table ronde rassemblant des vedettes, monstres sacres de la politique, de la culture, journal télévisé où l'information est interprétée par les journalistes, reportage où l'on donne la parole aux personnes concernées par l'événement. Ces différents types de discours et ces oppositions mettent en jeu des régularités discursives qui peuvent être traitées en classe.

Outre cette diversité langagière, que l'on peut également trouver dans les documents sonores tirés d'émissions de radio, les émissions télévisées, par la présence d'une image animée, simplifient l'accès aux sens et enracinent les productions langagières dans une situation immédiatement perceptible par l'apprenant. L'existence de la personne qui parle par les mimiques, les gestes, le comportement corporel en général, permet à l'apprenant de saisir la communication dans sa globalité et d'émettre des hypothèses à partir des énoncés entendus, mais également des images (non figées comme pour le film fixe) sur le statut du locuteur (âge, sexe, statut social, éventuellement statut affectif) et sur les interactions entre les locuteurs.

Dans un rapport un peu différent entre son et l'image, la présence de l'image dans un film permet à l'apprenant de saisir l'action tant au niveau du **faire** du personnage que du **dire**. Mais il se peut que cette image ait aussi un contenu informatif par rapport à ce qui est dit : c'est la situation du journaliste commentant l'événement sur des images qui montrent cet événement.

Il est vrai que l'image animée seule peut enfin transmettre un sens sans la présence du langage. Et ce sens est directement perceptible, le langage servant ensuite à réexpliquer ce qui a été perçu. En outre, l'image animée offre, par rapport à l'image fixe, certains points positifs :

- dans les méthodes audiovisuelles, le rapport entre les images n'est pas toujours évident; entre deux images fixes l'évolution de la situation doit être reconstituée par l'apprenant lorsqu'elle est implicite (ce qui ne va pas toujours sans poser de problèmes) ;
- la schématisation imposée par ces types d'images au niveau des attitudes, des gestes, des expressions, des personnages, peut souvent être ambiguë. Ces ambiguïtés ne seraient pas problématiques si la relation établie dans les méthodes audiovisuelles entre les deux éléments image - son n'était pas de nature de dépendance au profit du linguistique (image illustrant une phrase); l'image, fixe en soi, et surtout la suite d'images, constitue en effet un matériel de travail qui favorise l'expression.

À un autre point de vue tout travail de compréhension orale peut produire de nombreuses activités, y compris des activités d'écrit.

Les journaux télévisés peuvent montrer (suite à une séance de compréhension globale pour laquelle les apprenants seront aidés par le principe du commentaire - voix off du journaliste accompagnant les images qui illustrent une information) une séance d'expression orale qui peut accorder une importance plus ou moins grande (selon l'objectif visé) à une reformulation libre des informations ou bien à une systématisation de certaines notions ou actes de paroles – discours rapporté – expression de l'opinion - (accord / désaccord) - localisation dans le temps ou dans l'espace (travail sur les indicateurs de temps et les temps verbaux; travail sur les prépositions et les noms de pays)

Quant aux apprenants de niveau avancé un travail systématique peut-être essayé sur l'argumentation du journaliste à propos d'un événement (repérage des articulations logiques, des anaphoriques, des modalisateurs qui permettent d'identifier dans le discours la marque, les intentions du journaliste).

L'analyse d'une information dans ses détails peut déboucher également sur un travail de mise en relation avec une activité de lecture. Par exemple, avant l'analyse du document, différents quotidiens sont distribués à des groupes de 2 ou 3 étudiants, la consigne étant pour chaque groupe de reformuler une information précise. Suit une analyse des différences notables selon les journaux, puis une confrontation avec la même information donnée à la télé.

Les films peuvent donner lieu à plusieurs activités. Pour des raisons de temps et d'intérêt il n'est pas souhaitable de visionner un film long intégralement. Il est préférable de travailler sur certaines séquences. On peut proposer par exemple à différents groupes de produire un dialogue sur une séquence particulièrement suggestive au niveau de la situation de communication (conflit,

événement spectaculaire). On peut aussi demander aux apprenants d'élaborer une partie de scénario à partir des indications données, ou lues, sur ce qui précède, ce qui débouchera sur une simulation qui pourra être enregistrée au magnétoscope et visionnée ensuite par toute la classe.

Les émissions reportages sont surtout utilisées pour leur contenu de civilisation et c'est bien sûr l'activité de compréhension globale qui domine. Mais un débat peut s'instaurer ensuite dans la classe sur le sujet du reportage, les apprenants reprenant à leur compte ou critiquant, au contraire, le commentaire du journaliste.

Un exercice écrit peut suivre, sous forme de lettres critiques envoyées par les "téléspectateurs" au réalisateur de l'émission. A la suite de ce travail le professeur peut également proposer une activité de compréhension écrite: lecture du compte rendu de l'émission de la veille pris dans les pages TV d'un quotidien, expression de l'opinion des élèves par rapport à cette critique.

Quant aux **publicités**, leur exploitation en classe de langue est riche et particulièrement adaptée pour des débutants. En effet les films publicitaires sont très courts, incisifs et présentent très souvent un aspect agréable ou humoristique qui n'est pas négligeable en tant que facteur de motivation. Aux images, souvent redondantes par rapport au texte, s'ajoute le rythme; rythme - image - texte formant un tout signifiant et chaque élément servant au décodage de l'ensemble. De plus, les activités langagières comme les types de discours sont très variées.

Les matériels que nous propose la télé peuvent être traités en séries utilisables en compréhension orale (ou pour l'analyse de la conceptualisation) selon des critères basés sur la communication (travail sur un macro-acte ou une notion)

Toutes ces possibilités d'utilisation d'émissions télévisées en constituent l'intérêt mais impliquent de disposer d'un matériel adapté et, comme pour les documents sonores, d'une banque de documents télévisés assez variés.

Avant d'utiliser un document, il convient de se demander quel est le type de relations qui entretiennent le son et l'image :

- redondance: le son et l'image véhiculent le même sens;
- ancrage: le son permet de donner un sens à partir de sens multiples véhiculés par l'image;
- relais: le sens passe alternativement par le son et l'image.

Les documents télévisés réalisés par des professionnels se caractérisent par une bonne qualité technique. Ils sont très variés (débats, extraits de films, publicités, clips, reportages, documentaires) dans leurs formes et dans les types de communication qu'ils présentent.

Le choix du document vidéo peut se faire à partir de plusieurs critères : le niveau des élèves, centres d'intérêt des élèves, objectif linguistique, objectif communicatif, objectif culturel. Il est préférable de privilégier des documents courts "déclencheurs" c'est-à-dire susceptibles de provoquer des interactions dans la classe.

Bibliographie

1. Debyser, F., *Simulation et réalité dans l'enseignement des langues vivantes*, Le français dans le monde, n°104, 1974
2. Dragomir, Mariana, *Considérations sur l'enseignement –apprentissage du français langue étrangère*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001,

UNE (RE) LECTURE DU DOCUMENT AUTHENTIQUE

Prof. Vorniceanu Cristina,
Collège Technique "Samuil Isopescu", Suceava

Argument

Le but de notre article est, d'une part, de rétablir le cadre théorique pour le concept de *document authentique* conformément aux recherches didactiques menées sur ce sujet et au Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues et, d'autre part, de proposer quelques pistes utiles pour une utilisation efficace en classe de langue (qu'elle soit de type communicatif ou actionnel).

Nous désirons donc, en premier lieu, esquisser quelques repères généraux du concept, compte tenu de la perspective communicative et actionnelle. Ensuite, tout en nous appuyant sur les avis des didacticiens VORNICEANU CRISTINA, strada STEFAN CEL MARE, nr.74, bloc 74, scara A, ap.19, localitatea SUCEAVA, județul Suceava dont nous avons consulté les ouvrages, nous proposons des pistes génériques concernant l'exploitation du document authentique en classe de FLE.

Notre recherche sera donc construite autour des concepts tels *document authentique*, *approche communicative*, *approche actionnelle*, *tâche*, *didactisation*, que nous envisageons comme des mots clés et des axes de travail.

Repères généraux et définition

Les documents authentiques représentent concrètement « des matériaux bruts, réalistes, pris tel quel dans le monde réel de la L2 [...] [qui] peuvent également être fabriqués, avec, cependant, un souci particulier de les rendre vraisemblables. » (Dospinescu, 2002: 251), « des objets sur lesquels on applique des techniques d'analyse pour dégager avec les apprenants les règles de fonctionnement de la communication dans la langue enseignée/apprise. » (Bérard, 1991: 51) ; « tout document, sonore ou écrit, qui n'a pas été élaboré à des fins didactiques » et qui s'oppose au document *fabriqué* « créé de toutes ses pièces pour la classe par un concepteur de méthodes ou par un enseignant. » (Robert, 2002: 18).

Cuq (2003: 29) complète cette définition, en y ajoutant toute une typologie de textes qui sont, d'habitude, envisagés comme authentiques :

« un foisonnement de genres bien typés et [...] un ensemble très divers de situations de communication et de messages écrits, oraux, iconiques et audiovisuels qui couvrent toute la panoplie des productions de la vie quotidienne, administrative, médiatique, culturelle, professionnelle. »

Il s'agit donc de supports préservés dans un format original qui ne subissent aucune intervention de la part de l'enseignant, qui n'ont pas été créés pour des apprenants, mais pour des locuteurs natifs et qui se détachent alors des documents essentiellement *pédagogiques* par leur visée communicative. Toute modification que l'enseignant apporte à un document authentique (suppression de certains paragraphes, utilisation des connecteurs pour faciliter la compréhension etc.) le transforme dans un document *didactisé* qui s'inspire d'une situation langagière authentique, mais qui est fabriqué pour l'usage exclusif en classe²⁶.

La grande diversité des matériaux authentiques et des supports de diffusion (*écrits*: calendrier, article de journal, bande-dessinée, ouvrage littéraire, horaires du train, publicités etc., *sonores* : émission radiophonique, chanson, conversation téléphonique etc., *audiovisuels* : film, documentaire,

²⁶ voir V. Aslim Yetis, « Le document authentique: un exemple d'exploitation en classe », in *Synérgies de Canada*, consulté le 21 juin 2013, disponible sur <http://synergies.lib.uoguelph.ca/article/view/1173/1763>.

interview, publicité, clip vidéo etc.) met les apprenants en contact avec des types de discours différents, des registres de langue divers, des situations de communication réelles et spontanées marquées par des pauses, des répétitions, des paraphrases, des débits et des tonalités diverses qui font parties de la langue vivante. La visée principale est l'entraînement à la vie réelle, aux contextes de communication concrets exigeant des compétences linguistiques des plus simples aux plus complexes.

Traitement du document authentique dans le CECRL

Dans le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, on assiste à une inflation « inhabituelle » d'emplois du terme *authentique* qui s'applique dans des contextes divers et s'associe à plusieurs paramètres : situation, langue, tâche, interaction communicative, discours oral et écrit, énoncé oral, texte discursif, documents etc. (Robert, Rozen, 2010: 22). Par contre, une lecture attentive du CECRL nous a permis d'observer que la notion de *document authentique*, opposée à celle de *document fabriqué*, y est utilisée seulement deux fois (CECRL : 19 et *id.* : 78).

En ce qui concerne *les textes oraux ou écrits authentiques*, le Cadre les définit en tant que « [textes] produits dans un but communicatif et non pour l'enseignement de la langue » (*id.* : 112), tout en distinguant entre « les documents authentiques non trafiqués que l'apprenant rencontre au cours de son expérience directe de l'usage de la langue (quotidiens, magazines, émissions de radio, etc.) » et « les textes authentiques sélectionnés, classés par ordre de difficulté et/ou partiellement modifiés afin d'être appropriés pour tenir compte de l'expérience, des centres d'intérêt et des caractéristiques de l'apprenant. » (*ibid.*).

Nous pouvons, donc, tirer la conclusion que les auteurs du Cadre n'accordent pas un traitement particulier au *document authentique*, mais il est bien évident qu'ils le préfèrent au *document fabriqué* qui diminue souvent le degré de difficulté de la tâche et, par conséquent, impose des standards moins élevés en classe de langue. Le CECRL favorise l'exploitation des documents authentiques par l'intermédiaire des tâches dont le but essentiel est d'apporter la *situation réelle* en classe de langue par toute une panoplie d'activités langagières : de production, de compréhension, d'interaction et de médiation.

Utilisé très souvent dans le Cadre, le concept de *tâche* est mis en rapport avec une variété de paramètres : la communication, l'apprentissage, la pédagogie, la profession, le curriculum, le langage, le genre et la nature. En tant qu'ensemble complexe d'activités à visée pédagogique, elle suppose, d'une part, l'action de l'enseignant qui en est l'auteur, et, d'autre part, l'action de l'apprenant, qui en est la cible. Côté enseignant, il s'agit d'un processus de conception, de production, de création, qui se déroule sous l'action de six paramètres : les objectifs, les supports, les activités, les rôles (d'enseignant et d'apprenant) et le dispositif. Côté apprenant, il s'agit de la gestion d'un *support authentique*, qui le place dans une situation de communication authentique, qui l'oblige à interagir, à échanger des informations, à trouver des solutions à un problème mis en question.

Quelques bonnes raisons pour utiliser le document authentique en classe de FLE

Les recherches menées dans le domaine de l'approche communicative encouragent l'utilisation du document authentique à côté du document pédagogique en classe de langue. Bérard (*op.cit.* : 50-51) en indique trois avantages incontestables :

- soutenir la motivation des apprenants (objectif : montrer l'utilité de ce qu'ils apprennent)²⁷ ;
- encourager l'autonomisation de l'apprentissage (objectif : apprendre à apprendre)²⁸ ;

²⁷ « [...] un apprenant au niveau débutant peut être motivé positivement s'il peut comprendre des échanges réels » (E. Bérard, *op.cit.* : 50).

²⁸ Pour les apprenants non-francophones le contact avec les documents authentiques peut être le seul moyen de « prolonger l'enseignement reçu en classe » et de reconstituer l'environnement linguistique en train d'acquisition (*id.* : 51).

- permettre le contact des apprenants avec la langue vivante (objectif : voir la langue en action)²⁹.

À ces raisons nous ajouterons encore:

- la nécessité de compléter les manuels et les méthodes utilisés en classe avec des matériaux divers, agréables et adaptés au niveau et aux intérêts des apprenants ;
- le besoin constant de maintenir et même d'accroître l'intérêt de l'apprenant pour le français;
- la facilité de trouver de nombreux documents *via* Internet;
- l'opportunité d'entrer en contact avec une langue authentique;
- l'opportunité d'ouvrir une perspective nouvelle vers le monde ;
- le développement d'une attitude positive vers la langue et la culture de l'autrui ;
- le développement d'une pensée critique et d'une attitude de « consommation sociale du document » (Delhay, 2003)³⁰.

Exploitation du document authentique en classe de FLE

Il est vrai que l'exploitation du document authentique en classe n'est pas facile, vu le fait qu'il y a des barrières psychologiques et linguistiques qui laissent l'impression aux apprenants qu'ils ne réussiront jamais à se débrouiller face à un document en langue authentique, spontanée. Les travaux d'exploitation proprement dite qui portent sur le niveau lexical, syntaxique, sémantique du document permettent pourtant d'initier les apprenants à ce type d'activité, de les entraîner à l'écoute et au visionnage actif, de leur enseigner la compréhension globale du message, de les conduire à la maîtrise des différents registres de langue.

Le choix du document authentique juste et adéquat pour un groupe spécifique d'apprenants est un pas extrêmement important pour la réussite des activités que l'on se propose de faire. Les recommandations des didacticiens convergent vers « des dosages flexibles » (Dospinescu, 2002: 251) dans l'utilisation de ce type de document par rapport aux objectifs de l'enseignement, au niveau des apprenants ou à la situation d'apprentissage. Il y a parfois des cas où des documents fabriqués ou didactisés répondent mieux aux besoins langagiers des apprenants ou correspondent mieux aux objectifs de la séquence didactique (Bérard, *op.cit.* : 52) et dans ce cas une alternance des documents (authentiques et pédagogiques) est nécessaire et recommandée.

Quelques conseils sont à prendre en considération lors de l'exploitation efficace d'un document authentique en classe :

- choisir un document bien adapté aux apprenants, compte tenant de leur âge, de leurs besoins langagiers, de leurs intérêts, de leur niveau de langue, des compétences que l'enseignant vise à développer ;
- travailler la dimension culturelle et interculturelle du document et mettre en contact la culture cible et la culture source de l'apprenant ;
- exploiter des problèmes ancrés dans la réalité immédiate ;
- explorer des registres de langues différents et des situations de communication diverses qui permettent de pratiquer les actes de paroles etc.

On voit donc que la simple introduction du document authentique en classe de langue n'a pas d'utilité pratique, immédiate si elle ne suppose un traitement adéquat. C'est alors que le processus de *didactisation* intervient, tout en transformant le document authentique dans un véritable outil au profit des apprenants. Il s'agit d'une « opération consistant à transformer ou à exploiter un document

²⁹ [...] le recours didactiquement réfléchi à des documents écrits ou sonores *authentiques* expose les apprenants à des aspects d'usage langagier qui ne font aujourd'hui l'objet d'aucune description élaborée et dont on estime pourtant qu'ils sont à enseigner » (*ibid.*).

³⁰ « [...] permettre à l'apprenant de se livrer à une consommation sociale du document et non à une consommation scolaire : comprendre un document, c'est comprendre les intentions qui ont présidé à sa composition, réagir comme on l'aurait fait dans la réalité par un comportement qui répond justement à ces intentions. » (O. Delhay, « Le document authentique », consulté le 10 mars 2013, sur <http://gallika.net/spip.php?article42>).

langagier brut pour en faire un objet d'enseignement ; [...] une analyse prédidactique, d'essence linguistique, pour identifier ce qui est utile d'enseigner. » (Cuq, 2003: 71).

Conclusion

L'introduction du document authentique dans la pratique didactique courante (de type communicatif ou actionnel) est une façon incontestable d'assurer une communication efficace en classe de langue. Néanmoins, vu la réticence des apprenants et, le plus souvent, des enseignants, face aux barrières linguistiques et psychologiques qu'il peut dresser en classe de FLE, nous insistons sur la nécessité de respecter quelques étapes que nous trouvons essentielles pour une exploitation efficace et une communication réussite : une bonne sélection des documents compte tenant des paramètres envisagés ci-dessus, un traitement pédagogique efficace du document et, finalement, une mise en pratique efficace et, en même temps, agréable qui permet, d'une part, l'élaboration d'un scénario pédagogique cohérent et, d'autre part, l'utilisation du document authentique comme élément déclencheur du désir et du plaisir d'apprendre le français.

Bibliographie

- ASLIM YETIS, V., « Le document authentique : un exemple d'exploitation en classe » in *Synergies Canada*, disponible sur <http://synergies.lib.uoguelph.ca/article/view/1173/1763>, consulté le 23 juin 2013 ;
- BÉRARD, E., *L'Approche communicative : Théorie et pratiques*, Paris, Clé International, 1991;
- CONSEIL DE LA COOPÉRATION CULTURELLE, *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Didier, 2003;
- CUQ, J.-P., *Dictionnaire de didactique de français, langue étrangère et seconde*, CLE International, 2003 ;
- DELHAYE, O., « Le document authentique », disponible sur <http://gallika.net/spip.php?article42> consulté le 10 mars 2013 ;
- DOSPINESCU, V., *Didactique des langues: tradition et modernité et... analyse critique des manuels*, Iași, Junimea, 2002;
- ROBERT, J.-P., ROSEN, E., *Dictionnaire pratique du CECR*, Editions Ophrys, 2010 ;
- ROBERT, J.-P., 2002, *Dictionnaire pratique de didactique de FLE*, Editions Ophrys

DES IDÉES NOVATRICES POUR APPRENDRE LE FRANÇAIS

**Prof. Zamfirescu Raluca,
Liceul "Voievodul Mircea" Târgoviște, Dâmbovița**

C'est quoi la passion pour une langue ? Est-ce qu'on peut la définir en quelques mots qui concentrent toute une multitude d'idées qui inondent la pensée et le cœur ? Dans mon cas cette situation est arrivée dans la troisième année de ma carrière après avoir suivi un cours à Paris « Pratiques de l'oral et théâtre » qui a changé radicalement la façon d'envisager les classes de français. Dans les exemples qui suivent je vais montrer les modalités que j'ai adoptées pour le faire dans la limite du possible compte tenant du niveau des élèves.

Au fur des années j'ai réalisé plusieurs leçons dont je suis fière personnellement. J'ai commencé avec une leçon qui s'appelait "Voyage virtuel" et le public a été une classe de la douzième. Les élèves devaient trouver sur l'Internet des sites en France, ils devaient les présenter – tout se passait oralement, on ne voyait que les images. Après la présentation de la région et la ville respective, on choisissait l'hébergement, le prix complet, le moyen de transport (c'étaient des moyens

même imaginables) et les impressions avant le voyage et aussi le choix de la location respective. A la fin de la leçon on a fait un quiz en ligne sur le tourisme français.

On a appris beaucoup de choses concernant la géographie et la culture de la France, le spécifique des belles régions françaises, on a fait des rapports entre la France et la Roumanie, en même temps on s'est familiarisé avec la recherche sur l'Internet et les sites qui sont en français tels [carmenveraperez](http://carmenveraperez.com) ou www.google.fr

Un autre type de leçon que je considère très difficile et qui a supposé beaucoup d'effort a été une sorte de **Journal de télévision en direct**. On a enregistré les reportages et au moment du déroulement de la leçon on a eu deux présentateurs qui passaient en revue les événements et qui laissaient la place aux reporters qui étaient présents sur place pour détailler l'action respective. Outre les événements proprement dits il y a eu la rubrique météo, la rubrique sportive, la présentation de mode d'une jeune créatrice très douée et finalement une scène comique dont le sujet a été l'apparition des extraterrestres dont les témoins ont été une vieille aveugle et un homme ivre. L'atmosphère a été super, les apprentis ont envisagé d'autre façon la langue française et l'impact avec le camera a été fort mais aussi productif et de cette façon j'ai pu découvrir les talents cachés des élèves, qui se sont constitués maintenant dans une troupe de théâtre qui porte le nom « La troupe de choc ».

« **Emission de télévision en direct** dont le sujet a été la carrière des élèves qui étaient en terminale. Il y a eu toute une suite de métiers avec les exemplifications nécessaires pour mieux mettre en valeur ce qu'ils présentaient par les mots – un docteur esthéticien dont le rôle était d'enlaidir les hommes, un riche qui voulait à tout prix devenir pauvre, un créateur de mode qui créait des fringues de l'époque de pierre, une hôtesse d'air qui était la tête dans les nuages et mélangeait tout autour d'elle, une danseuse exotique, une fée qui accomplissait tous les rêves cachés des hommes,

Le caractère de la leçon a été de parler ouvertement, de se familiariser avec ce type de leçon frontale – l'animateur et l'invité qui était dépourvu d'inhibitions et qui présentait ce qu'il sentait d'une manière dégagée et normale.

Une autre leçon s'est déroulée devant l'ordinateur et sur l'Internet, tout en se branchant sur la plateforme classe branchée, qui malheureusement a présent est hors fonction. Une première étape a été l'enregistrement des élèves. Ensuite on leur a donné le sujet de débat « **Inventions d'hier et d'aujourd'hui** ». Les apprentis ont travaillé en équipe, ils ont dû trouver une invention majeure, faire une présentation power point, expliquer son importance et à la fin ils se sont transformés eux-mêmes en inventeurs et on présente leurs propres inventions- une maquette de ville et au moment où l'on arrachait une pièce quelque chose disparaissait sur la terre – c'était une sorte de poupée voodoo, le four magique dans lequel on mettait les ingrédients et en quelques secondes le plat était prêt et très appétissant, les baskets multifonctionnels avec des ailes, des skis, des patins, des rollers, etc. Le travail devant l'ordinateur a été très agréable, mais ce qui m'a semblé le plus important a été le fait de travailler sur une plateforme, de communiquer avec les autres, faire un échange d'opinions sur ce qu'ils viennent de poster.

Revue des jeunes réalisée en classe. Le rôle des apprentis a été de travailler cette fois –ci individuellement et de bien connaître les termes du journalisme et même de la création d'une revue pour les jeunes. On a partagé les rôles selon la rubrique présentée par chacun- mode, sport, santé, amour, horoscope, les lettres pour la rédaction qui ont eu des formes très variées et originales. Tout a été poste sur un carton au tableau noir respectant l'ordre d'une revue pour les jeunes : titre, sommaire, articles, lettres pour la rédaction. Il y a eu aussi un test très comique qui contenait des questions de toutes sortes. La bonne disposition et l'entrain ont été l'atout de cette leçon intéressante et inédite à mon avis.

Le choix des métiers – un autre type de leçon conçue pour les élèves de la douzième. On a eu comme point de repère une leçon sur TV5 qui exploitait les métiers qu'on pourrait avoir dans une vie. Le clip exemplifiait par images et sons les divers métiers et à partir de ces images on a développé l'idée par la dramatisation du sujet respectif. On a choisi quelques élèves qui savaient bien ce qu'ils voulaient faire dans la vie et on a commencé la mise en scène. On a eu divers métiers les uns plus intéressants que les autres. Une élève qui voudrait devenir traducteur a fait une présentation sur une visite à Paris, la ville des amoureux. L'élève a fait un parcours très attrayant dans tous les points

d'attraction touristique : la Tour Eiffel, Champs – Elysées, le Louvre, La Place de la Concorde, la Cathédrale de Notre Dame, etc.

Un apprenti qui veut devenir acteur, a mis en scène le monologue d'Harpagon, de Molière.

ÉVALUATION

Comme modalités d'évaluation j'ai choisi les quizz en ligne qu'on a trouvé sur Carmen Vera Pérez, sur TV5 monde, les tests d'autoévaluation, parce les élèves ont eu la possibilité de mentionner quelles ont été les anomalies avec lesquelles ils se sont confrontés.

Ce que j'ai pu constater dans toutes ces activités didactiques que j'ai mises sur place a été le désir des élèves de s'impliquer, même sans une récompense- c'est-à-dire ils l'ont fait parce qu'ils ont voulu se démontrer qu'ils sont capables de le faire et de devenir des héros dans la vie réelle.

Pour bien visionner quelques - unes de mes activités, je les ai postées sur YOUTOUBE vous devez noter sur la page le nom des clips : journal de télévision en direct, journal de télévision suite, liaisons folles.

http://www.youtube.com/watch?v=53O_f9zAkgY - journal de télévision en direct

<http://www.youtube.com/watch?v=VgYnFlszHss-> , journal de télévision suite

<http://www.youtube.com/watch?v=WyObjQ84pl8&feature=relmfu> - liaisons folles.

http://youtu.be/d_ex7Obzo2I les métiers

<http://youtu.be/CR3JvUZ4LMI> les métiers

<https://www.youtube.com/watch?v=CR3JvUZ4LMI>

CREATIVITATE ȘI INOVARE ÎN PREDAREA LIMBILOR MODERNE

**Prof. Chelărescu Florina,
Liceul Teoretic "Ion Heliade Rădulescu", Târgoviște**

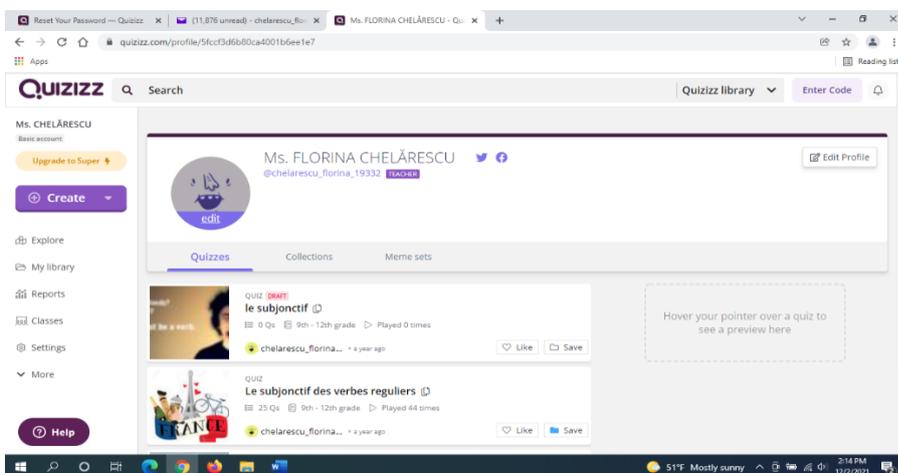
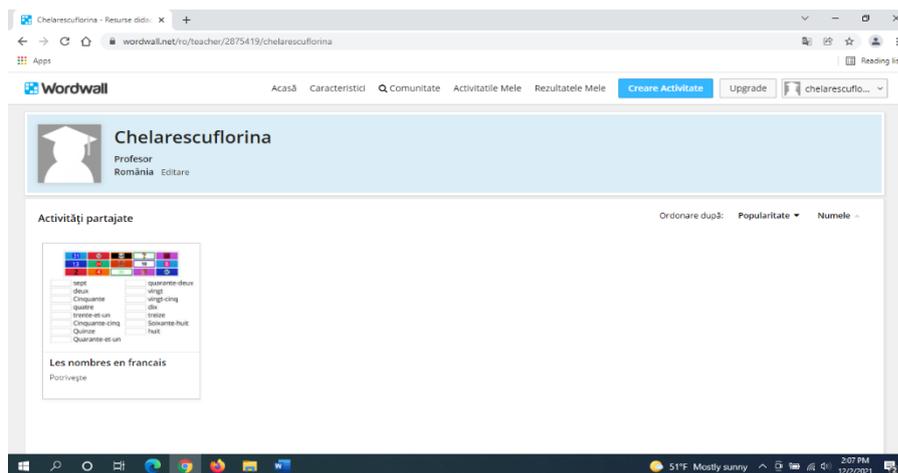
Într-o Europă care va rămâne întotdeauna multilingvă, învățarea limbilor străine deschide numeroase oportunități către o carieră mai bună, șansa de a locui , lucra sau studia în altă țară sau pur și simplu de a călători. Limba vorbită devine parte integrantă a identității și bagajului cultural al unei persoane. Învățarea limbilor străine contribuie la înțelegerea altor popoare și culturi, este o modalitate de a combate xenofobia, rasismul și intoleranța. Cunoașterea unei limbi străine este importantă pentru a te descurca în viață , deoarece limba este cel mai important mijloc de comunicare și de înțelegere cu semenii tăi. Cu accent pe limbă, comunicare și cultură în standardele naționale pentru învățarea limbilor moderne, cadrele didactice sunt într-o continuă căutare de modalități mai bune de accesare a materialelor autentice și de furnizare de experiențe care vor dezvolta mai bine competențele elevilor de comunicare în limbi străine. Programele de calculator, manualele digitale, softurile educaționale și aplicațiile pot deveni un suport important pentru o predare eficientă a limbilor străine. Tehnologia este probabil cel mai bun mijloc pentru crearea unui mediu favorabil pentru învățare. TIC poate sprijini profesorii în a face învățarea limbilor străine rapid, mai ușor, mai atractiv și mai interesant. Ultima perioadă a schimbat în întregime modul în care gândim și trăim, în care predăm și învățăm, astfel obiectivul principal în școala viitorului este folosirea a mai multor metode inovative cum ar fi utilizarea softurilor educaționale, informatizarea, și platforme de elearning. În cadrul orelor de limbă franceză am utilizat mai multe platforme (aplicația Quizizz, Quizlet, kahoot, wordwall) dar cea mai des folosită a fost Google Classroom și Google Meet. În cadrul aplicației Google Classroom putem face o serie de lucruri inovative cum ar fi:

- aplicația facilitează interacțiunea și colaborarea profesor – elev, elevii putând să inițieze conversații cu profesorul și să adreseze întrebări la care pot primi răspuns în timp real, iar temele pot fi predate mai ușor de pe orice dispozitiv utilizat: computer, tabletă, smartphone.

- "G Suite for Education" oferă gratuit profesorilor și studenților o serie de aplicații care sunt ușor de utilizat și de acasă, cum ar fi: spațiu de stocare nelimitat pentru contul Gmail, protecție antisпам, calendare integrate, spațiu de stocare nelimitat pentru creare, stocare și distribuție de documente folosind Google Drive (fișiere text, pdf sau doc, prezentări ppt, foi de calcul, formulare, videoclipuri, poze jpg.)

- încărcarea materialelor de lucru în formate video, audio, atașarea de linkuri
- crearea de teste în Google Docs

De-a lungul anilor am folosit această aplicație la toate clasele, trezind interesul și curiozitatea elevilor pentru studiul limbii franceze. Mai jos atașez teste realizate în diferite aplicații:



Utilizarea Internetului în procesul de învățământ, alături de alte instrumente auxiliare, favorizează accesul în timp real la informații, schimburile interne și internaționale și oferă noi posibilități de învățare-predare. Deși accesul la tehnologie poate prezenta dificultăți în accesarea programelor de educație pentru adulți și practicieni, acestea pot fi depășite. Platformele online au progresat considerabil în ultimii ani. Acestea continuă să ofere din ce în ce mai multe aplicații utile, la prețuri accesibile și instrumente pentru învățarea limbilor străine. Profesorii care utilizează aceste tehnologii trebuie să continue să ofere oportunități pentru învățare și pentru promovarea și dezvoltarea limbilor străine. Este recunoscut faptul că sunt necesare cercetări suplimentare cu privire la impactul utilizării tehnologiei; având în vedere ritmul rapid de inovații în software și acces la Internet, sunt necesare studii de cercetare pe termen lung pentru a înțelege mai multe despre rolul și impactul folosirii tehnologiei în învățarea limbilor străine. În contextul actual se remarcă o necesitate a schimbării în didactica tuturor disciplinelor, inclusiv în didactica limbii

franceze, accentul punându-se pe strategiile și metodele de predare-învățare folosite. Potrivit orientării tradiționale, rolul elevului constă în a urmări prelegerea sau explicațiile profesorului, de a reține și a reproduce ideile auzite, de a accepta în mod pasiv ideile transmise și de a lucra izolat.

La polul opus, orientarea modernă atribuie alte roluri elevului. Acesta trebuie să-și exprime puncte de vedere proprii, să realizeze schimburi de idei cu ceilalți, să argumenteze, să-și pună și să pună întrebări cu scopul de a înțelege, să coopereze cu alți elevi în vederea rezolvării problemelor și a sarcinii de lucru. Cheia unei ore reușite constă în colaborarea și înțelegerea profesorului cu elevii, în participarea efectivă a acestora, strategia și metodele folosite de profesor fiind esențiale. Astfel, se recomandă o „împletire” a metodelor tradiționale de predare-învățare cu cele noi și nu o respingere totală a acestora, cât și o adaptare a metodelor tradiționale la contextul actual.

Bibliografie

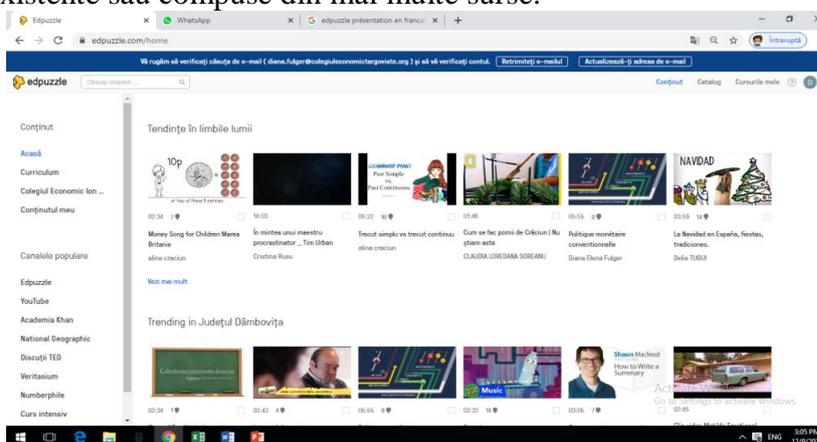
1. DRAGOMIR, Mariana, 1994, *Puncte de vedere privind predarea- învățarea limbii franceze ca limbă străină*, București: Dacia;
2. MOORE, K., Sarah Catherine, 2008, *Uses of Technology in the Instruction of Adult English Language Learners*- Center for Applied Linguistics;
3. POPA, Elena, 2010, *Avantaje și dezavantaje ale utilizării IT&C în predarea limbilor străine*, București: Paralela 45;
4. OPRESCU, Monica, 2008, *Metode tradiționale și moderne folosite în predarea limbii engleze*, apărut în Revista de Cercetare în Științele Educației. Timisoara. disponibil la: <http://www.rcsedu.info>;

INSTRUMENTE ONLINE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE EDPUZZLE

Prof. Fulger Diana Elena,
Colegiul Economic "Ion Ghica", Târgoviște

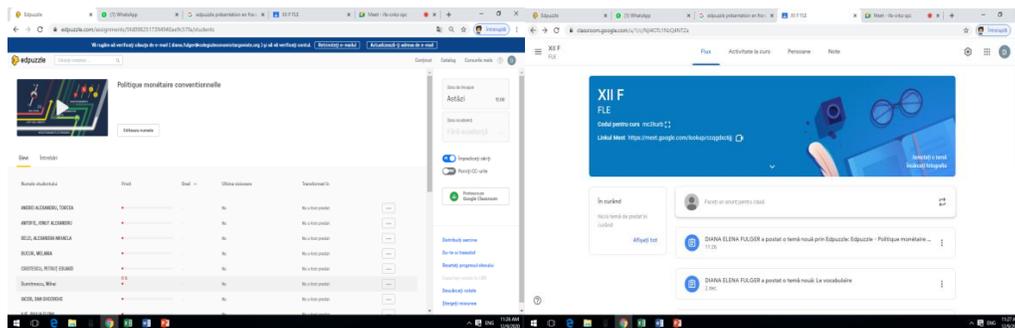
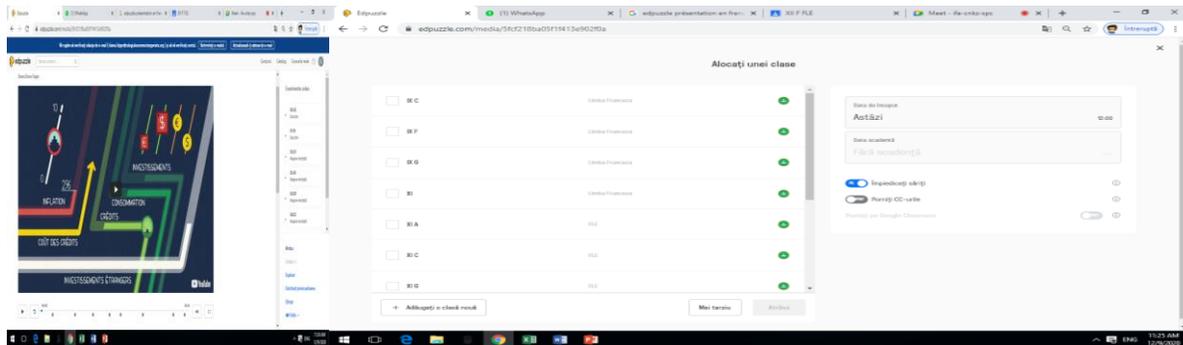
Oferind posibilități educaționale imense, Edpuzzle este o platformă interactivă care permite crearea sau reutilizarea de conținut video în vederea valorificării la maximum a potențialului și inteligenței elevilor prin implicarea activă în procesul de învățare.

Platforma are o bază suficientă de material gratuite și permite utilizarea acestora în cadrul videoclipurilor deja existente sau compuse din mai multe surse.

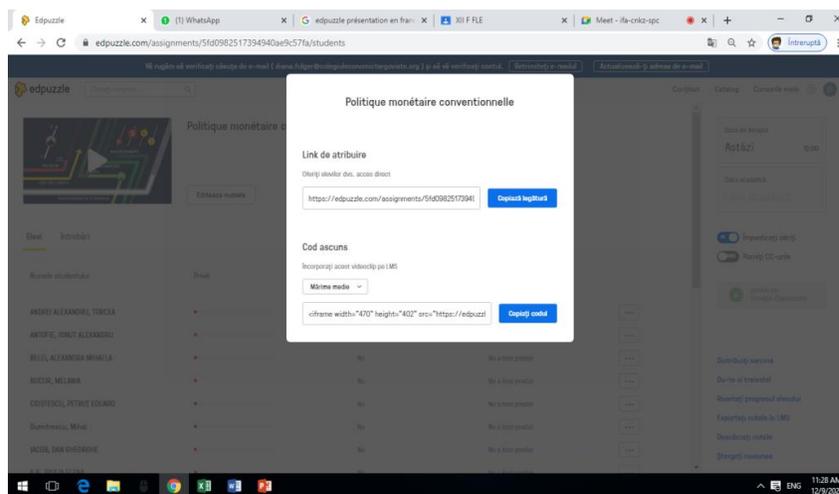


Simpozion județean "Inovație și creativitate în predarea limbii franceze"

Pe parcursul unei secvențe video aleasă de profesor, pot fi inserate întrebări și sarcini de lucru. Când elevii urmăresc, aplicația se oprește automat în momentul în care se pune întrebarea, aceștia fiind forțați să răspundă pentru ca videoclipul să continue. De asemenea, primesc feedback direct și pot relua vizionarea. Ceea ce este și mai interesant, este posibilitatea de a urmări evoluția elevilor: cine privește, cât timp alocă fiecărei secvențe, de câte ori revine pentru a răspunde, care este performanța individual sau a întregii clase pentru fiecare întrebare sau per total.



Platforma permite accesul cu un cont google, iar cadrul didactic adaugă o clasă pentru fiecare dintre grupurile sale. Elevii se înregistrează și folosesc codul furnizat de către profesor pentru a se conecta la clasă și pentru a accesa materialele trimise.



Posibilitatea monitorizării parcursului sarcinilor de lucru individualizat permite atât analizarea rezultatelor și oferirea feedback-ului, cât și reglarea predării pe parcursul întregului proces de învățare.

IMPORTANȚA JOCULUI CA METODĂ DE PREDARE A LIMBII FRANCEZE

**Prof. Gavrilescu Dorica,
Colegiul Național "Spiru Haret", Tecuci**

“Limpede nu vezi decât cu inima. Miezul lucrurilor nu poate fi văzut cu ochii.”

– Antoine de Saint-Exupery

Trăim într-o societate în care abordarea comunicativă s-a impus odată cu noțiunea de globalizare. Ca urmare a acestui fapt studiul limbilor străine, a devenit o necesitate deoarece formează competențe pentru viitor. Pe de altă parte metoda comunicativă are marele avantaj de a permite exersarea tuturor competențelor și a abilităților lingvistice - scris, citit, discurs și ascultare. Elevul este legat direct de nevoile sale (să se descurce într-o piață, într-un magazin, la școală, etc.), ajungându-se astfel la finalitatea nevoilor de învățare. Dezvoltarea abilităților lingvistice presupune, discuții, dezbateri, joc de rol, activități de comunicare scrise, teatru, etc. Profesorul devine în acest context un coordonator al activităților și un partener de studiu al elevilor. De regulă comunicăm pentru a face ceva. Comunicarea și acțiunea sunt importante și strâns legate între ele în cazul studierii unei limbi străine. Elevul își pune în joc cunoștințele și competențele pentru a putea îndeplini anumite sarcini sau a efectua exerciții. Un rol important îl are în acest context utilizarea jocului, a jocului de rol care se poate utiliza la toate nivelurile de studiu.

Caracterul său formativ și stimulativ permite elevilor să achiziționeze deprinderi care să fie utilizate în diverse situații de viață. Astfel putem crea sau simula o situație în care elevii trebuie, să își asume roluri fiind puși adesea în ipostaze diferite sau care îi vor scoate din zona de confort. Ei trebuie, să înțeleagă situația, să relaționeze cu ceilalți elevi - actori din joc și să rezolve o problemă sau să găsească soluții pentru rezolvarea acesteia. Se dobândește o experiență interactivă și se formează abilități de rezolvare a unor sarcini de grup. Pentru ei jocul reprezintă o repetiție pentru viața reală, deoarece învață să utilizeze expresii pe care le pot aplica în diverse situații. Deasemenea jocul permite elevilor, să se exprime liber, să-și expună abilitățile pe care le-au dobândit, să utilizeze cunoștințe și să interacționeze mai ușor. Oricât de amuzant ar fi jocul el cere pregătire, ceea ce presupune ca profesorul să manifeste creativitate în alegerea oricărui tip de joc, specific clasei și vârstei școlare.³¹

Unul dintre cele mai utilizate jocuri care poate deschide ora de limba franceză îl reprezintă-interviul (L'interview). De regulă „se joacă” în timpul orei individual sau în perechi cu prezentarea persoanei. Acest tip de joc ne permite exersarea noțiunilor de prezentare orală și de ce nu și scrisă, punând elevii în situația de a purta un dialog cu un coleg. Pe lângă consolidarea abilității de exprimare, elevul își va putea expune și competențele de comunicare. Profesorul poate crea situații diverse de prezentare – în aeroport, la un interviu, etc. De asemenea în situații de prezentare putem apela la diverse teme care au fost abordate la clasă. Să ne prezentăm orașul, obiectele din ghiozdan, din sala de clasă. Atunci în comunicare elevii vor utiliza un bagaj generos de cunoștințe, bazându-se pe descriere. Un alt joc utilizat în reprezintă- locația (Emplacement). Profesorul propune diverse locații ca de exemplu - un aeroport, un hotel, o școală. Fiecare echipă alege prin tragere la sorți o locație și începe o conversație care poate fi dirijată în funcție de întrebările găsite pe un bilet introductiv. Exercițiul - joc are în primul rând rolul de a flexibiliza comunicarea și de a descoperi cuvinte noi care pot fi introduse în conversație. Deseori folosim la clasă unul dintre cele mai interesante jocuri referitoare la îmbogățirea vocabularului. Acest tip de joc este în primul rând flexibil deoarece poate fi recreat în funcție de abilitățile și competențele de

³¹ BOCOȘ, M.-D. Instruirea interactivă: repere axiologice și metodologice. – Iași: Polirom, 2013.

exprimare ale elevilor dar și de creativitatea profesorului. În cadrul unui astfel de joc putem utiliza în exprimare - substantive, verbe, culori, numere sau alte elemente gramaticale și lingvistice studiate în funcție de tematică.

Un astfel de joc la clasă l-am numit -„ceainăria cu povești” (Maison de thé à histoires’). Fiecare elev alege un pliculeț de ceai în care găsește o temă. Trebuie să selecteze substantive, verbe, culori și numere astfel încât să alcătuiască o mică poveste, pe care să o prezinte. Micile prezentări vor fi apoi exprimate prin culoare și vor fi expuse în sala de clasă. Ori de câte ori dorim, putem să revenim asupra poveștii și a desenului, dacă vocabularul nostru se îmbogățește cu noțiuni noi.

O considerăm o metodă atractivă, pe care elevii o așteaptă, cu interes deoarece pe baza ei putem deriva și alte metode, ca de exemplu turul galeriei. Elevii își pot prezenta desenele și micile povești în fața colegilor și pot primi aprecieri și sugestii. În acest context se încurajează conversația, aprecierea pozitivă, libera exprimare folosind cuvinte din vocabularul studiat. Un alt joc dorit de elevi o reprezintă conversația telefonică (Communiquer au téléphone). Nelipsită din viața de zi cu zi conversația telefonică ca joc de rol reprezintă modalitatea prin care elevul are posibilitatea de a-și exersa vocabularul însuși și de a fi pus în situația de a lua decizii pentru o situație dată.

Tematica diversă ne permite să traversăm diferite situații de învățare. Astfel putem prezenta elevilor o conversație telefonică, să vedem dacă, ei înțeleg ce ascultă, propunându-le să creeze ei la rândul lor alta. Să redea în scris mesajul ascultat pentru a-și exersa abilitățile de scriere. Deasemenea putem să propunem diverse situații – o convorbire telefonică în gară, cu un prieten, cu un membru al familiei, pentru a-l obișnui pe elev cu anumite formule de adresare. Se dezvoltă ca urmare a acestui fapt capacitatea de ascultare și de vorbire.³²

Jocul didactic utilizat în cadrul unei ore de limbă străină, este extrem de flexibil și creativ mai ales dacă începem cu : ce aș face dacă aș avea un diamant....(que ferais-je si j'avais un diamant) sau Ce poți face cu...?/(Qu'est ce qu'on peut faire avec...). Firește în demersul nostru am menționat câteva jocuri, care pot face ora extrem de atractivă, dar totul depinde până la urmă de creativitatea profesorului și de originalitatea elevilor. Jocul permite expunerea ideilor, argumentarea acestora și talentul oratoric. Spontaneitatea, originalitatea, creativitatea, poate fi învățată și exersată folosind jocul didactic.

Deasemenea dezvoltarea personală prin învățarea participativă și creativă are un impact deosebit asupra elevilor. Considerăm că prin aplicarea acestor jocuri la clasă observăm, că elevii devin mai motivați în cadrul orei de curs, participă la învățarea prin descoperire și sunt interesați și atenți în modul de exprimare.

Bibliografie :

1. BOCOȘ, M.-D. Instruirea interactivă: repere axiologice și metodologice. – Iași: Polirom, 2013.
2. BOURGUIGNON C., De l'approche communicative à l'approche communicationnelle : une rupture épistémologique en didactique des langues-cultures , in Synergie Europe N°1, 2006.

³² BOURGUIGNON C., De l'approche communicative à l'approche communicationnelle : une rupture épistémologique en didactique des langues-cultures , in Synergie Europe N°1, 2006.

LIMBILE MODERNE ÎN ȘCOALĂ, AZI ȘI MĂINE

**Prof. Elena ILINA,
Școala Gimnazială Nr. 1 Valea Danului, Argeș**

Limbile moderne sunt limbi care sunt în uz astăzi și care sunt vorbite ca limbă principală în țări și regiuni din întreaga lume. Aceste limbi includ, printre altele, engleza, franceza, spaniola, germana, italiana, portugheza, chineza mandarină, japoneza, coreeana, araba, hindi, rusă, turca și multe altele.

Aceste limbi moderne sunt adesea utilizate în afaceri, politică, comunicații internaționale și învățământ. Ele sunt în mod constant în evoluție, iar noile cuvinte și expresii sunt adăugate la vocabularul lor pe măsură ce lumea se schimbă și se dezvoltă.

În general, limbile moderne sunt diferite de limbile vechi sau clasice, cum ar fi latina sau greaca veche, care sunt mai puțin utilizate astăzi, dar care au avut un impact semnificativ asupra dezvoltării limbilor moderne. Predarea limbilor moderne este un proces prin care o persoană învață o limbă străină. Acest proces poate avea loc într-o clasă, cu un profesor, sau poate fi auto-dirijat, prin utilizarea unor materiale și resurse online sau în format fizic.

Există diferite metode și abordări pentru predarea limbilor moderne, cum ar fi metoda tradițională, care se concentrează pe gramatică și structura limbii, sau metoda comunicativă, care se concentrează pe comunicarea eficientă în limba respectivă. În plus, predarea limbilor poate include și utilizarea tehnologiei, cum ar fi aplicații mobile, jocuri și alte platforme online, pentru a face procesul de învățare mai interactiv și mai interesant.

Este important să se ia în considerare nivelul de cunoștințe lingvistice și nevoile individuale ale elevilor atunci când se planifică predarea limbilor moderne. De asemenea, este important să se ofere oportunități de practică și de utilizare a limbii în contexte reale, astfel încât elevii să poată dezvolta abilitățile de conversație și de comunicare în limba respectivă.

Rolul dascălului în predarea limbilor moderne este esențial. Profesorul trebuie să aibă cunoștințe solide despre limbă și să fie capabil să le transmită elevilor într-un mod clar și coerent. În plus, dascălul trebuie să motiveze elevii și să le creeze un mediu sigur și confortabil în care să poată să-și dezvolte abilitățile lingvistice.

Dascălul trebuie să fie capabil să adapteze metodele de predare la nevoile și stilurile de învățare ale fiecărui elev în parte, astfel încât să asigure succesul și progresul lor. Acesta ar trebui să fie capabil să ofere feedback constructiv, să îi ajute pe elevi să își corecteze greșelile pentru a îmbunătăți performanța lor, să creeze un mediu stimulant și atractiv pentru elevi prin utilizarea unor tehnici de predare interactive, prin organizarea activităților de grup și prin implicarea elevilor în discuții și jocuri de rol. Acest lucru îi va ajuta pe elevi să-și dezvolte abilitățile de comunicare și să câștige încredere în abilitățile lor lingvistice. *A învăța o limbă străină înseamnă a avea încă o fereastră prin care să vezi lumea.* (proverb chinez)

În general, rolul dascălului în predarea limbilor moderne este de a fi un mentor, un model și un ghid pentru elevi pe parcursul procesului de învățare, asigurându-se că aceștia sunt capabili să înțeleagă și să utilizeze limba respectivă în mod eficient și cu încredere.

Limbile moderne sunt extrem de importante în lumea de azi, atât din punct de vedere social, cât și economic și cultural. Ele permit comunicarea și interacțiunea între oameni din diferite țări și culturi, fiind un instrument vital pentru afaceri, turism, politică și multe alte domenii. Engleza este considerată

cea mai importantă limbă modernă în lumea globalizată de astăzi, fiind vorbită de un număr mare de oameni din întreaga lume și utilizată în multe domenii internaționale, cum ar fi comerțul, știința, tehnologia și divertismentul. Alte limbi moderne importante sunt spaniola, franceza, germana, portugheza, mandarina și japoneza, în funcție de regiune și nevoile specifice ale fiecărei persoane sau companii. Există o creștere a interesului pentru învățarea limbilor moderne mai puțin cunoscute, cum ar fi arabă, hindi, koreană și turcă, în special în rândul tinerilor care sunt interesați să călătorească și să exploreze noi culturi. Limbile moderne sunt un aspect crucial al vieții moderne și au un rol important în construirea de relații și comunicare între oameni din întreaga lume.

În viitor, limbile moderne vor continua să fie importante în societatea globală și vor juca un rol tot mai important într-o lume interconectată și în continuă schimbare.

O tendință importantă este creșterea interesului pentru învățarea limbilor non-europene, cum ar fi chineza, arabă, japoneza și coreeana, din cauza creșterii economice și culturale a acestor țări. De asemenea, există un interes crescut pentru limbi mai puțin cunoscute, cum ar fi swahili, hindi sau farsi.

Tehnologia va juca un rol important în viitorul învățării limbilor moderne, prin utilizarea de tehnologii precum inteligența artificială și realitatea virtuală pentru a oferi experiențe de învățare interactive și personalizate. Învățarea limbilor moderne ar putea fi integrată mai strâns în sistemul educațional, deoarece există o cerere tot mai mare pentru vorbitorii de limbi multiple în toate domeniile, inclusiv în afaceri, știință, tehnologie și diplomatie.

În general, învățarea limbilor moderne va fi din ce în ce mai importantă în viitor și va oferi oportunități de afaceri și culturale pentru cei care sunt capabili să comunice eficient în mai multe limbi.

Creativitatea și inovarea sunt două concepte strâns legate de predarea limbilor moderne. Într-o lume globalizată și în continuă schimbare, este important ca profesorii de limbi străine să adopte o abordare creativă și inovatoare în procesul de învățare și predare. Voi sublinia importanța creativității și inovației în predarea limbilor moderne și voi oferi exemple concrete de tehnici și strategii pe care profesorii le pot folosi pentru a-și îmbunătăți procesul de predare.

Importanța creativității și inovației în predarea limbilor moderne

Creativitatea și inovația sunt cruciale în predarea limbilor moderne, deoarece permit profesorilor să se adapteze la nevoile și stilurile de învățare ale elevilor lor, să ofere o experiență de învățare mai plăcută și mai eficientă și să încurajeze dezvoltarea abilităților de comunicare în limba străină. Prin folosirea tehnicilor și strategiilor creative și inovatoare, profesorii pot să ofere o varietate de experiențe de învățare care pot ajuta elevii să păstreze interesul pentru limba străină și să-și îmbunătățească abilitățile de comunicare. *Știind limbi străine, ești acasă oriunde ai fi.* (Edward De Waal)

Tehnici și strategii creative și inovatoare în predarea limbilor moderne

Utilizarea jocurilor și a activităților interactive

O modalitate creativă și inovatoare de a îmbunătăți procesul de predare a limbilor moderne este prin utilizarea jocurilor și a activităților interactive. Acestea pot fi folosite pentru a spori implicarea și interesul elevilor în procesul de învățare, precum și pentru a încuraja dezvoltarea abilităților de comunicare în limba străină. Unele exemple de jocuri și activități interactive sunt jocurile de rol, jocurile cu cuvinte, exercițiile de asociere și activitățile în grup.

Utilizarea tehnologiei. Tehnologia poate fi o unealtă puternică pentru profesorii de limbi străine în procesul de predare. Utilizarea instrumentelor digitale, cum ar fi tabletele, computerele și proiectoarele, poate fi foarte utilă în furnizarea de materiale educaționale interactive și în crearea unui mediu de învățare virtual care poate fi adaptat la nevoile individuale ale fiecărui elev.

Integrarea culturii în procesul de predare. Integrarea culturii în procesul de predare poate fi o modalitate creativă și inovatoare de a ajuta elevii să-și îmbunătățească abilitățile de comunicare și de a-și extinde cunoștințele despre țara sau țările în care se vorbește limba străină. Aceasta poate fi realizată prin utilizarea de materiale educaționale care oferă informații despre istoria, literatura și cultura țărilor vorbitoare de limba străină, precum și prin organizarea de activități culturale, cum ar fi proiecții de filme sau evenimente de sărbătorire a tradițiilor culturale specifice. Integrarea culturii în procesul de predare poate ajuta elevii să-și dezvolte abilitățile de comunicare și să înțeleagă mai bine contextul cultural în care se folosește limba străină.

Încurajarea creativității și a gândirii critice. Încurajarea creativității și a gândirii critice poate fi o modalitate puternică de a ajuta elevii să își dezvolte abilitățile de comunicare și de a-și extinde cunoștințele în limba străină. Aceasta poate fi realizată prin utilizarea de activități și exerciții care încurajează elevii să gândească critic și să ia decizii creative în contexte de comunicare în limba străină. De exemplu, profesorii pot să-i încurajeze pe elevi să dezvolte idei noi și să găsească soluții inventive la problemele de comunicare.

Utilizarea metodelor de predare personalizate. O altă modalitate creativă și inovatoare de a ajuta elevii să își îmbunătățească abilitățile de comunicare în limba străină este prin utilizarea de metode de predare personalizate. Aceasta poate fi realizată prin identificarea stilurilor individuale de învățare ale elevilor și prin adaptarea materialelor și strategiilor de predare la nevoile și interesele lor. Prin personalizarea procesului de învățare, profesorii pot să-și ajute elevii să-și atingă obiectivele de învățare mai eficient și să se simtă mai implicați și motivați în procesul de învățare. *O limbă te va plasa pe un coridor pentru toată viața ta. Două limbi îți vor deschide toate ușile întâlnite.* (Frank Smith)

Creativitatea și inovația sunt esențiale în predarea limbilor moderne și pot ajuta profesorii să ofere experiențe de învățare mai eficiente și mai atractive pentru elevi. Prin utilizarea de tehnici și strategii creative și inovatoare, precum jocurile și activitățile interactive, utilizarea tehnologiei, integrarea culturii în procesul de predare, încurajarea creativității și a gândirii critice și utilizarea de metode de predare personalizate, profesorii pot să-și ajute elevii să-și îmbunătățească abilitățile de comunicare în limba străină și să se simtă mai motivați și implicați în procesul de învățare.

Bibliografie:

BICA, Laura-Nicoleta, *Metode interactive în predarea limbilor moderne*: lucrare științifică, Editura Larisa, Câmpulung Muscel, 2015

GRIGOROVITĂ, Mircea, *Predarea și învățarea limbilor străine*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1995

EVALUAREA PRIN ESEURI LA ORELE ONLINE DE LIMBA FRANCEZĂ

**Prof. Manole Delia Magdalena,
Colegiul Național Pedagogic "Carol I", Câmpulung, Argeș**

Trecerea tuturor activităților didactice de predare, învățare și evaluare în mediul on-line ridică multe semne de întrebare profesorilor, în încercarea acestora de a identifica cele mai bune metode de lucru cu elevii la orele de limbă în general, și, în particular, la cele de limbă franceză.

Interacțiunea profesor- elev trebuie obligatoriu să fie o relație bi-direcțională, în niciun caz unidirecțională, bazată strict pe predarea de către profesor a unui cumul de noțiuni, teorii, opinii; atâta timp cât elevii nu se implică în activitățile comunicaționale care urmăresc îmbunătățirea competențelor lor de diverse tipuri (ascultare, vorbire, scriere, citire), nu se poate vorbi de eficiență sau progres din partea elevilor, la orele de limbă.

Astfel că, marea provocare a profesorului este aceea de a găsi formele cât mai potrivite de a-i motiva, implica și inspira pe copii, așa încât să se lase atrași în activități de învățare și exersare a limbii, plăcute, interesante, care să le ofere prilejul să comunice cât mai mult și cât mai bine în limba străină respectivă. Poate că tocmai trecerea întregii activități didactice în on-line este marele test, acela de a întruni profesorii, și de aceasta dată, în circumstanțe cu totul noi și solicitante, rolul lor de designer al lecțiilor, al activităților didactice, de organizator, de facilitator și sursa de informare, dar și de suporter al elevilor în încercarea lor de a realiza sarcini de lucru în limba străină, fie că sunt orale, fie scrise; nu trebuie neglijat că profesorul cu vocație sau foarte bine documentat, găsește întotdeauna modalitatea de a-i inspira și atrage pe copii către noile provocări propuse la orele de curs.

M-am întrebat, cum să găsesc forma cât mai eficientă și atractivă, așa încât să le trezesc elevilor mei interesul și preocuparea de a scrie în limba franceză, de a crea texte cât mai originale, de a le consolida încrederea în ei înșiși când își evaluează cunoștințele și competențele; este normal să fie la început reținuți sau mai greu motivabili, deoarece nu stăpânesc toate resursele de lexic și mecanismele gramaticale încă din prima zi, însă ghidarea pas- cu -pas printr-o serie de exerciții special concepute să îi susțină, ar putea fi cheia ideală, atât pentru elevii care stăpânesc bine sau foarte bine limba respectivă, cât și pentru cei care se consideră începători, nesiguri, cu tendința de a se retrage și de a participa cât mai puțin în diversele contexte educaționale în care se găsesc puși la un moment dat la orele de limbă străină. În acest tipar de comunicare scrisă ghidată sau asistată gradual, se încadrează sarcinile didactice de a scrie compuneri pe baza de imagini, sau cu unele fragmente impuse (începutul, sfârșitul compunerii fixat încă de la bun început), sau chiar pornind de la o situație particulară dată sau de la un anumit titlu. "Desprinderea" va fi, bineînțeles, treptată, până la a se atinge de către elevi autonomia în scriere, și bineînțeles, vorbire, căci la început trasăm sarcini de scriere de compuneri cu cât mai mult suport material oferit: o serie de imagini sugestive, care să sugereze "bornele" în dezvoltarea narațiunii cerute, un început fix, dinainte stabilit, sau un anumit final (de cele mai multe ori un happy-end, care să dea satisfacția copilului legată de aceea că binele întotdeauna învinge; sau chiar un final lăsat intenționat ne-soluționat pentru a incita interesul și a crea impresia de suspans și mister, atât de îndrăgite de școlari; a se vedea "delicioasele" compuneri "de groază" (spooky-tales) de Halloween); totodată, putem să furnizăm în sprijinul elevilor o serie de cuvinte și expresii care trebuie incluse în compunerea trasată, la început, volumul lexicului fiind mai bogat, sau chiar oferindu-le în sprijin ideile principale, așa încât elevii să pornească încredători pe drumul "scrierii de compuneri", cu suport și ghidare îndeaproape din partea profesorului, urmând treptat "să se desprindă" de orice sprijin astfel oferit, ajungând în cele din urmă la a crea, în mod din ce în ce mai independent, propriile povești sau descrieri, propriile compuneri, unice, originale.

Din fericire, există material didactic din care să ne inspirăm pentru a concepe astfel de “schelete” ale unor compuneri ghidate, fie prin imagini, fie cu vocabular sau idei fixe, cu început sau sfârșit impus și, - de ce nu?-, cu o idee înserată la mijlocul narațiunii, uneori, provocând elevii să respecte o structură, inițial, apoi încurajându-i să aleagă propriile trasee imaginative pe care vor merge în crearea compunerii “perfecte” (este un fel de a spune, căci elevii consideră compunerea perfectă pe aceea care atinge exact așteptările personale, sau care are efectul scontat asupra profesorului și celorlalți colegi, care formează împreună auditoriul sau publicul lor. De aceea, compunerile scrise trebuie citite în clasă, apreciate pozitiv de către profesor, feedback-ul gramatical fiind chiar mult mai puțin important când este vorba de acest aspect; de ceea ce trebuie urmărit în primul rând este să facilitezi, să inspiri, să motivezi și să sprijini copilul în a scrie ceea ce își dorește sau imaginează, fără îngrădiri, rețineri sau prea multe “corecții” făcute de față cu ceilalți elevi, auditoriul a cărui apreciere este extrem de importantă pentru “micul scriitor” în limba străină; erorile de exprimare, de gramatică trec în plan secund la orele de scriere de compuneri, profesorul cautând discret prilejul de a-l corecta pe elev, însă în niciun caz nu acum este momentul oportun, căci acum elevul se vede în postura dificilă, dar satisfăcătoare, de a scrie în maniera proprie, cu ideile sale, o compunere care să îl mulțumească în primul rând pe el, și apoi pe mentor și pe colegii care o ascultă.

Ceea ce este chiar mai important, este rolul de evaluare pe care scrierea de compuneri îl poate îndeplini, căci un text scris de elev poate “radiografia” cu ușurință întregul “bagaj” de cunoștințe lingvistice ale elevului evaluat, oferind măsura clară a nivelului de competențe pe care acesta îl are legat de scriere și nu numai; un elev care citește foarte mult, de pildă, va avea o compunere bazată pe imaginație mai bogată, cu un vocabular mai dezvoltat, lucru lesne de evaluat de către profesor la simpla analiză sau ascultare a unei compuneri; toate aceste lecturi, exerciții, sarcini de lucru pe care elevul le face duc categoric la îmbunătățirea competențelor sale lingvistice (competența de scriere, vorbire, imaginație dezvoltată și nivelul vocabularului îmbogățit; cititul se va ameliora și el, bineînțeles, odată cu exersarea în domeniul compunerilor, căci invariabil aceste competențe “cresc” împreună, au legătura și se influențează una pe cealaltă)

Compunerea poate fi deci o modalitate extraordinară de utilă și eficientă în EVALUAREA nivelului de cunoștințe lingvistice ale elevilor, de măsurare a nivelului lor de competențe legate de limba străină pe care o studiază. Scrierea de compuneri este o activitate deosebit de complexă, care antrenează practic tot ceea ce cunoaște elevul în materie de limba străină, însă îi dă și ocazia acestuia de a se documenta suplimentar, prin aceea că explorează idei noi, cuvinte noi, și le explicitează din dicționar la nevoie, în încercarea lui de a scrie cu orice preț compunerea imaginată, sau sugerată de profesor la ora de curs.

DEZVOLTAREA POTENȚIALULUI CREATIV PRIN INTERMEDIUL PUBLICITĂȚII LA ORELE DE LIMBA FRANCEZĂ

**Prof. Paraschiv Oana Nicoleta,
Liceul Tehnologic "Udrea Băleanu"**

Publicitatea reprezintă o temă care face parte din viața noastră zilnică și care poate fi considerată atractivă pentru elevi, fiind amuzantă, stimulantă, o adevărată comoară pentru activitatea creativă cu elevii în orele de limba franceză. De asemenea, publicitatea, poate fi considerată un instrument pedagogic ideal de a pătrunde în contextul cultural al unei societăți, mesajul publicitar este omniprezent în viața noastră cotidiană prin ziare, reviste, pe străzi, la cinematografe, la televizor, reușind să invadeze viețile

și dorințele noastre. Modalitățile de a preda și învăța o limbă sunt în prezent numeroase, dar nu trebuie depășit cadrul conceptual al Cadrului European Comun de Referință pentru Limbi și ai descriptorilor competențelor prezentate pentru fiecare nivel.

Pentru profesorul de limba franceză a fi creativ presupune abilitatea de a crea un curs motivant, pornind de la elementele disponibile în contextul educativ. Acest lucru presupune crearea unor activități neașteptate, promovarea creativității elevului încurajând o gândire liberă și deschisă.

Tema publicității din perspectiva disponibilității creative a elevilor merită o atenție profundă în procesul de predare-învățare atât din partea elevilor, cât și a profesorilor de franceză.

Exploatarea documentelor publicitare sunt importante în ora de limba franceză pentru că:

- utilizarea lor corespunde unui învățământ orientat spre o viață reală și spre calitate;
- ele îi obișnuiesc pe elevi cu specificul limbii utilizate în documentele autentice;
- dezvoltă creativitatea și imaginația elevilor;
- îi obișnuiesc pe elevi cu diversele registre de limbă;
- permit dezvoltarea competențelor comunicative favorizând învățarea și creativitatea.

Integrarea materialelor publicitare pentru studierea limbii franceze poate fi realizată prin intermediul unor activități de comunicare ludice, creative și inedite, diferite de cele propuse de programă și manualele școlare.

Aceste activități își propun exploatarea documentelor publicitare (scrise, audio, video) și implicit stimularea creativității elevilor și corespund predării și învățării pentru viața reală, pentru nevoile și motivația elevilor, ceea ce permite adoptarea în orele de franceză a unei atitudini active și creative. În plus, documentele publicitare oferă o imagine bogată, reală, autentică a lumii exterioare și contribuie la dezvoltarea unei atitudini favorabile pentru limba și cultura franceză. Utilizarea acestor documente îi incită pe elevi să-și folosească cunoștințele pentru a analiza și a reflecta în franceză, să-și dezvolte creativitatea, imaginația și gustul pentru limba și cultura francofonă.

Deși există o multitudine de situații și mijloace pentru a învăța o limbă străină (mediul familial, sejururile lingvistice într-o țară străină, noile tehnologii, autodidactică) cel mai important este ca acest lucru să se realizeze într-o instituție educațională. Predarea limbilor străine trebuie să se facă prin metode și practici didactice care respectă programa și Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi, rezultatul mai multor ani de cercetare lingvistică și un instrument de actualitate indispensabil. Modalitățile de a preda și învăța o limbă sunt în prezent numeroase, dar nu trebuie depășit cadrul conceptual al Cadrului European Comun de Referință pentru Limbi și al descriptorilor competențelor prezentate pentru fiecare nivel.

Abordând această temă, profesorul poate veni în sprijinul elevilor prin exemple de tipuri de exerciții, fișe pedagogice, secvențe și proiecte didactice care să le stimuleze creativitatea și să-i ajute să-și însușească în mod plăcut limba franceză. Exercițiile și fișele, destinate elevilor de gimnaziu, sunt elaborate nivelului de studiu A1 – A2 după Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi. Suportul de lucru va consta în materiale autentice adaptate vârstei elevilor, nivelului lor lingvistic, centrelor de interes și nevoilor lingvistice. Pentru a facilita munca, acesta se poate servi de o grilă de lectură care îi va ghida pe elevi și care va fi adaptată nivelului lor și obiectivului propus.

Activitățile propuse au ca obiectiv utilizarea unor documente ce corespund unui învățământ orientat spre o viață reală și spre calitate, dezvoltarea creativității și imaginației elevilor, dezvoltarea competențelor comunicative ce favorizează învățarea creativă. Activitățile urmăresc crearea unui cadru favorabil și relaxant, care să permită dezvoltarea imaginației și a spontaneității prin activități ludice.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Exerciții de tip lacunar

- a) Remplissez ce tableau à partir des trois publicités que vous allez entendre.

	<i>Publicité 1</i>	<i>Publicité 2</i>	<i>Publicité 3</i>
<i>Nom du produit ou de l'entreprise</i>			
<i>Fonctions décrites ou services proposés</i>			
<i>Prix ou conditions de paiement</i>			

Cliquez sur les liens suivants pour écouter les séquences proposées (sans offrir l'image/l'écran, son uniquement):

<http://www.youtube.com/watch?v=ArsTjbTZ5ek> – l'automobile Renault Clio

<http://www.youtube.com/watch?v=6ld5isDYzWA> – le hypermarché Carrefour

<http://www.youtube.com/watch?v=QrmvxYaabgc> – la dentifrice Signal Expert Protection.

On peut utiliser d'autres publicités de l'univers connu des jeunes élèves ou il est bien adapté l'utilisation des CD audio attachés aux méthodes de français édités en France telle que *Tout va bien ! Méthode de français – Cahier d'exercices*, A2-B1, 2005, CLE International, page 32 où se trouvent explicitement des publicités audio.

b) Ecoutez à nouveau et complétez ces extraits (exercices lacunaires) :

Publicité 2

3,70 euros seulement. Moins de 5% degrasse. On a droit à la, même quand on moins cher. Carrefour – la qualité tous. (*matière, qualité, pour*)

1. *Exerciții de asociere*

Associez un slogan à une marque française. *Trouvez les équivalents en roumain !*

<i>slogan</i>	<i>marque</i>
a. Créateur d'automobile	1. Train (TGV, SNCF)
b. Faire du ciel le plus bel endroit de la terre	2. Chaussures de sport (Adidas)
c. Les nouveaux commerçants	3. Compagnie aérienne (Air France)
d. La victoire est en nous.	4. Supermarché (U)
e. Prenez le temps d'aller vite.	5. Voiture (Renault)

2. *Activități de realizare de desene în funcție de mesajul audiat :*

Imaginez à quels produits font la promotion les slogans publicitaires suivants et dessinez-les !

Des millions de dents l'ont choisi ! →

Parce que je le vaux bien ! →

Voyagez grand, dépensez petit ! →

3. *Jocuri de rol*

À vous de jouer les publicistes !

Vous avez à promouvoir un nouveau produit. Imaginez les répliques pour faire vendre ce produit !

4. *Activități de descriere*

Décrivez en quelques lignes la voiture de vos rêves.

5. *Prezentarea unor activități de proiect (afișe, postere)*

Travail par groupe :

Créez des dossiers contenant différentes publicités pour un même produit.

Composez des affiches originales pour promouvoir ce produit. Suivez les étapes ci-dessous :

- inventoriez toutes les informations que vous voulez communiquer ;
- faites le portrait de votre public -cible: ses attentes, ses goûts, ses préférences ;
- construisez votre 'stratégie' et choisissez le support le plus approprié ;
- cherchez un accrochage satisfaisant ;
- inventez un slogan ;
- créez un court texte et mettez en valeur les informations que vous considérez comme essentielles.

Travail frontal:

Commentez les affiches avec vos collègues !

BIBLIOGRAFIE

Caré, J.M., Debyser F. (1978). *Jeu, langage et créativité*. Paris:Hachette/Larousse.

Chalargon, M.-L., Roesch, R. (1990).*La grammaire autrement, sensibilisation et pratique*, PUG.

Beaudot, A. (1969). *La créativité à l'école*. Paris: P.U.F.

Marin, L. (1993). *Des pouvoirs de l'image*. Paris: Editions du Seuil.

INOVAȚIE ȘI CREATIVITATE ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE

**Prof. STANCIU NATALIA,
Școala Gimnazială "Vasile Cârlova", Târgoviște**

Din câte știm școala este un factor primordial în educație. Prin ea ne dezvoltăm o serie de cunoștințe, abilități și atitudini ce ne vor servi pe parcursul întregii vieți, altfel spus ne dezvoltă acele competențe care să ne permită să fim oameni compleți.

În prezent există o serie de tentații care pot distrage elevul de la plăcerea de a învăța și motivarea pentru a face acest lucru.

Având în vedere că în clasele la care predăm regăsim o multitudine de asemenea situații trebuie să ne focusăm în a trezi entuziasmul elevului de a participa activ la studiu, de a-i stârni curiozitatea încât această curiozitate să-i trezească entuziasmul pentru a știi mai mult.

Aici intervine atitudinea pe care o avem noi ca profesori în a capta atenția, acea atenție să o transformăm în interesul elevului de a cunoaște pentru a ajunge la etapa finală a procesului de învățare: entuziasmul. Când s-a instalat entuziasmul s-a eliminat partea dificilă privind captarea elevului spre un studiu fără constrângeri cu posibilități reale ale unui studiu colateral ariei curriculare. Această situație generând performanță, generând o colaborare activă între elev și profesor la un nivel în care elevul și profesorul sparg bariera statutului și devin prieteni care analizează, sintetizează o situație sau un exercițiu; elevul cu dorința de a știi mai mult, de a înțelege principiul și fenomenul, iar de cealaltă parte, din partea profesorului fiind satisfacția unui elev care-i apreciază munca, care este interesat de ea și care dorește performanță. Aceasta fiind o situație în care fiecare încearcă să îndeplinească cerințele sistemului bifându-le în mod automat atât din partea profesorului care punctează strict o lecție cât și din partea elevului care își face partea sa în mod mecanic și formal: teme, exerciții, participare la clasa, etc.

Plecăm de la premisa că stăpânirea unei limbi străine trebuie să fie însoțită în mod necesar și categoric de cunoașterea elementelor celor mai caracteristice care fac parte din aria culturală a țării

respective. De exemplu putem aduce în atenția elevilor câteva cântece în limba franceză, mai mult sau mai puțin cunoscute.

De aceea consider că activitatea de învățare a unui cântec trebuie concepută în așa fel încât să răspundă curiozității elevilor în ceea ce privește vasta tradiție a culturii și a civilizației franceze.

A se vedea trendul Kpop în mare vogă în acest moment printre elevii noștri având ca rezultat o dorință de a învăța limba coreeană. Acest lucru ne oferă un indiciu că tânăra generație trebuie stimulată permanent în concordanță cu tehnicile și mijloacele audio vizuale existente pentru a le crește interesul pentru a învăța limbile străine, în cazul de față limba franceză.

Ar trebui să lăsăm rigorile și tehnicile de studiu existente să fie influențate de boom-ul tehnologic pentru a menține constant sau chiar să crească interesul elevilor pentru limba străină.

În timpul activității vor fi folosite imagini ori ilustrații sugestive, iar o mare parte este dedicată ascultării versurilor cântecelor, verificarea cunoștințelor achiziționate realizându-se, prin scurte teste care probează înțelegerea celor mai importante noțiuni din ora respectivă. De asemenea să permită deschiderea unor noi viziuni spre unele certe valori de viață, cultură și civilizație locală ori europeană, stabilind și evidențiind specificitatea fiecăreia dintre cele două culturi franceză și română printr-o metodă sintetică, formativă și comparativă de abordare, având drept obiective finale atât punerea în valoare a cunoștințelor acumulate și îmbogățirea lor, cât și formarea unei serii de competențe de cultură generală care vor conferi o anumită personalitate destinatarilor, excluzând în mod categoric reproducerea mecanică a informațiilor expuse și mizând pe capacitatea de muncă intelectuală organizată și eficiența a elevului. Activitatea didactică trebuie să se desfășoare într-o atmosferă degajată și atractivă și prin jocuri și activități distractive ce pot dezvolta, într-o mare măsură, spiritul de observație, exactitatea, imaginația, contribuind la dezvoltarea generală a elevului.

JOCUL DIDACTIC- CREATIVITATE ȘI STARE DE BINE

**Prof. Voinescu Diana-Elena,
Școala Gimnazială "Nicolae Vlad", Pucheni**

"Fiecare om pe care îl întâlnesc îmi este maestru la un moment dat, pentru că învăț de la el"

Ralph Waldo Emerson

Cea mai mare provocare a profesorului, în acest moment, este cum să fie sursa de inspirație pentru elevi, să îi motiveze să învețe, să se implice la ore și să puna în practică noțiunile învățate. Fiecare profesor a întâlnit în cariera didactică situații critice care au produs dezamăgire sau chiar frustrare, aceste stări nefiind decât un pas spre conștientizare.

Un profesor eficient este acela care știe să respecte nevoile elevilor, fără a plăti prețul ignorării propriilor nevoi, să asculte activ, să contribuie la maturizarea responsabilă și independentă a elevilor. Putem să combinăm utilul cu plăcutul, pentru a oferi un mediu plăcut la clasă, acea stare de bine pe care o dorim cu toții? Putem motiva elevii să fie activi la lectie?

Motivația poate fi condiționată de următoarele aspecte: tema lecției, metodele didactice folosite de profesor, activitățile propuse, precum și de felul de a fi al cadrului didactic. Pentru a avea succes, e nevoie ca un profesor de limba franceză să fie organizat, creativ, comunicativ și calm. Profesorii aplică metode noi cu scopul de a face lecțiile mai plăcute, urmărește să implice toți elevii în activități care să

nu fie monotone, care au ca obiectiv dezvoltarea competențelor comunicative în situații de viață. Jocul didactic este oportun în acest scop.

Jocul didactic „desemnează o activitate ludică propriu-zisă, fizică sau mentală, spontană și urmărită prin ea însăși, fără utilitate imediată, generatoare de distracție, de plăcere și de reconfortare” [3].

„Jocul didactic este o activitate cognitivă care asigură o asimilare activă și conștientă a noțiunilor, categoriilor, regulilor” [1].

Jocul didactic este modalitatea prin care elevii învață de plăcere, fiind o alternativă de studiere a limbii franceze. Elevii se implică cu entuziasm la activitățile propuse de profesor, deoarece ele le permit „să se joace învățând”[4] și în acest mod să însușească mai ușor cunoștințele. Elevii au oportunitatea de a exersa competențele lingvistice în situații de comunicare în raport cu nivelul de limbă, de vârstă și cu obiectivul didactic pe care profesorul de limba franceză îl urmărește.

După părerea didacticienilor „avantajul principal al jocului este faptul că elevul se află în centrul procesului de predare-învățare. Acesta poate să își exprime punctul de vedere, să împărtășească ideile cu colegii, să argumenteze, să pună întrebări, într-un cuvânt să coopereze cu colegii din grup, în vederea realizării obiectivului didactic propus de profesor” [6].

Un alt argument ar fi acela că unii elevi se simt jenați în momentul în care trebuie să se exprime în fața clasei. Profesorul poate să le ofere elevilor oportunitatea de a depăși timiditatea prin implicarea acestora în joc, renunțând la prezența permanentă în activitatea propusă.

De asemenea, prin intermediul jocului se creează o atmosferă favorabilă pentru participarea la activitate, în care fiecare elev caută să se evidențieze. Astfel activitatea ludică determină motivație interioară și o autonomie a celui implicat. Copiii sunt încurajați să încerce lucruri noi în situații de comunicare diverse, să-și exprime ideile proprii pentru a îndeplini obiectivele jocului, dezvoltând imaginația, creativitatea și spiritul de echipă.

Înainte de a propune un joc didactic, se recomandă ca profesorul să realizeze sarcini individuale, în grupuri mici (de două, patru persoane) sau colective. Acest tip de organizare reduce monotonia la oră și favorizează comunicarea între elevi. După organizarea clasei, profesorul trebuie să explice mai multe reguli: elevii trebuie să se respecte, să știe să aprecieze și să accepte observațiile făcute de coechipieri. De asemenea, profesorul trebuie să aibă în vedere nivelul lingvistic al elevilor, să expună cuvinte, expresii, structuri, notându-le la tablă sau pe fișe de lucru.

Pentru ca ora de limba franceză să fie cât mai plăcută, se recomandă folosirea mai multor metode informative-participative (conversația, dialogul, demonstrația) și formative-participative (învățarea prin joc, prin cercetarea individuală, prin descoperire). Cântecurile, imaginile, dramatizările sunt foarte apreciate de elevi.

În continuare, voi prezenta mai multe jocuri didactice, pe care le-am aplicat la lecții în clasele de gimnaziu, la nivelurile stabilite de către CECRL: A1, A2.

Jocurile lexicale (*Les jeux lexicaux*). Această activitate permite elevului să se joace în jurul cuvintelor sau expresiilor pentru a însuși lexicul studiat și a activa resurse lexicale pasive cu ajutorul, jocurilor de cuvinte, cuvintelor încrucișate, rebusuri.

Jocul “Spânzurătoarea” (*Le pendu*). Acest joc permite copiilor să se familiarizeze mai bine cu pronunția literelor alfabetului și să-și amintească cuvintele învățate anterior.

Jocul “Acrostiche”. Elevul face acrostihul cuvântului propus de profesor (ex : numele, prenumele) și îl scrie la tablă. Restul clasei îi poate adresa întrebări în baza cuvintelor scrise. Jocul permite învățarea cuvintelor noi și inițierea unui dialog.

Jocul “Tabu” presupune ghicirea unui cuvânt de către membrii echipei fără folosirea cuvintelor interzise. Așa că “*la poste*”, fără a pronunța termenii: *timbres, facteur, lettre, courrier et boîte aux lettres*. Elevii vor trebui să facă apel la sinonimie.

Jocul « Asocierea logică » (L'association logique) constă în asocierea unui cuvânt cu un alt cuvânt cu care are o relație logică. De exemplu: un elev începe prin a spune termenul „iarnă”. Următorul elev a găsit prin asociere cuvântul „zăpadă”. Când legătura este greu perceptibilă între cei doi termeni, restul clasei are dreptul să ceară o justificare pentru alegerea făcută. Toate cuvintele rostite pot fi scrise pe tablă pentru ca ulterior a fi clasificate sau reutilizate ca parte a unei produceri scrise (alcătuirea propozițiilor lungi, a unui eseu) sau a unei prezentări orale.

Jocul « Bulgăru de zăpadă » (Boule de neige) este o activitate distractivă, asemănătoare jocului de asociere logică. Un elev începe o poveste cu orice propoziție, așa că „A fost odată ...”. Următorul elev, după ce a avut grijă să repete propozițiile anterioare, trebuie să completeze restul poveștii cu propoziția sa. Această activitate creativă, pe lângă dezvoltarea imaginației, este un exercițiu util pentru dezvoltarea memoriei. Respectivul joc oferă elevului posibilitatea de a aplica în comunicare anumite structuri gramaticale (Passé Composé, Imparfait, les adverbes, adjectifs) în funcție de obiectivele propuse.

Jocul “Domino” “Le domino”. Timp de cinci minute, fiecare elev pune întrebări vecinului din stânga, despre viață, despre pasiunile și preferințele acestuia, etc... Apoi, cel care tocmai a întrebat, răspunde întrebărilor vecinului său din dreapta, cu referire la aceleași subiecte. Când toată lumea a răspuns la întrebări, fiecare îi prezintă grupului, vecinul din stânga sa. Avantajul acestei formule de joc este că, copilul va vorbi mult mai ușor despre colegul său decât despre sine însuși.

Jocurile didactice se potrivesc foarte bine pentru elevii care se încadrează A1, A2. Orice joc poate fi adaptat obiectivelor didactice, fiecărui profesor rămânându-i sarcina de a găsi formula cea mai potrivită.

Este adevărat că nu putem învăța prin joc de fiecare dată. Acesta reprezintă o motivație în plus în studierea unei limbi străine, o oportunitate de a pune în practică ceea ce elevul a învățat într-un alt context, un stimul pentru a merge mai departe sau pentru a aborda o nouă temă.

Bibliografie

1. Beldescu G. Ortografia în școală. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1973.
2. CADRE EUROPEEN COMMUN DE REFERENCE POUR LES LANGUES: APPRENDRE, ENSEIGNER, EVALUER. Strasbourg: Unité des Politiques linguistiques, 2002.
3. Cerghit I. Metode de învățământ. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1980.
4. Dragomir M. Puncte de vedere privind predarea-învățarea limbii franceze ca limbă străină. Cluj-Napoca: Editura Dacia, 2001.
5. Silva H. Le jeu en classe de langue. Paris: CLE International, Collection techniques de classe, 2008.
6. Weiss F. Jouer, communiquer, apprendre. Paris: Hachette, 2002.

Sitografie

<https://www.coe.int/fr/web/common-european-framework-reference-languages>
https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf
http://www.academia.edu/6611656/Jocul_didactic_si_rolul_lui_formativ
<https://lewebpedagogique.com/ressources-fle/jeux-fle/>
<https://flippizz.com/12-jeux-pour-la-classe-de-fle-sans-materiel/>
<http://fleuh.fr/enseignants/quelques-idees-de-jeux-pour-la-classe-de-fle/>
<https://leszexpertsfle.com/tag/jeu/>

PROJET DIDACTIQUE

**Prof. Buzea- Lustrea Maria- Zenobia,
Colegiul Național "Vasile Goldiș", Arad
Școala Gimnazială "Aurel Vlaicu"**

Discipline : Langue française

École : Colegiul Național Vasile Goldiș

Classe : V ème , L2

Niveau de langue – A1.1

Type de leçon : acquisition de nouvelles connaissances

Leçon- Situer dans l'espace

Compétences générales :

- Compréhension de l'oral (C.O.)
- Production orale (P.O.)
- Compréhension de l'écrit (C.E.)
- Production écrite (P.É.)

Compétences spécifiques

- Identifier les expressions utilisées pour situer dans l'espace
- Réemployer correctement les expressions utilisées pour situer dans l'espace
- Utiliser les structures lexicales apprises dans divers types d'exercices

Objectifs linguistiques :

- se rappeler le vocabulaire thématique la maison
- identifier dans les documents proposés les types de bâtiments
- construire des énoncés propres, cohérents et corrects.

Objectifs communicatifs :

- comprendre un document audio : Où est le chat et une chanson Je vais à l'école
- utiliser correctement les prépositions de lieu dans des situations d'apprentissage et des situations de communication.

Objectifs socio- culturels :

- découvrir la musique française
- développer l'intérêt des élèves pour la langue et la musique française

Stratégies didactiques

Méthodes et procédés – l'exercice, la conversation thématique dirigée, le jeu, l'explication, le chanson

Organisation de la classe : frontale , individuelle

Ressources didactiques : des vidéos sur Youtube ; fiche de travail

Durée : 50 minutes

Lieu de travail: la salle de classe

Scénario didactique

Les séquences de la leçon	Le contenu informationnel		La stratégie didactique
	L'activité de l'enseignant	L'activité des élèves	
I. Mise en train 2	Le professeur salue les élèves et fait l'appel On crée en classe une atmosphère propice au travail.	L'élève de service donne le nom des absents.	<u>conversation</u>
II. Le contrôle du devoir et la vérification des connaissances acquises antérieurement 5'	Le professeur demande aux élèves de lire leur devoir, il corrige les éventuelles fautes et fait des remarques sur la performance des élèves. Le professeur adresse d'autres questions aux élèves pour vérifier leurs connaissances.	Quelques élèves lisent leur <u>devoir</u> . Les autres élèves écoutent et participent à la correction des éventuelles fautes. Les élèves sont attentifs aux explications du professeur. Les élèves répondent aux questions posées par leur professeur.	<u>conversation</u> <u>explication</u> <u>correction</u>
III L'éveil de l'attention 5'	Le professeur attire l'attention des élèves à l'aide d'une vidéo « <i>Où est le chat ?</i> » https://www.youtube.com/watch?v=mOhf1pUcHII Il demande aux élèves de dire le sujet de la vidéo et de deviner le titre de la leçon, puis on l'écrit au tableau. On regarde la <u>vidéo</u> encore une fois pour meilleur retenir les mots nouveaux.	Les élèves regardent la vidéo. Ils essayent de formuler le titre et <u>il le notent</u> dans leur cahiers.	Observation <u>déduction</u> <u>conversation</u>
IV Acquisition des connaissances	Le professeur écrit le titre au tableau les prépositions de lieu ; on assure la compréhension des mots par la répétition de <u>chacun</u> .	Les élèves écrivent les prépositions de lieu dans leurs cahiers. <u>Ils</u> répètent les nouveaux mots	<u>observation</u> <u>explication</u>
15'	L'enseignant présente l'annexe no1 « Les prépositions de lieu » et demande aux élèves s'ils reconnaissent le personnage -Astérix (un personnage créé par R. Goscinny et A Uderzo ; il vit dans une région de la France préhistorique - la <u>Gaule</u> , il a un très bon ami, Obélix, il est sérieux, rapide et fort, il se bat avec les Romains qui veulent conquérir la Gaule <u>etc.</u> les élèves peuvent répondre en roumain) Le professeur forme des phrases simples à partir des prépositions présentées sur la fiche « Astérix est <u>....</u> la boîte. ».	Les élèves font attention à la prononciation et au <u>répérage</u> des prépositions	<u>travail</u> collectif
Fixation des connaissances 20 Min	Le professeur demande aux élèves de résoudre l'exercice 2 l'annexe no1 : complétez les phrases avec la préposition qui manque. Le professeur propose une deuxième chanson « <i>Quand je vais à l'école</i> » https://www.youtube.com/watch?v=3zRAjXA8uJg , contenant quelques prépositions de lieu. Il donne quelques indices aux enfants pour savoir ce qu'ils doivent suivre : après la première écoute les élèves doivent choisir les lieux qu'ils entendent dans la chanson. Après une deuxième écoute, les élèves font en paires de deux l'exercice no 3, un exercice de type vrai ou faux. Pendant une troisième écoute, les élèves remplissent les trous de l'exercice 4, travail en groupe de 4.	Les élèves accomplissent la tâche Les élèves répondent individuellement ; Chaque élève essaye de retenir correctement les prépositions de lieux et les <u>locations</u> ; Les élèves écoutent la chanson et <u>résolvent l'exercice</u> no3 en paires de deux. Les élèves travaillent en groupes de 4.	<u>exercice</u> <u>travail</u> individuel. <u>correction</u> collective <u>travail</u> en groupes

Evaluation de la performance 1 min	Evaluation de l'activité collective, par des remarques sur le travail des élèves, sur les fautes inhérentes si nécessaire ;	Les élèves écoutent les explications.	Correction positive
Devoir 2 min	Le professeur indique le devoir pour la prochaine fois : Complète la phrase avec ta propre expérience : Quand je vais à l'école je passe devant.....	Les élèves prennent note de leur devoir	<u>explication</u>

LES MISÉRABLES

Prof. Cheosea Mirela-Nicoleta,
Liceul Tehnologic "Constantin Brâncoveanu", Târgoviște

Le projet didactique ci-dessous traite un sujet difficile de littérature (la profondeur de l'âme humaine et le pouvoir du pardon et de la bonté qui peuvent changer le parcours de la vie de quelq'un, son destin) d'une manière plus simple, plus actuelle, plus à la portée des élèves. La classe actuelle de français prend la forme d'un procès du personnage principal du film *Les Misérables*, écranisation après le roman homonyme de Victor Hugo, où les élèves deviendront des avocats de la défense et de l'accusation. Le personnage principal du film, Jean Valjean, interprété par l'acteur Liam Neeson montre dans les fragments de film présentés son côté positif et négatif, d'une manière merveilleuse, offrant ainsi aux élèves la possibilité de trouver de différents arguments pour le défendre ou pour l'accuser.

PROJET DIDACTIQUE

ÉCOLE: Liceul Tehnologic *Constantin Brâncoveanu* Târgoviște

PROFESSEUR: Cheosea Mirela Nicoleta

SPÉCIALITÉ: Le français

DATE: 14.03.2023

CLASSE: XI-ième (VII-ième année d'étude)

MANUEL : Limba franceză, L2, Corint

NIVEAU: B2

SUJET: *Les Misérables*. Une deuxième chance

TYPE DE LEÇON: formation d'habitudes et d'habiletés

BUT: Former aux élèves l'habitude d'exprimer oralement des points de vue personnelle ayant comme principal élément la réception d'un message transmis par la suite de la visualisation de deux fragments de film et la lecture d'un fragment de littérature.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- identifier le sens global d'un message ;
- identifier des détails d'un message écrit ;
- former des idées/ opinions sur des thèmes d'intérêt dans le cadre d'une discussion/ dans des messages de réponse.

COMPÉTENCES DÉRIVÉES :

Simpozion județean "Inovație și creativitate în predarea limbii franceze"

- identifier le message transmis d'un fragment du film *Les Misérables*. La compétence sera touchée si 80 % des élèves identifient le message ;
- présenter des détails des fragments visionnés. La compétence sera touchée si, au moins, trois détails seront présentés ;
- exprimer des opinions personnelles en ce qui concerne le thème de l'activité. La compétence sera touchée si, au moins, une opinion sera exprimée.

STRATÉGIES DIDACTIQUES :

- méthodes et procédés: visualisation, prise de notes, conversation, mise en question, observation, exercice ;

LIEU DE TRAVAIL: la salle de classe

DURÉE: 50 minutes

ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE: initiale, progressive, finale (récompences et notes)

SUPPORTS UTILISÉS:

- vidéoprojecteur
- ordinateur
- fiches de travail
- planches.

FORME D'ORGANISATION: travail individuel, travail par groupes, travail collectif

RESSOURCES: deux fragments de film

BIBLIOGRAPHIE :

Groza, Doina, Belabed, Doina, Dobre, Claudia, Ionescu, *Limba franceză, L2*, Corint, 2006

La programme scolaire, Langue Française, IX, L 2, Bucharest, 2009

Hugo, Victor, *Les misérables*, Éditions Bibliothèque Digitale, Paris, 2012.

https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=17869.html

SCÉNARIO DIDACTIQUE

Les événements de la classe	Activité du professeur	Activité des élèves	Ressources			Évaluation/ Observations
			Méthodes	Forme	Temps	
1.L'organisation de la classe	- le salut - l'appel - conversation introductive : Êtes-vous Êtes-vous préparés pour notre classe ?	Les élèves répondent aux questions du professeur.	Conversation	Frontale		
2. La vérification des connaissances antérieures	Je rappelle aux élèves que la fois passée on a parlé sur de nouveaux métiers, tout comme de très anciens : docteur, professeur, peintre, avocat etc. On s'arrête au métier d'avocat et on en discute.	Les élèves répondent aux questions du professeur et discutent sur le métier d'avocat.	Conversation	Frontale		Révision des métiers
3. Capter l'attention et annoncer la nouvelle leçon	Je présente aux élèves le début du fragment du film <i>Les Misérables</i> et je leur demande à identifier le titre de la nouvelle leçon. En même temps j'annonce les objectifs et j'écris le titre de la nouvelle leçon sur le tableau noir	Les élèves regardent le début du fragment et répondent aux questions du professeur.	Visualisation Conversation	Frontale		On entraîne le plus <u>d'élèves que possible</u> .

Simpozion județean "Inovație și creativitate în predarea limbii franceze"

Les événements de la classe	Activité du professeur	Activité des élèves	Ressources			Évaluation/ Observations
			Méthodes	Forme	Temps	
4. L'acquisition des connaissances	Je présente aux élèves le fragment entier du film et je leur propose de devenir pour presque une heure des avocats	Les élèves regardent le film et entrent dans "la peau d'un avocat".	Visualisation	Individuelle		
5. La fixation des connaissances acquises	On donne aux élèves le texte du sous-titre (Fiche 1), on les met à lire et à prêter attention aux détails importants du fragment.	Les élèves lisent, soulignent les détails importants du fragment et prennent des notes.	Observation Exercice	Individuelle		On entraîne le plus d'élèves que possible
6. La mise en œuvre de la performance	La classe sera divisée dès le début en deux. On donne aux élèves à tirer un des deux billets que j'ai et qui partagent les deux groupes en avocats de la défense et de l'accusation de Jean Valjean. On donne aux élèves une fiche (Fiche 2) contenant des questions qui peuvent les aider à accuser, respectivement à défendre Jean Valjean.	Les élèves tirent un billet ce qui leur donne l'occasion de devenir des avocats de la défense et de l'accusation. Les élèves répondent aux questions du professeur et défendent et accusent le personnage Jean Valjean.	Conversation Débat	En groupe Frontale		Les élèves moins forts en français répondront aux questions en écrit, tandis que les plus forts présenteront oralement leurs arguments.

Les événements de la classe	Activité du professeur	Activité des élèves	Ressources			Évaluation/ Observations
			Méthodes	Forme	Temps	
7. L'évaluation de la performance	Après avoir défendu/ accusé Jean Valjean, les élèves- avocats participeront au verdict donné par le narrateur- juge : visualisation d'un autre fragment. On prie les élèves d'exprimer leur propre point de vue en ce qui concerne ce verdict	Les élèves regardent un autre passage du film et discutent sur le verdict offert par le narrateur- juge.	Visualisation Conversation	Individuelle Individuelle		
8. Devoir à la maison	Je présente la consigne du devoir.					

Fiche de travail (1)

Myriel (*sans lever les yeux de sa lettre*): Entrez donc, la porte est toujours ouverte. Qui êtes-vous ?

Valjean (*entre, nerveux et inquiet*): Vous ne fermez pas les portes ? (Voyant le sourire de l'évêque, il décide de se présenter.) Je m'appelle Jean Valjean. Je suis un détenu. Je viens de passer 19 ans au bagne. Je suis libre depuis seulement quatre jours. Je suis venu à pied de Toulon. Je suis fatigué et j'ai faim. Personne ne veut me loger. J'ai de l'argent. J'ai de quoi payer.

Myriel : Madame Magloire, mettez un couvert de plus pour ce monsieur.

Valjean : Vous en êtes sûr, monsieur ?

Myriel : Bien sûr, mon ami. (*D'un geste de la main, il lui fait signe de s'asseoir.*) Asseyez-vous à notre table. On vous amène le repas. Vous devez être très fatigué de votre voyage. Nous étions sur le point de dîner.

(Valjean est étonné de l'accueil. Il remarque les couverts en argent sur la table. Il en mord un pour vérifier son authenticité. L'évêque observe son geste du coin de l'œil.)

Myriel : Oui, ils sont bien en argent. Pardonnez mon ostentation.

Valjean : Attendez, je suis un détenu. (*Il sort de sa poche son passeport jaune.*) Regardez, j'ai le passeport jaune. À cause de lui, on me ferme toutes les portes au nez. Vous voulez le lire ? Je peux vous le lire, si vous voulez. J'ai appris à lire en prison.

Myriel : Si c'est votre volonté, faites donc, mais il n'y a pas assez de lumière. Madame Magloire, apportez le chandelier en argent. Ainsi notre invité pourra lire à son aise.

(*Elle obéit et apporte le chandelier.*) **Myriel** : C'est mieux comme ça. Vous pouvez lire si vous voulez.

Valjean : Jean Valjean. Détenu. « Emprisonner 19 années. Cinq pour vol avec effraction. Quatorze pour avoir tenté par quatre fois de s'évader. C'est un homme très dangereux. » Vous voyez, tout le monde a peur de moi.

Myriel : Oh, comme je suis désolé. Madame Magloire, préparez le lit pour notre invité.

Valjean (*Avec étonnement*): Mon père, je ne vous comprends pas. Vous êtes trop bon. Vous ne me méprisez pas. Et en plus, vous me recevez dans votre maison. Vous allumez même les chandeliers en argent. Et pourtant, je ne suis qu'un misérable.

Myriel : Je n'ai pas à savoir qui vous êtes. Ce n'est pas ma maison ici, c'est la vôtre. Vous avez faim et soif. Donc, soyez le bienvenu. Ne me remerciez pas. Tout ce qui se trouve ici est à vous. Pourquoi aurais-je besoin de savoir votre nom ? En plus, je connais votre nom.

Valjean : Vraiment ? Vous savez comment je m'appelle ?

Myriel : Oui. Vous vous appelez mon frère !

Valjean (*Avec une joie subite*): Ah, monseigneur. Avant d'entrer ici, j'avais très faim, mais vous êtes si bon avec moi que maintenant j'en ai perdu l'appétit.

Myriel : Vous avez beaucoup souffert ?

Valjean : Beaucoup ! La veste rouge, les chaînes aux pieds, un banc en bois pour dormir. La chaleur, le froid, le travail forcé, les coups de bâton, la double peine pour rien, le cachot pour un seul mot, et même enchaîné au lit quand vous êtes malade. Les chiens sont bien mieux traités. 19 années de bagne ! Maintenant, j'ai quarante-six ans et un passeport jaune.

Myriel : Vous sortez d'un lieu rempli de tristesse. Mais, vous savez qu'il y a plus de bonheur dans les cieux pour les âmes repenties que pour cent personnes honnêtes. Si vous abandonnez ce lieu rempli de douleur, de haine et de colère envers les hommes, vous serez digne de notre pitié. Ayez des pensées de charité et de paix. Ainsi vous valez beaucoup plus que tout le monde ici présent.

Valjean : Pardonnez-moi, j'ai dévoré cette assiette entière. Cela faisait longtemps que je ne mangeais pas un si bon repas.

Myriel : Ne vous excusez pas. Maintenant je vais vous montrer votre chambre. Vous devez être fatigué. Ici, vous serez au chaud. Bonne nuit, mon ami.

Valjean : Bonne nuit, mon père. (*Le père Myriel prend le chandelier et sort de la chambre sous le regard de Valjean avant de tomber d'épuisement sur le lit.*)

(*Ellipse temporelle. Valjean a un sommeil agité. Il a un cauchemar. Il entend des voix lointaines qui se mélangent aux bruits de la ville, des animaux qui grognent et un bébé qui pleure. Il se réveille d'un sursaut. Les cloches de l'église sonnent les deux heures du matin. Valjean se lève. Hésite un peu et va en silence dans l'obscurité de la nuit jusqu'à la table à manger. Il vole les couverts en argent et part en courant de la maison.*)

(*Ellipse temporelle. Le matin suivant. Le jour se lève. Le coq chante dans la cour. L'évêque Myriel entre en scène.*)

Myriel : Bonjour, mon ami. Aujourd'hui est un jour magnifique. Quand il se réveillera, on ira chercher un peu de lait pour le petit-déjeuner.

(Il s'aperçoit que la chambre est vide. Il va jusqu'à la table à manger. Madame Magloire entre dans la pièce.)

Myriel : Il est parti avec les couverts en argent.

(Madame Magloire fait un signe de croix. Un soldat frappe à la porte. Il est accompagné de Valjean.)

Soldat : Monseigneur ! *(Jean Valjean apparaît abattu et honteux. Il reste en silence. Myriel s'adresse à Jean Valjean.)*

Myriel : Ah, vous êtes de retour ! Je me réjouis de vous revoir. Je vous avais donné aussi les chandeliers en argent qui doivent valoir deux cents francs. Pourquoi vous ne les avez pas pris avec les couverts en argent ?

Soldat : Monseigneur ! Donc cet homme nous a dit la vérité ? Nous avons observé un comportement étrange de sa part, comme s'il était en fuite. Nous l'avons arrêté tout de suite. Et comme il avait en sa possession ces couverts en argent...

Myriel : Et il vous a dit que c'était un vieux prêtre qui les lui avait donnés, après lui avoir offert un lit et un toit pour la nuit. Oui, je comprends, vous l'avez amené jusqu'ici.

Soldat : Donc, nous pouvons le laisser en liberté ?

Myriel : Sans aucun doute.

Valjean : Je suis libre ?

Soldat : Oui, tu peux partir. Tu es sourd ?

Myriel : Mon ami, prends ces chandeliers avant de partir. Maintenant, tu peux t'en aller en paix. *(Au soldat.)* Monsieur, vous pouvez vous retirer.

(Le soldat sort de scène.)

Myriel : *(À Valjean.)* N'oubliez jamais que vous m'avez promis d'employer cet argent pour faire le bien et devenir un homme honorable. Et souvenez-vous que vous n'appartenez plus au mal, mais au bien. J'achète votre âme. Je la libère de toutes les mauvaises pensées et de ses dérives. Tu n'es plus un misérable.

(Myriel sort de la scène. Valjean commence à marcher en regardant le chandelier. Les phrases de Myriel résonnent encore dans ses pensées.)

Fiche de travail (2)

Les avocats de la défense

1. Pour quelle raison a été le personnage principal condamné à dix-neuf ans de travaux forcés et trouvez-vous cette condamnation justifiable ?
2. Pourquoi a-t-il volé l'argenterie du Père Myriel cette nuit-là ?
3. Quoi suggère l'expression de son visage à la fin de sa discussion avec le prêtre et qu'est-ce qu'il lui promet ?

Les avocats de l'accusation

1. L'acte de voler, après avoir exécuté dix-neuf ans de travaux forcés pour le vol d'un pain, est-il justifiable ?
2. Le geste de voler et de heurter le Père Myriel est-il justifiable ?
3. Croyez-vous qu'il puisse voler une troisième fois ?

EXPLOITATION DIDACTIQUE D'UNE CHANSON EN CLASSE DE FLE

**Prof. Raluca Elena Colțuneac,
Collège Technique "Samuil Isopescu", Suceava**

Niveau : B2 du CECRL

Enseignant : Raluca Elena Colțuneac

Type de leçon : mixte – exploitation d'une chanson

Sujet de leçon : **Je t'aime encore**

Pré-requis : des informations sur des chanteurs français ou francophones

Compétences générales visées :

Compréhension de l'oral

Production orale

Compréhension de l'écrit

Production écrite

Objectifs opérationnels de la séquence :

À la fin de l'activité didactique, les élèves seront capables :

O1 - de découvrir des aspects biographiques de Céline Dion

O2 - de saisir le rapport image/son

O3- d'identifier le message d'une chanson

O4 - d'employer le lexique des professions

O5 - de parler des activités quotidiennes

O6 - de décrire une personne, une profession

O7- de défendre un point de vue

Stratégies didactiques :

Méthodes et procédés : identification des unités lexicales, conversation, lecture, exercices, exploitation de la chanson, débat

Moyens et matériels : une petite balle, la fiche biographique, la fiche d'exercices, le vidéoclip, l'ordinateur, le vidéoprojecteur, le tableau noir, la connexion Internet

Forme d'organisation : travail collectif (grand groupe), travail individuel, travail en équipe (sous-groupes, travail à deux)

Durée : 50 minutes

Déroulement des activités :

I. Mise en train : Conversation situationnelle

II. Mise en route : Activité de brise-glace

III. Mise en situation de compréhension du vidéoclip (sans les paroles)

1. Retrouvez l'ordre dans lequel apparaissent les professions vues dans le clip.

- a. Une danseuse
- b. Une architecte
- c. Une mannequin
- d. Une serveuse
- e. Une femme policier
- f. Une femme-pompier

- g. Une joueuse de tennis
 - h. Une mécanicienne
 - i. Une nageuse
 - j. Une institutrice
 - k. Une cuisinière
 - l. Une femme de ménage
 - m. Une vendeuse de grande surface
 - n. Une femme médecin
 - q. Une violoniste
2. Choisissez parmi les professions ci-dessus celle qui, pour vous, est :
- 1. La plus dangereuse
 - 2. La plus ennuyeuse
 - 3. La plus passionnante.
 - 4. La plus masculine
 - 5. La plus sportive

3. Choisissez une des femmes du clip. Décrivez-la (son physique, sa tenue vestimentaire et le lieu où elle se trouve). Demandez aux autres groupes d'identifier la personne.

IV. Mise en situation d'écoute/ de compréhension du texte :

Complétez les espaces blancs :

Mais es- ?

Si sans même une adresse ?

Et que deviens ?

..... est ma seule

V. Mise en situation d'expression orale :

1. Quels sont les thèmes traités ? Choisissez parmi les thèmes suivants :

L'immigration/l'amour/la nostalgie/l'absence/la mort/les professions la guerre/l'aventure/la vie quotidienne/l'adolescence

2. Quelle est l'impression dominante qui se dégage de cette chanson ?

la tendresse/la tristesse/l'ironie/la peur/le désordre/le désespoir/la joie/la vitalité/la mélancolie/le bonheur

3. Retrouvez tous les changements qui ont eu lieu dans la vie de la jeune femme depuis le départ de son conjoint

4. Quelle profession aimeriez-vous exercer ? Et quelle profession n'aimeriez-vous pas exercer du tout ? Justifiez vos réponses.

5. Débat. Groupe A : La place de la femme est à la maison. Groupe B : La femme comme l'homme doit avoir un travail. Recherchez des arguments.

VI. Mise en situation d'expression écrite/Evaluation : Quel est le métier de vos rêves ?

VII. Transfer des connaissances/ Devoir à la maison : Vous êtes médecin, pompier ou institutrice. Racontez une de vos journées.

Bibliographie/Sitographie :

- https://www.gala.fr/stars_et_gotha/celine_dion
- <https://www.youtube.com/watch?v=dGrAFILbfVI>

**EXPLOITATION DIDACTIQUE
DE LA BANDE ANNONCE DU FILM *Les Choristes***

**Prof. Irina Constantinescu,
Lycée Économique "Virgil Madgearu", Constanța**

Classe: la XI^{ème}

Type de leçon : Mixte – renforcement des connaissances acquises et acquisition de nouvelles connaissances

Compétences visées :

- Le développement des compétences de communication
- L'acquisition d'instruments cognitifs
- Le développement de la collaboration entre les élèves
- La culture française : la France, l'école d'autrefois et d'aujourd'hui par la découverte d'un succès de la cinématographie française

Compétences spécifiques

- 1.1. Identifier des informations spécifiques d'une vidéo
- 3.2. Communiquer en vue de réaliser une tâche qui nécessite un échange d'informations simple et correct
- 4.1. Enregistrer des informations réceptionnées oralement ou par écrit sous forme de notes

Objectifs opérationnels :

- O1 : identifier les informations fournies par une affiche de film
- O2 : trouver des mots appropriés pour compléter les blancs : le vocabulaire de l'école
- O3 : associer le nom d'un genre cinématographique à sa définition
- O4 : identifier les informations essentielles lors du visionnement d'une séquence vidéo pour accomplir la tâche
- O5 : connaître le vocabulaire spécifique au cinéma (les métiers du cinéma)

Ressources psychologiques :

- La stimulation de l'attention, de l'intérêt et du développement du jugement logique des élèves
- Le développement de l'esprit d'équipe

Stratégies didactiques :

Méthodes et procédés :

- conversation dirigée, explication, observation systématique, exercices

Moyens d'enseignement :

- les fiches d'exercices, le tableau noir, les cahiers des élèves, le vidéo projecteur, l'ordinateur, les hauts parleurs

Formes d'organisation :

- travail individuel, travail collectif, travail par groupes

Evaluation de la performance :

- évaluation permanente par l'observation systématique des réponses données par les élèves et par des remarques

- évaluation par des notes

SCÉNARIO DIDACTIQUE

1. **Mise en train** - Le professeur entre en classe, salue ses élèves et demande le nom des absents. Il crée une ambiance favorable.

2. **Vérification des connaissances acquises dans la classe précédente** - Le professeur demande quel a été le devoir et nomme un élève qui va le lire. La vérification sera faite d'une manière frontale. Le professeur corrige, si c'est le cas, les fautes des élèves. Il observe les cahiers de quelques élèves et fait des appréciations positives et/ou négatives.

3. **Énonciation des objectifs de la leçon** – Après avoir corrigé oralement le devoir, le professeur annonce aux élèves le nouveau thème de discussion : le cinéma. Il demande aux élèves s'ils aiment regarder des films et s'ils peuvent donner quelques exemples de films /d'acteurs français connus. Pour les introduire dans l'atmosphère du cinéma, l'enseignant propose de travailler le vocabulaire spécifique en leur distribuant une fiche sur laquelle se trouvent des informations concernant l'univers du cinéma : les métiers, les genres cinématographiques. Les élèves se rappellent quelques noms d'acteurs/de films connus et résolvent les exercices proposés sur la fiche.

4. **Sujet de la leçon** – Dans l'espoir que le film choisi donnera aux élèves l'envie de le voir en entier, l'enseignant leur propose de voir l'affiche du film *Les Choristes*. Il pose les questions suivantes : *Quels sont les personnages qui se trouvent sur l'affiche ? ; Où se déroulera l'histoire ? A quelle époque ; Quel est le genre du film ? ; A partir du titre « Les Choristes », quel est le sujet du film ? Faites des hypothèses.* Tout en regardant l'affiche, les élèves répondent aux questions en faisant des hypothèses sur le sujet du film.

Après avoir établi que le thème du film est l'école après la deuxième guerre mondiale, l'enseignant montre aux élèves deux images représentatives de l'école d'autrefois et de l'école d'aujourd'hui en leur demandant de faire une comparaison. Les élèves regardent les deux images et précisent qu'aujourd'hui, grâce au développement de la technologie, le processus d'enseignement apprentissage est plus moderne, on ne fait plus appel aux méthodes traditionnelles.

Ensuite on regarde la bande annonce du film, premièrement sans son, et le professeur distribue aux élèves les fiches d'activités sur les informations fournies par celle-ci. On écoute la bande annonce une deuxième fois pour pouvoir résoudre toutes les tâches de la fiche de travail. Les élèves répondent aux premières questions de la fiche d'activité après le visionnement de la bande annonce sans le son et ils finissent la fiche après le deuxième visionnement.

5. **Appréciations finales** – A la fin, le professeur fait des appréciations sur l'activité des élèves, appréciations frontales ou individualisées, selon le cas

6. **Le devoir à la maison** - Le devoir est représenté par un essai de 15-20 lignes sur l'école du futur.

Bibliographie :

- *Programă școlară* Limba franceză, clasa a XIa, L2, București, 2009
- <http://www.lepointdufle.net/cinema.htm>
- <http://www.bonjourdefrance.com>
- http://www.tv5monde.com/TV5Site/cinema/metiers_liste.php

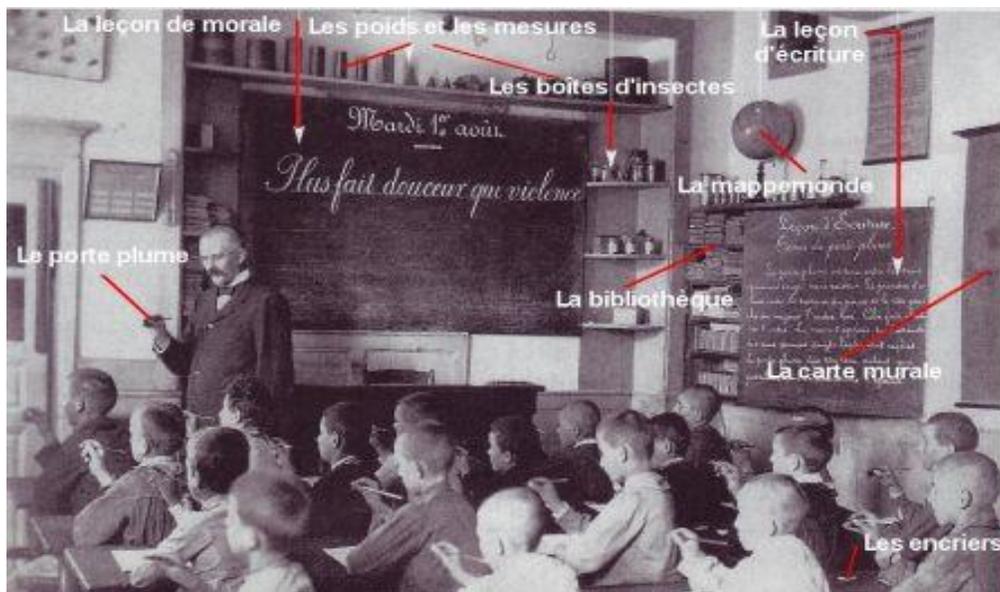
ANNEXE 1

L'affiche du film *Les Choristes*



ANNEXE 2

L'école du passé



L'école du présent



ANNEXE 3

FICHE DE TRAVAIL - *lexique du cinéma*

1. Selon les définitions suivantes, dites de quel genre de film il s'agit.

1. Sorte d'épopée moderne, il retrace le plus souvent l'histoire de la conquête de l'Ouest. (<i>John Wayne, Sergio Leone</i>)	a. Le film d'animation
2. Il met souvent en scène des événements hors du commun. On a souvent affaire à un ou des héros très courageux qui défient les « méchants » et les scènes d'action s'enchaînent dans un rythme effréné. (<i>James Bond 007</i>)	b. Le film historique
3. Technique élaborée à partir d'images de bandes dessinées ou, de plus en plus, créée à partir d'ordinateurs (images de synthèse) dont le montage donne une impression de mouvement. (<i>Shreck</i>)	c. La comédie
4. Ce genre combine chansons et chorégraphies. (<i>Les Demoiselles de Rochefort, West Side Story</i>)	d. Le western
5. Il met souvent en scène des mondes futuristes. Il contient beaucoup d'effets spéciaux. (<i>La Guerre des étoiles, Avatar</i>)	e. Le film d'aventures
6. S'appuyant parfois sur le burlesque des situations ou les gags visuels, il est destiné à amuser le public mais peut aussi être une critique de la société qui nous amène à réfléchir. (<i>Intouchables, Charlie Chaplin</i>)	f. La comédie musicale
7. Film dit « en costumes », il tente de faire revivre une époque et s'inspire d'événements et de personnages historiques. (<i>Le Discours d'un roi, Elisabeth</i>)	g. Le film de science-fiction

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.

2. Trouvez le métier correspondant à sa définition :

scénariste, directeur de la photographie, cadreur, assistant réalisateur, ingénieur du son, projectionniste

1. Il prépare le tournage et veille au bon déroulement de celui-ci.
2. Passionné et minutieux, il est le garant de la qualité et du bon déroulement de la projection du film en salles.
3. Anciennement appelé chef opérateur, il est responsable de la qualité technique et artistique du film.
4. Caméra au pied ou à l'épaule, il détermine les angles de prises de vue.
5. Microphone, casque et magnétophone en mains, il se concentre sur les sons du tournage.
6. Il écrit un *scénario* qui servira d'outil de travail à tous les autres métiers intervenant sur le film.

ANNEXE 4

FICHE DE TRAVAIL

Travail sur la bande annonce sans le son

1. À quelle saison arrive le monsieur à l'école ?

.....
.....

2. Entourez les mots qui décrivent cette école :

filles garçons internat sages perturbateurs
sport-études études de musique activités extrascolaires punitions
récompenses dortoir individuel collectif

3. Quelles bêtises font les enfants ?

.....
.....
.....
.....

Travail sur la bande annonce avec le son

4. Comment s'appelle l'école ?

Les Choristes Le Fond de l'étang L'Internat

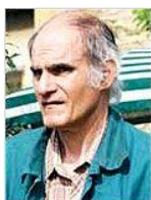
5. Monsieur Clément Mathieu arrive à l'école en qualité de :

- a) directeur
- b) professeur associé
- c) surveillant

6. Retrouvez les professions de ces personnes :

Le surveillant le professeur le directeur le concierge

a) _____

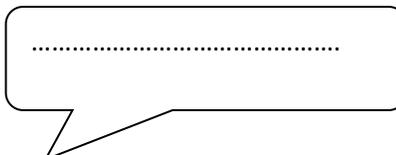


b) _____

c) _____



7. Que dit souvent le directeur ?



8. Quelles chansons traditionnelles chantent les enfants ?

- a) Petit Papa Noël.
- b) Trois kilomètres à pied.
- c) Frère Jacques.
- d) Un, deux, trois, je m'en vais aux bois.
- e) J'ai du bon tabac.
- f) Pirouette Cacahouète

9. Que met en place Monsieur Mathieu ?

.....
.....

10. Quelle est la réaction du directeur ?



1. la colère

2. la joie

3. l'étonnement

4. la peur

11. Quelles décisions, prises par le directeur, ne font pas plaisir au surveillant et au professeur ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

12. Après avoir suivi la bande annonce, faites une comparaison entre la vie et l'enseignement d'autrefois et la vie et l'enseignement actuels en complétant, par groupes, le tableau suivant. Puis vous faites circuler les tableaux complétés dans les groupes et vous comparez les résultats.

	À L'ÉPOQUE DU FILM	MAINTENANT
Ecole unisexe / mixte		
Elèves externes /internes		
La situation familiale des élèves		
Les vêtements scolaires		
Les punitions (moyens, méthodes)		
Que fait-on des enfants « difficiles » ?		

13. Pour aller plus loin...Vous allez décrire l'école du futur. (15 – 20 lignes)

ANNEXE 5

Fiche technique - *Les Choristes*

Réalisateur : Christophe BARRATIER

Scénario: C. Barratier et Philippe Lopes - Curval, d'après «La Cage aux Rossignols » (1945) de Jean Dréville

Musique : Bruno Coulais, Les Petits Chanteurs de Saint-Marc

Genre : Comédie dramatique

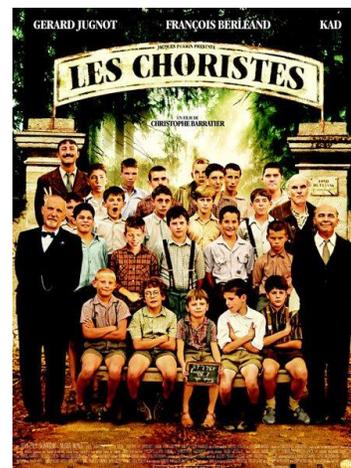
Durée : 95 minutes

Sortie France : 17/03/2004

Principaux interprètes : Gérard Jugnot (Mathieu Clément), François Berléand (Rachin), Jean - Baptiste Maunier (Pierre Morhange enfant), Kad Merad (Chabert), Jean - Paul Bonnaire (le père Maxence), Marie Bunel (Violette Morhange), Paul Chariéras (Régent), Maxence Perrin (Pépinot)

Synopsis :

En 1949, dans la campagne française, Clément Mathieu, professeur de musique sans emploi, décroche un poste de surveillant à l'internat de rééducation pour mineurs «Fond de l'étang». Le nouveau venu a tôt fait de constater les méthodes autoritaires et peu fructueuses prônées par le très rigide directeur Rachin. Par ailleurs, les pensionnaires endurcis accueillent sans ménagement le surveillant qui, à leur grande surprise, se montre très compréhensif envers eux tout en faisant preuve d'une certaine fermeté. Décidant d'imposer sa façon douce malgré la désapprobation de Rachin, Mathieu tente de réinjecter un sentiment de fierté chez ces préadolescents récalcitrants en montant avec eux une chorale. Aujourd'hui, deux de ses anciens élèves se remémorent son passage marquant dans leur vie.



ANNEXE 6

Les Choristes

Transcription de la bande annonce

Jacques Perrin présente

« Bonjour, je suis Clément Mathieu, le nouveau surveillant ».

Bruit de sifflet

Gérard Jugnot

« Rassemblement !

- Tout le monde dans la cour, rassemblement !
- Silence ! Silence !
- Mais, ils sont comment les gamins, exactement ?
- On vous a pas dit ? »

Bruit de chute. Rires d'enfants.

« Rendez-moi ça ! Silence !

- T'as vraiment une gueule de connard, toi !
- Qui est Monsieur Morhange ?
- Morhange ! Il ne parle pas beaucoup, mais il faut s'en méfier ! Une tête d'ange, mais le diable au corps !
- Et, Monsieur ! J'ai rien fait !
- La ferme !
- Toi, t'es mort !
- Ah oui ?
- Monsieur Mathieu, action...
- Réaction !
- J'ai peut-être mieux...
- Trois kilomètres à pieds, ça use, ça use...
- J'ai du ton, j'ai du, j'ai du bon tabac dans ma tabatière.
- Je te nomme pupitre ! »

Rires d'enfants.

« Quoi ?

- J'connais pas de chanson !
- Une chorale ? »

Voiles au vent

Rivages au loin

C'est le temps de l'été

Et souvent de liberté

« Le problème, Morhange, c'est que tu fais des choses qui ne te ressemblent pas.

- J'ai encore trouvé des graffitis dans la...
- Alors, à partir de demain, participation obligatoire à la chorale. »

Air éphémère de l'hiver

« On se réveille, debout ! »

Premiers émois

Frissons de joie

Tout s'anime

Tout devient si léger

Vivre apaisé

J'oublie la honte et les pleurs

Loin des tourments

« Monsieur le directeur, les gosses n'ont plus d'eau chaude depuis trois semaines.

- L'eau froide, c'est très bon pour la circulation, sortez !
- J'ai pas dit à ta mère que tu avais été puni, je lui ai dit que tu étais chez le dentiste, ne me trahis pas !

Les Choristes
Un film de Christophe Barratier
Le 17 mars

PROJET D'ACTIVITÉ DIDACTIQUE

"Alice parle de ses loisirs"

Prof. Enachi Oana-Maria,
Liceul Tehnologic Voinești, Dâmbovița

Discipline: Langue Française

Date: le 9 mars 2023

Classe: VI^{-ème} (2 heures par semaine), L2

Durée: 50 minutes

Unité 5: «Le club des explorateurs»

Niveau de langue: A1 ((Je peux communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif)

Manuel choisi: ELENA RAISA VLAD, CRISTINA GRIGORE, "Limba modernă 2. Franceză-Manual pentru clasa a-VI-a", ed. Litera, București, 2019

Sujet de la leçon: *Alice parle de ses loisirs*

Type de la leçon: Mixte

But: Formation d'habitudes et d'habilités d'expression orale/écrite

Compétences générales:

Receptarea de mesaje orale simple

Exprimarea orală în situații de comunicare uzuală

Redactarea de mesaje simple în situații de comunicare uzuală

Compétences spécifiques:

1. Receptarea de mesaje orale simple

1.1. Identificarea semnificației globale a unui mesaj oral clar articulat în contexte familiare

1.3. Explorarea unor aspecte culturale simple

2. Exprimarea orală în situații de comunicare uzuală

2.1 Formularea unui mesaj simplu în situații uzuale, cu sprijin din partea interlocutorului

4. Redactarea de mesaje simple în situații de comunicare uzuală

4.2 Redactarea de mesaje simple despre sine/despre alții

Objectifs opérationnels:

O1: Repérer les informations clés d'un document authentique ;

O2: Savoir parler de ses activités ou de ses loisirs ;

O3 : Savoir utiliser correctement le lexique des loisirs ;

O4: Rédiger une courte présentation de leur loisir préféré.

Stratégies didactiques:

- **Méthodes et procédés:** la conversation, l'observation, l'explication, la découverte, la problématisation, l'exercice.
- **Matériaux:** la présentation power-point, la fiche de travail, les cahiers, le tableau magnétique, le flipchart (le tableau à feuilles), les marqueurs.
- **Formes d'organisation:** travail frontal, travail individuel, travail collectif, par groupes.

Évaluation de la performance:

de la classe/ frontale/ finale (appréciations, notes)

Lieu de travail: la salle de classe;

Durée: 50 minutes

Ressources:

1. ELENA RAISA VLAD, CRISTINA GRIGORE, "Limba modernă 2. Franceză-Manual pentru clasa a-VI-a", ed. Litera, București, 2019
2. Anexa nr.2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3393/28.02.2017
3. lefleenfete.com;
4. www.lepointdufle.net;

Déroulement de la classe

Les séquences de la leçon	Obj. op.	Activité du professeur	Activité des élèves	Supports utilisés	Méthodes / Organisation de classe	Temps	Évaluation
Mise en train		- Le professeur salue, il enregistre les absents et assure les conditions pour le bon déroulement de la classe de français. Il fait une conversation situationnelle.	- L'élève de service donne le nom des absents si c'est le cas. Les élèves se préparent pour la classe de français.		- conversation frontale	1 min.	
Vérification des connaissances acquises antérieurement		- Le professeur contrôle le devoir et corrige les éventuelles fautes de prononciation ou de grammaire. Il encourage les élèves à participer pendant la classe.	- Les élèves présentent le contenu du devoir. Les autres élèves corrigent les fautes.		- conversation -travail collectif	4 min.	-questionnement oral
L'éveil de l'attention et l'annonce de la nouvelle leçon	O2	- Le professeur initie une conversation avec ses élèves ayant comme point de départ les questions suivantes : <i>Quel est votre jour préféré ? Aimez-vous le weekend ? Pourquoi ? Qu'est-ce que vous aimez faire quand vous n'allez pas à l'école ?</i>	- Les élèves sont attentifs aux questions du professeur et répondent individuellement.		- conversation -travail collectif	4 min.	-questionnement oral
	O1	- Le professeur propose aux élèves d'écouter un document audio-vidéo et ensuite de répondre à quelques questions. (annexe 1) - Ensuite le professeur annonce le sujet de la leçon : «Alice parle de ses	- Les élèves regardent attentivement la vidéo et essayent de répondre aux questions du professeur. - Les élèves écrivent dans leurs cahiers la date et le titre de la leçon.	- le vidéo-projecteur -l'ordinateur portable - le tableau magnétique - le marqueur	- conversation - exposé	6 min. 2 min.	-questionnement oral - observation systématique

		<i>loisirs</i> » et il écrit la date et le titre sur le tableau magnétique. - Le professeur communique aux élèves les objectifs de la leçon.					
Acquisition des nouvelles connaissances	O1	- Le professeur fait écouter une deuxième fois le document audio. Il projette au tableau le lexique des loisirs ainsi que celui des tâches ménagères en images, puis leur propose un exercice, en binômes pour vérifier la compréhension du document audio. Il distribue cet exercice en photocopies.	- Les élèves écoutent attentivement une deuxième fois le document audio. Puis ils essayent de comprendre les loisirs ou bien les tâches représentées dans chaque image. Finalement, en binômes, ils résolvent l'exercice proposé.	- le vidéo-projecteur - la présentation ppt - la fiche de travail	- conversation - travail en binômes	8 min.	- questionnement oral - observation systématique
	O3	- Le professeur partage la classe en deux groupes. Il distribue des photocopies aux apprenants avec le vocabulaire étudié et leur demande de compléter les phrases par le mot qui manque. (fiche no. 1-2)	- Chaque groupe travaille sur la fiche proposée par le professeur. Après l'écoulement du temps, ils vont reporter à l'oral les solutions.	- des photocopies	- le travail en équipe - la conversation - exercice de complétion	5 min.	- questionnement oral - observation systématique

Fixation des nouvelles connaissances	O3	-Le professeur propose aux apprenants pour ce moment de la leçon une fiche de travail avec des textes qui présentent les témoignages des deux femmes sur leurs blogs à l'égard des loisirs préférés. Ils devront travailler en binômes et choisir la variante correcte des réponses. (fiche no. 3)	-Les apprenants travaillent en binômes pour accomplir les tâches de travail proposées par le professeur et rapportent les solutions à l'oral.	- fiche de travail	- le travail en binômes - la conver- sation - la découverte	8 min.	- questionnement oral
La mise en œuvre de la performance	O3	- Le professeur propose aux élèves une tâche de travail toujours en deux groupes. Chaque groupe recevra des photocopies avec une fiche d'inscription à des activités des deux jeunes et devra résoudre la consigne donnée. (fiche no. 4)	- Les élèves travaillent en équipe et trouvent les solutions envisagées par le professeur.	- des photocopies	- travail en groupes - la conver- sation	7 min.	- observation systématique - appréciations verbales
Évaluation de la performance		- <i>évaluation de l'activité collective</i> : par des remarques sur le travail des élèves, sur les fautes inhérentes ; - <i>évaluation de l'activité individuelle</i> : par des notes qui récompensent les meilleures réponses et par une fiche d'évaluation de l'activité didactique qui respectent	-Les élèves sont attentifs. Ils complètent individuellement la fiche.	- la fiche d'évaluation	- exposé - travail individuel	4 min.	- appréciations verbales - observation systématique

Fixation des nouvelles connaissances	O3	-Le professeur propose aux apprenants pour ce moment de la leçon une fiche de travail avec des textes qui présentent les témoignages des deux femmes sur leurs blogs à l'égard des loisirs préférés. Ils devront travailler en binômes et choisir la variante correcte des réponses. (fiche no. 3)	-Les apprenants travaillent en binômes pour accomplir les tâches de travail proposées par le professeur et rapportent les solutions à l'oral.	- fiche de travail	- le travail en binômes - la conver- sation - la découverte	8 min.	- questionnement oral
La mise en œuvre de la performance	O3	- Le professeur propose aux élèves une tâche de travail toujours en deux groupes. Chaque groupe recevra des photocopies avec une fiche d'inscription à des activités des deux jeunes et devra résoudre la consigne donnée. (fiche no. 4)	- Les élèves travaillent en équipe et trouvent les solutions envisagées par le professeur.	- des photocopies	- travail en groupes - la conver- sation	7 min.	- observation systématique - appréciations verbales
Évaluation de la performance		- <i>évaluation de l'activité collective</i> : par des remarques sur le travail des élèves, sur les fautes inhérentes ; - <i>évaluation de l'activité individuelle</i> : par des notes qui récompensent les meilleures réponses et par une fiche d'évaluation de l'activité didactique qui respectent	-Les élèves sont attentifs. Ils complètent individuellement la fiche.	- la fiche d'évaluation	- exposé - travail individuel	4 min.	- appréciations verbales - observation systématique

ANNEXE 1

Écoutez une fois le document audio et répondez aux questions suivantes :

1. De quoi Amélie parle-t-elle ?
2. Aime-t-elle regarder la télé ?
3. A-t-elle un frère ou une sœur ?
4. Est-ce qu'elle aime faire du vélo ?
5. Aime-t-elle faire le ménage ? (aider sa mère dans la maison)
6. Le samedi est-ce son jour préféré ?

ANNEXE 2

Les Loisirs



regarder la télé



écouter de la musique



faire du vélo



lire des romans



dessiner



se promener



jouer au foot



jouer au tennis



jouer au basket



jouer à des jeux de société



faire du ski



faire de la natation



faire de la plongée



faire du roller



faire du judo



faire du surf



jouer du piano



jouer de la guitare



jouer aux jeux vidéo



jouer à la marelle

FICHE NO. 1



Elle fait du.....



Ils jouent au.....



Elle fait du.....



Elle fait de la.....



Vous jouez du.....



Il écoute de la.....



Elle.....

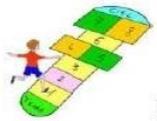
FICHE NO. 2



Ils jouent aux.....



Je fais du



Il joue à la.....



Tu fais de la.....



Nous jouons de la.....



Ils jouent aux



Il

FICHE NO. 3

Lisez les blogues de Léa et de Yannick et cochez « Vrai » ou « Faux ».

Mes loisirs (Léa, 26 ans, ingénieure)

Je fais du karaté depuis 9 ans, c'est une vraie passion. Ce qui me plaît dans ce sport, c'est la compétition, les contacts...

J'adore la moto, mon autre passion. J'ai le goût du risque et j'aime la sensation de liberté et d'indépendance. Je fais de la moto le week-end avec des amis et j'ai maintenant une moto depuis 6 mois. C'est fantastique !



Mes loisirs (Yannick, 42 ans, professeur)

J'ai surtout des loisirs artistiques. Peinture (aquarelle), sculpture et lecture : romans, littérature classique et moderne... J'aime aussi le cinéma et je suis fan des films asiatiques, surtout du Japon.

J'aime les randonnées en montagne, dans les Alpes ou les Pyrénées, et aussi les promenades au bord de la mer en Bretagne. Ah, la mer ! Ma passion !

J'habite à Saint-Malo et j'adore profiter des week-ends pour faire de la voile et apprécier le calme de la mer.

Mes petits plaisirs

J'aime la bière et le cidre, la bonne cuisine et surtout cuisiner : j'adore cuisiner breton (la cuisine traditionnelle et aussi des crêpes au Nutella !), et aussi chinois, japonais, italien... J'aime avoir des amis à la maison pour un dîner sympa.



- a. Léa pratique un sport d'équipe. Vrai Faux
- b. Elle n'aime pas le risque. Vrai Faux
- c. Yannick n'aime pas le cinéma asiatique. Vrai Faux
- d. Il fait souvent de la voile. Vrai Faux
- e. Il aime faire la cuisine. Vrai Faux
- f. À votre avis, les activités de Léa et de Yannick sont-elles typiquement féminines ou masculines ? Pourquoi ?

FICHE NO. 4

Julie et Pascal sont au Camping de Beauséjour, ils font 3 activités par jour.

Avec la fiche d'inscription aux activités, décrivez la journée de ces deux personnes.

FICHE D'INSCRIPTION
Date : mardi 12/06

 **Nom :** Benoît
Prénom : Julie
Âge : 19 ans

Activité 1 : cours de photo
Activité 2 : randonnée (12 km)
Activité 3 : soirée Rock (danse)

FICHE D'INSCRIPTION
Date : samedi 16/08

 **Nom :** Lefortin
Prénom : Pascal
Âge : 11 ans

Activité 1 : badminton
Activité 2 : canoë-kayak
Activité 3 : jeux de société

FICHE NO.5

FORMULAIRE D'AUTOÉVALUATION

NOM: _____

Lis les énoncés et coche ✓ la case qui correspond à ton travail aujourd'hui.

	Un peu 	Moyen 	Beaucoup 
Ce travail m'intéressait.			
Des efforts, j'en ai mis			
Je suis fier/fière du résultat.			
J'ai bien compris toutes les consignes.			
J'ai respecté toutes les étapes.			
J'ai acquis de nouvelles connaissances.			
Je me sens prêt/prête pour la prochaine tâche.			

Consigne pour l'apprenant

Votre correspondant Français Bernard vous a envoyé un mail dans lequel il vous demande de lui parler de votre jour préféré. Rédigez ce mail pour lui dire quel est votre jour préféré et pourquoi?(60 mots)

PROJET DIDACTIQUE

Prof. Liță Ștefania Mihaela
Liceul Tehnologic Nucet, Dâmbovița

Date: le 23 février 2023

Établissement: Lycée Technologique Nucet

Enseignant: Liță Ștefania-Mihaela

Classe : VII^e, L2

Niveau : A2

Manuel : Corint

Thème: Les magasins et la nourriture

Unité no. 5: Manières

Sujet de la leçon: L'article partitif

Type de la leçon : Systématisation des connaissances

Compétence generale:

- 1.Receptarea de mesaje orale simple
2. Exprimarea orală în situații de comunicare uzuală

Competențe specifice:

- 1.1. Identificarea semnificației globale a unui mesaj oral clar articulat în contexte familiare ;
- 2.4. Manifestarea interesului pentru exprimarea personală într-o limbă străină;

Objectifs opérationnels :

- O1- Identifier au moins cinq aliments présentés dans la chanson;
- O2- Compléter le texte avec au moins quatre aliments qui se trouvent dans la chanson;
- O3- Identifier les formes de l'article partitif ;
- O4- Utiliser les articles partitifs dans des situations dirigées ;

Stratégies didactiques

-méthodes et procédés : la conversation, le remue-méninges, l'explication, l'observation, l'exercice ;

- moyens et matériel : le manuel, des fiches de travail, des images, stick, le Smart Board, l'ordinateur, vidéoprojecteur, feuilles, feutres, colle

- forme d'organisation : collective, le travail en groupe, par paire ;

-individuelle : le travail sur les cahiers, sur les fiches d'exercices, sur la fiche d'évaluation

Durée : 50 minutes

Bibliographie :

Groza, D., Zota, G., Manual de limba franceza pentru clasa a VII-a, ed. Corint, 2019

Tangiante, C., *La classe de langue*, CLE International, 1991

Leçons sur Internet, vidéos thématiques

<http://www.bonjourdefrance.com>

www.une tasse de FLE.com

www.liveworksheets.com

Scénario didactique

Les étapes de la leçon	Le contenu informationnel		Les stratégies didactiques			Forme d'évaluation
	L'activité de l'enseignant	L'activité des élèves	Méthodes et procédés	Moyens d'enseignement	Forme d'organisation	
1. La mise en train 2'	Le professeur salue les élèves et enregistre les absents. On crée en classe une atmosphère propice au travail.	Les élèves saluent et répondent au professeur :	La conversation	Le catalogue	Frontale	
2. Réactualisation des connaissances acquises 7'	Le professeur demande aux élèves quel a été leur devoir et il corrige les fautes d'orthographe et de prononciation.	Les élèves lisent le devoir et ils sont attentifs aux explications du professeur.	La conversation L'explication	Le manuel Les cahiers	Frontale	
3. L'éveil de l'attention 3'	Par l'écoute et la visualisation d'un vidéoclip le professeur amène les apprenants à découvrir le titre de la nouvelle leçon. https://www.youtube.com/watch?	Les élèves doivent résoudre l'exercice proposé par le professeur.	<u>conversation</u>	<u>le vidéoprojecteur</u> <u>smart board</u>	<u>collective</u>	

	v=TkW5tBsGjpl					
4.La communication de nouvelles connaissances 2'	Le professeur annonce le titre de la leçon <i>L'article partitif</i> et les objectifs visés.	Les élèves regardent, écoutent attentivement et écrivent dans leurs cahiers.		Les cahiers	frontale	
5.Acquisition des connaissances 5'	Le professeur propose aux élèves d'écouter encore une fois la vidéo puis de résoudre les activités proposées par la fiche. (Annexe no.1.)	Ils regardent la vidéo encore une fois. Les élèves résolvent les tâches.	L'exercice	La fiche de travail	Par paires	
6.La fixation des connaissances acquises 10'	Pour la meilleure rétention du vocabulaire et afin de former les compétences de communication, le professeur propose l'exercice no.6.	Les élèves doivent remplir le tableau avec les articles partitifs et les aliments correspondants.	L'exercice	La fiche de travail	Par paires Frontal	
7.La mise en œuvre de la performance 15'	Pour mettre en œuvre le vocabulaire le prof distribue aux élèves des feuilles de flip-chart, des feutres, des images et il propose de travailler ensemble. Les élèves sont invités à collaborer. S'il y a encore du temps, on va faire un exercice sur le smart board.	Les élèves sont divisées en trois groupes. Chaque group a une tâche à accomplir puis ils vont présenter ce qu'ils ont fait. Groupe no.1 doit utiliser les adverbes de quantité pour compléter les phrases. Groupe no.2 doit utiliser la	<u>l'exercice</u>	Les fiches de travail	En groupe En groupe	

		négation et la préposition <i>de</i> pour remplacer l'article partitif Groupe no.3 doit compléter la devinette Groupe no.4 doit proposer un menu pour le petit déjeuner, le déjeuner et le dîner.				
8.L'évaluation 5'	Le professeur demande aux élèves à faire les exercices qui se trouvent dans la fiche d'évaluation.	Les élèves écrivent sur la fiche. Ils écoutent les remarques faites par leur prof.	Le questionnaire	La fiche	individuelle	La fiche d'évaluation
9.L'indication du devoir 2'	Le professeur indique le devoir : l'exercice 6 ou 7 à la page 50. Il présente la consigne du devoir et il donne aux élèves toutes les informations nécessaires pour résoudre correctement les exercices.	Les élèves notent le devoir dans les cahiers.	Communication	La fiche Les cahiers	frontale	
10. Appréciations/ Remarques 2'	Le professeur fait des appréciations en ce qui concerne la classe de français et l'activité des élèves.	On implique les élèves dans l'évaluation des produits de leurs collègues et dans l'autoévaluation.	La conversation	Le catalogue	Collective	

FICHE DE TRAVAIL
Nino Ferrer- Les cornichons

Avant la chanson:

1. Fais la liste de ce qu'on pourrait manger en pique-nique:

.....
.....
.....
.....
.....

Avec la chanson:

2. Entoure les mots que tu entends dans la chanson:



Les couverts



Le chocolat



Le pain



Les cornichons



Le vin



Les oignons



Les sardines



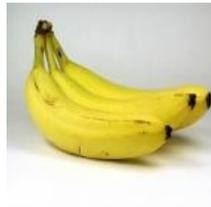
La mayonnaise



Les tomates



Les oeufs



Les bananes



Les champignons

3. A ton avis, de quoi parle cette chanson? Donne un titre a cette chanson !

4. Que se passe-t-il à la fin de la chanson ?

5.Retrouve les paroles !

<p>On est parti, samedi, dans une grosse voiture, Faire tous ensemble un grand pique-nique dans la nature, En emportant des paniers, des bouteilles, des paquets, Et la radio !</p> <p>Des cornichons De la _____ Du _____, du beurre Des petits oignons Des _____ Et des _____ durs Des _____</p> <p>Du corned-beef Et _____ Des _____ Un tire-bouchons _____ petits-beurre Et _____ bière Des cornichons</p> <p>On n'avait rien oublié, c'est maman qui a tout fait Elle avait travaillé trois jours sans s'arrêter</p>	<p>Pour préparer les paniers, les bouteilles, les paquets Et la radio.</p> <p>Le poulet froid La mayonnaise Le chocolat Les champignons Les ouvre-boîtes Et les tomates Les cornichons</p> <p>Mais quand on est arrivé, on a trouvé la pluie C'qu'on avait oublié, c'était les parapluies On a ramené les paniers, les bouteilles, les paquets Et la radio !</p> <p>On est rentré Manger à la maison Le fromage et les boîtes Les confitures et les cornichons La moutarde et le beurre La mayonnaise et les cornichons Le poulet, les biscottes Les œufs durs et puis les cornichons.</p>
---	--

6.Essaye de classer les mots perdus de l'activité 5 dans le tableau suivant :

Du	De la	Des

Tu te souviens la règle des changements de « DE » ?

⇒ **DE + LE = DU**

*Devant les mots masculins, avec la préposition DE, on utilise DU : **du pain***

⇒ **DE + LA = DE LA**

*Devant les mots féminins, avec la préposition DE, on utilise DE LA : **de la salade***

⇒ **DE+L' = DE L'**

(+ nom commençant par une voyelle ou H muet): **de l'eau minérale**

⇒ **DE + LES = DES**

Devant les mots pluriels, avec la préposition DE, on utilise DES : **des oignons**

7. Complétez par un des adverbess de quantité donnés:

trop d' / peu de / assez de / beaucoup de / un peu d' / trop de

1. Cinq morceaux de sucre dans ton café ! Tu mets sucre !
2. Il achète fruits et de légumes : c'est excellent pour la santé.
3. Vous buvez alcool : attention à votre foie !
4. J'ajoute ail dans la sauce : c'est délicieux.
5. Je fais salade : ma femme n'aime pas ça.
6. 1 kilo de bananes et 1 kilo d'oranges, il y a fruits pour nous quatre.

8. La forme négative

L'optimiste dit ... 	Le pessimiste dit ... 
J'ai de la chance.	Je n'ai pas de chance.
J'ai de l'argent.	
J'ai du travail.	
J'ai du temps libre.	
J'ai des amis.	
Ils ont du talent.	

9. Retrouvez le mot qui correspond à la devinette :

du shampoing/ des lunettes /du café/ de l'aspirine /du piment /une lampe

1. On en prend quand on a mal à la tête. -.....
2. On en met un peu pour se laver les cheveux. -.....
3. On en mange beaucoup dans certains pays. -.....
4. On en porte pour lire. -.....
5. On en utilise dans le tiramisù. -.....
6. On en a une dans plusieurs pièces de la maison. -.....

10. Proposez un menu pour le petit déjeuner, le déjeuner et le dîner.

Au petit déjeuner j'aime mangeret boire

D'habitude, au déjeuner, je mange

Au dîner j'aime manger.....

PROJET DIDACTIQUE PRÉSENTER LES MEMBRES D'UNE FAMILLE

Prof. Manea Georgiana,
Școala Gimnazială "Dora Dalles", Bușani

CLASSE: V-ème A (L2)

NIVEAU : A1

UNITÉ 5 : Ma famille

SUJET: Présenter les membres d'une famille

TYPE DE LEÇON: Systématisation des connaissances

DUREE : 50 minutes

COMPÉTENCES GÉNÉRALES:

L'expression orale en situation de communication courante

La réception des messages écrits

COMPÉTENCES SPECIFIQUES:

2.2. Participer à des dialogues simples en contextes de besoins immédiats

2.3. Présenter un objet/ une personne/ un personnage en l'identifiant

3.4. Manifester la curiosité de décoder des messages écrits simples

COMPÉTENCES DÉRIVÉES:

- Identifier au moins huit structures lexicales concernant les membres de la famille

- Réemployer correctement au moins quatre structures exprimant les relations entre les membres d'une famille;

- Réemployer correctement au moins quatre structures visant la présentation de la famille

STRATÉGIE DIDACTIQUE :

MÉTHODES ET PROCÉDÉS: la conversation, l'observation, l'explication, l'écoute, l'exercice.

MOYENS ET MATÉRIELS: l'Internet, le vidéoprojecteur, les cahiers des élèves.

FORMES D'ACTIVITÉ:

activité en paires: le travail sur les fiches.

activité frontale : le travail sur les documents en ligne;

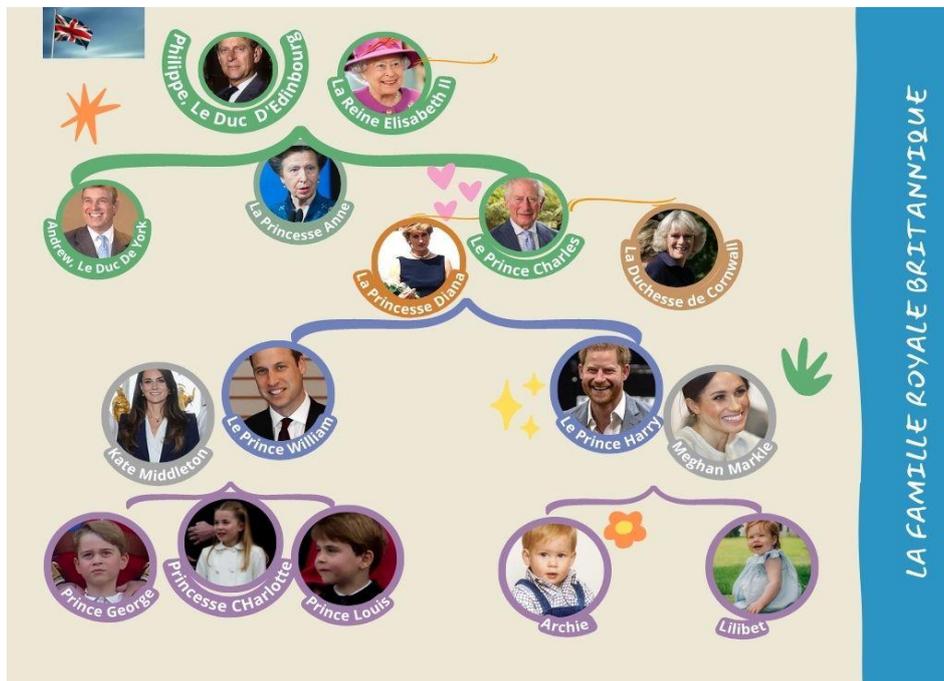
SCÉNARIO DIDACTIQUE

Étapes de la leçon	L'activité du professeur	L'activité des élèves	Stratégie didactique	Min.	Obs.
La mise en train	Le salut, la présence. L'enseignante fait une conversation introductive pour créer une atmosphère propice au travail.	Les élèves saluent. Ils se préparent pour la classe de français.	La conversation	3'	

Annexes:

I. Activité d'identification

Observez l'arbre généalogique et répondez aux questions.



Compréhension globale

1. Vrai ou Faux?

- La famille présentée est très célèbre.
- L'image présente l'arbre généalogique de la famille royale belge.
- C'est une famille nombreuse.
- La Reine Marie De Roumanie apparaît dans cet arbre généalogique.

Compréhension détaillée:

2. Complète avec:

- La Reine Elisabeth II est du Prince Charles.
- Harry et William sont de la Princesse Diane.
- Charlotte est..... de George et de Louis.
- Archie estde Lilibet.
- La princesse Anne est.....de Harry et William.
- Harry estde George, Charlotte et Louis.

II. Activité de réemploi

1. Regarde la vidéo. Décris la Reine Elisabeth II, en identifiant trois adjectifs:

III. Activité d'évaluation

1. Présente un membre de la famille royale (précise le nom ou le prénom, l'âge, trois traits physique et trois de personnalité)

SITOGRAFIE :

- https://www.canva.com/design/DAFa7WNdH8U/2oGDRQEAf4kEuZmy_IuNyQ/view?utm_content=DAFa7WNdH8U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink
- [Ma famille worksheet for 5to \(liveworksheets.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=QSfII3I0DQY)
- <https://www.youtube.com/watch?v=QSfII3I0DQY>

LA FABLE EN CHANTANT

**Prof. Nițulescu Alina,
Școala Gimnazială Bărbulețu**

Les chansons sont une partie intégrante du monde littéraire, en nous offrant une méthode efficace pour l'enseignement/ l'apprentissage des proverbes. La première fonction de la chanson est de distraire, de dénoncer, de raconter une histoire, de faire danser, etc. Les chansons servent à enseigner aux élèves, car elles contiennent des paroles qui facilitent la compréhension globale du texte oral, elles permettent aussi plusieurs interprétations, en contribuant à la production orale ou écrite. Leur caractère authentique et actuel permet aussi aux élèves de mémoriser des vers contenant des proverbes. Si nous choisissons la chanson selon certains critères, son impact sur les élèves sera positif.

Nous proposons apporter devant nos élèves la littérature, les fables de La Fontaine devenues chansons pour les enfants. Nous savons déjà que ses fables nous ont animé l'enfance par leurs vers et les images suggestives. En ce cas, à la génération actuelle nous pouvons lui apporter une partie de notre vie, lui présenter des situations où chaque animal ou objet devient un type humaine. Le travail sur les fables en chantant suscite l'intérêt des élèves, car les défauts humains sont satirisés en vue de les corriger d'une manière atténuée.

SÉQUENCE DIDACTIQUE

Public: Niveau A2 (VIe – L2)

Compétences visées: compréhension de l'oral / production écrite

Thème: L'article défini et indéfini

Type de leçon : communication des connaissances

Durée : 35 minutes

Compétences générales :

1.Receptarea de mesaje orale simple

4. Redactarea de mesaje simple în situații de comunicare uzuală

Compétences spécifiques :

1.1. Identificarea semnificației globale a unui mesaj oral clar articulat în contexte familiare ;

4.2. Redactarea de mesaje simple despre sine / despre alții ;

Compétences:

Cognitives:

C1 : utiliser correctement dans des contextes variés les articles définis et indéfinis.

C2 : rédiger des phrases simples, à partir d'un scénario ;

Affectives:

C3 : éveiller l'intérêt des élèves pour la culture et la civilisation françaises;

C4 : cultiver la disponibilité et la capacité créatrice des élèves.

Formes d'activité :

a)activité collective :

-la conversation

- la chanson;

-le travail en équipe ;

b) activité individuelle :

- le travail sur les fiches d'exercices

Évaluation:

- apprécier la capacité créatrice des élèves;

- évaluer la prononciation;

- évaluer la compétence communicative des élèves;
- autoévaluation;

Méthodes et procédés : la conversation, l'observation

Moyens et matériel : le support vidéo, les fiches de travail, le tableau noir;

Forme d'organisation: frontale, individuelle, par groupe

Ressources psychologiques:

- le développement du jugement logique, de la mémoire, de la patience

Sitographie :

https://www.youtube.com/watch?v=5rjj8KLgJxo&start_radio=1&list=RD5rjj8KLgJxo#t=1
le 23 mars

Déroulement:

Étapes	Activités de l'enseignant	Activités de l'apprenant
<i>L'éveil de l'attention</i> 3 minutes	-le professeur propose aux élèves de lire des phrases contenant des proverbes.	-les élèves écoutent la chanson et essayent de lui comprendre le message.
<i>Première écoute</i> 8 minutes	- le professeur propose aux élèves d'écouter la fable de La Fontaine devenue chanson « Le laboureur et ses enfants » de Grégoire. - Il demande aux élèves d'identifier les personnages présentés dans la chanson.	- les élèves écoutent la chanson et essayent de lui comprendre le message. -lors d'une première écoute, les élèves identifient les personnages.
<i>Deuxième écoute</i> 15 minutes	- Il offre à ses élèves une fiche contenant les vers de la chanson et aussi diverses tâches à résoudre.	-lors d'une deuxième écoute, les élèves lisent les vers et essayent de résoudre les tâches de la fiche.
<i>Mise en pratique</i> 3 minutes	-il propose aux élèves de choisir, au moins deux proverbes par la liste donnée.	- les élèves résolvent la tâche proposée par le professeur

Le Laboureur et ses Enfants

Jean de La Fontaine



Camille Pissarro, *La moisson*, 1882

Travaillez, prenez de la peine :
C'est le fonds qui manque le moins.
Un riche Laboureur, sentant sa mort prochaine,
Fit venir ses enfants, leur parla sans témoins.
-Gardez-vous, leur dit-il, de vendre l'héritage
Que nous ont laissé nos parents.
Un trésor est caché dedans.
Je ne sais pas l'endroit ; mais un peu de courage
Vous le fera trouver, vous en viendrez à bout.
Remuez votre champ dès qu'on aura fait l'Oût.
Creusez, fouillez, bêchez ; **ne laissez nulle place**
Où la main ne passe et repasse.
Le père mort, les fils vous retournent le champ
Deçà, delà, partout ; si bien qu'au bout de l'an
Il en rapporta davantage.
D'argent, point de caché. Mais le père fut sage
De leur montrer avant sa mort
Que **le travail est un trésor.**

Fiche Pédagogique



Niveau : A2

I. Répondez aux questions suivantes :

1. Quels sont les personnages présentés dans la chanson ?
2. Que représente l'image qui accompagne le texte ?
 - a) un champ
 - b) des gens qui travaillent le champ
 - c) des garçons qui jouent

II. a) Identifiez le premier verbe du texte !

b) Trouvez-lui à l'intérieur du texte un mot par sa famille lexicale !

c) Soulignez en rouge les noms !

III. Choisissez une activité d'apprentissage !

a) Complétez le dialogue entre le père et les enfants d'aujourd'hui, en vous servant des proverbes donnés.

-Il faut que nous travaillions, dit le père à ses deux fils.

-Mais qu'est-ce que signifie travailler, papa ?

....., dit le père.

-Comment ? La pain n'est pas faite par la farine ?

-Si vous voulez être sains, vous devez savoir que.....

En plus,.....

-Comment ? Mais nous faisons la grasse matinée... Nous sommes très paresseux !

-Même si vous êtes paresseux, vous devez travailler, car.....

.....

-Papa, mais nous ne sommes pas pauvres. Tu as beaucoup d'argent ! Et tout ce que tu as nous appartient. Nous sommes riches. Nous n'avons besoin de rien. Pour quoi travailler ?

.....

Le travail est le sel de la vie.

Où le travail barricade la maison, la pauvreté ne peut y entrer.

Le travail est la moitié de la santé.

Le travail donne le pain ; la paresse, le besoin.

Tout travail se fait de bon matin.

a) Présentez, à votre manière, la signification du proverbe en 6-8 lignes:

« Le travail est un trésor »



Conclusions :

Les élèves ont été attentifs aux vers de la chanson, ils ont répondu avec beaucoup d'intérêt aux questions données et ils ont essayé aussi de rédiger, à leur manière, de petits textes contenant le proverbe donné.

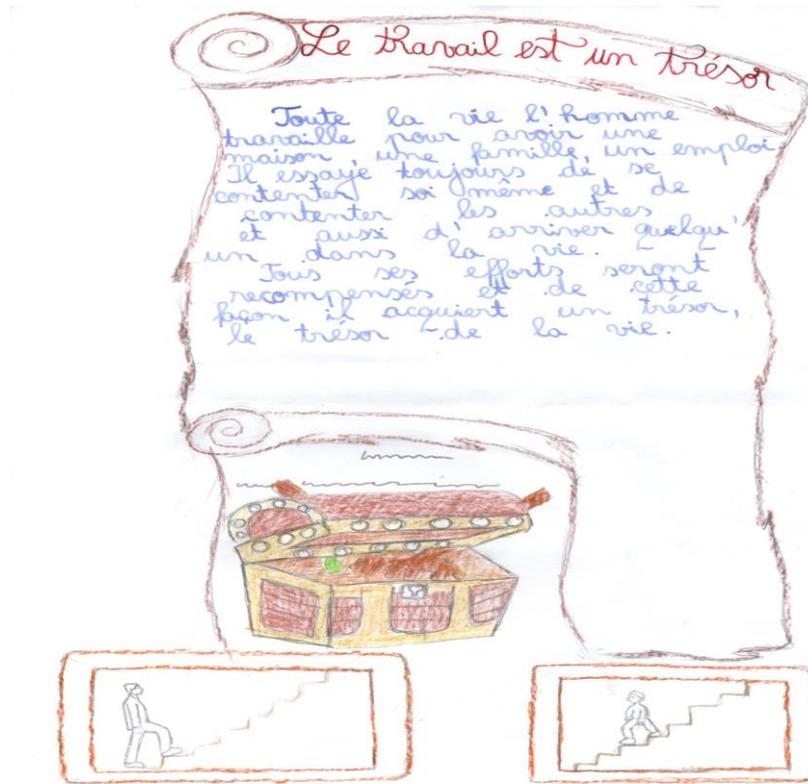
Voyons quelques exemples :

a) *Le travail est un trésor parce que, si nous ne travaillons pas, nous ne pouvons pas vivre. Travailler signifie faire quelque chose pour avoir, pour vivre.*

b) *Pour moi, le travail signifie de la nourriture, de la santé, de la famille, de la richesse.*

c) *Le trésor d'une personne : tout ce qui fait un homme pour être, non pas pour avoir.*

d) *Je crois que les parents doivent apprendre leurs enfants que la vie sans travail n'est pas vie. Pour avoir une maison, une famille, une vie tranquille, nous devons travailler.*



Pour moi, le travail est une chose qui implique de la volonté, du désir de faire quelque chose pour soi et pour les autres. Travailler signifie tout ce que l'homme fait pour gagner son pain/ sa vie. Et oui, le travail est un trésor parce que tout ce que l'homme fait lui apporte de la joie, de la tranquillité qui sont synonymes avec la richesse de l'âme.



PROJET DIDACTIQUE

**Prof. Onete Adriana,
Scoala Gimnazială Decindeni-Dragomirești**

Date:

École: Decindeni - Dragomirești

Discipline: Langue française L1

Professeur : Onete Adriana

Classe : Ve

Niveau : A1 du CECRL

Sujet de la leçon : *Donner des ordres*

Type de leçon : Acquisition de nouvelles connaissances

Compétences générales :

C.O.: Compréhension des messages écrits dans des situations de communication usuelle

C.E. : Compréhension des messages oraux dans des situations de communication usuelle

E.E.: Production des messages écrits dans des situations de communication usuelle

Compétences spécifiques :

C.O. 1.1.: identifier le sens global des messages ou dialogues usuels, clairement prononcés ;

C.E. 3.2. : extraire des informations d'un court texte, accompagné d'illustrations;

E.E. : 4.2.: décrire des aspects de la vie quotidienne, en employant de courtes phrases.

Compétences opérationnelles:

C1 : qu'ils différencient les activités selon leur signification;

C2 : qu'ils identifient l'impératif présent et ses emplois dans des documents audio-visuels et dans des contextes réels;

C3 : qu'ils emploient l'impératif présent dans des contextes adéquats.

Méthodes :

- l'exposé ;
- la conversation ;
- la conversation examinatrice;
- le tableau/ le schéma systématique ;
- l'exercice d'identification ;
- l'audition ;
- l'exercice de complétion ;
- l'exercice d'association ;
- la conjugaison ;
- le jeu didactique ;
- l'exercice de transformation ;
- l'exercice de rédaction.

Moyens :

- les feuilles et le flipchart ;
- les marqueurs ;
- le tableau magnétique ;
- les diplômes ;
- les cahiers des élèves et les stylos ;

- l'ordinateur;
- le vidéoprojecteur ;
- les documents audio-visuels téléchargés ;
- les fiches de travail ;
- les fiches d'évaluation ;
- le livre des appréciations ;
- les qualificatifs animés.

Types d'activité :

- collective ;
- par groupes ;
- individuelle.

Évaluation :

- Observation systématique ;
- Correction oralement et au tableau magnétique des fiches de travail ;
- Évaluation par notes et diplômes ;
- Appréciations verbales sur l'activité des élèves et du professeur.

Durée: 1 heure.

Le déroulement de la séquence didactique

Nr. crt.	Les événements de la classe	L'activité du professeur	L'activité des élèves	Minutage	Méthodes Ressources	Évaluation	Rattrapage/ Performance	Abilités visées
1.	L'organisation de la classe	Le professeur salue et fait la présence de la classe.	Réponses attendues : Les élèves saluent et ils répondent à l'appel du professeur.	2 min.	La conversation	-		
2.	Le contrôle du devoir et la réactualisation des connaissances	1. Le professeur vérifie de manière quantitative et qualitative le devoir. 2. Il leur demande de conjuguer au présent les verbes auxiliaires et un verbe pour chaque groupe verbal.	Réponses attendues : 1. Les élèves lisent les compositions, en soulignant oralement les verbes au présent. 2. Ils conjuguent au présent les verbes auxiliaires et un verbe pour chaque groupe verbal.	5 min.	Méthodes : la rédaction, l'exposé, la conversation examinatrice. Moyens : les cahiers de devoir. Activité frontale.	Évaluation frontale et individuelle	Le professeur pose des questions pour les élèves capables de performance et des questions pour les élèves faibles.	C0 : qu'ils se rappellent le présent de l'indicatif.
3.	La transition à la nouvelle leçon	1. Le professeur demande aux élèves d'écouter une chanson et de faire attention au message (<i>Vole, vole le papillon</i>) https://www.youtube.com/watch?v=1kq88XtHOEA 2. Il leur propose d'identifier dans le texte de la chanson les ordres/ conseils.	Réponses attendues : 1. Les élèves font attention à la chanson et à son message. 2. Ils identifient dans le texte de la chanson les ordres/ conseils.	5 min.	Méthodes : l'audition ; l'exercice d'identification ; Moyens : le laptop, le document audio-visuel, les fiches de travail (Annexe 1). Activité par groupes et frontale.	Évaluation frontale	Le professeur pose des questions pour les élèves capables de performance et des questions pour les élèves faibles.	C1 : qu'ils différencient les activités selon leur signification.

4.	L'annonce de la nouvelle leçon	Le professeur annonce et il écrit sur le tableau magnétique le titre de la nouvelle leçon : <i>Donner des ordres</i> . Il annonce les compétences opérationnelles de la leçon.	Réponses attendues : Les élèves écrivent dans leurs cahiers le titre de la nouvelle leçon et ils écoutent les compétences opérationnelles proposées pour <u>cette leçon</u> .	-	<u>Méthode:</u> <u>l'exposé.</u> Moyens : le tableau magnétique, les <u>marqueurs</u> ; les cahiers, <u>la feuille de flipchart</u> . Activité collective.	-	-	-
5.	L'acquisition de nouvelles connaissances	1. Le professeur propose aux élèves deux petites vidéos d'où ils doivent retenir la formation de l'impératif présent : https://www.youtube.com/watch?v=I-FmDD5oDYg https://www.youtube.com/watch?v=8xV9Krlkpgw 2. Il propose aux élèves d'extraire du texte de la chanson les verbes à l'impératif présent. 3. Le professeur propose aux élèves de faire ensemble un peu de mouvement, accomplissant des ordres.	Réponses attendues : 1. Les élèves retiennent la formation de l'impératif présent. 2. Les enfants groupés extraient du texte de la chanson les verbes à l'impératif présent. 3. Les élèves font avec le professeur un peu de mouvement, accomplissant des ordres.	8 min.	Méthodes : - l'audition ; - le schéma grammatical ; - l'exercice de complétion ; - le jeu didactique. Moyens : - le <u>laptop</u> ; - le projecteur ; - la fiche de travail (Annexe 2 et 3) ; - fiche de travail avec des mouvements (Annexe 4) ; - les <u>diplômes</u> ; (Annexe 5). Activité : - par groupes ; - individuelle.	Observation systématique Évaluation par diplômes	Le professeur stimule la créativité des élèves capables de performance et des élèves faibles à travers des questions <u>supplémentaires</u> créatives.	C2 : qu'ils identifient l'impératif présent dans documents audio-visuels et dans des contextes <u>réels</u> ;

6.	Le renforcement des connaissances	Le professeur propose de résoudre les exercices suivants : Groupe 1: Conjuguez les verbes des images à toutes les personnes de l'impératif présent. Groupe 2: <u>Mettez les verbes aux personnes indiquées.</u> Groupe 3: <u>Écrivez les verbes aux personnes indiquées de l'impératif présent et traduisez en roumain les phrases.</u> Groupe 4: <u>Transformez les verbes aux personnes indiquées de l'impératif présent et traduisez en roumain les phrases.</u>	Réponses attendues : Les élèves de chaque groupe résolvent les exercices proposés et ils demandent des explications au besoin.	15 min.	Méthodes : - l'exercice d'association ; - la conjugaison ; - l'exercice de complétion ; - l'exercice de transformation ; Moyens : - les fiches de travail (Annexe 6) ; Activité par groupes.	Évaluation frontale Évaluation continue	Le professeur pose des questions pour les élèves capables de <u>performance</u> et des questions pour les élèves faibles. Le professeur fait des remarques pour les élèves qui n'ont pas compris et il offre des <u>informations supplémentaires</u> .	C3 : qu'ils emploient l'impératif présent dans des contextes adéquats.
----	-----------------------------------	---	--	---------	---	--	--	--

7.	L'évaluation de la performance	Évaluation différenciée E1 : Le professeur demande aux élèves de compléter, <u>en mettant</u> les <u>verbes</u> à la <u>deuxième</u> personne du <u>singulier</u> de <u>l'impératif</u> présent pour obtenir les étapes de <u>préparation</u> de la <u>recette</u> d'un gâteau. E2 : Le professeur propose aux élèves d'associer les images avec les verbes à l'impératif présent.	Réponses attendues : Les élèves travaillent individuellement sur la fiche de travail, en complétant et transformant (E1) et en associant les images aux conseils pour la canicule, <u>faisant</u> attention aux <u>verbes</u> à <u>l'impératif</u> présent.	10 min.	Méthodes : - l'exercice de transformation ; - l'exercice d'association. Moyen : la fiche d'évaluation (Annexe 7). Activité individuelle.	Évaluation individuelle Correction oralement des exercices	Le professeur pose des questions <u>supplémentaires</u> pour les élèves capables de performance et des questions <u>supplémentaires</u> <u>pour</u> les élèves faibles.	C3 : qu'ils emploient l'impératif présent dans des contextes adéquats.
8.	7. Le devoir à la maison et l'évaluation de l'activité	Le professeur indique le devoir : T1 : <i>Rédigez un décalogue des élèves pour le respecter à l'école.</i> T2 : <i>Donnez au moins quatre conseils à un ami qui ne veut pas apprendre !</i> Il fait des appréciations sur l'activité des élèves et il leur demande d'offrir un qualificatif pour la leçon.	Réponses attendues : Les élèves notent le devoir et ils caractérisent la leçon en donnant un qualificatif.	5 min.	Activité frontale et individuelle Moyens : le livre des appréciations et les qualificatifs animés.	Appréciations verbales positives et d' <u>encouragement</u> . Évaluation par qualificatifs et notes	Le professeur encourage et apprécie l'activité des élèves.	-

Annexe 1

Écoutez, découvrez, le texte de la chanson déchiffrer !

Verbe	Signification

Annexe 2

Vole, vole papillon
Vole, vole, vole papillon,
Au-dessus de mon école
Vole, vole, vole papillon,
Au-dessus de ma maison.
Tournez, tournez,
Les jolis moulins,
Frappez, frappez,
Mes petites mains.
Ah ! les jolies mains, mesdames
Ah ! les jolies mains que j'ai.
Ah ! les jolies mains, mesdames
Ah ! les jolies mains que j'ai.
Un, deux, trois,
Coucou! Coucou!

Annexe 3



Vole, vole papillon

Identifiez dans le texte de la chanson les verbes à l'impératif présent.

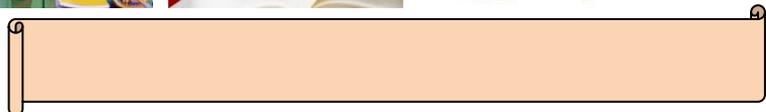
*Vole, vole, vole papillon,
 Au-dessus de mon école
 Vole, vole, vole papillon,
 Au-dessus de ma maison.
 Tournez, tournez,
 Les jolis moulins,
 Frappez, frappez,
 Mes petites mains.
 Ah ! les jolies mains, mesdames
 Ah ! les jolies mains que j'ai.
 Ah ! les jolies mains, mesdames
 Ah ! les jolies mains que j'ai.
 Un, deux, trois,
 Coucou! Coucou!*

Verbe à l'infinitif	Groupe verbale	Verbe à l'impératif

Annexe 5

Școala Gimnazială Decindeni-Dragomirești

An școlar:



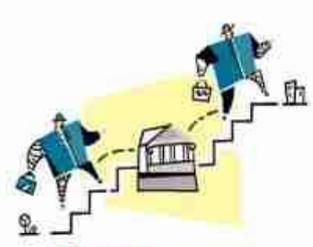
Se acordă elevului
 din clasa a V-a pentru rezultatele deosebite la concursul «Je sais reconnaître les ordres et les accomplir!» și pentru implicarea în călătoria prin universul mișcărilor, desfășurată astăzi,

Profesor de limba franceză: Onete Adriana

Annexe 6

Groupe 1: Fiche de travail

1. Conjuguez les verbes des images à toutes les personnes de l'impératif présent:

		
<p>Marcher</p> <div style="background-color: #4a90e2; width: 100%; height: 100%;"></div>	<p>Courir</p> <div style="background-color: #4a90e2; width: 100%; height: 100%;"></div>	<p>Sauter</p> <div style="background-color: #4a90e2; width: 100%; height: 100%;"></div>
		
<p>Tomber</p> <div style="background-color: #4a90e2; width: 100%; height: 100%;"></div>	<p>Monter</p> <div style="background-color: #4a90e2; width: 100%; height: 100%;"></div>	<p>Descendre</p> <div style="background-color: #4a90e2; width: 100%; height: 100%;"></div>

Annexe 6

Groupe 2: Fiche de travail

2. Mettez les verbes aux personnes indiquées de l'impératif présent et traduisez en roumain les phrases:

1. 2^e personne du singulier: Marcher sur le trottoir!
2. 1^{re} personne du pluriel: Monter sur la colline!
3. 2^e personne du pluriel: Descendre moins vite!
4. 1^{re} personne du pluriel: Courir vers la maison!
5. 2^e personne du singulier: Sauter au-dessus du ruisseau!
6. 2^e personne du pluriel: Tomber Ne pas!

Annexe 6

Groupe 3: Fiche de travail

3. Écrivez les verbes aux personnes indiquées de l'impératif présent et traduisez en roumain les phrases:

1.		Creus <input type="text"/> un trou. (Ile personne du singulier)
2.		Ne jou <input type="text"/> pas avec de l'eau. (Ile personne du pluriel)
3.		Mange <input type="text"/> le gâteau. (Ière personne du pluriel)
4.		Aval <input type="text"/> ton sirop! (Ile personne du singulier)
5.		Écout <input type="text"/> de la musique. (Ière personne du pluriel).
6.		Regard <input type="text"/> la télévision. (Ile personne du pluriel)

Annexe 6

Groupe 4: Fiche de travail

4. Transformez les verbes aux personnes indiquées de l'impératif présent et traduisez en roumain les phrases:

1. - 2e personne pluriel. Se lever -vous à 7 heures.
2. - 1ère personne pluriel. S'habiller -nous chaudement!
3. - 2e personne du singulier. Travailler bien.
4. - 1ère personne pluriel. Manger des pommes.
5. - 2e personne singulier. Se coucher -toi plus tôt!
6. - 2e personne pluriel. Dormir dans votre chambre!

Annexe 7

Fiche d'évaluation (E1)

Gâteau

Completez, en mettant les verbes à la deuxième personne du singulier de l'impératif pour obtenir les étapes de préparation de la recette d'un gâteau.

- (mettre) un yaourt dans un saladier.
- (garder) le pot pour la farine, le sucre et l'huile.
- (verser) trois pots de farine.
- (ajouter) deux pots de sucre.
- (mettre) aussi un demi-pot d'huile, deux œufs, un sachet de levure et une pincée de sel.
- (incorporer) le chocolat fondu.
- (mélanger) le tout.
- (verser) la pâte dans un moule.
- (cuire) le gâteau à 180 °C pendant 30 minutes au four.
- Ensuite (laisser) refroidir et bon appétit!

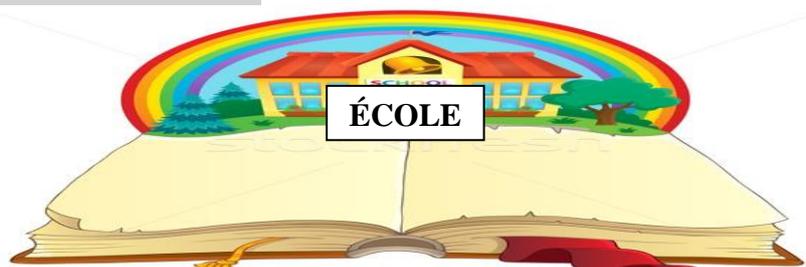
Annexe 7

Fiche d'évaluation (E2)

Associez les images aux conseils pour la canicule, faisant attention aux verbes à l'impératif présent:

Annexe 8

Évaluation de l'activité

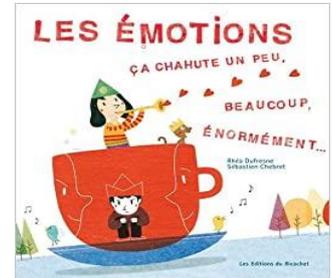


LES ÉMOTIONS EN CLASSE DE FLE

Prof. Mihaela Andreea PETRIȘOR,
Liceul Tehnologic Cojasca-Școala Gimnazială Cojasca

Voici la première phrase de cet album, chacun pourra s'y reconnaître

« TOUS LES JOURS, DANS MA TÊTE, DANS MON CORPS ET
DANS MON CŒUR, C'EST UN TOURBILLON D'ÉMOTIONS »



Un livre qui situe chaque émotion dans une situation qui la fait naître. La scène permet d'identifier les attitudes et mimiques caractéristiques du sentiment éprouvé. Ce sentiment diffus et confus prends alors une dimension concrète, il peut être vu et nommé. L'enfant pourra reconnaître douze émotions qui peuvent quotidiennement déborder en lui et chez les autres.



VIDÉO: <https://www.youtube.com/watch?v=9NQuayPWhxo>



Je vous propose **3 ATELIERS** pour «travailler» les émotions en classe de FLE, ainsi que des ressources à télécharger gratuitement.

Pour travailler les 4 compétences générales (CO, PO, CÉ, PÉ) tout comme pour développer autres compétences clés (la compétence de communication en langue étrangère, la compétence numérique, la compétence sociale et civique, la conscience et l'expression culturelle et celle d'apprendre à apprendre), j'ai choisi des exercices divers (exercices en ligne, ludiques, de classement, exercices questions-réponses, exercices à trous, exercices d'écriture, lecture de l'image, portrait chinois etc.), des méthodes et des ressources variées, qui sont importantes pour l'accomplissement et le développement des élèves, pour leur vie professionnelle, pour étudier et apprendre de nouvelles choses et aussi pour s'évaluer.

Voyons donc comment enseigner à nos élèves des stratégies pour identifier et communiquer sur leurs émotions.

<https://www.bloghoptoys.fr/3-ateliers-pour-travailler-les-emotions-en-classe>

1^{er} ATELIER: ACTIVITÉS EN LIGNE

<https://www.liveworksheets.com/lc1315853ga>

<https://www.liveworksheets.com/zn2447340vk>

<https://wordwall.net/resource/3035387/les-sentiments>

<https://wordwall.net/resource/3776432/french/les-%c3%a9motions-et-les-sentiments>

<https://wordwall.net/resource/15786668/la-roue-des-sentiments>



2e ATELIER: DES ÉMO-QUOI ?

1. La roue des émotions

http://www.cartablecps.org/_docs/Fichier/2016/7-160701044248.pdf

2. Jeu de l'oie

<https://regardsurlefrancais.com/2021/04/15/activite-pedagogique-le-jeu-de-loie-des-emotions/>



3. La maison des émotions:

L'enseignant colle au tableau une planche sur laquelle il a dessiné une maison, nommée *La maison des émotions*. Avec des mots/syntagmes spécifiques pour ce thème, qu'ils ont rencontrés pendant la classe, ils construisent une maison durable, c'est-à-dire ils choisissent des mots convenables pour mettre dans la fondation, sur les murs, sur les fenêtres, sur le toit pour reconnaître, accepter et gérer leurs émotions. C'est aussi un bon prétexte pour réaliser une pyramide des émotions, pour que les élèves soient conscients quelles sont les émotions qui bâtissent notre vie.



Aidez vos enfants à reconnaître, accepter, gérer et
aimer leurs émotions



3e: ATELIER DE TRAVAIL

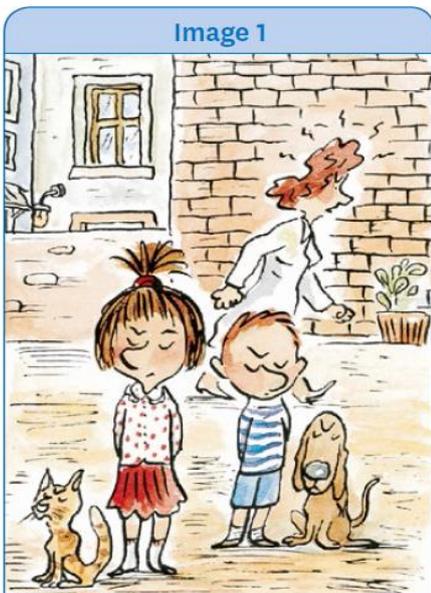
Exprimer ses émotions

Je me sens...



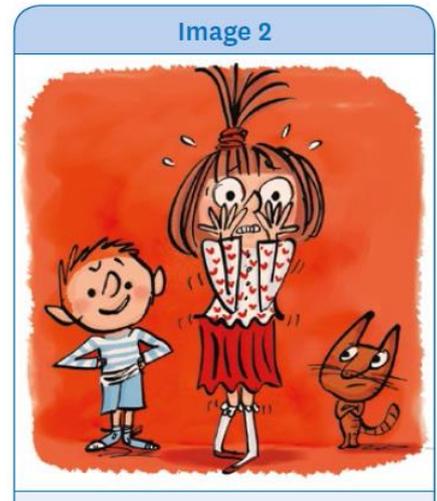
Lecture des images

OBSERVER



1. Quelle émotion les personnages ressentent-ils?
2. D'après vous, qui la ressent le plus?
3. Quels signes du corps révèlent cette émotion?
4. Qu'est-ce qui produit un effet comique dans cette image? Pourquoi?

1. Quelles émotions Lili peut-elle ressentir? Plusieurs interprétations sont possibles!
2. Quelle est la couleur dominante de cette image ? Pourquoi, à votre avis?



LIRE ET RÉFLÉCHIR

Situation 1



1. Comment Max se sent-il ?
2. Arrive-t-il à exprimer ses émotions ?

Situation 2



1. Quel effet l'aveu de Valentine produit-elle sur ses émotions ?
2. Comment comprenez-vous l'expression « être en bataille dans sa tête » ? Expliquez-la avec vos propres mots.

Situation 3



1. Au lieu d'exprimer ses sentiments, qu'à choisi de faire Max ? Pourquoi ? Est-ce que cela a fonctionné ?
2. Que réalise-t-il quand il essaie d'expliquer les raisons de sa tristesse, de son sentiment d'abandon ?
3. Lisez bien la réponse de Lili. Êtes-vous d'accord avec elle ?

1. Comprendre les sentiments

Avec votre voisin, trie dans le tableau ces différents sentiments et trouvez-en d'autres :

**jalousie - méfiance - joie - haine - peur - satisfaction - amour
admiration - colère - gaieté - angoisse - tendresse - souffrance
calme - confiance - fragilité.**

Attention : vous pouvez ne pas être d'accord entre vous. Dans ce cas, donnez vos raisons, pour choisir ensemble la colonne qui vous semble finalement la mieux adaptée.

Sentiments positifs qui rendent plutôt heureux	Sentiments négatifs qui rendent plutôt malheureux	Sentiments qui peuvent rendre heureux ou malheureux

2. Toute une palette de sentiments

a. Choisissez l'un des sentiments de la liste. Faites un dessin pour le représenter. Vous pouvez représenter une scène avec un ou plusieurs personnages qui éprouvent ce sentiment ou représenter plus abstraitement ce sentiment.

b. Montrez aux autres votre dessin. Expliquez-leur pourquoi il représente pour vous le sentiment que vous avez choisi.

3. Identifier les émotions

Que ressentent les personnages suivants?



.....



.....



.....

4. Plus ou moins joyeux !

Classez ces adjectifs du moins fort au plus fort.

content	paisible	réjoui	joyeux	satisfait	comblé	surexcité
<input type="radio"/>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/>				

5. Plus ou moins en colère !

Classez ces adjectifs du moins fort au plus fort.

furieux	irrité	exaspéré	haineux	tendu	agacé	mécontent	hors de soi
<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					

6. Portrait chinois

Avec votre voisin, remplissez le tableau suivant.

Pour moi, si...	... était une COULEUR, elle serait...	... était un ANIMAL, elle serait...	... était une ACTION, elle serait...	... était une CHANSON, elle serait...	... était une EXPRESSION, elle serait...
la colère...					
la joie...					
la peur...					
la tristesse...					
la honte...					
la surprise...					

RETENIR

Complétez le texte avec les mots suivants :

sentiment - identifier - rougissement - émotion
œuvres - sourire - partager - pleurs.



Une est un trouble qui dure peu de temps, tandis qu'un s'installe dans le cœur et la tête. Le corps révèle nos émotions : les pour la tristesse, le pour la joie, le pour la honte, etc. Il est nécessaire d'apprendre à ses sentiments pour pouvoir les comprendre et les avec les autres. Les artistes exploitent souvent les émotions et les sentiments humains dans leurs

« Des émotions dans l'art »

-Projet-

1. Discussion

- Formez des groupes de deux ou trois élèves.
- Choisissez ensemble une émotion ou un sentiment.

2. Recherche sur Internet

- En salle informatique ou à la maison, rendez-vous sur le site « Joconde », site gouvernemental qui rassemble les collections des musées de France.
- Dans la rubrique « Catalogue » à gauche, faites une « recherche simple » avec l'émotion ou le sentiment que vous avez choisi.
- Parcourez toutes les propositions et sélectionnez l'oeuvre qui vous plaît le plus.

3. Préparation de l'exposition

- Présentez l'oeuvre: titre, auteur, date, support.
- Analyse des personnages:
 - Comment l'artiste a-t-il travaillé les expressions des visages pour transmettre leurs émotions?
 - Les postures des personnages sont-elles expressives?

- D'autres détails (habits, accessoires...) expriment-ils les émotions?

c. Analyse du décor et du contexte

- Décrivez l'arrière-plan de l'œuvre.
- Permet-il de souligner le sentiment qui se dégage du tableau ou crée-t-il au contraire un effet de contraste ?

d. Analyse du jeu des couleurs

Les contrastes et le choix des couleurs dominantes sont-ils efficaces pour exprimer les émotions?

4. Présentation

a. Devant la classe, votre groupe présente l'œuvre choisie sous la forme d'un panneau. Vous pouvez projeter l'œuvre au tableau.

b. Dites aussi pourquoi votre groupe a choisi cette œuvre.

5. Exposition

Accrochez ensuite votre panneau sur les murs de la classe ou dans l'établissement pour une exposition temporaire intitulée « Des émotions dans l'art ».

CONCLUSIONS

« Tu n'as aucun besoin de contrôler tes émotions. Les émotions sont naturelles, elles passent comme la météo qui change. Parfois c'est de la peur, parfois de la tristesse ou encore de la colère. Les émotions ne sont pas un problème. La clé est de transformer l'énergie de l'émotion en action constructive. »

- Dan Millman (Le Guerrier Pacifique)

La gestion des émotions est très importante dans le développement d'un enfant et, à travers les activités proposées en classe de FLE nous pouvons participer à l'apprentissage émotionnel et, surtout, à la formation de l'empathie qui est si nécessaire pour réduire les gestes violents souvent faits par manque de considération envers les autres et une mauvaise maîtrise de soi.

Ainsi, à part le travail des compétences proposée pour l'enseignement du FLE, le professeur offre aux élèves des outils pour cibler leurs émotions afin de mieux vivre ce qu'ils éprouvent.

PROJET DIDACTIQUE

**Prof. Stoica Adeluța,
Liceul Tehnologic "Iordache Golescu", Găești**

Objet : La langue française

Niveau : B2, première langue

Professeur : STOICA ADELUȚA

Sujet de la leçon : L'argent et le bonheur

Type de leçon : acquisition des connaissances nouvelles connaissances

Compétences générales:

1. L'obtention d'informations par la réception des messages oraux, pour l'accomplissement d'une tâche de travail ;
3. L'expression des messages oraux pour l'accomplissement de tâches de travail variées ;
5. La participation des interactions verbales dans la communication orale de certaines activités quotidiennes et professionnelles.

Compétences spécifiques:

			2. Donnez des exemples de besoins biologiques et <u>psycho-sociaux</u> . Ils sont attentifs aux explications du professeur.	travail		
3.	L'éveil de l'attention et passage aux nouvelles connaissances	<p>Le <u>professeur montre</u> deux photos aux élèves et leur demande de les comparer par groupe, en utilisant une phrase.</p> <p>Le professeur pose des questions :</p> <p>1. Qu'est-ce que l'homme riche pourrait acheter avec tout son argent ?</p> <p>2. Et vous, que voulez-vous pour être heureux ?</p> <p>Le professeur propose aux élèves des acrostiches avec le <u>verbe</u> « Vouloir » pour faire germer la créativité. (Fiche numéro 1)</p> <p>Le professeur demande aux élèves de travailler individuellement.</p>	<p>Les élèves décrivent chaque image dans une phrase.</p> <p>Les élèves répondent ce que l'homme riche pourrait acheter avec tout son argent.</p> <p>Les élèves disent ce qu'ils veulent pour être heureux.</p> <p>Les élèves donnent cours à leur créativité et ils proposent des termes pour faire l'acrostiche. Les élèves travaillent sur l'ordinateur, individuellement, devant la classe.</p>	<p>L'ordinateur</p> <p>Le vidéoprojecteur</p>	<p>L'observation</p> <p>Le travail en groupe</p> <p>La conversation</p> <p>Le remue-méninge</p>	10'

4.	Acquisition de nouvelles connaissances	<p>Le professeur écrit au tableau noir le titre de la leçon et il présente les objectifs.</p> <p>Après, le professeur propose aux élèves de regarder le clip – la chanson de <u>Zaz</u> «Je veux», sans le son et de faire attention.</p> <p>Il pose des questions aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrivez la chanteuse ; - Que <u>fait-elle</u> ? Au moins 4 actions ; - Quels instruments voyez-vous dans le clip ? <p>Après le visionnage avec le son, le professeur demande aux <u>élèves</u>: quelle est l'atmosphère générale qui se dégage de ce clip.</p> <p>Il propose une activité de compréhension orale et distribue aux élèves une fiche avec des activités qui concerne le problème présenté dans la chanson.</p>	<p>Les élèves notent le titre <u>de a</u> nouvelle leçon.</p> <p>Les élèves regardent avec attention le document vidéo.</p> <p>Ils répondent aux questions.</p> <p>Les élèves répondent à la question.</p> <p>Après le visionnage les élèves reçoivent une fiche (Fiche numéro 2)</p> <p>Les élèves regardent le clip, ils reçoivent les activités <u>proposées</u> dans la fiche de</p>	<p>Le tableau</p> <p>L'internet – document vidéo – la chanson</p> <p>Le vidéoprojecteur</p>	<p>L'exposition</p> <p>La conversation</p> <p>L'exemple</p> <p>Le dialogue</p> <p>Le travail individuel</p> <p>Le travail par paires</p>	10'
----	---	---	--	---	--	-----

		<p>je me casse » ? Donnez leur sens en français courant.</p> <p>Le professeur demande aux élèves de faire deux activités, à leur choix. Il offre oralement tous les cosignes nécessaires.</p> <p>Le professeur <u>invite</u> les élèves faire des appréciations en ce qui concerne les activités de leurs camarades.</p>	<p>Les élèves choisissent deux activités et travaillent.</p> <p>Ils présentent oralement leurs travaux.</p> <p>Ils font des appréciations en ce qui concerne le travail de leurs camarades.</p>			
6.	L'évaluation	<p>Le professeur propose aux élèves une fiche d'évaluation :</p> <p>1. Que l'homme riche pourrait acheter avec tout son <u>argent</u>?</p> <p>2. Commentez <u>l'affirmation</u>: « L'argent ne fait pas le bonheur » dans un essai de 10 lignes.</p> <p>3. Dans le troisième couplet, quelles expressions utilise-t-elle, pour montrer qu'elle déteste qu'on lui impose une façon d'agir ? Cites-en au moins quatre.</p> <p>4. Et vous, que voulez-vous ?</p>	<p>Les élèves sont invités pour apprécier oralement le travail des élèves qui présentent.</p>	<p>Les fiches d'évaluation</p> <p>Les cahiers</p>	<p>Le travail en groupe</p> <p>Le dialogue</p> <p>L'exposé</p> <p>L'appréciation</p>	8'

Fiche numéro 1

Acrostiches avec le verbe "vouloir"

V acances	v <input type="text"/>	v <input type="text"/>	v <input type="text"/>
O bjectif	o <input type="text"/>	o <input type="text"/>	o <input type="text"/>
U nité	u <input type="text"/>	u <input type="text"/>	u <input type="text"/>
L ait	l <input type="text"/>	l <input type="text"/>	l <input type="text"/>
O range	o <input type="text"/>	o <input type="text"/>	o <input type="text"/>
I dée	i <input type="text"/>	i <input type="text"/>	i <input type="text"/>
R ime	r <input type="text"/>	r <input type="text"/>	r <input type="text"/>

Fiche numéro 2

1. Retrouvez l'ordre :



2. C 
 Je veux de la
 de la bonne
 Ce n'est pas votre qui fera mon
 Moi je veux crever la main sur le
 Allons ensemble, découvrir ma
 Oubliez donc tous vos clichés, bienvenue dans ma

3. A quel registre de langue appartient l'expression suivante «je veux crever» ? Donnez- lui sens en français courant.

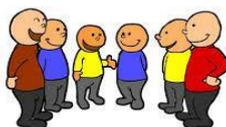
4. Quels sont les éléments qui s'opposent à la richesse, à l'argent et qu'elle préfère ?



Fiche numéro 3



1. Repérez les éléments qui expriment le luxe, la richesse.
2. Quels sont les éléments qui s'opposent à la richesse, à l'argent et qu'elle préfère ?
3. A quel registre de langue appartient les expressions suivantes : «j'en ai marre», et «je me casse»? Donnez leur sens en français courant.
4. Notez tous les noms propres du texte.



Fiche d'évaluation

1. Que l'homme riche pourrait acheter avec tout son argent?
2. Dans le troisième couplet, quelles expressions utilise-t-elle, pour montrer qu'elle déteste qu'on lui impose une façon d'agir ? Cites-en au moins quatre.
3. Commentez l'affirmation: « L'argent ne fait pas le bonheur » dans un essai de 10 lignes.

4. Et vous, que voulez-vous ? Complétez !

Donnez-moi

je n'en veux pas !

Donnez-moi

j'en ferais quoi ?

Offrez-moi

j'en ferais quoi ?

Offrez-moi ce n'est pas pour moi !

MODEL DE PROIECT ȘCOLAR JUDEȚEAN



**Prof. Iacob Lidia,
Liceul Tehnologic Voinești, județ Dâmbovița**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
INSPECTORATUL ȘCOLAR AL JUDEȚULUI DÂMBOVIȚA**

INSPECTOR LIMBI MODERNE,

ȘCOALA

ȘCOALA.....

PROIECT EDUCAȚIONAL DE PARTENERIAT JUDEȚEAN

- domeniul: educație lingvistică și culturală, limba franceză -

LE PETIT FRANCOPHONE

ANI ȘCOLARI 2021-2022/ 2022-2023

ȘCOALA

ȘCOALA

DIRECTOR,

DIRECTOR,

INFORMAȚII DESPRE APLICANT

Numele instituției/unității de învățământ aplicante:

Adresa completă:

Nr. de telefon:

Adresă postă electronică:

PERSOANĂ DE CONTACT

Nume și prenume :

Funcția:

Adresa completă:

Adresă postă electronică :

B. INFORMAȚII

INFORMAȚII DESPRE PROIECT

1. Titlul proiectului: LE PETIT FRANCOPHONE

2. Categoria în care se încadrează proiectul: Proiect de parteneriat județean

3. Echipa de proiect:

REALIZATORI ȘI COORDONATORI:

Prof.....

Prof.....

4. Beneficiarii proiectului:

5. Perioada derulării proiectului: Ianuarie 2022-iunie 2023

ARGUMENTUL PROIECTULUI:

În zilele noastre, limbile străine au devenit o necesitate pentru o viață profesională de succes și nu numai. În acest sens, limba franceză este în continuare o limbă importantă în spațiul internațional, fiind o limbă frecvent utilizată în foarte multe țări din lume, iar pe Internet este una din primele trei limbi utilizate, împreună cu engleza și germana. Pe de altă parte, învățarea acestei limbi ne poate deschide orizontul cultural, căci putem să citim direct în limba franceză, cărți, reviste, piese de teatru. Nu în ultimul rând, franceza ne dă posibilitatea de a studia în Franța, în marile sale Universități. Prin urmare, limba franceză va rămâne o limbă străină foarte folositoare și foarte valoroasă. Tocmai de aceea considerăm că antrenarea elevilor în activități care presupun utilizarea acestei limbi este necesară pentru dezvoltarea competențelor și abilităților de comunicare în limba franceză. Cunoscând mai multe limbi străine de circulație internațională, elevilor li se permite accesul la o comunicare mai eficientă și la o înțelegere mai aprofundată a lumii în care trăiesc și a culturilor altor popoare.

SCOPUL PROIECTULUI:

- Promovarea studiului limbii franceze în rândul elevilor.

OBIECTIVELE PROIECTULUI

- stimularea și motivarea elevilor pentru învățarea limbii franceze prin colaborare;
- dezvoltarea capacității de exprimare în limba franceză prin metode interactive: jocuri, cântece, poezii, redactare de scrisori și e-mailuri;
- **stimularea interesului și a dorinței de a se cunoaște și de a forma noi cercuri de prieteni;**
- organizarea unor activități comune (serbări, confecționarea unor obiecte) cu ocazia diferitelor sărbători (Ziua Francofoniei, Paște, 1 Iunie,);

- atragerea elevilor în activități de tip joc, concurs, concert, vizită, comunicare prin intermediul scrisorilor și a e-mailului;
- realizarea unui schimb de experiență benefic elevilor și cadrelor didactice implicate.

RESURSE UMANE

- elevi ai claselor V-VIII din cele două școli partenere (câte 20 elevi din fiecare școală);
- cadrele didactice: profesori de limba franceză
- părinți.

RESURSE MATERIALE

- CD-uri, DVD-uri, aparat foto, xerox și cărți de specialitate, imagini, planșe, fotografii, laptop

LOCURI DE DESFĂȘURARE:

- Școala
- Școala
- Platforme on-line

EVALUAREA PROIECTULUI

- prin chestionare adresate elevilor/părinților;
- analiza produselor obținute în timpul activităților;
- diplomele obținute de către elevi.

DISEMINARE

- pe site-ul școlilor și pe rețelele de socializare;
- articole în presă referitoare la acest proiect;
- în cadrul consiliului profesoral al școlii;
- în cadrul Cercului Metodic de Limba Franceză
- realizarea unor expoziții cu desene în holurile ambelor școli.

SUSTENABILITATE

- utilizarea competențelor dobândite în realizarea unor alte proiecte;
- pregătirea elevilor pentru participarea la eventuale festivaluri și concursuri de limba franceză: olimpiada, Cangurul lingvistic de limba franceză etc.

PROGRAMUL DE ACTIVITĂȚI

An școlar 2021-2022

<i>Nr. Crt.</i>	<i>ACTIVITATEA</i>	<i>PERIOADA</i>	<i>RESPONSABILI</i>	<i>LOC DE DESFĂȘURARE</i>
1.	Je cherche un ami	februarie	prof. prof.	Poșta/ posta electronică
2.	La Journée de la Francophonie	20 martie	prof. prof.	On-line
3.	La Journée de l'enfant	1 iunie	prof. prof.	On- line

An școlar 2022-2023

<i>Nr.</i>	<i>ACTIVITATEA</i>	<i>PERIOADA</i>	<i>RESPONSABILI</i>	<i>LOC DE</i>
------------	--------------------	-----------------	---------------------	---------------

<i>crt.</i>				<i>DESFĂȘURARE</i>
1.	Joyeux Noël !	decembrie	prof. prof.	Schimb de felicitări prin intermediul poștei
2.	La Francophonie	martie	prof.	Școala...../ Classroom/Meet/Zoom
3.	Joyeuses Pâques !	aprilie	prof. prof.	Shimb de felicitări prin intermediul poștei
4.	Le défilé de mode	mai	prof.	Prezentarea în limba franceză a unor ținute realizate din materiale reciclabile