



Universidad de Valladolid

Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y enseñanzas de idiomas

TRAVAILLER LA COMPETENCE CULTURELLE EN CLASSE DE FLE. PROPOSITION DIDACTIQUE.

Trabajo fin de máster

Autor: Laura García Carbajosa

Tutor: Belén Artuñedo Guillén

Curso 2019-2020

Résumé

Le présent mémoire a pour but de réfléchir sur l'importance d'inclure des thèmes multiculturels en classe de FLE en raison de promouvoir des valeurs telles que la tolérance et le respect. Par ailleurs, notre travail cherche à aborder les sujets culturels d'après une méthode ludique, étant donné l'efficacité de l'apprentissage quand il est acquis sous la forme de jeu et de la réalisation de projets. Notre point de départ sera donc les notions des compétences interculturelle, multiculturelle et pluriculturelle qui précèdent et qui entourent l'univers de la francophonie. Ensuite, nous mettrons l'accent sur l'importance de la motivation en cours. Enfin, notre proposition didactique, qui vise à étendre la culture francophone en classe de FLE mais aussi à travailler certains points grammaticaux, sera appliquée pour le niveau 2^o de Bachillerato.

Dans cette proposition didactique, nous allons développer six séances, dont cinq portent sur de différents sujets propres à la culture francophone et la dernière séance aboutit sur un jeu de société qui mélangera les connaissances acquises tout au long de l'unité didactique. En plus de réviser les savoirs des élèves, ce jeu leur permettra de pratiquer les quatre compétences communicatives, mais surtout celles reliées à l'expression et la compréhension orale. Pour finir, et en profitant du projet de radio du lycée objet de l'application de la proposition, nous allons créer aussi une émission de radio (présentée en espagnol et en français) permettant aux étudiants de diffuser leurs nouvelles connaissances pour que le reste des lycéens, qui ne participent pas à ces cours de Français, puissent aussi s'immerger dans l'univers francophone et qu'ils prennent conscience de l'importance de la compétence interculturelle pour le monde pluriculturel où l'on habite.

Mots-clés : Compétence interculturelle, développement de la motivation, apprentissage ludique, apprentissage par projets

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo la reflexión sobre la importancia de incluir temas multiculturales en clase de FLE con motivo de promover valores como la tolerancia y el respeto. Por otro lado, nuestro trabajo busca tratar los temas culturales desde una metodología lúdica, dada la eficacia del aprendizaje cuando es adquirido mediante juegos y la realización de proyectos. Nuestro punto de partida serán las nociones de competencia intercultural, multicultural y pluricultural que preceden y envuelven el universo de la francofonía. A continuación, insistiremos sobre la importancia de la motivación en clase. Finalmente, nuestra propuesta didáctica, que apunta a difundir la cultura francófona en clase de FLE así como a trabajar algunos puntos gramaticales, será aplicada para el nivel de 2º de Bachillerato.

En la mencionada propuesta didáctica, vamos a desarrollar seis sesiones, en las que cinco de ellas tratan diversos temas culturales propios a la cultura francófona y la última sesión desemboca en un juego de mesa que mezcla los conocimientos adquiridos a lo largo de la unidad didáctica. Además de revisar los conocimientos de los alumnos, este juego les permitirá practicar las cuatro destrezas comunicativas, sobre todo las ligadas a la expresión y comprensión oral. Para acabar, y aprovechando el proyecto de radio del instituto para el que está pensado la aplicación de la propuesta, vamos a crear además un programa de radio (presentado en español y en francés) que permite a los estudiantes difundir sus nuevos conocimientos para que el resto de alumnos que no participan en las clases de francés puedan sumergirse también en el universo de la francofonía y tomen conciencia de la importancia de la competencia intercultural para el mundo pluricultural en el que vivimos.

Palabras clave: Competencia intercultural, desarrollo de la motivación, aprendizaje lúdico, aprendizaje por proyectos

TABLE DE MATIÈRES

1. Introduction	5
2. Les compétences interculturelle, multiculturelle et pluriculturelle en classe de FLE.....	6
2.1. Notions.....	6
2.2. La francophonie	8
2.3. La francophonie dans les livres de texte. Un exemple.....	10
3. La motivation et la didactique ludique.....	13
3.1. Développer la motivation des élèves.....	13
3.2. De la méthodologie aux décisions didactiques.....	18
3.3. L'apprentissage par projets.....	23
4. Travailler les compétences interculturelle et culturelle en classe de FLE.....	26
4.1. Les contenus pour travailler la compétence interculturelle	29
4.1.1 La diversité culturelle et linguistique de la Francophonie.....	29
4.1.2 Dépasser les clichés en relativisant les stéréotypes	33
4.2. Les contenus pour travailler la compétence culturelle	36
4.2.1 Travailler la culture à travers le roman policier.....	37
4.2.2. Le rap et sa dimension culturelle	40
4.2.3. Travailler la culture à travers le sport	44
5. Projets pour le développement des compétences culturelle et interculturelle.....	47
5.1. Le jeu de société.....	47
5.2. L'atelier de radio.....	49
6. Conclusion	52
7. Bibliographie	54
Annexe I : Extraits du livre de texte <i>Parachute</i>	57
Annexe II : BD <i>La Brigade Verhoeven</i>	59
Annexe III. Unité didactique.....	60

1. Introduction

Le présent mémoire a pour but de réfléchir sur l'importance d'inclure des thèmes multiculturels en classe de FLE en raison de promouvoir des valeurs telles que la tolérance et le respect. Par ailleurs, notre travail cherche à aborder les sujets culturels d'après une méthode actionnelle et ludique, étant donné l'efficacité de l'apprentissage quand il est acquis sous la forme de jeu et de la réalisation de projets. Ma motivation principale réside dans le désir de voir de mes propres yeux les avantages de la méthode ludique ainsi que de renforcer la nécessité d'apprendre des langues en combinaison avec leur culture.

Après avoir passé un mois en tant que stagiaire, je me suis réaffirmée dans l'idée que l'introduction du mot « jeu » en classe rend les élèves plus motivés et participatifs ; le fait que les activités soient présentées comme un jeu comporte un changement de la perception qui se traduit en motivation. C'est pourquoi j'ai décidé que l'évaluation finale s'organiserait sous la forme d'un jeu de société en considérant la méthode ludique et les projets comme outil clé pour développer la motivation chez les étudiants.

D'un autre côté, nous voulons souligner l'importance d'introduire des éléments interculturels, multiculturels et pluriculturels en classe de FLE afin de permettre aux étudiants d'interagir avec la culture de la langue étrangère. Ces trois approches sont fondamentales pour l'acquisition d'une langue étant donné que la culture est à la base des langues et que la communication n'est jamais isolée.

Notre point de départ sera donc les notions des compétences interculturelle, multiculturelle et pluriculturelle qui précèdent et qui entourent l'univers de la francophonie. Ensuite, nous mettrons l'accent sur l'importance de la motivation en cours. Enfin, notre proposition didactique, qui vise à étendre la culture francophone en classe de FLE mais aussi à travailler certains points grammaticaux, sera appliquée pour le niveau 2º de Bachillerato. Nous avons choisi ce niveau car les étudiants doivent avoir une certaine maîtrise de la langue cible pour pouvoir acquérir les contenus proposés.

Dans notre proposition didactique, nous allons développer six séances, dont cinq portent sur de différents sujets propres à la culture francophone et la dernière séance aboutit sur un jeu de société qui mélange les connaissances acquises tout au long de l'unité didactique. En plus de réviser les savoirs des élèves, ce jeu leur permet de pratiquer les quatre compétences communicatives, mais surtout celles reliées à l'expression et la

compréhension orale. Pour finir, et en profitant du projet de radio du lycée, nous allons créer aussi une émission de radio, présentée en espagnol et en français, permettant aux étudiants de diffuser leurs nouvelles connaissances pour que le reste de lycéens, qui ne participent pas à ces cours de Français, puissent aussi s'immerger dans l'univers francophone et découvrir la valeur de la compétence interculturelle.

2. Les compétences interculturelle, multiculturelle et pluriculturelle en classe de FLE

L'objet final de l'apprentissage d'une langue n'est pas seulement de connaître les règles (savoir) mais d'être capable d'interagir dans un contexte réel et de communiquer (savoir-être et savoir-faire), c'est pourquoi l'acquisition de la langue ne peut pas être isolée de sa culture. Les termes de compétences interculturelle, multiculturelle et pluriculturelle recouvrent des concepts différents, c'est pourquoi on va essayer de les éclaircir et d'argumenter la nécessité de les intégrer toutes au sein de l'apprentissage d'une langue étrangère.

2.1. Notions

Le fait que nous habitons dans une société pluriculturelle renvoie à la nécessité de développer une compétence interculturelle faisant référence à la capacité de savoir se comporter adéquatement dans des situations de communication interculturelle.

Le Cadre Européen Commun de Référence (CECR, 2002) définit la conscience interculturelle comme les connaissances, la perception et la compréhension du lien entre « le monde d'origine » et « le monde de la communauté objet d'étude », comprenant la conscience de la diversité régionale et sociale des deux mondes. Le Conseil Européen (2002) nous demande de tenir compte des expériences et des connaissances socioculturelles préalables de nos étudiants ainsi que de déterminer le lien existant entre la culture maternelle et la culture cible afin d'établir une compétence interculturelle adéquate. Pour réussir une communication interculturelle compétente, il est nécessaire aussi de disposer de compétences sociales, professionnelles et de loisirs que le professeur de langues doit développer chez ses étudiants.

Le Cadre Européen (2002) définit les compétences interculturelles comme la capacité de relier la culture d'origine et la culture étrangère ; la sensibilité culturelle et la

capacité d'identifier et d'employer de différentes stratégies pour établir le contact avec les gens d'autres cultures ; la capacité de jouer le rôle de médiateur culturel entre les deux cultures et d'aborder efficacement les malentendus et les situations de conflit et la capacité de dépasser les relations stéréotypées. Cela veut dire qu'une personne dotée d'une bonne compétence interculturelle peut interagir correctement dans un monde pluriculturel sans provoquer des situations offensives ou violentes contre les gens appartenant à la culture étrangère.

Parmi la diversité d'approches existantes qui tiennent compte du développement de la compétence interculturelle, il y en a une qui est la plus remarquable : l'approche holistique. Cette approche, d'après Ron Miller (1994) cité dans l'article de Mora Vargas (1998), est focalisée sur un apprentissage intégré, participatif et dynamique, dont l'importance réside dans le progrès de l'élève en tant qu'être humain social. Elle est apparue par opposition à l'approche traditionnelle ou en spirale qui est basée sur l'apprentissage inductif et mnémotechnique, où l'enseignant ne tient pas compte des compétences et des besoins des apprenants (Mora Vargas, 1998).

Le développement d'une communication non-verbale et le contrôle des compétences sociales dans les rencontres interculturelles sont aussi des éléments importants. Le but est de réussir à se comporter en respectant les règles et les conventions d'une communauté culturelle pour être semblables aux autres. La finalité de l'approche holistique est de développer chez l'apprenant des aspects émotionnels et affectifs tels que la sensibilité et l'empathie vers la diversité de cultures. C'est ainsi que l'apprenant dépassera le sentiment d'ethnocentrisme sans renoncer à son identité et à sa personnalité mais en minimisant le choc culturel, ce qui lui permettra de devenir un médiateur entre les cultures en contact. Cette approche défend donc que la langue est un élément intégré dans la culture et que la compétence interculturelle est nécessaire pour sa variable affective et sa dimension communicative.

D'après les recherches d'Akkari (2009), l'acquisition de la compétence interculturelle distingue quatre étapes : monoculturelle, multiculturelle, interculturelle et transculturelle. Dans la première étape, l'apprenant observe la culture étrangère d'après la perception de sa propre culture ; la deuxième étape comporte la reconnaissance des différences culturelles ; la troisième étape consiste à prendre une place intermédiaire entre les deux cultures permettant d'établir des comparaisons ; et la dernière étape vise à

atteindre la distance adéquate par rapport aux deux cultures en contact afin de devenir médiateur.

Les pays européens francophones établissent (Akkari, 2009) que les notions de multiculturel et pluriculturel réfèrent à la description d'une situation tandis que le mot interculturel insiste sur l'interaction. Le multiculturalisme correspond à la coexistence de différentes cultures dans un même territoire. Ce terme est parfois confondu avec le terme de pluralisme car les deux notions font référence à la description de plusieurs cultures qui se trouvent dans un même territoire. Le multiculturalisme considère la coexistence sans besoin d'interactions tandis que le pluralisme porte sur la convivialité, c'est-à-dire, il existe une organisation commune, des interactions, des échanges. Les groupes culturels qui coexistent dans une ambiance multiculturelle sont respectueux avec les différentes cultures mais ils ne favorisent pas les situations d'échange.

Pour revenir à la question éducative, l'apprentissage d'une langue doit se consolider à la base de ces trois compétences afin de former non seulement des élèves respectueux et tolérants au multiculturalisme mais des étudiants capables de savoir-être et de savoir-faire dans une société pluriculturelle. Pour y réussir, l'acquisition des compétences interculturelle, multiculturelle et pluriculturelle est indispensable, car nous ne voulons pas enseigner que de connaissances, mais guider les apprenants dans une bonne stratégie de communication permettant de minimiser le choc culturel ainsi que les malentendus offensifs ou violents, grâce à la compréhension et l'empathie avec la culture étrangère.

2.2.La francophonie

Ces trois compétences culturelles-là appliquées en classe de FLE débouchent sur le besoin de la découverte aux élèves de l'univers de la francophonie. Le professeur doit leur enseigner que le français n'est pas une langue exclusive de la France mais que le français est la cinquième langue la plus parlée du monde, après le mandarin, l'anglais, l'espagnol et l'arabe. La démonstration de l'énorme épanouissement du français dans les cinq continents en tant que langue officielle ou secondaire sert à mettre l'accent sur l'importance d'acquérir cette langue.

D'après le Ministère de l'Europe et des Affaires Étrangères (2020), la francophonie (avec minuscule initiale) désigne l'ensemble des peuples ou des groupes

locuteurs qui utilisent le français pour communiquer dans leur vie quotidienne ou leurs communications et compte 33 pays rassemblant environ 300 millions de francophones répartis dans les cinq continents. En revanche, la Francophonie (avec majuscule initiale) correspond à l'ensemble des gouvernements, pays ou instances officielles qui ont en commun l'usage du français dans leurs travaux ou leurs échanges, rassemblant 88 états et gouvernements. La Francophonie (avec majuscule initiale) est donc associée à l'Organisation Internationale de la Francophonie (OIF) qui est chargée des relations basées sur la coopération et la solidarité entre les États membres ou associés. Elle contribue à la promotion du français ainsi qu'à la démocratie, à la diversité culturelle et à la paix. La stratégie internationale de la France pour la langue française et le plurilinguisme s'articule autour de 33 mesures destinées à apprendre, communiquer et créer en français dont la finalité est de renforcer la place et le rôle de la langue française dans le monde et, surtout, dans le respect du plurilinguisme. Enfin, le but est de faire du français l'une des trois langues les plus utilisées.

Le fait d'inclure certains points culturels en cours de FLE, en commençant par la différence entre francophonie et Francophonie, est établi par le curriculum dans le BOE, mais ce document-là ne montre pas comment le faire ; c'est aux professeurs d'y réfléchir et de choisir les méthodologies pour structurer leurs unités didactiques. L'intégration de la culture en tant que contenu n'est plus centrée seulement sur la culture formelle, comme les faits historiques, politiques ou géographiques, mais aussi sur la culture non formelle, comme celle de la vie quotidienne. Cette insistance sur les valeurs socioculturelles contribue à la formation intégrale de l'élève car il atteint à une meilleure maîtrise de la langue cible ainsi qu'à une meilleure compréhension de la langue et culture maternelles, ce qui favorise l'intérêt pour découvrir d'autres cultures sur le plan de la coopération et de la solidarité. L'élève doit comprendre que l'apprentissage d'une langue est un outil très apprécié dans le monde du travail, étant donné qu'il permet la communication entre les différents pays.

Finalement, le fait de comprendre mieux son propre monde et celui des autres déterminera une amélioration de la confiance en soi, de l'estime de soi, de son autonomie et, d'autre part, conformera le développement des valeurs de respect vers d'autres modes de vie et l'interprétation de la réalité d'après d'autres perspectives.

2.3.La francophonie dans les livres de texte. Un exemple.

L'un des outils le plus employé par les professeurs pour expliquer la francophonie est le livre de texte, qui est aujourd'hui un sujet controversé dans le champ de l'innovation didactique car les spécialistes défendent que l'utilisation du livre de texte réduit considérablement la créativité du professeur. Cependant, les livres de texte qui existent aujourd'hui présentent une grande diversité d'activités qui peuvent servir de complément pour les séances et d'aide pour garantir tous les contenus du curriculum de base, même si le professeur ne suit pas l'ordre établi des unités didactiques. Etant donné que le livre de texte est un instrument indispensable dans le système d'enseignement en Espagne, nous allons examiner un exemple pour déterminer comment il présente la francophonie. Pour ce faire, nous observerons le livre *Parachute*, édité par Santillana Français (2015) pour le niveau de 3^o de ESO selon la LOMCE et pour le niveau A2.2 selon le Cadre Européen Commun de Référence. Dans ce but, nous l'analyserons d'après deux dimensions : la représentation de l'univers social à travers les personnages et le classement des informations socioculturelles à travers les images et les textes.

D'après le premier critère, l'analyse des personnages, nous remarquerons leurs caractéristiques (sexe, âge, ethnie), leurs professions, les activités qu'ils font, etc. D'après le deuxième critère, l'identification des images socioculturelles, nous allons les classer selon les thématiques et les textes utilisés comme documents. Cette étude sera réalisée uniquement sur le livre de l'élève et non pas sur le cahier d'exercices car, même s'il est utilisé en cours aussi, les informations y apparues, autant les images que les activités, correspondent tout à fait à celles du livre et, par conséquent, elles n'introduisent pas de nouvelles données.

Ce livre s'organise autour de six unités didactiques, dont la structure est toujours divisée en six parties : communication, grammaire, vocabulaire, sons et graphies, civilisation et tâche finale. Par ailleurs, il y a une unité zéro qui ne suit pas le même schéma, puisqu'elle sert à introduire et évaluer les connaissances préalables sur le français ainsi qu'à éveiller l'intérêt pour la matière. Tout d'abord, ce que nous pouvons remarquer, c'est que ce livre travaille sur l'apprentissage par les tâches, puisqu'il y a toujours une tâche finale à la fin de chaque unité.

En ce qui concerne les compétences clés, elles sont traitées systématiquement dans toutes les unités, dans les espaces suivants : Compétences sociales et civiques (Moi et les autres, Nico l'écolo), Apprendre à apprendre (Cahier et Portfolio, Madame Réflexion, activités en groupe), Compétence numérique (Je lis et je découvre, utilisation des éléments numériques de la méthode, réalisation numérique des tâches) et Sensibilité et expressions culturelles (Je lis et je découvre, Tâche finale). Selon ce classement, nous pouvons penser que les contenus culturels sont limités à leurs rubriques mais, après avoir fait l'analyse, on peut constater que la francophonie est tout à fait intégrée comme fil conducteur de chaque unité. En effet, les connaissances culturelles servent à mettre en place des contextes réels afin d'expliquer les contenus linguistiques, qui se trouvent expliqués à côté, encadrés dans un petit espace, dans le but de minimiser la théorie face à la pratique. D'ailleurs, l'approche communicative est évidente, privilégiant l'expression orale.

L'étude sur les personnages qui apparaissent dans ce livre confirme qu'il a été élaboré pour des jeunes adolescents car presque toutes les photos présentent des jeunes gens de 14 à 16 ans, correspondant à l'âge des élèves de 3^o de ESO. La proportion des personnages masculins et féminins tournent autour de 55% filles et 45% garçons. Pourtant, la représentation de différentes ethnies est restreinte : seulement un quart des personnages appartient à une ethnie différente de l'européenne. Comme ils sont presque tous des jeunes adolescents, ils sont des étudiants qui aiment la mode, le sport, sortir avec leurs amis, voyager... des activités qui cherchent à compatir avec les goûts des apprenants de la langue étrangère.

Par ailleurs, pour les images qui accompagnent les textes, le livre présente des cartes et des paysages montrant la diversité et l'épanouissement des pays francophones dans tous les continents. Des plats typiques, des villes, des monuments, des dessins, des cartes, des drapeaux, des tableaux, etc. provenant de tous les coins du monde sont les documents réels qui visent à établir un panorama sur les différentes scènes de la francophonie. C'est pourquoi on peut constater que le livre a pour but de montrer l'importance de la langue et de la culture françaises dans les cinq continents.

Observons la leçon 3 de l'Unité 5 (voir annexe I) : la séquence proposée par le livre s'appelle « Ils ont besoin d'agir » et s'articule autour de trois textes sur des adolescents bénévoles francophones provenant de différents coins du monde (Sénégal,

France et Canada), étant la solidarité leur valeur en commun. Ces textes travaillent notamment la compétence interculturelle, montrant l'extension des francophones dans trois sur cinq continents, ainsi que la valeur de la solidarité et de l'empathie avec les populations les plus vulnérables. D'ailleurs, le livre cherche à motiver les élèves pour faire des recherches sur le bénévolat « Junior Association » afin de s'intéresser aux projets. Dans la page suivante, le livre montre différentes formes de remercier les gens par lettre, mail ou sms, ce qui mène encore une fois au développement des compétences communicatives et à la formation de valeurs civiques et respectueuses au-delà des contenus grammaticaux ou lexiques. Finalement, comme on a déjà dit, les règles d'orthographe ont une petite place à la fin de la page, se trouvant encadrées tout en bas (p. 60-61).

Par rapport à la question du développement de la compétence interculturelle, un point très positif de ce livre, c'est qu'il cherche à faire réfléchir les élèves en les invitant à comparer les aspects culturels des différents pays francophones avec ceux de leur propre pays. C'est grâce à ce type d'activités que les élèves prennent place au milieu des deux cultures, et petit à petit, ils peuvent devenir médiateurs. Cependant, la diversité ethnique n'est pas trop représentée car, comme on a déjà dit dans l'analyse des personnages, ils sont presque tous d'ethnie blanche européenne.

En revanche, un autre point à observer sur la compétence interculturelle concerne tout ce qui est en rapport avec la francophonie ou les francophonies, car, bien qu'on ait considéré le point de vue culturel et géographique, il existe toute une diversité linguistique concernée par cette réalité. Certes, la diversité culturelle est chargée de valeurs de tolérance, respect et empathie car on apprend d'autres modes de vie qui nous aident en même temps à comprendre notre propre culture ; pourtant, la diversité linguistique concernant l'apprentissage des équivalents linguistiques dans les différents pays francophones, est plutôt anecdotique dans la classe de FLE. La diversité linguistique de la langue française, étant donné qu'elle est présente dans les cinq continents, est énorme et cela nous permet aussi de faire des comparaisons avec l'espagnol comme la troisième langue la plus parlée, mais ce fait n'est pas appris aux élèves de façon systématique. Apprendre une langue étrangère pose déjà une certaine difficulté qui ne permet pas de connaître toutes les variétés linguistiques, raison pour laquelle on apprend la langue standard.

Pour conclure, le professeur doit présenter la francophonie en mettant l'accent sur son importance au niveau mondial et en transmettant des valeurs favorables à l'interculturel, afin de minimiser le choc culturel et les malentendus et de promouvoir les échanges culturels respectueux dans un monde qui est tout à fait plurilingue. Les livres de texte sont aujourd'hui assez bien conçus pour cet objectif, mais ils sont limités. C'est pourquoi le professeur doit renforcer la dimension de la compétence interculturelle à travers la création d'activités complémentaires, basées sur des documents authentiques et actualisés pour attirer l'attention de nos étudiants et, enfin, pour les motiver.

3. La motivation et la didactique ludique

Il est vrai que la motivation dans la période de scolarité obligatoire est l'un des facteurs les plus importants pour réussir à développer tout le potentiel des élèves et, en définitive, pour leur succès. Cependant, le professeur a parfois des difficultés à recréer une ambiance motivante, c'est pourquoi il est fondamental de connaître les variables qui favorisent la motivation de nos élèves afin de réveiller l'intérêt pour notre matière et de faire le bon choix de la méthodologie à appliquer.

3.1. Développer la motivation des élèves

Le concept de motivation, d'après les recherches réalisées par Roussel (2000), apparaît comme objet d'étude pour la première fois dans les travaux des psychologues Toman (1932) et Lewin (1936) qui réalisèrent des recherches sur les influences psychologiques de différents groupes sociaux qui entouraient un individu par rapport à leur influence sur lui dans son travail. Après ces théoriciens-là, les psychologues Vallerand et Thill (1998), cités par Roussel (2000), ont expliqué que « le concept de motivation représente le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ou externes produisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement », autrement dit, la motivation est un processus qui active, oriente et maintient un comportement afin de réaliser un objectif attendu.

Selon cette définition, on peut assurer que la motivation d'une personne n'est pas facile à observer, étant donné qu'elle est un construit hypothétique. Les forces qui la déclenchent peuvent être soit intrinsèques, soit extrinsèques. La motivation intrinsèque est occasionnée en fonction des caractéristiques personnelles telles que les besoins, la réalisation personnelle, les intérêts, les traits de personnalité, le plaisir, etc. dont les

mobiles sont inhérents à la personne, sans besoin de stimulus externes. La motivation extrinsèque, de son côté, dépend de la situation, l'ambiance de travail, la nature du travail, etc. et tous ces facteurs peuvent influencer le comportement de l'individu grâce aux renforts positifs ou négatifs qui sont externes au sujet et à l'action : si le renfort est positif, l'individu sera enclin à répéter ; par contre, si le renfort est négatif, la personne bloquera ce comportement. L'influence de tous ces facteurs-là est différente pour chaque individu et, par conséquent, chacun a une motivation intrinsèque et extrinsèque mobilisées de façon tout à fait différente.

En ce qui concerne le monde de l'enseignement, et selon les psychologues García Bacete et Doménech Betoret (1999), les variables de la motivation extrinsèque dépendent du contexte éducatif, à savoir : le professeur, les camarades, les contenus et les activités. Les variables intrinsèques se divisent entre ce qu'on peut faire et ce qu'on veut faire correspondant premièrement aux connaissances, capacités et compétences inhérentes et deuxièmement au côté émotionnel, comme la perception de soi-même et les buts d'apprentissage.

La motivation intrinsèque est un élément clé pour la réussite des élèves, cela veut dire qu'il faut favoriser la motivation propre de l'élève afin de réveiller sa curiosité et son intérêt. La base de ce type de motivation réside sur le facteur émotionnel de l'ambition et les buts personnels, étant le rôle du professeur essentiel comme facilitateur du procès. Dans les premières années d'ESO, les élèves forment leur caractère, sont instables et leur vie est pleine de changements, ce qui rend cette période très compliquée pour eux. Il y en a qui développe une bonne estime de soi et de la confiance en soi et les élèves qui se valorisent eux-mêmes positivement coïncident avec les élèves qui ont les meilleures notes, développant en conséquence une bonne estime académique. Comme résultat, le fait d'atteindre de bonnes notes favorise l'estime de soi et la confiance, donc on peut deviner que les deux types d'estime mentionnées comportent une motivation intrinsèque réciproque.

En guise de métaphore illustrative sur la motivation intrinsèque, l'une des études de Brigitte Prot, professeure de français et chercheuse, dans le but d'étudier les origines de la motivation et la projeter chez ses élèves, a dévoilé un parallélisme entre les élèves motivés et les sportifs qui allaient participer aux Jeux Paralympiques à Lillehammer en Norvège en 1994. Prot affirme dans son livre *Pedagogía de la motivación : cómo*

despertar el deseo de aprender (2005) que la motivation est un métier indispensable dans la classe. Afin de réfléchir sur sa propre pratique pédagogique par rapport à la motivation, Prot se mit en congé non payé pendant toute une année pour réaliser une étude sur des gens très motivés : les sportifs des Jeux Paralympiques (p. 16).

Prot s'était questionnée sur l'énorme motivation transmise par ces sportifs-là, même s'ils avaient perdu plusieurs extrémités, qui étaient bien capables de réussir avec succès leur sport, comme Ludovic Rey-Robert, un skieur dont les deux jambes avaient été amputées à l'âge de 15 ans, et qui pouvait descendre les montagnes enneigées à 100 km/h. Cette professeure lui posa des questions sur sa motivation et arriva à la conclusion qu'elle ne provenait pas de la raison ni de l'esprit, mais des entrailles. Ces sportifs avaient de la motivation puisqu'ils avaient confiance en eux-mêmes et qu'ils avaient déjà savouré le succès, cela leur permettait de dépasser leurs propres limites. De plus, leurs limitations ne leur faisaient pas s'arrêter, mais elles étaient bien leur moteur.

Si on revient à la question de la motivation en classe, les élèves qui ne sont pas motivés doivent quelquefois leurs limitations à leur perception constante qu'ils sont de mauvais élèves car ils n'ont jamais savouré le succès, raison pour laquelle ils ont du mal à ressortir de la spirale de l'échec puisque le fait d'avoir envie de triompher est causé par le fait d'avoir triomphé dans le passé et, enfin, d'avoir éprouvé le succès, un sentiment qu'ils ignorent. La perception négative qu'ils ont sur eux-mêmes est normalement perpétuée pendant toute la scolarité en raison d'un manque de reconnaissance et de confiance en soi qui est rétro alimenté par l'élève et qui est parfois aussi amplifié par les professeurs et les parents à cause de l'effet Pygmalion.

L'effet Pygmalion est une théorie née d'une expérience sociale menée par les psychologues Rosenthal et Jacobson en 1968, cités dans l'article de Trouilloud et Sarrazin (2003), qui porte sur les conséquences des attentes des enseignants par rapport à leurs étudiants. Cette théorie envisage que la confiance faite par les professeurs aux élèves implique un effet direct dans leurs rendements : quand on attend de bons résultats de nos élèves, ils répondent normalement dans le même esprit ; cependant, quand on ne fait pas de confiance à un élève, il sera démotivé et il n'essaiera pas de réussir. Ce manque de confiance est apparu normalement à cause d'une mauvaise image projetée préalablement par l'étudiant, c'est-à-dire, le professeur peut penser qu'un élève est paresseux car il n'a pas fait ses devoirs pendant toute une semaine et dès ce jour-là, il lui aura mis l'étiquette

d'élève paresseux. Le mécontentement du professeur sera perçu par l'élève et il n'aura plus envie de travailler dans ce cours. En définitive, il y a une relation cyclique : nos actions projettent une attitude qui est assimilée par les autres et traduite en des attentes de comportement répété que, sans être conscients, on rendra réelles. Par conséquent, les attentes d'un professeur ont un effet qui peut être très bon ou, au contraire, très mauvais pour ses étudiants. Dans la mesure où on est conscient de ce fait, on pourra éviter les effets négatifs et amplifier les effets positifs à travers l'encouragement et la transmission de la confiance dans la réussite et le succès de tous nos étudiants.

C'est pour cela que la reconnaissance de la part des professeurs est une variable qui déclenche une grande motivation chez l'étudiant. Un enseignant ne doit pas seulement qualifier un examen, mais aussi reconnaître et valoriser le bon travail en cours. D'ailleurs, travailler bien ne veut pas dire que le travail soit bien fait du premier coup, mais aussi avoir une attitude positive et entrepreneur, faire de bons efforts et démontrer de l'intérêt. Autrement dit, les valorisations positives d'autres personnes envers nous ont un effet direct qui nous pousse à améliorer pour reproduire ce sentiment de reconnaissance satisfaisante.

Pour la motivation extrinsèque, le professeur doit être conscient que les élèves ne sont pas dans leur espace de confort au lycée, c'est pourquoi ils expriment parfois de la peur ou de la honte. Afin de faire en sorte qu'ils soient plus à l'aise, il est nécessaire de s'intéresser à leurs goûts et inquiétudes pour aborder un programme qui ne leur laisse pas indifférents. D'ailleurs, le fait de bien connaître les intérêts, les besoins et les buts de nos étudiants nous permet de stimuler leurs potentiels au maximum : plus on connaît leurs capacités, plus on leur exigera.

Un autre facteur motivant qui est très effectif pour l'enseignement, c'est la surprise. Comme les films de suspense qui accrochent les spectateurs à l'histoire grâce à l'incertitude et aux renversements de la trame, le professeur peut recréer cette même idée d'accrochement en posant des questions problématiques. Les tâches dont le fonctionnement est complètement nouveau et inconnu et qui impliquent un procès d'observation et de découverte comportent un apprentissage plus significatif. Dans cette ligne peut s'inscrire l'introduction des TICs, qui font partie de leur monde dès très petits et dont on peut se servir pour leur montrer une nouvelle perspective sur les technologies

depuis un point de vue pédagogique, en leur octroyant une autonomie de leur apprentissage.

Par ailleurs, la difficulté des tâches est un mobile qui peut être positif ou négatif selon l'adaptation aux besoins du groupe. Pour un même niveau de scolarité, un professeur a parfois plus de cinq groupes d'élèves et chaque groupe présente une hétérogénéité tout à fait différente, c'est pourquoi une même séquence ne fonctionne pas de la même façon avec un groupe qu'avec un autre. A cause de cela, le professeur doit régler la difficulté des séquences pour chaque groupe en considérant que les activités trop faciles ne leur semblent pas intéressantes car ils les maîtrisent déjà et que les activités trop difficiles provoquent de la frustration et du refus contre la matière puisqu'ils ne sont pas capables d'atteindre les objectifs. C'est alors au professeur d'identifier et de reconnaître les capacités de chaque groupe, même de chaque élève, pour adapter les activités à un niveau juste.

Dans cette même ligne, un autre mobile positif, c'est l'établissement d'objectifs clairs qui leur posent une certaine difficulté mais dont la résolution doit se pressentir possible par rapport à leurs capacités. Pour le bon travail des élèves, il est indispensable d'établir des buts spécifiques, mesurables, atteignables et réalistes. La temporalisation des activités sera un outil clé pour encadrer tous ces facteurs, puisqu'ils doivent apprendre aussi à gérer leur temps. Mettre en place une minuterie avec une sonnerie pour réaliser une activité, dont la finalité est claire, devient un double stimulant pour l'élève.

En outre, l'introduction de jeux et d'autres activités ludiques rendent l'apprentissage amusant et motivant. Les jeux déclenchent une participation active très significative pour l'apprenant car on retient mieux ce qu'on fait que ce qu'on voit, lit ou entend. Surtout pour l'apprentissage de langues, les jeux de rôle sont indispensables pour manipuler une langue qui n'est pas entendue hors de la classe. En plus, ils aident à développer l'expression de la langue cible ainsi qu'à pratiquer les compétences sociales, ce qui est indispensables pour une bonne communication interculturelle.

On a déjà parlé des effets positifs et négatifs que les professeurs ont chez les élèves selon leurs attentes, mais sont-ils les uniques facteurs humains à influencer la motivation extrinsèque des étudiants ? Evidemment pas. Les parents y font partie et leurs camarades aussi. L'importance de la reconnaissance des parents oscille beaucoup selon l'année

scolaire, l'âge et la phase de maturation de la personnalité, car le refus de leurs parents est très fort pendant quelques périodes de l'adolescence. Tandis que la relation avec les copains est normalement renforcée année après année, ce qui veut dire que le support de leurs amis aura parfois plus d'importance que celui de leurs parents, raison pour laquelle les stratégies d'apprentissage socio-affectives peuvent être très efficaces et significatives.

Etant donné que les jeux de rôle sont indispensables pour la classe de FLE, les tâches qui impliquent de stratégies socio-affectives sont le choix par excellence puisqu'elles vont promouvoir un climat de reconnaissance et support entre camarades très motivant. Ces stratégies-là comportent en même temps une réduction inconsciente de l'anxiété qui favorise une meilleure ambiance de travail. En plus, elles sont toujours déroulées sous un contexte de coopération et donc les élèves apprennent à travailler en groupe en même temps que se motivent les uns les autres.

Finalement, nous avons déjà affirmé que la motivation intrinsèque provient, entre autres, des intérêts personnels, donc on doit faire en sorte que les sujets choisis pour nos séquences soient intéressants pour nos étudiants. Pour ce faire, un professeur qui est attentif à ses élèves ou qui les connaît depuis quelques années est capable de deviner les sujets qui peuvent leur sembler attirants. Pourtant, un professeur débutant qui n'a pas encore fait une observation exhaustive de ses élèves, peut dépasser cet obstacle en leur faisant passer un questionnaire par rapport à leurs intérêts et leurs goûts, en leur proposant quelques sujets et en leur donnant la possibilité d'en apporter d'autres.

En conclusion, le professeur doit prendre en compte beaucoup de facteurs qui influencent la motivation de l'étudiant, à savoir deux types : intrinsèque et extrinsèque. Le professeur doit agir comme facilitateur de la motivation intrinsèque, qui dépend des caractéristiques propres de la personne comme les besoins, les buts et la confiance en soi. La motivation extrinsèque, de son côté, est déclenchée par les attentes du professeur, le choix de sujets intéressants, l'établissement d'objectifs clairs et réalisables, la récréation d'une ambiance favorable et coopérative et les décisions didactiques qui rendent les tâches significatives.

3.2. De la méthodologie aux décisions didactiques

Au moment d'organiser une programmation, le professeur doit réfléchir sur les méthodologies les plus adéquates, les recours et la forme d'évaluation afin d'atteindre les

objectifs d'apprentissage. En gros, une méthodologie doit prendre en compte les compétences à développer et aborder certains contenus de la matière, sans oublier la prise en compte de la diversité et les besoins et intérêts du groupe. Il est très important que le professeur soit attentif au groupe et remarque leurs réactions à chaque moment afin d'identifier quand une activité ne fonctionne pas et la modifier au fur et à mesure, raison pour laquelle la créativité et l'improvisation sont très valorisées en tant que qualités d'un professeur.

En outre, appliquer de différentes méthodologies n'est pas seulement intéressant mais plutôt nécessaire, puisque c'est ainsi que les élèves connaissent plusieurs formes d'apprentissage, en découvrant à chaque fois de nouvelles stratégies qui leur fourniront de l'autonomie. Pour décider notre méthodologie, nous avons fait un parcours des méthodologies qui peuvent s'appliquer à l'enseignement d'une langue étrangère, dès les plus traditionnelles jusqu'aux plus modernes, pour choisir celles qui nous conviennent le mieux pour travailler la compétence interculturelle en classe de FLE.

D'après les recherches du pédagogue et chercheur Miguel Ángel Martín (2009), les méthodologies concernant l'enseignement de langues, organisées chronologiquement, sont : la méthodologie traditionnelle, la méthodologie directe, la méthodologie audio-oral, la méthodologie situationnelle, la réponse physique totale, l'approche naturelle, la suggestiopédie, l'approche communicative et l'approche actionnelle.

La première méthodologie, dite traditionnelle, est appelée aussi méthode de grammaire et traduction. Elle fut développée en 1845 par Sears aux Etats-Unis dans le but d'apprendre le latin comme langue culte, puis cette méthode fut appliquée à d'autres langues étrangères. Elle consistait à apprendre une langue à partir de l'analyse de la grammaire et de la mémorisation lexicale, morphologique et syntaxique. Cette méthodologie n'est plus utilisée dans l'enseignement des langues étrangères puisqu'elle présente un apprentissage décontextualisé qui ne favorise pas l'interaction et, donc, le développement de la compétence orale est inexistant.

Par opposition à la méthode précédente, la méthodologie directe estime la compétence orale plus importante que la compétence écrite. D'ailleurs, elle ne considère pas d'explications grammaticales, mais que de situations de dialogue. Pourtant, elle présente des limitations par rapport à un apprentissage du lexique qui est passif, l'absence

d'explications explicites et la possible fossilisation d'erreurs dans les premières étapes d'apprentissage. Cette méthode est encore utilisée en classe de langue étrangère, mais seulement pour introduire un sujet ou faire des activités courtes, elle n'est jamais employée pour une séquence entière car le professeur doit poser beaucoup de questions qui finissent par ennuyer les élèves et le professeur aussi.

La méthodologie audio-orale est basée sur la répétition phonétique et la fixation des structures grammaticales à travers la réalisation d'exercices écrits, surtout sous la forme d'activités à trous. Ici la grammaire devient plus importante que le vocabulaire et, comme on favorise les exercices répétitifs, la création communicative autonome se voit limitée.

La méthodologie situationnelle ou l'approche orale visait à réduire les limitations des méthodes antérieures de telle sorte qu'elle procure la régulation des contenus lexiques et grammaticaux qui sont enseignés de façon inductive grâce au contexte de la situation où a lieu l'expression de la langue.

Après toutes ces méthodes, il se produit une révolution cognitive aux EEUU qui occasionne le surgissement de quatre méthodes : la réponse physique totale (TPR), l'approche naturelle, la suggestiopédie et l'approche communicative. La TPR considère que l'apprentissage de la langue étrangère doit être similaire à l'apprentissage de la langue maternelle, dont la compréhension auditive comporte une réponse physique de la part des élèves en acquérant la grammaire de façon inductive.

L'approche naturelle envisage que l'immersion linguistique est plus importante que la production écrite, c'est pourquoi elle est dépourvue d'explications grammaticales, de répétitions de structures et d'exercices à trous. Les cours se font d'ailleurs hors de la classe.

Puis, la suggestiopédie cherche à stimuler une bonne ambiance afin de minimiser les sentiments désagréables, tels que l'anxiété ou la peur, qui empêchent la bonne concentration des élèves. Pour réduire ce contexte d'anxiété défavorable, cette méthode propose la mise de musique de fond, la décoration des murs de la classe avec des panneaux du pays de la langue cible, l'emploi des recours comme chansons ou jeux... Ce qui prime, c'est le contexte. Pourtant, le vocabulaire est appris par une énorme liste tirée d'un dialogue et la grammaire est réduite aux commentaires du professeur.

L'approche communicative est basée sur les besoins de l'élève et considère des situations réelles de communication qui sont travaillées normalement à travers des tâches qui intègrent toutes les compétences. La grammaire est apprise par rapport à sa fonction et son importance au centre d'un échange communicatif.

D'après Christian Puren, spécialiste en espagnol et en français langues étrangère, le CECR ne privilégie aucune méthodologie, pourtant il affirme avoir compris entre lignes que la perspective actionnelle est la meilleure méthodologie car « elle semble la mieux adaptée aux besoins linguistiques des citoyens européens » (2006). Tandis que pour l'approche communicative la communication était à la fois l'objectif et le moyen, pour l'approche actionnelle la communication est seulement le moyen pour réussir l'action collective. Dans l'approche communicationnelle, une activité est finie lorsque les échanges d'informations entre les participants sont terminés, tandis que, pour l'approche actionnelle, il est nécessaire de dépasser cette communication et travailler avec l'information reçue afin que les deux interlocuteurs se préoccupent sur ce qu'ils pourraient faire avec les données partagées.

En somme, aucune méthodologie n'est parfaite mais elles fonctionnent mieux par combinaison de plusieurs. Or, les méthodologies utilisées avant la révolution cognitive sont sans doute les plus limitées car elles promeuvent un apprentissage décontextualisé et peu motivant, focalisé sur les règles de la langue et non pas sur l'usage. Celles qui sont apparues après la révolution ont déjà conscience de la mondialisation et de l'importance d'avoir de l'autonomie pour communiquer et savoir se débrouiller dans de différents contextes, en non pas seulement de connaître des structures fermées. A mon avis, l'approche actionnelle, qui favorise la pratique de la langue cible en contexte et qui a pour but d'utiliser les informations des échanges pour une action sociale commune, avec la suggestiopédie, qui réduit l'anxiété des étudiants à travers la mise de chansons de fond, c'est la combinaison la plus convenable afin de recréer une bonne ambiance motivante de communication actionnelle et interculturelle. Par ailleurs, le TPR est très intéressant aussi à travailler avec les apprenants débutants, surtout avec les plus petits, car ils apprennent par imitation, ce qui pour eux devient un jeu.

A la base des méthodologies choisies doit être considérée la loi d'éducation en vigueur, étant actuellement la LOE LOMCE qui est la Loi Organique pour l'amélioration de la qualité éducative, adoptée en novembre 2013 par le Congrès des Députés. Elle est

détaillée au niveau national dans le BOE et au niveau de notre communauté autonome de Castille et Léon dans le BOCYL, en adaptant la loi de l'Etat aux prérequis régionaux. Ces documents officiels érigent les lois éducatives afin d'établir les objectifs d'étape, les compétences clé à développer et le CV essentiel contenant les contenus et les critères d'apprentissage de chaque matière.

On récapitule que la méthodologie à suivre dans notre proposition, c'est l'approche communicative car sa finalité n'est pas seulement d'enseigner une langue étrangère, mais surtout d'apprendre à communiquer avec elle. En outre, on vise à développer les quatre compétences communicatives progressivement et à varier les documents de travail dans le but de travailler de différents types de stratégies d'apprentissage et de favoriser l'autonomie des étudiants.

Par ailleurs, le traitement de l'erreur est aussi un point important à observer et il est important de différer la correction orale de la correction écrite. Pour la correction de la production orale, comme nous considérons une approche qui défend la communication actionnelle au-dessus de la perfection linguistique, nous envisageons l'erreur en tant qu'action nécessaire dans le procès d'apprentissage. Si les erreurs produites dans une improvisation orale n'empêchent pas la réception du message, le professeur ne doit pas les corriger puisque dans le cas contraire il interrompt la fluidité de la communication et peut bloquer l'étudiant. En cas d'une concentration d'erreurs orales, le professeur peut les recueillir et en citer les plus remarquables seulement après avoir fini l'intervention de l'élève, sans oublier d'apprécier toujours son effort afin de ne pas le décourager. S'il s'agit d'un exposé qui a été préalablement préparé, le professeur sera plus exigeant avec la production. Il faut surtout corriger les erreurs fréquentes pour éviter leur fossilisation et créer des activités de renfort. D'autre part, pour le traitement de l'expression écrite, la correction doit être systématisée : à partir d'un code de correction, le professeur indique les erreurs en les soulignant. Le but de cette systématisation est d'atteindre une autonomie permettant l'autocorrection et l'auto-évaluation. Un exercice coopératif très significatif pour la correction de l'expression écrite est, par exemple, l'échange des activités avec un camarade pour une correction entre paires.

Le travail coopératif est aussi un autre outil clé pour la classe de FLE, car il sert à récompenser l'hétérogénéité parmi les niveaux des élèves, en travaillant la valeur d'esprit d'équipe. Toutes les séquences de notre proposition didactique présentent autant

d'activités coopératives qu'individuelles, car le travail en groupe est stimulant et enrichissant. Cela leur permet d'apprendre les uns des autres, pourtant il faut favoriser aussi le travail individuel et le développement personnel. Pour réussir une meilleure collaboration, ce sera le professeur qui organisera les groupes de travail en prenant en compte les capacités de travail de chaque élève. Le travail coopératif envisage une infinité de d'activités possibles, mais dans notre but de travailler la compétence interculturelle depuis l'approche communicative, nous avons décidé de tout réunir sous la forme de cinq séances portant sur divers sujets culturels et une sixième séance sous la forme d'un jeu de société.

Cette idée d'introduire un jeu de société en classe de FLE correspond à une méthodologie innovatrice : la gamification. Bien que ce terme soit assez récent, il existe déjà plusieurs études (Gallego, Molina et Llorens, 2014) qui l'ont définie comme une application de stratégies ludiques qui ont lieu dans un contexte qui n'est pas du tout ludique afin de créer un lien spécial avec les usagers grâce à une expérience significative et motivante qui implique effort et concentration. Cette méthode est appliquée dans une infinité de domaines mais, focalisée sur le monde de l'éducation, elle vise à provoquer le plaisir d'apprendre, à encourager ces élèves qui ont peur de l'échec et à transformer une activité ennuyeuse en une activité plus accrocheuse.

Ce concept provient des jeux vidéo (2014) : ils sont capables de transmettre beaucoup d'information de façon rapide et optimale, ce qui fait que le joueur veule plus d'information. La gamification a cette même intention de feedback immédiat, d'autonomie de décision, de situations ouvertes, d'essais infinis, de progression, de règles claires et faciles et d'évaluation en temps réel. L'introduction d'un jeu en cours a un effet sur-le-champ sur les élèves, c'est pourquoi j'ai décidé de réinventer le jeu du PARTY&CO par rapport aux sujets culturels qui seront développés préalablement. D'ailleurs, pour chaque séance culturelle il y aura un mini jeu à la fin. Notre finalité est d'aborder plusieurs activités dynamiques qui mélangent les quatre compétences à travers l'approche communicative actionnelle, le travail coopératif et l'apprentissage ludique.

3.3. L'apprentissage par projets

Enfin, notre proposition vise à développer la compétence interculturelle et s'achève sur le jeu de société, qui s'inscrit dans l'apprentissage ludique mais aussi dans

l'apprentissage par projets, un outil clé dans l'approche communicative actionnelle. Il y a aussi un autre projet final qui correspond à une émission radio organisée par les élèves afin de partager ce qu'ils ont fait en cours de Français et de diffuser l'importance de développer les compétences interculturelles.

D'après les études du professeur Nezahant Tepedelenli, l'apprentissage par projets a son origine au début du XX^{ème} siècle en Belgique ; il s'agit « d'une démarche d'enseignement/apprentissage qui permet à l'élève de réaliser un projet en développant sa créativité et respectant son style d'apprentissage » (2003). Cette démarche est divisée en plusieurs phases, qui varient entre six et dix selon l'auteur, étant quatre les phases fondamentales : préparation du projet, réalisation, présentation et évaluation.

Tout d'abord, les élèves doivent recueillir les informations nécessaires pour la résolution de la tâche à faire s'intéressant à de différents types de ressources. Puis, la planification du projet doit proposer des objectifs qui intéressent le groupe pour qu'ils se sentent identifiés et motivés avec le projet. Puis, ils organisent la structure du travail et divisent les tâches entre les membres du groupe qui doivent participer dans la même proportion de collaboration. En effet, l'apprentissage par projets cherche à pratiquer des dynamiques en équipe dans le but de préparer les élèves pour le monde du travail, où les attitudes entrepreneuriales et de coopération sont très valorisées. La réalisation du projet se déroule en fonction des tâches planifiées mais elle est susceptible d'être modifiée selon les imprévus ou les changements de décision de l'équipe. Finalement le projet est présenté et discuté en cours pour enfin évaluer le résultat, tenant compte de la progression aussi bien que du produit final.

Par ailleurs, le rôle du professeur n'est pas celui de transmettre des savoirs mais il doit coordonner, encourager et stimuler les apprenants pour la réalisation du projet ainsi qu'observer le procès du travail en groupe et procurer une rétro-alimentation à la fin du projet en remarquant les erreurs, mais surtout les succès. Certes, le professeur est plutôt un guide qui cherche à favoriser une ambiance communicative entre ses apprenants en rendant l'apprentissage plus motivant.

En ce qui concerne sa forme, il existe toute une diversité quant à la création de projets car ils peuvent être individuels ou collectifs ; être choisis librement à partir de différents sujets, ou programmés par le professeur ; avoir la finalité d'acquérir les

connaissances à travers la résolution progressive de problèmes ; se consolider autour de plusieurs matières en collaboration avec les professeurs appartenant à d'autres départements; être conçu hors du programme ; avoir une durée longue ou courte.

En outre, les avantages de l'apprentissage par projets sont nombreux. En premier lieu, il favorise une attitude créative, d'autonomie y de confiance en soi car l'élève doit prendre des décisions et agir de façon indépendante. Puis, il apporte aussi du dynamisme et de la motivation en cours grâce au travail basé sur l'expérimentation concernant la résolution d'un problème, dont la difficulté doit s'adapter au niveau du groupe et dont les objectifs doivent être suffisamment clairs pour qu'ils considèrent possible la réalisation du projet. Enfin, comme l'élève devient l'auteur principal de ses démarches, l'apprentissage est plus significatif : pour élaborer le projet, l'étudiant doit connaître en profondeur le sujet et l'analyser d'un point de vue logique afin de bien comprendre et de réaliser de bonnes productions, raison pour laquelle il arrive à retenir mieux les connaissances.

En conclusion, nous envisageons de travailler la compétence interculturelle, en partant de l'importance d'apprendre le français, étant la francophonie le fil conducteur qui sert en même temps à transmettre les valeurs de la tolérance, de l'empathie et de l'esprit ouvert, qui sont très nécessaires au milieu d'un monde pluriculturel. Pour ce faire, on a décidé d'aborder la culture francophone et Francophone d'après l'approche communicative actionnelle, la gamification et l'apprentissage par projets, car on les considère les meilleures méthodes pour enseigner une langue étrangère.

4. Travailler les compétences interculturelle et culturelle en classe de FLE

Afin de mettre en place toutes les notions des chapitres précédents, on envisagera une proposition didactique contextualisée dans un centre éducatif public espagnol, c'est pourquoi on considère la Loi Organique d'Education 2/2006, du 3 mai, pour l'amélioration éducative (LOMCE). Par rapport aux documents officiels qui nous proportionnent les critères, les standards d'apprentissage évaluables et les objectifs, on prendra en compte la loi éducative et le décret royal en vigueur, c'est-à-dire, l'ORDRE EDU/363/2015, du 4 mai, par laquelle le curriculum est établi et régule l'implantation, évaluation et développement du Bachillerato dans la Communauté de Castille et Léon et le Royal Décret 1105/2014, du 26 décembre, par lequel est établi le curriculum essentiel d'Education Secondaire Obligatoire et de Bachillerato.

Le niveau éducatif pour lequel nous voulons programmer cette proposition didactique correspond à une classe de 2º de Bachillerato du lycée IES Las Salinas, à Laguna de Duero, un centre éducatif public situé dans un quartier de classe moyenne, près de la ville de Valladolid. Le groupe est composé de neuf élèves qui ont choisi le Français comme Deuxième Langue Etrangère, c'est pourquoi ils ont quatre heures hebdomadaires de cette matière. Parmi les élèves, il y a une étudiante qui dispose d'un titre B2 de français expédié par l'EOI ; le reste a un niveau B1 selon les critères spécifiés par le CECR (2001) :

UTILISATEUR INDÉPENDANT	B2	Peut comprendre le contenu essentiel de sujets concrets ou abstraits dans un texte complexe, y compris une discussion technique dans sa spécialité. Peut communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance tel qu'une conversation avec un locuteur natif ne comportant de tension ni pour l'un ni pour l'autre. Peut s'exprimer de façon claire et détaillée sur une grande gamme de sujets, émettre un avis sur un sujet d'actualité et exposer les avantages et les inconvénients de différentes possibilités.
	B1	Peut comprendre les points essentiels quand un langage clair et standard est utilisé et s'il s'agit de choses familières dans le travail, à l'école, dans les loisirs, etc. Peut se débrouiller dans la plupart des situations rencontrées en voyage dans une région où la langue cible est parlée. Peut produire un discours simple et cohérent sur des sujets familiers et dans ses domaines d'intérêt. Peut raconter un événement, une expérience ou un rêve, décrire un espoir ou un but et exposer brièvement des raisons ou explications pour un projet ou une idée.

Les objectifs d'étape estimés pour notre proposition correspondent à :

- f) S'exprimer avec fluidité et correctement dans une ou plusieurs langues étrangères ;
- k) Consolider l'esprit entrepreneur à travers des attitudes de créativité, flexibilité, initiative, travail en équipe, confiance en soi même et sens critique.

l) Développer la sensibilité artistique et littéraire, ainsi que le critère esthétique, comme les ressources de formation et enrichissement culturel.

En outre, les compétences clé considérées pour le correct développement des séances, en considérant la nomenclature des Recommandation du Conseil Européen du 22 mai 2018, ce sont la compétence en lecture et en écriture, les compétences multilingues, la compétence numérique, les compétences personnelles et sociales et la capacité d'apprendre à apprendre, les compétences citoyennes, les compétences entrepreneuriales et les compétences relatives à la sensibilité et à l'expression culturelles.

Il est important de mettre l'accent sur la prise en compte de la diversité, car elle doit être toujours considérée pour l'organisation d'une programmation. Pourtant, pour le groupe censé être le destinataire de cette proposition, il n'est pas nécessaire de faire d'adaptations car, même si les niveaux de langue étrangère diffèrent, tous sont motivés avec le Français et ils sont bien capables de se débrouiller dans toutes les compétences linguistiques.

Comme on a expliqué dans le cadre théorique, on a considéré l'approche actionnelle, la gamification et l'apprentissage par projets comme l'axe central pour travailler les compétences interculturelles en cours. L'un des buts du professeur de Français est sans doute la transformation de ses élèves en apprenants compétents du point de vue de la communication, c'est pourquoi il ne cherche pas autant la perfection linguistique que leur capacité d'interagir dans un contexte social et actionnel ; autrement dit, les élèves ont besoin de savoir communiquer de manière compréhensible même s'ils ont des carences par rapport au vocabulaire ou à la grammaire, etc. Mon rôle, en tant que professeure, est de faciliter la conversation tandis qu'ils agissent comme communicateurs, c'est pourquoi la séance finale correspond à un jeu de société composé d'activités communicatives de nature diverse qui cherchent notamment à paraphraser, un outil clé dans la vie quotidienne pour définir un mot qui échappe de notre dictionnaire mentale.

Un autre point fondamental pour notre proposition, c'est le travail collaboratif, car son efficacité pour régler l'hétérogénéité des niveaux de la langue étrangère est indéniable. Toutes les séances comprennent des activités autant collectives qu'individuelles et les groupes sont modifiés pour chaque activité afin de rendre l'apprentissage plus enrichissant et motivant en raison du facteur affectif. Comme les

tâches finales sont un jeu de société et une émission radio, il est essentiel de travailler en équipe et de bien communiquer pour atteindre un bon résultat.

En ce qui concerne le développement de la motivation, comme cette proposition a été préparée pour mon stage, le choix des sujets culturels a été réalisé par rapport aux possibles intérêts des étudiants : par exemple, dans la classe il y avait deux filles qui faisaient de la danse urbaine, c'est pourquoi j'ai compris que pour elles, les matériels les plus motivants seraient ceux reliés à la musique ; il y avait une autre fille qui adorait lire, donc elle serait plus intéressée à la séance sur la littérature ; et presque tous pratiquaient un sport, raison pour laquelle le sport a été aussi considéré. Chaque thème est traité à partir de ressources très diverses, à savoir: deux chansons, un Draw My Life, un documentaire court, une bibliographie et une BD. On s'est servi de ces documents pour articuler les séquences avec des activités d'introduction, des activités à dérouler le sujet culturel et des activités dérivées. Le fait d'utiliser autant de documents est attirant pour eux puisque, comme on a déjà expliqué dans le chapitre de la motivation, le fait de surprendre les élèves avec des activités complètement différentes qui leur posent une certaine difficulté et avec le traitement de thèmes qui sont de leur intérêt, les accroche aux explications, à condition que les objectifs soient clairs.

Finalement, avant de créer une programmation, il est nécessaire d'établir nos objectifs pour pouvoir les atteindre tenant compte des exigences du curriculum basique pour les langues, établi par le CECR, le Décret Royal et l'Ordre EDU. Par conséquent, les objectifs pour cette proposition didactique sont:

- a) Développer les compétences linguistiques dans un contexte plurilingue et actionnel.
- b) Développer l'esprit entrepreneur, la confiance en soi, la motivation, la participation, la curiosité, le sens critique et la prise de décisions.
- c) Relativiser les stéréotypes afin de réduire le choc culturel et d'éviter les clichés en pratiquant les valeurs de tolérance, collaboration et empathie.
- d) Sensibiliser à la diversité linguistique et culturelle que constitue la Francophonie.
- e) Intégrer les aspects socioculturels à travers les différentes expressions artistiques comme la musique et la littérature.
- f) Développer des stratégies de description pour définir un mot inconnu.
- g) Comprendre, exprimer et interpréter des concepts des opinions à la fois oralement et par écrit dans de diverses situations.

- h) Devenir médiateur entre la langue cible et la langue maternelle.
- i) Connaître du vocabulaire et d'une grammaire fonctionnelle ainsi que des aspects culturels et de la variété des langues.

En résumé, la structure de notre proposition didactique envisage tous ces critères précédents afin d'organiser cinq séances cherchant à développer la compétence interculturelle et la motivation en cours à travers le traitement de différents sujets choisis en fonction des intérêts des élèves et abordés depuis divers types de ressources authentiques et d'actualité.

4.1. Les contenus pour travailler la compétence interculturelle

Parmi nos objectifs, nous voulons sensibiliser nos élèves à la diversité linguistique et culturelle que constitue la Francophonie, c'est pourquoi nos premières séances sont focalisées sur les compétences interculturelles qu'ils doivent développer afin d'intégrer la culture cible et de comprendre mieux leur culture maternelle, devenant des médiateurs entre les deux cultures.

4.1.1. La diversité culturelle et linguistique de la Francophonie

Etant notre intention de mettre l'accent sur l'importance de la francophonie et de la Francophonie en cours, cette séance commence par des activités d'introduction qui cherchent à récupérer les connaissances préalables et à faire des hypothèses sur notre sujet. Notamment, on questionne les élèves sur les différences qu'ils imaginent entre la francophonie et la Francophonie. Après avoir fait des hypothèses et de discuter sur l'impact du Français dans le monde et ses organisations internationales, on montrera sa dimension géographique à partir d'une carte politique et on mettra une vidéo qui présente les différences linguistiques parmi une multitude de gens qui parlent français, provenant de diverses parties du monde pour qu'ils puissent entendre les nuances. Comme nous voulons faire comprendre une vision interculturelle, on fera des comparaisons avec l'espagnol et sa grande diversité linguistique :

- Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=Za833glhefQ>
- 1. Pré-écoute (hypothèses) : Pensez-vous que la pluralité d'accents est facile à être reconnue ?
- 2. Première écoute (vérifier les hypothèses) :

- Quelles différences avez-vous remarquées parmi la pluralité d'accents ?
3. Activité dérivée critique :
- Ça nous arrive aussi aux hispanophones ? Quels accents connaissez-vous ?

Puis, on se centrera sur la géographie de la francophonie européenne : à travers une chanson de rap de Bigflo et Oli, appelée *Bienvenus chez nous* : les étudiants font un parcours par les villes les plus grandes de la France, la Belgique, la Suisse, la Corse... en même temps qu'ils découvrent leurs caractéristiques typiques. Pour séquencer les activités sur la compréhension de la chanson, on suivra le schéma suivant, aidant à organiser l'information:

1. Pré-écoute (hypothèses) : En regardant le nom de la chanson et la première image du vidéoclip, sur quoi peut porter l'histoire de la chanson ?



Bigflo & Oli - Bienvenue chez moi (Clip Officiel)

2. Première écoute (vérifier les hypothèses, approche globale) :
- Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=PTJLmBfG8yc>
 - De quoi parle la chanson ?
 - A quoi fait référence « chez moi » dans le refrain ?
 - Qu'est-ce qu'ils disent à propos de la France ?
3. Deuxième écoute (réalisation de la tâche) :
- Quels sont les villes et les pays que vous avez compris ?
 - Quels sont les produits ou caractéristiques que vous identifiez ?
 - Où sont nés les chanteurs ?
 - Qu'est-ce qu'ils disent à propos de leur ville ?
4. Troisième écoute (vérifier et contraster)
5. Post-écoute :

Puis, par équipes, ils doivent analyser les paroles en soulignant les noms des villes d'une couleur et leurs caractéristiques d'une autre couleur afin d'indiquer où se situe chacune sur une carte, présentant les caractéristiques typiques de chaque région, ce qui sera accroché sur le tableau de la classe. Pour ces villes dont les descriptions ne sont pas évidentes à identifier, le professeur doit ajouter d'autres informations pour les guider avec la géolocalisation. A continuation, voici un extrait de la chanson et la carte où ils doivent accrocher les noms des villes :

« Tu connais pas Montpellier ? La plage est tout près d'ici.

On passe tout l'après-midi place de la Comédie.

On prend l'temps, ne viens pas croire qu'on est fainnant (non)

Les arènes de Nîmes jusqu'au palais de Perpignan. »



Après avoir reconstruit la carte de la France, la dernière activité leur offre une problématique : ils veulent faire un voyage avec un copain mais ils ne se mettent pas d'accord sur la destination, c'est pourquoi ils doivent convaincre leurs camarades sur quelle est la meilleur ville touristique de la France, en formulant des phrases telles que « si nous allions à... nous pourrions... » en fonction des caractéristiques qu'ils ont reconnues dans les paroles de la chanson et sur la carte reconstruite.

Dans le tableau suivant nous avons organisé les données de la séance : les activités les critères, les standards d'apprentissage, la temporalité, les contenus et le matériel. Pour avoir une description plus détaillée des activités de cette séance et celles des suivantes, voir Annexe III.

Activités	Critères d'évaluation	Standards d'apprentissage
<p>1. Présentation de la séance</p> <p>2. Connaissons la francophonie</p> <p>3. Découvrons des accents</p> <p>4. La géographie de l'Hexagone à travers la chanson <i>Bienvenus chez moi</i></p> <p>5. Voyage en France avec un ami</p>	<p>L'élève sera capable de :</p> <p>1.1. Identifier le sens général des informations et les détails les plus importants par rapport aux explications du professeur et es vidéos projetées</p> <p>2.1. Produire de textes simples pour exprimer ses connaissances préalables sur le la francophonie en étant permis les pauses et les répétitions d'information afin de favoriser la compréhension de l'interlocuteur.</p> <p>4.1. Écrire correctement des textes en suivant un schéma des structures grammaticales concrètes.</p>	<p>L'élève :</p> <p>1.1. Identifie l'idée générale ainsi que les détails les plus importants des explications du professeur et répond correctement aux questions posées. Identifie au moins trois idées principales exprimées lors de la vidéo reliée à la francophonie. Identifie au moins trois différences parmi les accents francophones. Identifie au moins dix villes et cinq clichés exprimés dans la chanson sur la géographie française.</p> <p>2.3. Exprime son opinion sur les vidéos à propos de la francophonie, des différents accents francophones et de la chanson qui porte sur la géographie française en justifiant adéquatement ses arguments</p> <p>4.3. Écrit au moins trois phrases en employant la formule grammaticale correspondante dans le contexte de la géographie française.</p>
<p>Temporalité</p> <p>50 minutes</p>	<p>Contenus</p> <p>Le conditionnel présent</p> <p>La géographie de la Francophonie</p>	
<p>Matériel</p> <p>La vidéo des accents francophones, la chanson de Bigflo et Oli et la carte de la France</p>	<p>Le vocabulaire des produits régionaux</p>	

4.1.2. Dépasser les clichés en relativisant les stéréotypes

La compétence interculturelle a pour but de réveiller la sensibilité à la diversité culturelle. Comme nous voulons préparer nos élèves pour des situations communicatives favorables et les rendre médiateurs des deux langues, le fait de minimiser l'impact culturel doit être primordial. Pour relativiser les stéréotypes, nous avons choisi le film *Bienvenu Chez les Ch'tis* comme document authentique introducteur. A partir de deux extraits du film, le groupe de français, guidé par le professeur, discutera sur les malentendus qui se sont produits entre les habitants provenant du sud de la France et du Nord, à cause des dialectes. Ces vidéos seront le point de départ pour trouver des ressemblances avec les stéréotypes des villes d'Espagne. Voici les activités proposées pour les deux extraits du film :

1. Pré-écoute (hypothèses) : Quelle est l'émotion exprimée par l'homme ? Dans quelle situation peut-il se trouver ?



2. Première écoute (vérifier les hypothèses, approche globale).
 - Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=SYe-tXwKRkw>
3. Deuxième écoute (réalisation de la tâche)
 - Pourquoi ils ne se comprennent pas ?
4. Troisième écoute (vérifier et contraster)

Cette séquence de compréhension sur la vidéo sera suivie d'une autre séquence similaire par une autre scène du film très amusante :

- Vidéo :

https://www.youtube.com/watch?v=hiyA2z5u5kY&list=PLwdBHoc6xVWwIWA3ZQaj_q9zH3QZELGAS&index=4

1. Première écoute (approche globale) :
 - Pourquoi la scène est comique?
2. Deuxième écoute (réalisation de la tâche) :
 - Quels sont les expressions qu'on lui apprend de la langue chti ?
 - Pourquoi le serveur ne le comprend pas quand il parle ?
3. Post-écoute (comparaison avec la première vidéo): Pourquoi dans la première vidéo, le personnage principal est gêné quand on lui parle en chti et dans la deuxième il est content ? Qu'est-ce qui a changé ?

Après avoir discuté sur les deux extraits et avoir compris que les malentendus existent aussi entre les habitants d'un même pays à cause des stéréotypes, les élèves définiront le mot « stéréotype » en l'écrivant individuellement sur un petit papier. Le professeur écrit la bonne définition dans un autre petit papier et, puis, il les mélange tous dans un bol. Le professeur lit alors chaque définition à haute voix et les étudiants doivent deviner quelle est la définition juste. Ce jeu de devinette est très amusant car les définitions ont l'habitude de se ressembler, donc le fait de deviner peut être compliqué même si la définition du professeur provient d'un dictionnaire. En effet, grâce à la gamification, on transforme l'usage du dictionnaire en un jeu stimulant qui permet d'ailleurs de travailler la compétence d'expression écrite : l'élève doit écrire une définition vraisemblable pour que le reste choisisse la sienne. Celui qui obtient le plus grand nombre de votes sera le gagnant ainsi que celui qui parie pour la bonne réponse.

Finalement, on fera un autre jeu à partir d'un diaporama montrant de diverses images sur les stéréotypes que les espagnols ont sur les français et vice-versa. Tout d'abord, on travaillera avec la méthode directe, c'est-à-dire, un élève décrira l'image et, puis, essaiera de deviner le possible stéréotype et le pays auquel il appartient. On demandera à un autre d'ajouter son opinion à celle de son camarade, au cas où elles seraient différentes. Si le cliché est juste, les élèves doivent discuter sur son origine et argumenter s'ils sont d'accord avec, en employant les formules « je pense que + indicatif » et « je ne pense pas que + subjonctif ». Je vous montre à continuation quelques exemples des images projetés:



Ces images correspondent, par ordre de gauche à droite :

1. Les français ne boivent que du vin.
2. Les français portent toujours des T-shirts rayés et une baguette sous le bras.
3. Les espagnols font toujours la sieste.
4. Les espagnols sont toujours en retard.
5. Les français sont très romantiques.
6. Les espagnols adorent le football.

Parfois, les stéréotypes sont gênants, c'est pourquoi cet exercice aide à travailler les valeurs de l'empathie et du respect envers une culture qu'ils croient connaître mais dont ils ne connaissent en fait que l'image projetée par les clichés. Après avoir bien compris le sujet qui nous concerne, on lancera des questions telles que : « Est-ce que les clichés ont des avantages ou seulement des désavantages ? Ils sont toujours faux ? Est-ce que les stéréotypes existent seulement entre les habitants de différentes régions ? Mettez des exemples. » Ces questions cherchant à réfléchir sur les bénéfices d'un cliché seront répondues par groupes de trois.

Activités	Critères d'évaluation	Standards d'apprentissage
1. Les malentendus chez les ch'tis 2. Dictionnaire 3. Les stéréotypes sont partout ! 4. J'y pense, j'y pense pas	L'élève sera capable de : 1.1. Identifier le sens général des informations et les détails les plus importants guidé par un questionnaire sur la vidéo. 2.1. Produire des textes simples pour donner son opinion personnelle par rapport aux stéréotypes en étant permis les pauses et les répétitions d'information afin de favoriser la compréhension de l'interlocuteur. 4.1. Connaître, sélectionner et appliquer les stratégies les plus adéquates pour élaborer des textes écrits courts.	L'élève : 1.1. Identifie au moins trois idées principales exprimées lors de la vidéo reliée au film Bienvenu chez les Ch'tis 2.4. Fait partie des débats académiques en produisant des textes simples mais structurés en donnant son opinion personnelle sur les images projetées sur le tableau en étant permis plusieurs pauses et des répétitions d'information afin de favoriser la compréhension de l'interlocuteur. 4.3. Écrit au format de dictionnaire au moins une définition courte sur le terme « stéréotype ».
Temporalité 50 minutes	Contenus Le vocabulaire de la vie quotidienne L'expression de l'opinion Le subjonctif	
Matériels Deux extraits du film Bienvenu chez les Ch'tis et un diaporama		

4.2. Les contenus pour travailler la compétence culturelle

Dans les premières séances on a introduit une vision globale de la Francophonie en forgeant les valeurs interculturelles alors que dans les trois séances suivantes, nous allons nous centrer sur des sujets culturels plus précis dans le but de sensibiliser les élèves aux diverses manifestations artistiques provenant du pays voisin, car la musique et la littérature sont des moyens d'expression de la langue qui fournissent du vocabulaire, des expressions idiomatiques et qui nous aident à comprendre les cultures étrangères. La

dernière séance culturelle porte sur le sport puisqu'il est aussi un sujet enraciné dans les cultures et qu'il est un thème d'intérêt pour les élèves.

4.2.1. Travailler la culture à travers le roman policier

La littérature est la plus grande expression de la langue, mais pour les apprenants, ayant un niveau intermédiaire de la langue cible, lire et comprendre un roman pose assez de difficultés, c'est pourquoi la BD est un outil très intéressant pour développer la compétence en lecture et en écriture. De la même façon qu'on prépare les activités pour travailler une lecture en cours, la BD exige une progression d'activités en commençant par une introduction de pré-lecture, suivie par une lecture en balayage et terminée par une lecture attentive qui doit normalement déboucher sur une activité dérivée.

Depuis la fin du XXème siècle, il s'est produit en France un essor du genre policier qui a terminé par s'installer comme le genre littéraire par excellence de ces dernières décennies. Parmi les auteurs français les plus connus, on reconnaît le Prix Goncourt Pierre Lemaitre qui a réussi à s'appropriier du genre et à le réinventer. Pour commencer cette séance, on présentera brièvement le parcours de ce romancier en mettant l'accent sur le résumé d'un de ses romans effrayants comme *Trois Jours et Une Vie* qui peut réveiller de l'intérêt des élèves pour sa lecture.

Pour commencer la séance, nous allons lancer des questions sur leurs goûts littéraires, s'ils n'ont jamais lu des BD, quelle ordre il faut suivre, à quoi servent les onomatopées... Cela servira à favoriser la compréhension de l'activité suivante. Puis on leur donnera un extrait de la série La Brigade Verhoeven (voir Annexe II), les vignettes étant désordonnées, et ce sera à eux de les réorganiser par groupes de deux grâce à une lecture en balayage, devenant un jeu de puzzle très stimulant. La séquence de lecture pour réussir la compréhension du texte se déroulera donc de la façon suivante :

1. Pré-lecture (hypothèses) : En regardant seulement la première image de la BD, faites des hypothèses sur l'identité des personnages principaux et leur relation. Imaginez la routine de Camille (le personnage masculin), quel métier peut-il avoir ?



2. Première lecture (lecture attentive, lecture limitée par groupes)
 - Réorganiser les vignettes
3. Deuxième lecture (en balayage, chercher des informations précises individuellement)
 - Quelle est la relation entre les deux personnages ?
 - Ils sont en train d'écouter la radio ?
4. Troisième lecture (attentive, extraire des informations)
 - Camille lui demande de se marier ?
 - Il lui propose d'habiter avec lui ?
 - Pourquoi Camille ne se sent pas à la hauteur ?
 - Quel type de document passe à la télé ?
 - Quels ont été les conséquences de l'explosion ?

La dernière activité de lecture consiste à faire un résumé collectif sous la forme d'un autre jeu : les élèves feront un cercle et se lanceront une pelote de laine pour indiquer la personne qui doit prendre la parole. Pour les aider, les connecteurs logiques de temps qu'ils doivent utiliser seront sur le tableau (« Au début... après... ensuite... cependant... tout d'un coup... finalement »). D'ailleurs, ils devront intégrer l'emploi du style indirect pour inclure des dialogues dans le résumé.

Finalement, comme activité dérivée, les élèves joueront à Cluedo, un jeu d'énigme inspiré des romans policiers, où les usagers deviennent des vrais enquêteurs d'un crime. Les élèves connaissent la victime mais ils doivent deviner qui est l'assassin et quel était

son mobile en analysant les fiches des témoignages. Pour ce jeu, ils travailleront par groupes de trois en partageant leurs opinions pour enfin donner une solution argumentée, présentée par un porte-parole de chaque groupe.

Activités	Critères d'évaluation	Standards d'apprentissage
1. Le puzzle de la BD 2. Le sommaire collectif 3. Qui est l'assassin ?	L'élève est capable de : 2.4. Accomplir les fonctions communicatives nécessaires, en utilisant les adverbes de temps indiqués préalablement afin de faire un résumé collectif. 3.4. Distinguer les fonctions communicatives littéraires les plus importants du texte pour réorganiser les vignettes chronologiquement de la BD et pour restructurer l'histoire du jeu <i>Qui est l'assassin ?</i> . 4.1. Connaître, sélectionner et appliquer les stratégies les plus adéquates pour élaborer des textes écrits courts	L'élève : 2.3. Raconte et décrit l'histoire de la BD de façon cohérente l'histoire résumée de la BD en employant au moins l'un des adverbes de temps proposés préalablement pour ajouter des phrases cohérentes par rapport à celles de ses camarades et applique les stratégies les plus adéquates pour rédiger les dialogues de la BD au style indirect. 3.2. Identifie les fonctions communicatives littéraires de la BD et comprend le sens général afin de réordonner les vignettes de la DB chronologiquement ainsi que pour ordonner les témoignages tirés du jeu de mystère afin de deviner l'assassin, les motifs et l'arme.
Temporalité 50 minutes	Contenus Le vocabulaire du genre policier Les connecteurs logiques de temps	
Matériels Les vignettes de la BD et le Cluedo	Le style indirect	

4.2.2. Le rap et sa dimension culturelle

Une autre grande expression de la langue, c'est la musique. D'ailleurs, pour les cours de langue étrangère, la musique est toujours une ressource très motivante, c'est pourquoi on a décidé de l'introduire dans notre proposition pour la deuxième fois. Nous avons choisi de parler sur l'évolution du rap en cours de FLE, étant donné qu'il s'agit du genre musical le plus écouté aujourd'hui en France.

Comme activités préalables à une écoute orale, nous introduirons le sujet de la musique en posant des questions, telles que : Est-ce que vous écoutez de la musique ? Quel type de musique ? Quels genres musicaux connaissez-vous ? Qui sont vos chanteurs préférés ? Vous écoutez de la musique française ? Quels chansons ou chanteurs francophones connaissez-vous ? Puis, on mettra des exemples courts de chanteurs francophones, ce qui favorise la compétence culturelle ainsi que la création d'une ambiance décontractée.

A partir d'un Draw My Life, une expression artistique de YouTube qui sert à raconter une histoire accompagnée de dessins, les élèves découvriront l'évolution du rap en France puis ils auront une activité de compréhension orale à faire, pour laquelle on fera deux écoutes afin de répondre aux questions ci-dessous :

- Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=6ZvXzcmhlf4>
- 1. Pré-écoute (hypothèses): Croyez-vous que le rap est né en France ? De quoi pensez-vous que les premiers raps parlaient ?
- 2. Première écoute (vérifier les hypothèses):
 - Dans les années 80, duquel pays est arrivé le Hip Hop ?
 - De quoi parlaient les premiers raps ?
- 3. Deuxième écoute (réalisation de la tâche) :
 - À partir de 1996, le gouvernement passe beaucoup de rap à la _____
 - Dès les années 2000, il y apparaît la crise du téléchargement : les ventes de _____ s'effondrent et le rap s'écoute de plus en plus _____.
 - Le rap continue à être aujourd'hui la musique _____ en streaming.
- 4. Troisième écoute (vérifier et contraster)

Après avoir corrigé l'activité, on fixera notre attention sur une chanson de Bigflo et Oli, deux rappers toulousains qui sont très écoutés actuellement. Cette chanson porte sur un jeune qui en a marre des opinions de tout le monde sur leur vie, c'est pourquoi elle

va nous servir pour retenir les formules des conseils à l'infinitif et au subjonctif. Pour la compréhension des paroles, on suivra le schéma suivant :

- Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=d-VE9Kba3GY>
- 1. Pré-écoute (hypothèses): Faites des hypothèses sur l'histoire de la chanson à partir de ces extraits de la vidéo qui montrent le refrain. Qui sont les gens qui y apparaissent ?



- 2. Première écoute (approche globale):
 - De quoi parle cette chanson ?
 - Qui étaient les gens de l'activité précédente ?
- 3. Deuxième écoute (réalisation de la tâche)
 - Qu'est-ce qu'il lui arrive avec sa meuf ?
 - Et avec sa mère ?
 - Pourquoi il se sent un vieux jeune ?
 - Expliquez l'expression « la nuit porte conseil ».
- 4. Troisième écoute (vérifier et contraster)

Pour l'activité suivante, on propose trois situations dans lesquelles ils devront donner des conseils à des amis à l'écrit en employant l'expression « je te conseille de... + infinitif », « il vaut mieux que tu... + subjonctif » et « à ta place je... + conditionnel ». Finalement, on fera un jeu pour retenir ces formules : les élèves se lèveront et formeront un cercle pour donner des conseils à une personne qui est dans une situation difficile.

Pour choisir le problème, les élèves prendront d'un bol des fiches au hasard proposant des problèmes amusants, parfois bizarres, pour qu'ils soient ingénieux en donnant conseils, par exemple: « mes pieds sentent toujours très mal », « je rêve toutes les nuits qu'on me tue », « mon chien me vole toutes les chaussures et je n'en ai plus », « quand j'écoute de la musique, je ne peux pas m'empêcher de chanter à haute voix, même si je suis au supermarché ou à la bibliothèque »... Pour ce jeu, il faut mémoriser les conseils des camarades car il faut ajouter un conseil en répétant tous les précédents comme dans l'exemple :

- Situation difficile :

Mes pieds sentent toujours très mal.

- Réponses :

Elève 1 : Il vaut mieux que tu te laves les pieds dix fois par jour.

Élève 2 : Il vaut mieux que tu te laves les pieds dix fois par jour et que tu ne te déchausses pas quand tu vas chez un ami.

Élève 3 : Il vaut mieux que tu te laves les pieds dix fois par jour, que tu ne te déchausses pas quand tu vas chez un ami et que tu mettes du déodorant pour les pieds.

Activités	Critères d'évaluation	Standards d'apprentissage
<ol style="list-style-type: none"> 1. Parlons de musique ! 2. L'histoire du rap français 3. Chanson <i>Demain</i> - Bigflo&Oli 4. Être un bon conseiller/ère 5. Mémoriser de bons conseils ! 	<p>L'élève est capable de :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifier le sens général des informations et les détails les plus importants par rapport à la vidéo sur l'histoire du rap français. 2.1. Produire de textes simples pour exprimer son opinion sur la musique, étant permis les pauses et les répétitions d'information afin de favoriser la compréhension de l'interlocuteur. 2.4. Accomplir les fonctions communicatives nécessaires, en employant des structures déclenchant le subjonctif. 3.5. Reconnaître, et appliquer à la compréhension du texte, des structures syntaxiques ainsi que du vocabulaire. 4.1. Connaître, sélectionner et appliquer les stratégies les plus adéquates pour élaborer des textes écrits courts 	<p>L'élève :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifie le sens général du documentaire sur l'évolution du rap ainsi qu'au moins trois détails des plus importants en s'appuyant sur le questionnaire. 2.3. Produit des textes simples en donnant au moins trois avis sur ses préférences musicales et ses connaissances préalables sur la musique francophone. 2.3. Donne au moins quatre conseils en employant les structures déclenchant le subjonctif et ajoute des phrases cohérentes par rapport à celles de ses camarades 3.5. Localise facilement au moins la moitié des informations spécifiques tirées des paroles de la chanson <i>Demain</i>. 4.2. Écrit au moins cinq phrases correctement en appliquant les stratégies les plus adéquates pour donner au moins trois conseils dans une situation imaginaire en employant les deux formes syntaxiques possibles.
<p>Temporalité 50 minutes</p>	<p>Contenus</p> <p>Le vocabulaire de la musique Les formules des conseils à l'infinitif, au subjonctif et au conditionnel</p>	
<p>Matériels Une vidéo sur l'évolution du rap en France et la chanson <i>Demain</i> de Bigflo et Oli</p>		

4.2.3. Travailler la culture à travers le sport

Finalement, et tenant compte des intérêts du groupe sélectionné, nous avons considéré le sport comme dernier sujet culturel à considérer dans notre proposition. Pour cette dernière séance et, comme d'habitude, nous poserons des questions sur les intérêts sportifs de nos étudiants pour recréer une ambiance stimulante. Puis nous allons connaître David Belle, le fondateur du parkour, qui nous présentera son sport à travers un documentaire très intéressant. On fera l'écoute et les élèves devront répondre à une fiche de compréhension orale sur le fonctionnement du parkour, ce qu'il ressent quand il pratique ce sport et ce qu'il fait pour se préparer, entre autres questions.

Comme dans l'activité de compréhension orale sur l'évolution du rap, dans cette écoute ils devront prendre d'abord de petites notes et puis écrire les phrases entières après la deuxième écoute. Voici les questions auxquelles ils doivent répondre :

- Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=JUeHrPazTtY&t=18s>
- 1. Pré-écoute (hypothèses) :
 - Quelle est le sentiment que David Belle ressent le plus en faisant du parkour ?
 - Qu'est-ce qu'il fera pour gagner de la confiance?
- 2. Première écoute (vérifier les hypothèses)
- 3. Deuxième écoute (réalisation de la tâche)
 - Qu'est-ce qu'il fait pour se préparer ?
 - Est-ce que la précision est importante pour le Parkour ? Pourquoi ?
 - Pour quel autre sport, la précision, est-elle aussi importante ?
 - Est-ce que les gens qui pratiquent le parkour sont toujours conscients de ce qu'ils peuvent faire ?
- 4. Troisième écoute (vérifier et contraster)

Ensuite, nous connaissons la vie et la trajectoire de David Belle à travers sa biographie.

1. Pré-lecture (prévoir contenus)
 - C'est quel type de document ?
2. Lecture attentive (chercher des informations précises) : Pour lire la biographie, on la divisera en trois parties et les élèves, étant divisés en groupes de trois, liront attentivement chacun une partie qu'ils devront expliquer à leurs camarades, en appliquant des stratégies de lecture coopérative. Puis, pour retenir les informations

les plus importants de sa biographie, ils répondront selon le paragraphe affecté, à ces questions ci-dessous :

- Pourquoi l'équipe Strade 2 a décidé de faire un documentaire sur David Belle ?
 - Comment s'appellent les gens qui pratiquent le parkour ?
 - Comment est-ce qu'il est devenu acteur ?
3. Activité post-lecture (activités d'expansion sur d'autres compétences) :

Enfin, ils devront remplir une fiche sur un sport inventé en expliquant les règles, s'il s'agit d'un sport d'équipe ou individuel, les matériaux nécessaires, les vêtements, les compétitions... Ils doivent exploiter leur créativité pour redécouvrir des sports à partir d'objets qui peuvent se trouver dans la classe ou pas, comme « lanceur de pantoufles », « coureur de sac de couchage », « sauteur de poubelles », « oreilleball », « lanceur de craies »...Une fois que la fiche sera complète, chacun exposera le fonctionnement de son jeu et le reste devra deviner le nom du sport inventé.

Activités	Critères d'évaluation	Standards d'apprentissage
<p>1. Le Parkour, tu connais ? 2. David Belle nous explique le Parkour 3. David Belle : vie et trajectoire 4. Connaissons nos camarades sportifs !</p>	<p>L'élève sera capable de :</p> <p>1.1. Identifier le sens général des informations et les détails les plus importants.</p> <p>2.1. Produire de textes simples pour exprimer ses connaissances préalables sur le parkour en étant permis les pauses et les répétitions d'information afin de favoriser la compréhension de l'interlocuteur. Produire des textes simples en résumant le contenu de la biographie de David Belle. Produit un texte structuré sur le sport préféré d'un camarade.</p> <p>3.1. Identifier l'information essentielle écrite en registre formel de la bibliographie sur David Belle contenant structures simples et lexique commun.</p>	<p>L'élève :</p> <p>1.1. Identifie au moins trois idées principales exprimées lors de la vidéo reliée au parkour.</p> <p>2.1. Réalise une présentation simple mais bien structurée appuyée sur un questionnaire posé préalablement à un camarade pour organiser le texte oral sur son sport préféré.</p> <p>2.3. Produit des textes simples en donnant au moins un avis sur ses connaissances préalables sur le parkour et sur le documentaire du parkour.</p> <p>Produit un texte simple mais cohérent en résumant le contenu d'au moins un paragraphe sur la biographie de David Belle.</p> <p>3.4. Identifie les sens général d'au moins un paragraphe et il est capable de les synthétiser pour les résumer à ses camarades oralement.</p>
<p>Temporalité</p> <p>50 minutes</p>	<p>Contenus</p> <p>La description d'une action dans le passé Le passé composé</p>	
<p>Matériels</p> <p>Le documentaire de David Belle, sa biographie et les fiches pour la description de leur sport préféré</p>	<p>L'imparfait Le vocabulaire des sports Le présent</p>	

5. Projets pour le développement des compétences culturelle et interculturelle

Comme on a déjà remarqué dans le cadre théorique, l'apprentissage par projets est une méthodologie innovante et stimulante à travers laquelle les élèves apprennent à prendre des décisions (autant individuellement qu'en équipe), augmentent la confiance en eux-mêmes, réalisent les utilités des contenus appliqués au monde réel, retiennent mieux les connaissances et développent plusieurs compétences clé en même temps. C'est pourquoi nous avons considéré cette méthodologie car ses nombreux bénéfices sont indéniables. Le projet final de cette proposition didactique est un atelier de radio qui sera organisé par les élèves, mais on se servira encore une fois de l'approche ludique pour organiser d'ailleurs un jeu de société qui rendra la révision des contenus très motivants avant de créer le projet de radio.

5.1. Le jeu de société

Dans le but de renforcer les contenus des cinq séances, nous avons préparé un jeu de société dont les épreuves sont adaptées au vocabulaire et à la grammaire contenus dans l'unité didactique. La finalité du jeu n'est pas seulement conceptuelle mais il cherche aussi à développer les quatre compétences linguistiques, surtout les compétences orales qui impliquent des stratégies concernant la paraphrase. Avec ce jeu, les élèves développent leur autonomie d'après l'approche actionnelle et appliquent le travail collaboratif qui est crucial pour gagner le jeu.

Le PARTY&CO est un jeu de société très célèbre au niveau mondial qui consiste à réaliser des épreuves réunissant de diverses catégories de compétences comme dessiner, mimer, jouer un rôle, poser des questions... et le travail coopératif a une énorme importance pour pouvoir gagner. Notre groupe, composé de neuf élèves, sera divisé en équipes de trois personnes. L'objectif du jeu est de réussir les épreuves des cases principales du panneau et, dès qu'une équipe a tout réussi, elle doit s'adresser au centre pour passer une dernière épreuve. Les catégories des épreuves sont six :

1. Les mots interdits : Consiste à paraphraser un mot en évitant de dire trois mots qui ressemblent indispensables pour sa définition.
 - Exemple : Définir « stéréotype » sans pouvoir dire « cliché, malentendu, Bienvenu chez les Ch'tis »
2. Gestes : Consiste à mimer avec le corps une action.

- Exemple : Mimer « parkour ».
3. Questions : Consiste à répondre à une question.
 - Exemple : « Qui est le fondateur du parkour ? »
 4. Coïncider/ ne pas coïncider : Consiste à écrire le mot le plus évident qui vient à l'esprit selon un ensemble précis de trois mots et il faut coïncider avec un copain de la même équipe en écrivant le mot sur un petit papier pour le dire en même temps à haute voix.
 - Exemple : Les mots clé sont « ville, vin, sud » et les élèves pensent à « Bordeaux ».
 5. Dessiner : Consiste à dessiner un mot sans pouvoir parler, émettre des sons, mimer ni écrire des numéros ou lettres.
 - Dessiner « un crime ».

Activités	Critères d'évaluation	Standards d'apprentissage
1. PARTY&CO	L'élève est capable de : 1.1. Identifier le sens général des informations et les détails les plus importants par rapport aux différentes épreuves du jeu. 2.1. Participe efficacement dans des activités d'interaction orales dramatisées tirées d'un jeu de société, sans besoin d'un processus préalable de préparation. 2.5. Démontre une certaine maîtrise de la langue cible, en s'appuyant sur des influences de sa langue maternelle afin d'organiser des discours cohérent d'une façon simple mais efficace.	L'élève : 1.3. Capte les explications et les indications faites par ses camarades en identifiant le vocabulaire traité en cours lors des séances précédentes. 2.2. Se débrouille adéquatement dans une situation improvisée, démontrant une certaine maîtrise de la langue cible, en s'appuyant sur des influences de sa langue maternelle afin d'organiser des monologues simples avec des erreurs communs qui n'interrompent la communication. 2.4. Fait partie efficacement des preuves d'interaction orales dramatisées tirées d'un jeu de société produisant des textes simples mais structurés en donnant son opinion personnelle sur les images projetées sur le tableau en étant permis plusieurs pauses et des

<p>Temporalité 50 minutes</p>	<p>Contenus</p> <p>Le conditionnel présent La géographie de la Francophonie Le vocabulaire des produits régionaux Le vocabulaire de la vie quotidienne L'expression de l'opinion Le subjonctif Le vocabulaire du genre policier Les connecteurs logiques de temps Le style indirect Le vocabulaire de la musique Les formules des conseils à l'infinitif, au subjonctif et au conditionnel</p>	<p>répétitions d'information afin de favoriser la compréhension de l'interlocuteur</p>
<p>Matériel</p> <p>Le panneau du jeu PARTY&CO</p>	<p>La description d'une action dans le passé Le passé composé L'imparfait Le vocabulaire des sports Le présent</p>	

5.2.L'atelier de radio

Ce projet est conçu au milieu de mon stage car le centre éducatif disposait d'un projet de radio appelé « Salinas en la onda », grâce auquel les élèves du lycée ont l'opportunité d'organiser des ateliers de radio dans un espace qui simule une véritable station de radio. Pour le registre des podcast, les étudiants préparent les programmes à l'aide d'un professeur et ils discutent sur de diverses expériences, par exemple, ils parlent des données curieuses sur une matière ou font des interviews à des auteurs littéraires invités au lycée pour donner des conférences.

Pour le présent projet, l'atelier de radio servira comme moyen de diffusion de ce qu'on a vu dans les cours de FLE mais de façon indirecte, c'est-à-dire, ils ne vont pas résumer les séances mais ils vont les contextualiser dans des conversations qui peuvent avoir lieu dans un atelier de radio réel.

Tout d'abord, ils doivent planifier les situations et diviser le travail pour que tous collaborent en proportion similaire et pour que tous les sujets des séances soient inclus dans le podcast. En guise d'exemples, je propose les situations et les rôles suivants:

- 1- Un présentateur qui gère la direction du programme sur la diffusion de la Francophonie et qui est chargé de donner la parole aux collaborateurs.
- 2- Un journaliste qui fait une interview à David Belle (rôle joué par un autre étudiant).
- 3- Un passionné des voyages qui téléphone à la radio pour raconter son dernier tour en vélo par les villes de France.
- 4- Un collaborateur qui a une section appelée « conseils d'amour » et deux auditeurs qui appellent pour raconter leurs problèmes, en demandant des conseils.
- 5- Un auditeur qui appelle pour parler des stéréotypes qu'il considère faux après avoir passé le mois de juin à Nice.
- 6- Un correspondant à Paris qui interrompt le programme pour parler d'un fait divers sur un assassinat.

Pour la réalisation, ils doivent décider ensemble les situations et les rôles propres à chacun et rédiger les scénarios par groupes de situation. La prise de ces décisions leur donnera de l'autonomie et de la confiance en eux, en étant le professeur le guide et le contrôleur du projet. La présentation finale du projet correspond à l'enregistrement du podcast dans le vrai atelier de radio. Une fois que le projet est fini, on fera une valorisation en cours en tant que feed-back sur les points forts et les points faibles de leurs actuaciones.

Enfin, comme le podcast sera téléchargé sur le site web du lycée, on fera le projet en français et en espagnol pour que tous les membres de la communauté éducative du centre puissent profiter de son écoute et découvrent la valeur de la compétence interculturelle.

Activités	Critères d'évaluation	Standards d'apprentissage
1. L'atelier de radio	L'élève est capable de : 2.1. Participe efficacement dans des activités d'interaction orales dramatisées tirées d'une émission de radio, en suivant un schéma du scénario préparé préalablement. 2.5. Démonstre une certaine maîtrise de la langue cible, en s'appuyant sur des influences de sa langue maternelle afin d'organiser des discours cohérents d'une façon simple mais efficace.	L'élève : 2.4. Fait partie efficacement des preuves d'interaction orales dramatisées tirées d'une émission de radio produisant des textes simples mais structurés en étant permis plusieurs pauses et des répétitions d'information afin de favoriser la compréhension de l'interlocuteur
Temporalité 50 minutes	Contenus Le conditionnel présent La géographie de la Francophonie Le vocabulaire des produits régionaux Le vocabulaire de la vie quotidienne L'expression de l'opinion Le subjonctif Le vocabulaire du genre policier Les connecteurs logiques de temps Le style indirect Le vocabulaire de la musique Les formules des conseils à l'infinitif, au subjonctif et au conditionnel La description d'une action dans le passé Le passé composé L'imparfait Le vocabulaire des sports	
Matériel Les scénarios des élèves et l'atelier de radio	Le présent	

6. Conclusion

Certainement, travailler les compétences interculturelles en cours de langue est indispensable pour apprendre la langue en contexte et pour rendre les élèves conscients ~~aux élèves~~ de l'importance des valeurs du respect et de l'empathie envers d'autres cultures, étant donné la société plurilingue où l'on habite. À travers l'histoire évolutive des méthodologies visées à enseigner une langue étrangère, nous avons constaté que la société actuelle donne plus d'importance à la communication orale et à l'action qu'aux règles grammaticales. C'est pourquoi, nous avons choisi l'approche actionnelle comme méthodologie, étant d'ailleurs la méthode recommandée par le CECR. En outre, on cherchait à développer la motivation extrinsèque à travers d'autres approches assez récentes : la gamification et l'apprentissage par projets.

Étant ma principale motivation la démonstration de l'efficacité de toutes ces méthodologies pour développer la compétence interculturelle lors de mon stage, je n'ai pas pu confirmer l'effectivité de mes intentions à cause des événements qui se sont produits au niveau mondial et qui ont provoqué la fermeture des centres éducatifs, empêchant la mise en pratique de ma proposition didactique. C'est pourquoi les conclusions sur la présente proposition sont plutôt hypothétiques portant sur une réflexion par rapport à la possible réception de la part des élèves.

Tout d'abord, j'ai trouvé mon stage comme une opportunité à préparer des activités créatives, éloignées des manuels scolaires, afin d'organiser des séances dynamiques et motivantes qui développent les quatre compétences linguistiques ainsi que les compétences culturelle et interculturelle. Pour ce faire, j'ai décidé de créer des activités dont le support principal était le travail collaboratif, l'apprentissage ludique et l'apprentissage par projets car ces méthodologies envisagent l'acquisition de compétences transversales, telles que la prise de décisions et la confiance en soi, octroyant de l'autonomie aux élèves. Dans l'esprit de développer leur motivation, j'ai pris en compte leurs intérêts pour le choix des sujets des séances afin de chercher les documents authentiques et d'actualité idéaux pour travailler les compétences linguistiques et interculturelles.

En outre, on a varié le type de document (chanson, documentaire, BD, photos, Draw my Life...) pour prouver s'ils ont des effets différents sur la motivation selon sa

forme. Certes, ce n'est pas le document isolé qui éveille l'intérêt mais le déroulement des activités et le rôle joué par le professeur ; cependant, le genre du document peut déclencher la motivation intrinsèque dans une plus ou moins large mesure selon sa forme et son contenu.

En ce qui concerne le bon fonctionnement des activités, il est encore malheureusement une énigme. Mais certainement, la séance proposée pour travailler la compétence interculturelle sur les clichés entre pays est une adaptation d'une séance que j'ai déjà faite en cours d'ELE pendant mon expérience en tant qu'assistante de langue et, comme elle a bien marché, j'ai décidé de l'adapter pour les élèves espagnols. En France, je travaillais avec tous les niveaux de collège la compétence interculturelle et, cette séance-là sur l'image stéréotypée que d'autres pays avaient sur la France les a vraiment étonnés, en déclenchant de la surprise et, par conséquent, de la motivation extrinsèque les accrochant fortement aux explications.

Par rapport aux deux projets finaux, le PARTY&CO et l'atelier de radio, ce sont des projets dont la clé pour atteindre de bons résultats réside sur la mise en œuvre du travail collaboratif. Même si le fonctionnement et l'approche de chacun sont différents, les élèves doivent travailler en équipe pour passer les épreuves du jeu et pour organiser un programme de radio cohérent. À mon avis, les deux produits sont très motivants pour les élèves grâce à leur implication dans la création du contenu qui devient une façon très efficace pour retenir les connaissances.

En conclusion, la compétence interculturelle a été envisagée d'après une approche actionnelle, dont la motivation extrinsèque est abordée depuis nombreux points de vue et dont les projets finaux servent comme assemblage de toutes les séances précédentes, portant d'ailleurs sur le développement de valeurs transversales très importants pour la formation des étudiants.

7. Bibliographie

- Compétence interculturelle

AKKARI, Abdeljalil, (2009). Introduction aux approches interculturelles en éducation. Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation, Université de Genève. Récupéré de file:///C:/Users/Laura/Downloads/unige_21763_attachment01.pdf

Consejo de Europa, (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación (ISBN: 84-690-1675-X). Récupéré de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer

Mora Vargas, Ana Isabel (1998). Enfoque curricular tradicional versus enfoque holístico. *Revista Educación*, 22(2): 141-152. Récupéré de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/5265/5065>

- Francophonie

BUTZBACH, Muchèle, MARTÍN NOLLA, Carmen, PASTOR, Colorès-Danièle, SARACÍBAR ZALDÍBAR, Inmaculada, NÚÑEZ CASTAÍN, Reyes et FACHE, Régine. (2015) Parachute 3 Méthode du français Livre de l'élève. Madrid, España. Santillana Français.

Ministère de l'Europe et des Affaires étrangères, (2020). Francophonie et langue française. Recuperado de <https://www.diplomatie.gouv.fr/fr/politique-etrangere-de-la-france/francophonie-et-langue-francaise/>

- Motivation

PROT, Bigitte. (2005). *Pedagogía de la motivación : cómo despertar el deseo de aprender*. Madrid, España. Narcea, S.A. de ediciones.

ROUSSEL, Patrice. (2000). La motivation au travail- concept et théories. LIRHE, Université Toulouse I - Sciences Sociales Note n° 326. Récupéré de http://alain.battandier.free.fr/IMG/pdf/lirhe_note_326-00.pdf

TROUILLOUD, David et SARRAZIN, Philippe. (2003) Les connaissances actuelles sur l'effet Pygmalion : Processus, poids et modulateurs. *Revue Française de Pédagogie*,

INRP/ENS éditions, pp.89-119. fihal00388839f. Récupéré de https://hal.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/388839/filename/Trouil_Sar_RFP_2003.pdf

- **Méthodologie**

GALLEGO, Francisco J., MOLINA, Rafael et LLORENS, Faraón. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Dpto. de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial Universidad de Alicante. Récupéré de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195>

MARTÍN SÁNCHEZ, Miguel A. (2009) Historia de la metodolgia de enseñanza de lenguas extranjeras. *Tejuelo*, n° 5, pp. 54-70. ISSN 1988-8430. Récupéré de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2983568>

PUREN, Christian. (2006) De l'approche communicative à la perspective actionnelle. *Le Français dans le Monde* n° 347, sept.-oct. 2006, pp. 37-40. Paris : FIPF-CLE international. Récupéré de https://sandrinemeldener.files.wordpress.com/2014/03/puren_2006g_configurations_didactiques_revueflm_n347-3.pdf

TOPEDELEENLI, Nezahat. (2003) Une approche méthodologique récente dans l'enseignement/apprentissage des langues : apprentissage par projet(s). *Dialnet*. Université Gazi (Turquie). El texto como encrucijada: estudios franceses y francófonos / coord. por Ignacio Iñarrea Las Heras, María Jesús Salinero Cascante, Vol. 2, 2003, ISBN 84-95301-86-5, pp. 743-746. Récupéré de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1011647>

- **Documents officiels d'enseignement en Castille et León**

Castilla y León (2015) « *Ordre EDU/362/2015*, du 4 mai, dans laquelle s'établit le programme et sont réglementés la mise en œuvre, l'évaluation et le développement de l'éducation secondaire obligatoire dans la région de Castilla y León », *Boletín Oficial de Castilla y León*, le 8 mai 2015 (86), pp. 32051–32480.

Castilla y León (2015) « *Ordre EDU/363/2015*, du 4 mai, dans laquelle s'établit le programme et son réglementés la mise en œuvre, l'évaluation et le développement du

baccalauréat dans la région de Castilla y León », Boletín Oficial de Castilla y León, le 8 mai 2015 (86), pp. 32481 – 32984.

Council de l'Europe (2001). Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues : Apprendre, Enseigner, Evaluer. *Unité des Politiques linguistiques*, Strasbourg. Editions Didier, I SBN 227805075-3.

Annexe 1 : Extraits du livre *Parachute*

LEÇON 3
JE LIS ET JE DÉCOUVRE

ILS ONT ENVIE



BAKARY, 15 ans, Dakar (Sénégal)

Bakary vient d'une famille très pauvre des environs de Dakar, au Sénégal. Il a pu aller à l'école grâce à une association qui accueille et scolarise les enfants des rues. Maintenant, c'est le plus âgé de son école, et il organise des activités de sports et de loisirs pour les plus jeunes. Il est devenu membre d'ATD Quart Monde, une organisation qui lutte contre la pauvreté extrême.

LÉA, 14 ans, Avallon (France)

Léa participe, avec dix autres jeunes, à un chantier écologique : ils vont transformer un terrain vague en jardin collectif. Ce jardin sera cultivé par les habitants des alentours, qui partageront les produits récoltés. La conseillère pédagogique à la DRJS (Direction Régionale de la Jeunesse et des Sports) explique : « À travers cette action, les jeunes participent vraiment et se sentent utiles. Il y aura aussi une contrepartie pour eux : un séjour dans un refuge en moyenne montagne. »



LORÈNE, 16 ans, Trois-Rivières (Canada)

Lorène fait partie du « club solidarité » de son collège. Leur objectif ? Aider les autres ! « L'été dernier, j'ai fait du bénévolat à l'hôpital. J'ai raconté des histoires aux enfants malades. Je pense qu'être bénévole, c'est avoir la chance d'être avec des gens merveilleux, et aussi d'acquérir des compétences pour l'avenir. J'invite tout le monde à faire du bénévolat ! C'est incroyable ! »

60 soixante

'AGIR

Lis ces articles et retrouve le rêve, l'action et la devise de chacun de ces jeunes.

UN RÊVE

- Une planète verte, sans pollution
- Un monde où la solitude n'existe plus
- Mettre fin à la pauvreté

UNE ACTION

- Aider les autres gratuitement
- Aider les enfants des rues
- Protéger la nature

UNE DEVISE

- « Tout le monde a droit à une chance. »
- « Donner rend heureux. »
- « Nous n'héritons pas de la terre de nos parents, nous l'empruntons à nos enfants. »

ATELIER D'ÉCRITURE

U5

Savoir remercier

Je vous remercie pour tous vos gentils cadeaux et vous fais de gros bisous,

Gabriel



Ce message est pour toute la classe. J'ai bien reçu tous les devoirs, les BD et les jeux que vous m'avez envoyés. Les journées sont longues à l'hôpital. Ça m'aide à faire passer le temps. Merci bien aussi pour les visites. Ça m'a fait très plaisir. À très bientôt, Jules

Salut ! Merci d'être venus à ma fête !!!
 Et merci pour le ménage après ! Mes parents ont apprécié ! À quand la prochaine ?
 Bises
 Amandine qui vous adoore...

As-tu moins de 18 ans et tu es motivé(e) pour passer à l'action ? Alors comme 10 000 autres jeunes en France, monte ta « Junior Association » et profite de tous les avantages d'une véritable association pour réaliser ton projet.

Recherche sur Internet plus d'information sur les « Juniors associations ». Quels types de projets t'intéressent ? Pourquoi ?

C genial, grâce à toi j'ai eu un 15 en géo.
 Merci 1 000 fois. Je t'invite à voir un film chez moi + pizza. Ok ? Biz

- 1 Lis ces messages. Quelles sont les différentes formules pour remercier quelqu'un ?
- 2 Quelles sont les formules les plus formelles ? Quelles sont les plus familières ?
- 3 Choisis un modèle et rédige un message de remerciements.

ORTHOGRAPHE

On écrit **a**, **à** ou **as** ?
 Tu **as** remercié Julie d'être venue **à** ta fête ?
 Cela ne t'**a** pas fait plaisir ?

» **DICTÉE** Écoute et écris.

Annexe II : BD *La Brigade Verhoeven*



Annexe III : Unité didactique

TABLEAU GÉNÉRAL DE L'UNITÉ DIDACTIQUE

	Objectif(s)	Contenus	Activités
<p>Étape : Bachillerato</p> <p>Niveau : B2</p> <p>Année scolaire : 2° de Bachillerato</p>	<p>f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.</p> <p>k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</p> <p>l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.</p>	<p>Bloc 1. Compréhension de textes oraux. : 1.1.1., 1.1.3., 1.4</p> <p>Bloc 2. Production de textes oraux : expression et interaction : 2.1.2.1., 2.1.2.4., 2.4.2, 2.4.4, 2.7.</p> <p>Bloc 3. Compréhension de textes écrits : 3.1.2, 3.1.3, 3.4</p> <p>Bloc 4. Production de textes écrits : expression et interaction : 4.1.2.1.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation de la séance 2. Connaissons la francophonie 3. Découvrons des accents 4. La géographie de l'Hexagone à travers la chanson <i>Bienvenue chez moi</i> 5. Voyage en France avec un ami 6. Les malentendus chez les ch'tis 7. Les stéréotypes sont partout ! 8. J'y pense, j'y pense pas 9. Le puzzle de la BD 10. Lecture à haute voix 11. Le sommaire collectif 12. Qui est l'assassin ? 13. L'histoire du rap français 14. Parlons de musique ! 15. Chanson <i>Demain</i> - Bigflo&Oli 16. Etre un bon conseiller/ère Mémoriser de bons conseils ! 17. Le Parkour, tu connais ? 18. David Belle nous explique le Parkour 19. David Belle : vie et trajectoire 20. Connaissons nos camarades sportifs !

Temporalité :	Critères d'évaluation	Standards d'apprentissage évaluable
Six séances	Bloc 1. Compréhension de textes oraux : 1.1., 1.3. Bloc 2. Production de textes oraux : expression et interaction : 2.1., 2.5., 2.4., 2.7 Bloc 3. Compréhension de textes écrits : 3.1., 3.5. Bloc 4. Production de textes écrits : expression et interaction : 4.1	Bloc 1. Compréhension de textes oraux : 1.1., 1.3. Bloc 2. Production de textes oraux : expression et interaction : 2.1, 2.3., 2.4 Bloc 3. Compréhension de textes écrits : 3.2., 3.4, 3.5 Bloc 4. Production de textes écrits : expression et interaction : 4.1., 4.2, 4.3
Compétences clé	Compétence en lecture et en écriture. Compétences multilingue. Compétence personnelle et sociale et la capacité d'apprendre à apprendre. Compétence relative à la sensibilité et à l'expression culturelles.	
Prise en compte de la diversité	Ce n'est pas nécessaire.	

Activité numéro 1- séance numéro 1		
Titre: Présentation de l'unité	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 5 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Rien
Standards d'apprentissage évaluable: 1.1		
Input linguistique: Bonjour à tous ! Aujourd'hui, nous allons commencer une nouvelle unité didactique. Elle englobera six séances, dont cinq porteront sur de divers sujets culturels et dont la dernière sera dédiée à renforcer les sujets des autres séances en jouant au Party&Co. Je vous expliquerai le fonctionnement du jeu dans la séance correspondante. Pour en jouer, vous devez retenir les contenus des cinq séances, donc... soyez attentifs, s'il vous plaît. Vous avez bien compris ? D'accord. C'est parti, on commence !		

Activité numéro 2- séance numéro 1		
Titre: Connaissances la francophonie	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Fiche avec les questions.
Standards d'apprentissage évaluable: 1.1., 2.3		
Input linguistique: Pour cette première séance, j'aimerais savoir ce que vous connaissez préalablement sur la francophonie. Devant vous, vous avez une fiche avec des questions sur la francophonie. Je vais vous laisser 2 minutes pour les répondre individuellement et puis on discutera à l'oral ces questions.		

Activité numéro 3- séance numéro 1		
Titre: Découvrons des accents	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 5 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=Za833glhefQ

<p>Standards d'apprentissage évaluable: 1.1., 2.3</p>
<p>Input linguistique:</p> <p>Étant donné que le français est une langue parlée partout, c'est donc évident qu'il y a des accents différents. C'est pourquoi on va regarder la vidéo suivante et vous allez me dire quelles sont les différences que vous y trouvez parmi ces francophones au cas où il y en aura.</p> <p>*on regarde la vidéo*</p> <p>Allez-y, Quelles sont les différences que vous avez remarquées à propos de la pluralité d'accents ? Ça nous arrive aussi aux hispanophones ? Avec qui ?</p>

<p>Activité numéro 4- séance numéro 1</p>		
<p>Titre: La géographie de l'Hexagone à travers la chanson <i>Bienvenus chez moi</i></p>	<p>Typologie: Activité d'introduction</p>	<p>Temporalité: 20 minutes</p>
<p>Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places pour décrire la carte et, puis, ils passeront au tableau pour coller les noms des villes sur la carte de la France</p>	<p>Recours: Une carte de la France avec les produits régionaux projetée sur le tableau, des petites cartes plastifiées avec les noms des villes et du scotch. Chanson : https://www.youtube.com/watch?v=PTJLmBfG8yc</p>	
<p>Standards d'apprentissage évaluable: 1.1., 2.3</p>		
<p>Input linguistique:</p> <p>Pour l'activité suivante, nous allons focaliser sur la géographie politique de l'Hexagone et des pays francophones limitrophes. Pour en parler, nous allons travailler avec une chanson de rap qui nous présente les clichés sur les villes les plus connues de la France. Tout d'abord, vous allez me décrire cette carte de la France avec les produits les plus typiques de chaque région. Vous pouvez me dire quels produits vous pouvez y identifier ?</p> <p>*Les élèves décrivent la carte et les produits à l'oral*</p> <p>Maintenant, nous allons écouter cette chanson à Bigflo&Oli appelé <i>Bienvenu chez moi</i> et vous allez me dire, quelles sont les villes et les produits que vous entendez. On fera deux écoutes pour récolter ce vocabulaire. Ensuite, vous allez coller sur la carte de la France ces petites cartes plastifiées contenant les noms des villes mentionnées par la chanson en raison des descriptions que les rappeurs font.</p>		

***Pour les villes qui ne présentent pas de descriptions suffisamment claires permettant les localiser, le professeur guidera les élèves en ajoutant d'autres descriptions selon les produits qui apparaissent sur la carte.

Activité numéro 5- séance numéro 1		
Titre: Voyage en France avec un ami	Typologie: Activité de renfort	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Le tableau pour écrire l'explication grammaticale et le cahier d'exercices des élèves pour faire l'activité.
Standards d'apprentissage évaluables: 4.3.		
Input linguistique: Maintenant, vous allez imaginer que vous allez faire un voyage en France avec un ami et que vous êtes en train de discuter sur la ville où vous y irez. Pour prendre la décision, vous allez choisir cinq villes et dire ce que vous pourriez y faire en employant la formule « si nous allions à..., nous visiterions/ irions à/ mangerions... ». C'est-à-dire « si + imparfait... +, + conditionnel. Par exemple : <i>si nous allions à Bordeaux, nous visiterions des vignobles.</i> Attention aux temps verbaux parce qu'en espagnol on emploierait le subjonctif et en français c'est impossible de l'utiliser après la conjonction « si ». Copiez la formule et l'exemple, s'il vous plaît, et écrivez l'exercice à la suite. ***S'il n'y a pas de temps pour terminer cette activité en cours, les élèves la feront à la maison.		

Activité numéro 1 - séance numéro 2		
Titre: Les malentendus chez les ch'tis.	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 15 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=SYe-tXwKRkw Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=hiyA2z5u5

	kY&list=PLwdbHoc6xVWwIVA3ZQaj_q9zH3QZELGAS&index=4
Standards d'apprentissage évaluable: 1.1.	
Input linguistique: Bonjours à tous, la séance d'aujourd'hui portera sur les stéréotypes et les malentendus qu'ils peuvent provoquer. Tout d'abord, quelqu'un peut m'expliquer ce que c'est un stéréotype ? Très bien, c'est une opinion tout faite qu'on a sur un groupe plus ou moins grand. Et qu'est-ce que c'est un malentendu ? C'est le fait d'avoir un problème de compréhension entre les interlocuteurs. Etant ces deux concepts clairs, je vais mettre deux vidéos du film Bienvenu chez les Ch'tis et on va y réfléchir à l'oral.	

Activité numéro 3 - séance numéro 2		
Titre: Les stéréotypes sont partout !	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 20 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places	Recours: Un ordinateur et un dispositif pour projeter sur le tableau le diaporama avec les images des stéréotypes.	
Standards d'apprentissage évaluable: 2.4.		
Input linguistique: Maintenant, nous allons découvrir les stéréotypes qui existent autour de différents pays, mais surtout autour de la France et de l'Espagne. Je vais vous montrer des images et vous devez les décrire, deviner le stéréotype et le pays auquel fait référence.		

Activité numéro 4 - séance numéro 2		
Titre: J'y pense, j'y pense pas !	Typologie: Activité de renfort	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places	Recours: Un ordinateur et un dispositif pour projeter sur le tableau le diaporama avec les images des stéréotypes. Une petite boule bleue et une petite boule rouge.	

<p>Standards d'apprentissage évaluable: 2.4.</p>
<p>Input linguistique:</p> <p>Après avoir reconnu tous les stéréotypes, vous allez me dire si vous êtes d'accord ou pas en employant « je pense que + indicatif/ je ne pense pas que + subjonctif » et pourquoi. Exemple : Je pense que les français disent « Oh là là » tout le temps parce que quand j'habitais en France je l'entendais partout. // Je ne pense pas que les espagnols soient toujours en retard parce que mes amis et moi sommes très ponctuels. #Le professeur décidera si la phrase est affirmative ou négative en jetant une petite boule bleue ou rouge aux élèves. Boule bleue= phrase affirmative /Boule rouge = phrase négative.#</p>

Activité numéro 1 - séance numéro 3		
Titre: Le puzzle de la BD	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Deux planches découpées de la série <i>La Brigade Verhoeven</i> .
Standards d'apprentissage évaluable: 3.2.		
Input linguistique:		
<p>Bonjours à tous ! Aujourd'hui nous allons parler de la BD et du genre policier à travers les vignettes de La Brigade Verhoeven, une création à Pierre Lemaitre. Tout d'abord, nous allons voir le vocabulaire propre aux BD tel que bulle, vignette, planche...Après, vous avez deux planches coupées en vignettes et vous devez les réorganiser.</p>		

Activité numéro 4 - séance numéro 3		
Titre: Le sommaire collectif	Typologie: Activité de renfort	Temporalité: 15 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Rien
Standards d'apprentissage évaluable: 2.3.		

Input linguistique:

Enfin, on va rédiger un sommaire collectif de la BD en énonçant chacun une phrase. Il faut utiliser les connecteurs logiques de temps que je vais vous indiquer. Je vous écoute !
 #Au début... après... ensuite... cependant... tout d'un coup... finalement...#

Activité numéro 5 - séance numéro 3		
Titre: Qui est l'assassin ?	Typologie: Activité de renfort	Temporalité: 25 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront en groupes de 3		Recours: Fiches avec l'histoire de l'assassinat.
Standards d'apprentissage évaluable: 3.2.		
Input linguistique:		
<p>Pour l'activité suivante, j'ai préparé un jeu de Cluedo pour pratiquer avec le vocabulaire du genre policier. Nous aurons un assassinat avec un mobile, un mort, un assassin, des pistes, des traces, peut-être des complices et des témoignages. Je vais vous faire passer l'histoire de l'assassinat avec les témoignages des suspects. Vous allez vous mettre en groupes de trois personnes pour tout lire individuellement et, puis, vous allez discuter sur qui est l'assassin, comment il l'a tué et pourquoi il l'a fait.</p>		

Activité numéro 1 - séance numéro 4		
Titre: Parlons de musique !	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Un ordinateur et des haut-parleurs.
Standards d'apprentissage évaluable: 2.3		
Input linguistique:		
<p>Avant de parler de la musique francophone, j'aimerais connaître vos préférences musicales. Est-ce que vous écoutez de la musique ? Quel type de musique ? Quels genres musicaux connaissez-vous ? Qui sont vos chanteurs préférés ? Vous écoutez de la musique française ? Quels chansons ou chanteurs francophones connaissez-vous ? Voici des exemples de chanteurs qui sont très à la mode en France.</p>		

Activité numéro 2- séance numéro 4		
Titre: L’histoire du rap français	Typologie: Activité d’introduction	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places	Recours: Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=6ZvXzcmhlf4 Fiche avec les questions	
Standards d’apprentissage évaluable: 1.1.		
Input linguistique: Bonjour à tous ! Aujourd’hui, nous allons se plonger dans la culture musicale francophone. Tous d’abord, nous allons faire une activité de compréhension orale sur l’évolution du rap en France. Je vais vous faire passer les fiches avec les questions et, puis, nous allons écouter deux fois la vidéo pour que vous complétiez les fiches. Après, je vais vous laisser une minute pour comparer les réponses avec vos copains et on corrige.		

Activité numéro 3 - séance numéro 4		
Titre: Chanson <i>Demain</i> - Bigflo&Oli	Typologie: Activité d’introduction	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places	Recours: Vidéo	
Standards d’apprentissage évaluable: 3.5.		
Input linguistique: Nous avons constaté que le rap est le style de musique le plus écouté en France, c’est pourquoi aujourd’hui nous allons travailler avec une chanson à Bigflo&Oli. Ce sont les rappeurs les plus jeunes qui ont acquis une certaine réputation. Ils sont deux frères d’origine toulousaine, dont la mère est algérienne et le père est argentin. La chanson qu’on va écouter s’appelle <i>Demain</i> . Je vais vous faire passer les paroles de la chanson et vous allez me dire ce dont elle parle. Après, vous devez trouver dans les paroles la liste de vocabulaire que je vous ai indiqué à la suite.		

Activité numéro 4 - séance numéro 4		
Titre: Etre un bon conseiller/ère	Typologie: Activité de renfort	Temporalité: 10 minutes

Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places	Recours: Rien
Standards d'apprentissage évaluable: 4.2.	
Input linguistique: Pour l'activité suivante, vous devez donner des conseils à des amis en employant l'expression « je te conseil de... + infinitif » et puis vous allez transformer la même phrase sous la forme « il faut mieux que tu... + subjonctif ». Vous devez préalablement indiquer la situation pour laquelle vous donnez ce conseil. Exemple : Situation : Un ami est triste parce qu'il a eu de mauvaises notes et sa mère s'est fâchée contre lui. <i>Je te conseille de réviser pour le prochain examen.</i> <i>Il faut mieux que tu révises pour le prochain examen.</i> <i>A ta place, je révisais pour le prochain examen</i> Vous devez écrire aux moins 5 conseils pour de différentes situations.	

Activité numéro 5 - séance numéro 4		
Titre: Mémoriser de bons conseils !	Typologie: Activité de renfort	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves sont debout en formant un cercle.	Recours: Un bol avec des conseils pliés.	
Standards d'apprentissage évaluable: 2.3.		
Input linguistique: Maintenant, vous serez tous le même conseiller. On se lève et on va faire tous un cercle. Moi, je vais vous donner une situation et vous allez me donner des conseils un par un en répétant les conseils précédents. Vous devez utiliser l'expression « il faut mieux que tu + subjonctif ». Pour vous aider, j'ai ici un bol contenant de papiers pliés avec des conseils possibles que vous pouvez me donner. Ils sont à l'infinitif et vous devez les conjuguer au subjonctif. Exemple : J'en ai marre d'oublier tout le temps les devoirs que je dois faire. Réponses : Il faut mieux que tu achètes un agenda. Il faut mieux que tu achètes un agenda et que tu écrives tous les devoirs. Il faut mieux que tu achètes un agenda, que tu écrives tous les devoirs et que tu la lises tous les jours.		

Activité numéro 1 - séance numéro 5		
Titre: Le Parkour, tu connais ?	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 5 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Rien
Standards d'apprentissage évaluable: 2.3.		
Input linguistique: Bonjour à tous ! Aujourd'hui, nous allons découvrir un sport d'origine française : le Parkour. Est-ce que vous connaissez ce sport ? Vous savez à quoi consiste-il ? Quelqu'un parmi vous pratique ce sport ? Et des amis à vous ? Est-ce que vous aimeriez le pratiquer ? Pourquoi ?		

Activité numéro 2 - séance numéro 5		
Titre: David Belle nous explique le Parkour	Typologie: Activité d'introduction	Temporalité: 10 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=JUeHrPazTtY
Standards d'apprentissage évaluable: 1.1., 2.3.		
Input linguistique: Voilà une vidéo sur David Belle. Il est considéré le créateur de ce sport et il va nous raconter son expérience avec le parkour : ce qu'il fait, comment il se sent avec, la quantité de répétitions qu'il fait... Vous avez devant vous une fiche de compréhension orale à compléter. Je vais mettre la vidéo deux fois et on corrige.		

Activité numéro 3 - séance numéro 5		
Titre: David Belle : vie et trajectoire	Typologie: Activité de renfort	Temporalité: 15 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places		Recours: Biographie de David Belle

Standards d'apprentissage évaluable: 2.3., 3.4.
Input linguistique: Maintenant, nous allons connaître la vie et le parcours de David Belle. Vous allez faire une lecture coopérative, c'est-à-dire, on va diviser le texte en trois paragraphes et en groupes de trois personnes, vous allez lire chacun un paragraphe et puis vous devez le résumer aux autres oralement. Je vous donne 5 minutes pour lire le paragraphe qui vous correspond et 5 minutes pour la mise en commun du groupe. Quand vous aurez fini, vous devez répondre aux questions sur le texte.

Activité numéro 4- séance numéro 5		
Titre: Connaissons nos camarades sportifs !	Typologie: Activité de renfort	Temporalité: 20 minutes
Organisation de la classe: Les élèves seront assis à leurs places.	Recours: Rien	
Standards d'apprentissage évaluable: 2.1.		
Input linguistique: Pour cette activité, vous allez décrire un sport inventé en suivant le schéma que je vais vous donner. Vous remplissez la fiche et puis vous allez exposer le fonctionnement de ce sport pour que le reste devine son nom.		