

Favoriser la communication orale... et la prise de parole!

Activités
ludiques et
créatives

Stratégies
visant l'intégration
de **référénts**
culturels



Soyez les bienvenus!

Natalie Labossière

Directrice pédagogique



Apprentissage Illimité
aha Learning

Ma PAROLE!



Activités
ludiques et
créatives

Stratégies
visant l'intégration
de **référénts**
culturels

Feuilles
reproductibles
avec illustrations
en couleurs

**GUIDE D'ANIMATION
POUR LIBÉRER LA PAROLE
À L'ÉCOLE DE LANGUE FRANÇAISE**



Apprentissage Illimité
aha Learning

Les
MOTS
pour le
DIRE!

Libérer la parole!

- Stimuler l'engagement
- Développer des compétences
- Co-crée

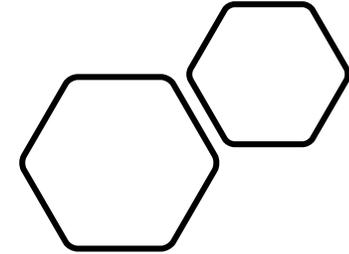
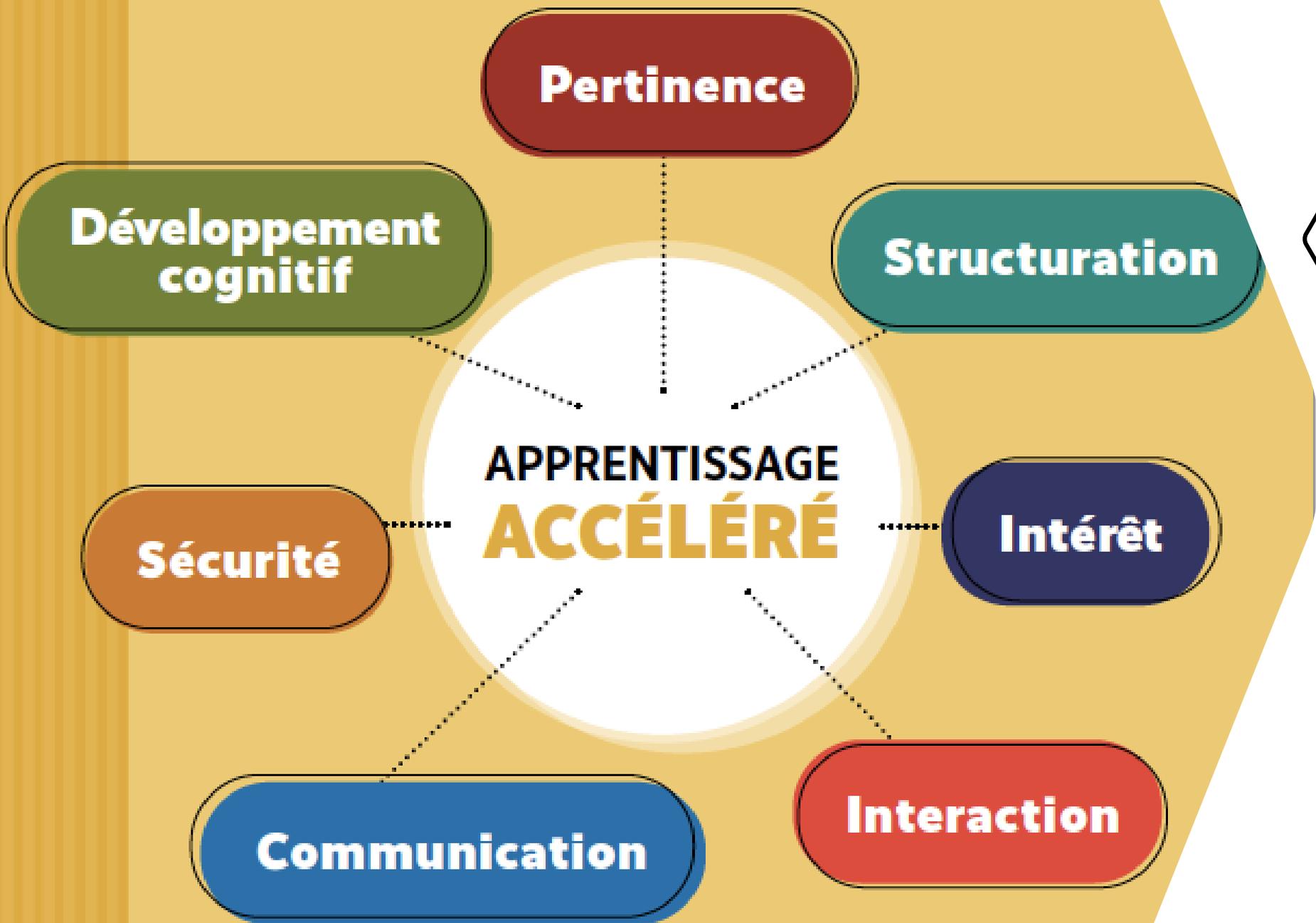


Apprentissage Illimité
aha Learning

Qu'est-ce qui m'allume?

Qu'est-ce qui me motive à participer?







« L'activité fait appel à mes émotions,
elle est captivante. »

INTÉRÊT

Qu'est-ce qui rend intéressante l'activité?

- Une activité est intéressante quand les participants s'engagent à la fois sur les plans physique, mental et émotionnel.
- Pour certains élèves, « intéressant » veut dire quelque chose de nouveau, de surprenant ou d'inattendu. Pour d'autres, « intéressant » veut dire connu, prévisible et contrôlable.



« L'activité colle à mon vécu. »



PERTINENCE

En quoi l'activité rend-elle pertinent l'apprentissage du français?

- Elle est rattachée à ce qui est important pour l'élève.
- Elle est concrète et satisfaisante dans l'immédiat.



Apprentissage Illimité
aha Learning



« Je me sens en sécurité au sein du groupe et pendant l'activité. »

SÉCURITÉ

Qu'est-ce qui rend sécurisant l'apprentissage du français?

- Les paramètres de l'activité sont clairs et tiennent compte des habiletés de l'élève.
- Quand l'ambiance est accueillante, les élèves sont encouragés à prendre des risques, à faire des essais et même à échouer. Les élèves se sentent appuyés à toutes les étapes de l'apprentissage.
- On ne stigmatise aucun élève, l'attention est partagée parmi tout le groupe.



Apprentissage Illimité
aha Learning



« L'activité me permet d'entrer en relation avec des personnes qui comptent pour moi. »

INTERACTION

Comment l'interaction peut-elle aider à apprendre le français?

- L'interaction touche à l'affectif et aux relations humaines. Jouer ensemble offre une excellente occasion de bâtir une relation plus forte.
- Le défi que présente le jeu est souvent apprécié, même par les plus réticents à l'interaction.



« Je peux me faire comprendre et comprendre l'autre. »



COMMUNICATION

Comment rendre authentique la communication en français?

- Les élèves sont motivés à apprendre une langue pour faire connaître leurs besoins, leurs désirs, leurs préférences, leurs opinions et interagir avec les autres.
- Les activités ludiques proposent des situations de communication authentique. L'élève est motivé à s'exprimer en français pour réussir la tâche.





« L'activité est organisée pour que je comprenne bien. »

STRUCTURATION

Comment présenter la langue pour faciliter l'apprentissage du français?

- Pour que l'élève réussisse sa tâche de communication, on lui fournit progressivement les structures, le vocabulaire et les modèles nécessaires.





« J'apprends quelque chose de nouveau dans divers domaines. »

DÉVELOPPEMENT COGNITIF

Comment la nouvelle information motive-t-elle l'élève?

- C'est motivant d'apprendre quelque chose de nouveau dans un de ses domaines d'intérêt. Par exemple : apprendre les couleurs en explorant divers drapeaux du monde ou le design des affiches publicitaires de films en français.
- Chacun privilégie un canal différent pour accueillir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être nouveaux. Le point d'entrée de la langue orale peut être kinesthésique, visuospatial, musical, naturaliste, logico-mathématique, interpersonnel ou intrapersonnel.



1 Susciter l'engagement

- Susciter l'engagement des élèves
- Faire des liens
- Activer les connaissances antérieures
- Outiller
- Modeler
- Encourager l'essai et l'erreur

2 Activer la réflexion et l'action

- Développer la compétence et la compréhension
- Accompagner
- Favoriser la collaboration

3 Réalisation

Amener les élèves à:

- Réagir
- Créer
- Se mobiliser
- Contribuer

INFOS DE BASE DE L'ACTIVITÉ

EN UN COUP D'ŒIL

- Regroupements
- Matériel nécessaire

OBJECTIFS DE COMMUNICATION

OBJECTIFS DE LANGUE

SÉQUENCE D'ACTIVITÉS : DEUX FAÇONS DE NAVIGUER LE GUIDE

1 CHOISIR UNE SÉQUENCE D'ACTIVITÉS :

14 fiches, chacune regroupant 3 activités séquentielles pour stimuler l'oral spontané et l'engagement des élèves dans la découverte et le rayonnement des référents culturels.

- **EN ROUTE**
Activité pour susciter l'engagement des élèves et activer la langue
- **A VOUS MAINTENANT**

Ma PAROLE!
LAISSE-MOI TE DIRE COMMENT FAIRE

OBJECTIFS DE COMMUNICATION

- Donner et obtenir des instructions.

OBJECTIFS DE LANGUE

- Identifier les parties du code et leur position.
- Utiliser les lettres d'accent indiquant un mouvement : coudre, coudre, pleurer, coudre...
- Conjuguer des verbes à l'impréfectif présent.

EN ROUTE
FAIS-MOI UN Dessin
OBJETIF DE LANGUE :
Les élèves donnent des conseils à leur partenaire pour la faire apprendre une langue.

A VOUS MAINTENANT
LE MANNEQUIN
OBJETIF DE LANGUE :
Les élèves donnent et obtiennent des instructions pour recréer une photo.

CRÉER UN TUTORIEL
OBJETIF DE LANGUE :
Les élèves créent un tutoriel afin d'aider un autre à jouer une scène.

Ma PAROLE!
A VOUS MAINTENANT
LE MANNEQUIN
DEFINITION de MANNEQUIN :
Pour cette activité, les élèves doivent à leur tour jouer une scène à l'aide d'un mannequin.

OBJETIF DE LANGUE :
Les élèves donnent et obtiennent des instructions pour recréer une photo.

DANS

FEUILLES REPRODUCTIBLES
hautes en couleur

MODÉLISER
Mini-scénarios illustrant l'animation et l'appui aux élèves



Briser la glace		page		
Ni oui, ni non sans élimination		30		
Un pied sur la ligne		31		
Tous ceux et celles qui...		32		
Qui est le leader?		124		
Raconte-moi, raconte-toi		33		
Créer un exposé éclair		35		
Explorer les référents culturels francophones			Développer son vocabulaire actif	
Cercle magique – Le Voyage		110	À mon avis	158
Expressions idiomatiques : les animaux et nous		169	Fais-moi un dessin	76
Tic tac t'Ô Canada		108	Le mannequin	78
Le jeu des préférences		43	Agent de voyages	150
Cherche et trouve les référents culturels		45	Dominos géants	171
Créer un vlogue sur un repère culturel		49	Fais-moi un compliment	185
			La chasse aux mots	195
Jeux de théâtre et d'improvisation			Créer et s'exprimer	
Photos d'émotions		89	Atelier de création de marionnettes	100
Marcher comme...		125	Cadavre exquis	111
Mime du spectateur		127	Créer un tutoriel	81
Photo panoramique		59	Créer un message anticommmercial	103
1, 2, 3 Clic!		62	Toutou en voyage	148
L'autobus		92	Petit mensonge caché	153
Impro du bruiteur		94	Créer une infopub	163
Visite au musée		65	Créer un texte poétique	173
Le sac à main		135	Machins, bidules et patentes	188
Mime sur trame sonore		68		
Pourriez-vous exaucer mon vœu?		186		
Impro radiophonique		70		
Impro doublage de cinéma		71		
Puis-je m'asseoir ici?		128		
Improvisation poursuite		131		
Au service à la clientèle		161		
L'entrevue		136		
Le répondeur		139		
Le vendeur et le client récalcitrant		98		

Ma
PAROLE!

LAISSE-MOI TE DIRE COMMENT FAIRE



- Papier
- Tableau
- Caméra
- FR 1A-1C : Cartes-images
- FR 2 : Qualités d'un instructeur (1 par élève)
- FR 3 : Créer un tutoriel (1 par élève)

OBJECTIFS DE **COMMUNICATION**

- Donner et suivre des instructions.

OBJECTIFS DE **LANGUE**

- Identifier les parties du corps et leur position.
- Utiliser des verbes d'action indiquant un mouvement : *s'asseoir*, *avancer*, *baisser*, *croiser*, etc.
- Conjuguer des verbes à l'impératif présent.

EN
ROUTE!

FAIS-MOI UN DESSIN

BUT DE L'ACTIVITÉ :
Les élèves donnent des directives à leur partenaire pour lui faire reproduire une image.

À VOUS
MAINTENANT!

LE MANNEQUIN

BUT DE L'ACTIVITÉ :
Les élèves donnent et suivent des instructions pour reconstituer une photo.

FAISONS
UN PAS
DE PLUS

CRÉER UN TUTORIEL

BUT DE L'ACTIVITÉ :
Les élèves créent un tutoriel afin d'aider les autres à réussir une tâche.



Apprentissage Illimité
aha Learning



EN
ROUTE!

FAIS-MOI UN DESSIN

INTENTION PÉDAGOGIQUE :

Développer la capacité de varier son vocabulaire.

BUT DE L'ACTIVITÉ :

Les élèves donnent des directives à leur partenaire pour l'amener à reproduire une image.

1. Je t'explique, tu dessines

- a) Former des dyades. Projeter une image au tableau de sorte qu'un seul membre de chaque dyade puisse la voir. L'élève doit diriger son partenaire pour qu'il reproduise l'image sur sa feuille de papier. Attention : l'élève doit donner des directives en évitant de dire les mots interdits.

P. ex. :

Il est interdit de dire les mots *filles, arbre, route* et *vert*.



Lorsque les élèves ont terminé, on dévoile le dessin.



2. Passe ta commande

Former des dyades. Amener les élèves à imaginer qu'ils passent une commande téléphonique dans une pizzeria.

Projeter au tableau une liste d'ingrédients de sorte qu'un seul membre de chaque dyade puisse la voir. L'élève doit diriger son partenaire pour qu'il dessine la commande. Attention : l'élève doit donner des directives en évitant de dire les mots interdits.

P. ex. :

PASSE TA COMMANDE – directives

Commander une grande pizza avec les garnitures suivantes : pepperoni, sardines, champignons, poivrons et ananas. Demander de la faire sans fromage.

Il est interdit de dire les mots suivants : pizza, sardines, fromage, pepperoni, champignons, ananas, fromage.

Lorsque les élèves ont terminé, on dévoile le dessin.



LE MANNEQUIN

INTENTION PÉDAGOGIQUE :

Formuler spontanément des instructions à l'oral; varier son vocabulaire au besoin.

BUT DE L'ACTIVITÉ :

Les élèves donnent et suivent des instructions pour reconstituer une photo.

- a) Pour systématiser la conjugaison à l'impératif, animer le jeu *Jacques a dit* avec tout le groupe. Pour cela, diviser la classe en 2 groupes avec assez de distance entre les 2 groupes et rappeler les règles du jeu : il faut suivre toutes les consignes données par le meneur de jeu, à condition qu'elles soient précédées par « Jacques a dit ». Si cette amorce manque, il faut rester immobile. Les élèves qui exécutent la consigne alors qu'il fallait rester immobiles ou qui se trompent de mouvement subissent une conséquence farfelue (voir encadré dans la marge).

EXEMPLES DE CONSEQUENCES FARFELUES POUR JACQUES A DIT :

- Lève les bras et plie les jambes.
- Plie les genoux et les bras.
- Touche ton nez avec ton coude.
- Touche tes genoux et lève les yeux.
- Écarte les jambes et plie les genoux.
- Écarte les bras et croise les jambes.
- Croise les bras et touche tes coudes.
- Croise les doigts et touche ton dos.
- Ferme les yeux et touche ton nez.
- Touche ta tête et ton ventre.

MODÉLISER

ENSEIGNANT : (fait le geste) *Jacques a dit* : « Touchez votre nez ». Tous les apprenants se touchent le nez.

ENSEIGNANT : (fait le geste) *Touchez votre tête*. Certains élèves se touchent la tête.

ENSEIGNANT : *Ah, ah! Je n'ai pas dit « Jacques a dit. » Ceux qui se sont touché la tête, comme conséquence à votre erreur, vous devez : lever les bras et plier les jambes! (Après un moment d'étonnement, les perdants plient les jambes, les bras en l'air.) Pendant un tour de jeu, les élèves qui se sont trompés doivent maintenir la pose indiquée et doivent continuer à suivre les consignes.*





FAISONS LE POINT

- **AMÉLIORER NOS INSTRUCTIONS.**

Proposer aux élèves de reprendre l'activité, mais cette fois le défi à relever consiste à réussir à reconstituer la photo en donnant le moins d'instructions possible. Il faut alors raffiner l'habileté à formuler des instructions.

Demander aux élèves de faire un retour sur les instructions utilisées au cours de l'activité. Discuter :

- *Quelles instructions sont très utiles?*
- *Que dit-on pour bien commencer le tableau?*
- *Qu'est-ce qui était difficile à décrire?...*

- **L'IMPÉRATIF POUR DONNER DES INSTRUCTIONS.**

Profiter de l'occasion pour faire un point de langue sur la conjugaison à l'impératif, notamment la conjugaison des verbes utiles dans le contexte de l'activité.

c) Reprendre l'activité en proposant un nouveau défi à chaque ronde :

- **Ajouter le défi du temps.** Proposer une durée limite de 3 minutes. Lancer l'activité. Le temps écoulé, les mannequins figent et on compare leur pose à la carte-image. Quelle équipe a été la plus efficace?
- **Créer la même image simultanément.** Distribuer à chaque groupe la même carte-image. Mettre au défi les placeurs et les mannequins : être les premiers à créer le tableau. Les mêmes règles s'appliquent. Annoncer que la ronde va durer 3 minutes. La ronde terminée, on s'amuse à voir les tableaux de tous les groupes.
- **Discuter pour évaluer.** C'est réussi? Après une ronde, lancer un échange pour amener les élèves à observer, réfléchir et commenter. Questions pour déclencher la discussion :
 - *Est-ce que votre pose est la même que dans l'image?*
 - *Quelles sont les différences?*



Un groupe d'élèves prend la pose en suivant les indications du groupe. Les mannequins jouent un bref dialogue à partir de la situation indiquée.

FAISONS
UN PAS
DE PLUS

CRÉER UN TUTORIEL

INTENTION PÉDAGOGIQUE :

Assurer des options aux élèves dans la création d'un tutoriel.

BUT DE L'ACTIVITÉ :

Les élèves créent un tutoriel pour aider les autres à réussir une tâche.

- a) Discuter : *Si vous vous êtes retrouvés dans un contexte d'apprentissage, vous avez connu des instructeurs, des enseignants et des modèles. D'après vous, quelles sont les plus importantes qualités d'un instructeur ou d'une instructrice?*
- b) Distribuer la **FR 2 – Qualités d'un instructeur**. Demander aux élèves de remplir la fiche seuls d'abord, puis en dyades.

Ensuite, discuter en groupe classe du choix des élèves.



pose ingee.



Merci!