

Animer la première séance de classe dans une perspective actionnelle

Valérie Lemeunier
Chargée de programmes au CIEP
Lemeunier@ciep.fr

La première séance de cours a un impact important. Elle donne en effet aux apprenants une première impression qui va être déterminante pour la suite de la relation pédagogique. Il est donc primordial qu'elle soit représentative de la pédagogie retenue.

Dans un premier temps, les stagiaires ont été invités à mener une réflexion afin de déterminer les enjeux d'une première séance de cours.

Les objectifs de cette première séance pour l'enseignant ont été ainsi définis :

- briser la glace et de réduire le stress dû à la situation d'apprentissage (nouvel enseignant, nouveaux camarades, nouvelle langue, etc.) ;
- découvrir le groupe : mémoriser les prénoms, repérer les différentes personnalités (les introvertis, les extravertis, etc.) ;
- exposer les apprenants aux modalités spécifiques du travail de groupe pour leur faire prendre conscience de l'intérêt de l'apport du collectif
- laisser une première impression positive aux apprenants pour leur donner l'envie de revenir au cours.

Les objectifs de cette première séance pour les apprenants ont été ainsi définis :

- découvrir leurs camarades et l'enseignant : mémoriser leurs prénoms, faire connaissance avec eux, etc. ;
- découvrir si le cours va répondre à leurs attentes du point de vue pédagogique.

Dans un deuxième temps, les stagiaires ont identifié les principes pédagogiques à adopter pour inscrire l'enseignement/apprentissage dans une perspective de type actionnel.

Il a été rappelé que dans une perspective de type actionnelle, on « considère avant tout l'usager et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier » (Cadre européen commun de référence pour les langues, p. 15).

Il a été également précisé que la construction du savoir bien que personnelle s'effectue donc dans un cadre social. Ce n'est pas le formateur qui enseigne mais le formé qui apprend. Il n'apprend toutefois pas seul, mais avec et par les autres membres du groupe en échangeant et en confrontant les idées des uns et des autres. L'apprenant fait donc appel aux autres pour construire ses connaissances et ses compétences.

Les stagiaires ont ensuite analysé des activités (cf. pp. 2 à 4) afin de déterminer en quoi elles répondent aux enjeux d'une première séance de cours dans une perspective de type actionnel. Les stagiaires ont ainsi pu constater que les activités proposées possédaient plusieurs des caractéristiques suivantes :

1. Faciliter la mémorisation des prénoms.
2. Permettre aux apprenants de faire connaissance.
3. Rendre les apprenants actifs.
4. Provoquer l'enthousiasme des participants.
5. Favoriser l'interaction entre les apprenants.
6. Permettre à l'enseignant de se faire une idée des différentes personnalités du groupe.
7. Permettre d'exposer les apprenants aux modalités spécifiques du travail de groupe.
8. Permettre de faire prendre conscience aux apprenants de l'intérêt du travail de groupe.
9. Permettre aux apprenants de s'approprier l'espace-classe.
10. Permettre d'instaurer un climat de confiance.

Pour finir, les stagiaires ont déterminé à partir de quel niveau de compétences, les activités présentées peuvent être proposées.

1. Deux vérités et un mensonge

Le groupe est divisé en sous-groupes de 4/5 personnes. A tour de rôle, chaque apprenant du groupe raconte 3 événements qui lui sont arrivés dans sa vie (ex : rencontre avec une personne célèbre, situation insolite, etc.). Parmi ces 3 événements, l'un est un mensonge. Les autres apprenants l'interrogent pour identifier le mensonge.

2. Bonjour, ça va ?

Les apprenants forment deux lignes qui se font face. Ils doivent venir, les yeux fermés, au milieu de l'espace pour se serrer la main, se saluer, se demander et se donner des nouvelles. Auparavant, un temps de préparation est nécessaire :

- les binômes prennent contact par le regard (rester les yeux dans les yeux quelques secondes) ;
- ils évaluent la distance entre eux et l'endroit de la rencontre.

Au signal de l'enseignant, ils ferment les yeux et vont à la rencontre l'un de l'autre.

Ensuite, les apprenants changent de place pour refaire l'activité avec un autre membre du groupe.

3. Le vol « surbooké »

Les apprenants simulent les passagers d'un vol « surbooké » qui arrivent à l'embarquement : deux d'entre eux seulement pourront monter dans l'avion qui décollera dans 45 minutes. Chaque apprenant a 5 minutes pour s'inventer une personnalité hors du commun et réfléchir aux arguments qu'il va avancer pour convaincre les autres de lui laisser une des deux places. Une fois les 5 minutes écoulées, le débat peut commencer. Au bout de 30 minutes, un vote aura lieu pour désigner ceux qui prendront l'avion.

4. Le passeport de personnalité

L'enseignant indique aux apprenants les informations à inscrire sur leurs passeports de personnalité (âge, situation de famille, sports pratiqués, centres d'intérêt...).

On forme deux équipes. Dans chaque équipe, chacun remplit son passeport mais sans y indiquer son nom puis le donne à l'enseignant. L'enseignant donne les passeports des membres de l'équipe A aux membres de l'équipe B et inversement. Les membres de chaque équipe doivent se mettre d'accord pour identifier les titulaires des passeports de l'autre équipe en un temps limité. Ensuite, une mise en commun a lieu, chaque titulaire identifié fait marquer un point à l'équipe.

5. Le prénom gestuel

Les participants et le formateur se lèvent et constituent un cercle. Le formateur dit son nom et fait un geste. Le participant qui est à sa gauche répète le nom du professeur accompagné d'un geste puis, à son tour, dit son nom et fait son geste, les suivants reprennent les noms associés aux gestes de tous ceux qui les précèdent.

6. Le puzzle

Chaque apprenant écrit les lettres de son prénom sur des petits papiers qui vont s'apparenter aux pièces d'un puzzle à reconstituer. Ensuite, ils circulent dans la classe, à la rencontre d'un autre apprenant. A chaque rencontre, les binômes échangent leurs petits papiers et tentent de retrouver le prénom de l'autre. Et ainsi de suite...

7. Les Z'amis

Chaque apprenant répond au questionnaire ci-dessous. Il doit ensuite circuler dans la classe et interroger les membres de son groupe pour identifier celui ou celle avec qui il a le plus de réponses communes.

Symboles à utiliser pour compléter le tableau :

J'adore : ++

J'aime bien : +

Je n'aime pas : -

PRENOMS ACTIVITES	MOI
VOIR LES FILMS EN VO								
FAIRE LA CUISINE								
LIRE DES BD								
DANSER LA SALSA								
REGARDER DES FILMS POLICIERS								
ECOUTER DU RAP								
ALLER AU MUSEE								
MANGER VEGETARIEN								
JOUER EN RESEAU								

8. La tableau

Le groupe classe est divisé en deux équipes au moins, chaque équipe doit réaliser un tableau vivant avec tous les membres du groupe. Chaque équipe a 5 minutes pour concevoir le tableau. Au bout de 5 minutes, une équipe présente son tableau à l'équipe adverse. Quand le tableau est terminé, l'équipe adverse a 2 minutes pour observer. 2 minutes après, le tableau est détruit et l'équipe qui observait doit donner des consignes aux membres de l'équipe adverse pour le reconstruire. Ensuite, on comptabilise le nombre d'erreurs. Dans un deuxième temps, on inverse les rôles. L'équipe qui a commis le moins d'erreurs a gagné.

9. L'ordre alphabétique

Les apprenants forment une file dans un espace étroitement délimité (par des chaises ou des tables ou un ruban adhésif de couleur). Ils doivent se classer dans l'ordre alphabétique en interrogeant une personne à la fois et en se positionnant en fonction de sa réponse.

10. La course aux lettres

Le groupe classe est divisé en deux ou trois équipes selon le nombre total d'apprenants. Chaque équipe se place face au tableau (divisé en 2 ou 3 selon le nombre d'équipes) sur la ligne de départ. Sur chaque partie du tableau apparaissent les mêmes lettres disposées de la même manière. L'enseignant annonce une lettre, le joueur qui entoure (ou efface) le plus vite possible la lettre prononcée marque un point. Les autres membres de l'équipe encouragent et peuvent même aider leur coéquipiers mais uniquement en français. Il n'est pas interdit de pénaliser l'équipe qui utilise une autre langue.

11. A la recherche de...

Chaque apprenant écrit son prénom sur une fiche et la donne à l'enseignant. L'enseignant distribue les fiches de manière aléatoire. Les apprenants doivent circuler dans la classe et interroger les autres afin de retrouver la personne dont le prénom est inscrit sur la fiche donnée par l'enseignant.

12. Les célébrités

On divise le groupe en deux équipes au moins. L'enseignant épèle le nom de personnages célèbres. Chaque identité retrouvée fait marquer 1 point à l'équipe concernée.

13. Les codes secrets

Le groupe est divisé en équipes de 4 personnes. Chaque équipe inscrit en deux exemplaires les chiffres de 0 à 9 sur 10 fiches (x 2 = 20 papiers). L'activité peut alors commencer. L'enseignant annonce des codes de 4 chiffres.

Les apprenants doivent montrer les chiffres dans l'ordre du code en levant les papiers correspondant. Les plus rapides marquent 1 point.

14. La moyenne d'âge de la classe

Le groupe est divisé en équipes de 3 ou 4 personnes. En temps limité, chaque équipe doit remplir le tableau suivant en allant interroger les membres du groupe.

PRENOMS	DATES DE NAISSANCE

Ensuite, chaque équipe calcule la moyenne d'âge du groupe avec les données obtenues. L'équipe qui donne la moyenne la plus proche de la vérité a gagné.

15. Bonjour !

L'enseignant affiche autour de la salle des dessins (autant que de groupes) de personnes qui se rencontrent ou se séparent. Par 2, les apprenants se placent sous les différents dessins. Ils simulent une rencontre ou une séparation en fonction de la situation du dessin. Ensuite, toutes les équipes tournent vers la gauche. Et ainsi de suite...

16. Le questionnaire de Proust

Chaque apprenant répond au questionnaire ci-dessous et le donne à l'enseignant. L'enseignant redistribue les questionnaires de manière aléatoire. Les apprenants doivent circuler dans la classe et interroger les membres du groupe afin de retrouver la personne qui a répondu au questionnaire donné par l'enseignant.

QUESTIONNAIRE :

- A. QUELLE EST TA PRINCIPALE QUALITE ?
- B. QUEL EST TON PRINCIPAL DEFAUT ?
- C. QUELLE EST LA PRINCIPALE QUALITE DE TON MEILLEUR AMI ?
- D. QUEL EST LE PRINCIPAL DEFAUT DE TON MEILLEUR AMI ?
- E. QUELLE EST LA PRINCIPALE QUALITE DE TA MEILLEURE AMIE ?
- F. QUEL EST LE PRINCIPAL DEFAUT DE TA MEILLEURE AMIE ?

17. L'OVNI

Deux personnes déclarent avoir eu des contacts avec des extraterrestres. Les deux personnes sont convoquées au commissariat de police pour être interrogées afin de vérifier leurs dires.

Pendant 5 à 10 minutes : deux apprenants volontaires sortent pour préparer leur version des faits pendant que les autres préparent l'interrogatoire.

Les inspecteurs de police interrogent les témoins à tour de rôle et relèvent les points sur lesquels les deux témoignages convergent et divergent. Si les deux versions sont proches, on déclarera que les témoins disent la vérité. Si les deux versions sont trop différentes, on déclarera que les témoins mentent.

Pour animer la première séance de cours, indiquez à partir de quel niveau de compétences, les activités précédemment présentées peuvent être proposées.

Indiquez le numéro de l'activité dans la colonne qui convient.

⇒ A1	⇒ A2	⇒ B1	⇒ B2

L'activité 2 est inspirée de l'activité **Bonjour, ça va ?**

Hénil, Alain, Mégrier, Dominique (1994) *Entraînement théâtral pour les adolescents : Expression corporelle de développement de la personnalité : à partir de 15 ans*. Paris : édition Retz. Coll. Pédagogie pratique, p. 51. ISBN 2-7256-1625-5

L'activité 5 : **Le prénom gestuel**

Mestre Christine, *Former les enseignants de langue à l'animation*, Sous la direction de Ginette Barbé et Janine Courtillon (2005) *Apprentissage d'une langue étrangère/seconde*. Bruxelles : Ed. De Boeck université, coll. PED, p. 188. ISBN 2-8041-4379-1

L'activité 17 est inspirée de l'activité **L'alibi**

François Weiss (1983) *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette, coll. F. p. 52. ISBN 2-01-015788-5

Les activités 1 et 4 ont été réalisées par Marion Tellier et Valérie Lemeunier comme support pour la formation à distance des enseignants de Fle de Pro Fle.

Les activités 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16 sont des activités extraites d'un ouvrage à paraître. Cardon J., Gracia M. & Lemeunier V., Editions CRDP Guyane.

L'activité 3 a été réalisée par Valérie Lemeunier

Corrigé

⇒ A1	⇒ A2	⇒ B1	⇒ B2
Bonjour, ça va ?	Le questionnaire de Proust	2 vérités, 1 mensonge	Le vol « surbooké »
Le prénom gestuel	Les Z'amis	Le passeport de personnalité	
Le puzzle	Les codes secrets	L'OVNI	
L'ordre alphabétique	La moyenne d'âge de la classe		
La course aux lettres	Le tableau		
A la recherche de			
Les célébrités			
Bonjour			

Bibliographie

Auge, H., Borot M.-F. et Vielmas, M. *Jeux pour parler, jeux pour créer*. Le Français sans frontières, Paris : Clé International, 1989

Aveline, C. : *Le code des jeux*, Paris : Hachette, 1961.

Barbé G. & Courtillon J. – *Apprentissage d'une langue étrangère/seconde*. 4. Parcours et stratégies de formation. – PDE, Bruxelles : De Boeck, 2005.

Chauvel D. et Mace S. : *Des scénarios et des jeux pour développer l'expression orale*, Paris : Retz, coll. Pédagogie Pratique, 1996.

Cormanski, A. : *Techniques dramatiques : activités d'expression orale*, Paris : Hachette, 2005.

Dufeu, Bernard. – *Les approches non conventionnelles des langues étrangères* – Paris : Hachette, 1996

Goullier, Francis.- *Les outils du conseil de l'Europe en classe de langue*. Cadre européen commun et portfolios. – Paris : Didier, 2005.

Lemeunier V. : *Acquérir des automatismes linguistiques pour développer une réelle compétence de communication*, Actes du 1er colloque ELE de l'université de Saint-Etienne, 2001.

Minder M. : *Didactique fonctionnelle*, De Boeck Université, PED, Bruxelles, 1999

North, Brian & al. – *Le cadre européen commun de référence*. Conseil de l'Europe – Paris : Didier 2001

Pallares, M. - *Técnicas de grupo para educadores* - Cuarta edición, Madrid, 1986.

Pendaux, M. : *Les activités d'apprentissage en classe de langue*, Coll. F, Hachette, 1998.

Schiffler, L. *Pour un enseignement interactif des langues étrangères*, Paris : Hatier : Didier ; Saint-Cloud : Centre de recherches et d'études pour la diffusion du français, coll. LAL, 1993.

Tagliante, C. : *La classe de langue*, Clé International, 2006.

Viau R. : *La motivation en contexte scolaire*, De Boeck Université, PED, Bruxelles, 1997
Weiss, F. : *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris, Hachette, 2001.
Weiss, F. : *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette, 1983.
Yaiche F. : *Les simulations globales : mode d'emploi*, Paris : Hachette, coll. Français langue étrangère, 1996.
Yaiche F. : *Photo-Expressions*. Paris, Hachette Français Langue Etrangère, 2002