

TICE et Approche Actionnelle

Les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) recouvrent les outils numériques qu'on peut utiliser pour enseigner une matière. Souvent les écoles ne sont pas équipées de ces outils et les professeurs n'ont pas accès à ces outils dans les salles informatiques tout le temps. De nos jours, lorsqu'on parle de technologie les apprenants savent souvent plus que les professeurs. C'est comme si le professeur passe de l'autre côté de la barrière en classe.

Quand on parle de perspective actionnelle dans l'enseignement/apprentissage d'une langue, l'apprenant devient un acteur social ; il va apprendre à parler mais aussi à agir. C'est une approche basée sur des tâches à accomplir où la langue n'est pas une finalité. Par exemple, apprendre à faire les courses en français. Si on n'habite pas dans un pays francophone cela devient assez difficile à accomplir. Voilà pourquoi on utilise les TICE afin qu'on puisse faire cela virtuellement à travers le Web 2.0. L'objectif principal est de faire participer les apprenants et créer des activités via Internet. L'apprenant n'est plus passif mais il devient désormais actif. Il va devenir un utilisateur de la langue et sera confronté à divers contextes de la vie quotidienne. Cela va déclencher non seulement des savoirs mais aussi des savoir-faire et des savoirs à apprendre.

Bien sûr, il ne faut pas tout enseigner à travers les TICE car on perd toute communication possible dans une classe et on oublie les situations authentiques.

Quelques exemples d'activités travaillées pendant l'atelier :

Faire écrire un poème aux apprenants sur le site Babelweb.eu et mettre le poème en ligne;

Faire travailler les apprenants à partir du site web d'un hôtel français;

Faire écouter des enregistrements interculturels sur le site d'Arteet écrire des commentaires ;

Faire organiser un voyage dans un pays francophone (projet programmé sur une année).

Le dessin humoristique

L'avantage d'un dessin humoristique est le fait qu'on peut l'aborder en classe avec des apprenants de tout âge. C'est pratique car souvent il n'y a pas de texte et donc l'image parle d'elle-même. Il faut juste faire attention lorsqu'on choisit le document afin de ne pas faire du prosélytisme politique en classe. L'idéal c'est de choisir des documents relatifs à des choses universelles qui renvoient à la société.

Avant de travailler un dessin humoristique, le professeur devrait s'assurer que les apprenants aient les pré-acquis afin de pouvoir exploiter le document. Avec ce genre de documents, le professeur peut faire travailler les modes (présent, passé, futur) et le temps des verbes (la différence entre le passé composé et l'imparfait), l'impératif, les pronoms personnels (complément d'objet direct et complément d'objet indirect), les éléments culturels, des récits, des dialogues, la dramatisation, etc. Quand on propose un dessin humoristique on évoque la créativité et l'imagination chez l'apprenant du FLE car souvent on peut leur demander d'imaginer la suite de l'histoire ou imaginer/dessiner la dernière image du dessin humoristique. Le professeur pourrait également travailler le discours indirect et la concordance des temps. Avec des apprenants un peu plus âgés on pourrait même écrire un article de presse pour raconter un fait divers. Une activité intéressante serait aussi de faire remplir les bulles afin de raconter l'histoire. A travers ce genre de documents authentiques, le professeur pourrait même travailler l'onomatopée en classe de FLE et pouvoir exploiter l'aspect interculturel (ouaf-ouaf dit le chien en français, woof-wouf dit le chien en anglais, etc.).

Exploiter un dessin humoristique en classe pourrait être l'occasion d'aborder certaines expressions en français afin d'accroître le lexique des apprenants. Par exemple, si dans un document il y a une expression qui mentionne un animal (un jeune loup signifie un homme ambitieux) on pourrait soit travailler d'autres expressions qui existent sur le même animal (faim de loup, être connu comme un loup blanc, un loup de mer, etc.) ou élargir le champ lexical à d'autres animaux (être rat, bavard comme une pie, malin comme un singe, etc.).

Proposer un dessin humoristique en classe pourrait être l'occasion de faire la révision d'un point grammatical déjà acquis, d'aborder la production orale et écrite, de recourir

à la créativité des apprenants, de travailler l'interculturel et finalement de travailler quelque chose d'authentique et qui existe déjà dans la vie des apprenants.

Les Jeux en classe de FLE

Le formateur a commencé son atelier par sensibiliser les professeurs sur l'importance de faire des jeux en classe de FLE pour motiver et retenir l'attention des apprenants. De plus il a insisté sur le fait que ces jeux ne doivent pas durer très longtemps car cela peut finir par ennuyer les élèves.

A ce propos il a présenté une suite d'activités qui permettent d'aborder des objectifs linguistiques différents dont les registres de langue, l'audio-visuel, le lexique, la grammaire, la prononciation et la Bande Dessinée.

Le formateur a insisté sur le fait que le professeur peut faire ces jeux non seulement dans des classes d'enfants ou d'adolescents mais aussi dans des classes d'adultes. D'ailleurs il a présenté une sélection de jeux variés susceptibles à intéresser et motiver des niveaux différents d'apprenants comme des classes des niveaux A2 et B1. La manière dont le formateur a présenté cette formation était très intéressante car il a impliqué activement tous les participants.

Parmi les activités proposées qu'on peut faire sous forme de jeux en classe de FLE il y a des exercices de langue qui permettent de réviser les mots et le lexique. Par exemple un exercice sur les nombres, inventer une histoire, proposer un texte bizarre où les élèves doivent remplacer des mots pour le rendre logique.

On peut aussi trouver un jeu pour changer de registre de langue et fabriquer des mots : le Jeu du quart de singe où un élève pense à une lettre et les autres doivent continuer pour former un mot ou bien Le Jeu du Cadeau où les élèves donnent un cadeau au professeur qui l'accepte ou le refuse et les élèves doivent découvrir pourquoi.

Le professeur peut aussi faire un jeu audio-visuel. Par exemple il peut faire écouter un flash d'information concernant un meurtre. Ce type de travail permet de travailler le vocabulaire policier. Après la première écoute le professeur fait sortir des élèves et leur distribue des cartes qui contiennent des phrases. Il fait réécouter le texte. Quand les élèves entendent leur phrase ils doivent sortir au milieu de la pièce. Après les élèves se mettent dans l'ordre. Enfin chaque élève lit sa phrase.

A partir du niveau A2 on peut proposer un exercice où les élèves doivent trouver l'énigme à travers un message codé. Le formateur propose Les enquêtes de l'Inspecteur Lafouine.

Avec une classe du Niveau B1 on peut proposer aux élèves de mimer un texte qu'on leur distribue. Ce jeu permet de travailler aussi la Grammaire : le Passé Composé et l'Imparfait, par exemple.

Une dernière activité que le formateur a proposée était une BD interactive : L'Oreille Coupée en cliquant sur le site polar.fle. Les élèves écoutent l'histoire qui dure 5 minutes et doivent cliquer sur ce qui est faux et corriger.

Une formation vraiment intéressante et innovatrice qui a donné beaucoup d'idées aux professeurs et leur a fourni du matériel différent et utile dont ils peuvent se servir dans leurs classes de FLE.

L'Interculturel en classe de FLE

L'atelier L'Interculturel en classe de FLE a sensibilisé les professeurs au thème de la culture en classe de FLE. La richesse d'activités présentées de manière captivante, a permis à tous les participants de découvrir non seulement la culture de « l'autre » mais aussi sa propre culture sous un angle nouveau. A part les objectifs culturels, cet atelier a exploité également les objectifs linguistiques proposant au public les diverses compétences grammaticales et lexicales liées à un thème si important et si complexe.

Après avoir identifié les définitions des notions importantes notamment le multiculturalisme, le pluriculturalisme et l'interculturel, les participants ont réfléchi sur les concepts soutenant le thème de l'interculturel particulièrement les concepts des stéréotypes et préjugés ainsi que la discrimination. Le formateur a souligné le fait qu'il faut relativiser les stéréotypes. Les nier serait inadéquat car on ne peut pas renoncer à la culture d'autrui. L'objectif n'est pas d'éradiquer les préjugés et les stéréotypes, mais de travailler sur eux afin que les échanges ne soient pas l'occasion de leur renforcement.

A l'aide d'articles de presse, photos, images, dessins humoristiques, extraits de longs métrages, courts métrages, films publicitaires, chansons, produits de consommation courante, objets du quotidien, mais aussi à partir de notre langage corporel (mouvements, gestes, mimiques, bruitages) de notre vécu et de notre quotidien (mœurs, habitudes, rituels, codes), les élèves s'enrichissent tout en découvrant la culture de « l'autre ».

Les activités suivantes visent à faire travailler le thème de l'interculturel en classe de FLE :

Si la France était...

(Objectifs : faire travailler les représentations des pays ; encourager les apprenants à justifier leurs réponses)

Chanson : Paroles de Quatre Murs et Un Toit (Bénabar)

(Objectif : traiter des thèmes actuels liés à la culture française)

Comme un Français sans...

(D'après la chanson de Thomas Dutronc « Comme un manouche sans guitare »)

(Objectifs : faire travailler les représentations des pays ; encourager les apprenants à justifier leurs réponses)

Parler de sa culture et découvrir celle de son voisin

Evidemment, l'interculturel est un vaste chantier pour le professeur de FLE. Afin de développer le dialogue des cultures, il faut que l'enseignement soit fondé sur l'observation, la compréhension et la relativisation des données de la culture étrangère.