

SYNTHESE DES 3 JOURNEES DE FORMATION

Publics

Bénévoles/salariés du champ de la formation linguistique.

Objectifs de la formation

- Création du groupe « classe »
- Acquérir des activités d'entraînement oral reposant sur un enjeu
- Comprendre les étapes de l'unité pédagogique



BILAN QUALITATIF ET QUANTITATIF

13 participants

18 heures de formation sur 3 jours

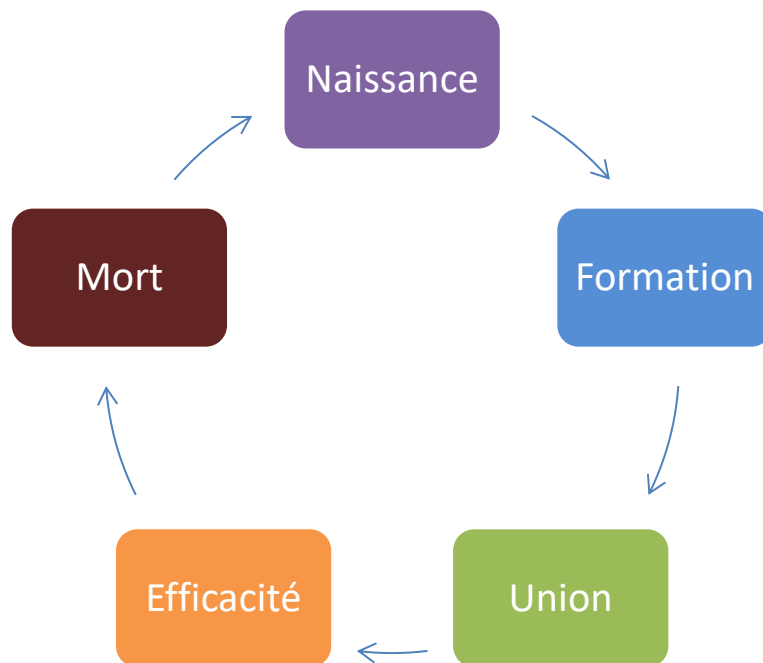
11 associations de 5 départements représentés (92, 75, 95, 93, 94)

Soutien

Cette formation a été réalisée grâce au soutien du Conseil régional d'Ile-de-France, de la Mairie de Paris et de la fondation Adobe.

Comment créer un groupe favorisant l'entraide et la collaboration ?

Schéma de la formation du groupe



- **Naissance** : se familiariser avec le groupe, connaître les prénoms de chacun.
- **Formation** : échanger des informations personnelles dans le groupe, permet de créer du lien, de se rendre compte qu'on partage des choses avec les membres du groupe.
- **Union** : favoriser la collaboration dans le groupe, faire des activités ensemble où l'on a besoin les uns des autres pour parvenir à la solution. Cela crée un sentiment de confiance.
- **Efficacité** : Production ensemble : on arrive à être créatif ensemble, à créer quelque chose de nouveau.
- **Mort** : Le groupe déjà constitué et efficace fait face à des transformations : nouveaux arrivants dans le groupe. C'est important de les intégrer rapidement sinon ces personnes vont se sentir isolées et vont peut-être finir par partir. Il faut reprendre les étapes depuis la naissance.

Comment faire en pratique ?

Naissance :

- Par binôme on écrit les lettres de son prénom. Le but est reconstituer le prénom de l'autre. Pour cela on pose des questions et on gagne une lettre quand la réponse est oui.
- Mémo cercle avec les prénoms et un signe associé

- Se dire bonjour avec des noms d'animaux correspondant à la première lettre du prénom.
- Se mettre dans l'ordre alphabétique en demandant le prénom des autres.
- Chaque personne va en voir une autre, elle lui demande son âge. L'autre personne doit lui écrire son âge dans le dos.

On se rend compte qu'une seule activité sur les prénoms ne suffit pas à les retenir et à se connaître. Ces différentes activités permettent de perdre l'aspect traditionnel scolaire, mais elles permettent également de faire une scission avec le quotidien et avec les éventuels problèmes.

Formation :

- Micro-trottoir : on a une série de questions, on doit trouver les personnes dans la salle qui répondent aux affirmations.
- On remplit un tableau où on doit jauger comment on aime quelque chose (+ ou -). Le but est de trouver la personne qui nous ressemble le plus.
- Questionnaire de Proust : introspection puis on échange les informations et il faut retrouver le propriétaire du descriptif
- On avance si : par exemple les apprenants sur une ligne ont dit « ceux qui ont un animal de compagnie font un pas en avant », le but est d'arriver en premier

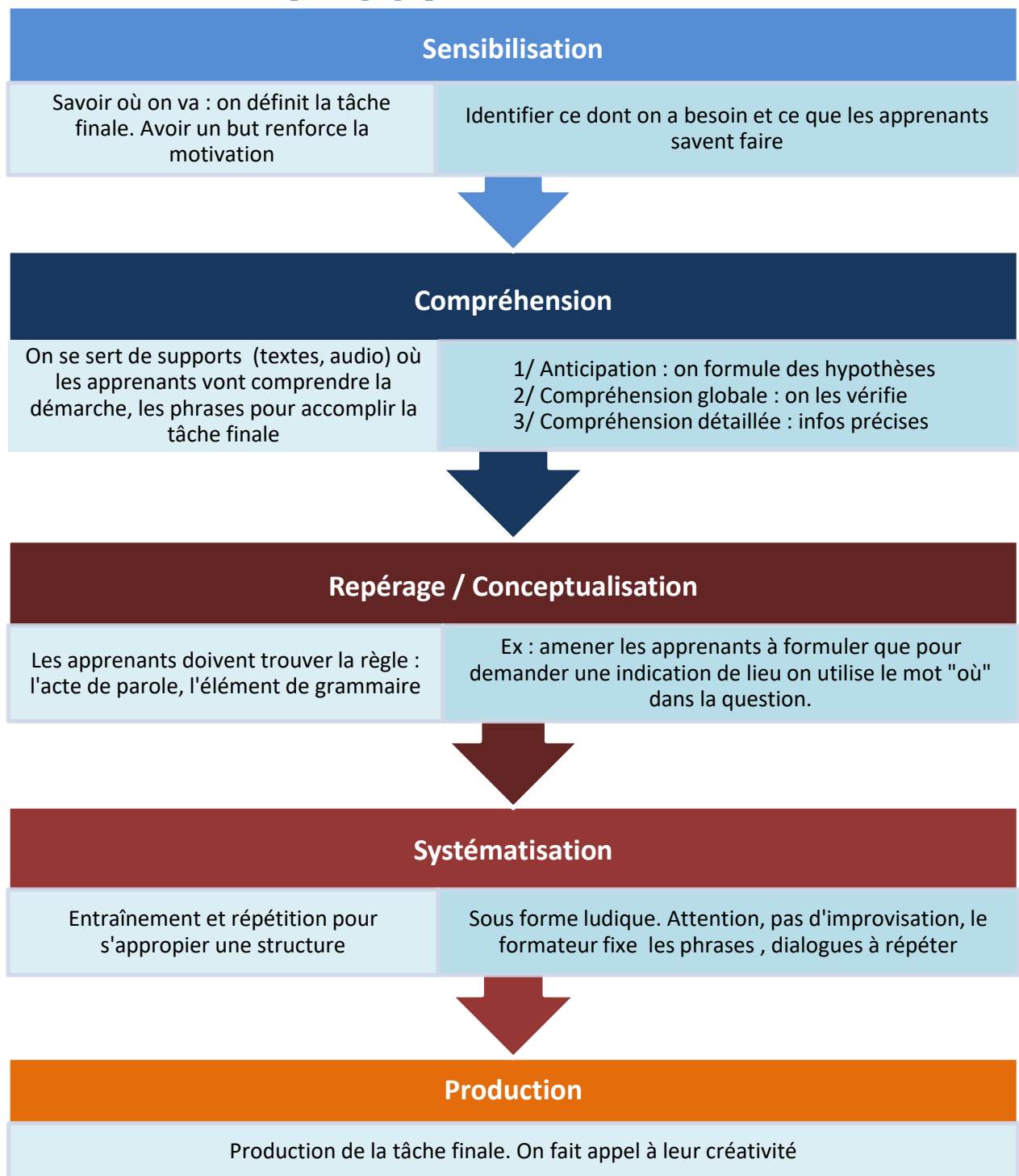
Union :

- Cadavre exquis : on écrit une phrase ensemble (groupes de mots associés)
- Jeu du labyrinthe ou du robot : en binôme l'un guide l'autre, donc l'un a les yeux fermé. Travail sur l'orientation et la confiance (peut faire ça sur un papier ou physiquement dans la salle).
- Digicode : en groupe on doit s'organiser pour montrer au formateur un numéro qu'il a donné avec des étiquettes de chiffres.
- Le soleil brille : en cercle, « le soleil brille sur ceux qui portent des lunettes » les personnes qui correspondent à la description doivent changer de place. Le but est de ne pas se retrouver au milieu (la personne au milieu annonce la description).
- Trouver les différences : en 2 groupes, exercice de mémorisation et de concentration. On regarde les participants opposés, ils vont faire une modification sur eux-mêmes, il faut trouver ce qui a changé.
- Retrouver le coupable : chacun est un détective et a une information sur le crime, on doit échanger les informations pour résoudre le mystère

Efficacité (production) :

- Que garde-t-on lors d'une expédition sur une île déserte : il faut se mettre d'accord sur une série d'objets à emmener.
- Créer un jeu de l'oie avec des questions adaptées à leurs connaissances

Déroulé d'une unité pédagogique :



Avant la production il faut donner du lexique. Ex : Si le but est d'écrire une carte postale, donner du vocabulaire sur la météo, les activités de loisirs, les émotions, sinon ils vont tous dire la même chose (ce qui est dans le document de compréhension).

Corriger les erreurs lors de la systématisation parce que c'est un moment où on rabâche beaucoup les actes de paroles, le vocabulaire. Donc il faut éviter d'intégrer l'erreur. Pour les moments de production, on les corrige après afin de ne pas bloquer les apprenants.

Comment construire ses activités ?

Identifier le but de l'activité et ses composantes :

Il est primordial que les apprenants cherchent à faire quelque chose ou à obtenir quelque chose lors de l'exercice. Cela motive et donne un sens.

Il faut passer par la mise en place d'une situation, même très simple : on donne un contexte.

Ex : exercice de la salle de bain → le but est de faire sortir son colocataire de la salle de bain.

Ex : exercice sur les horaires → le but est de connaître les horaires des trains qui ont été effacés de notre feuille

La composante pragmatique :

Ce que l'activité permet d'apprendre à faire, plus particulièrement : à quoi ce qu'ils vont dire sert.

Ex : demander de se dépêcher

Ex : demander de sortir

Ex : demander ce qu'une personne fait

La composante sociolinguistique et socioculturelle :

Comment en France, en français on exprime certaines choses avec sa voix et son corps, son attitude. On a aussi toutes les normes, les attentes sociales : ce qu'il est normal de faire. C'est important de donner l'accès aux codes sociaux parce que, sans, les apprenants peuvent faire des fautes, être jugés pour cela, créer du malaise ou de l'incompréhension. Ils peuvent aussi eux-mêmes ne pas comprendre une situation.

Ex : Quelle est la bonne intonation pour la surprise

Ex : Comment exprimer les émotions

Ex : comment insister

Ex : Quel est le niveau de langue approprié à la situation

Ex : Comment montre-t-on son respect

Ex : Focale sur des fonctionnements individualistes et moins sur du communautaire

Ex : Comment inviter quelqu'un et dans quelles situations

Ex : Comment exprimer un refus

La composante linguistique :

On choisit les éléments langagiers de notre activité : quels verbes, quelles questions, quels points de grammaire.

- A la fin quand on a tous les éléments on fixe une parole : la phrase à répéter, le dialogue à dire.

Liste non exhaustive des modalités de travail (la manière dont on interagit) :



- Mémo-cercle : on doit mémoriser toutes les informations, chaque participant ajoute une nouvelle information
- Alter-égo : on remplit un questionnaire sur des informations personnelles, le but est de retrouver la personne avec qui on partage le plus de points communs
- La bonne personne : chacun détient une information sur une autre personne du groupe (mais on ne sait pas qui), il faut interroger tout le monde pour la retrouver
- Cercle simple : on interagit avec ses voisins
- Balade : on se lève et on marche. On entre en interaction avec les personnes que l'on croise.
- File indienne : on interagit avec la personne devant ou derrière soi, on cherche à se remettre dans un certain ordre
- Face à face : se fait à 2. On doit réaliser ensemble une activité car on possède des informations complémentaires
- Lancer de balle : celui qui reçoit la balle a la parole
- Pêche aux infos : chacun possède une information complémentaire, on doit interroger tout le monde pour retrouver toutes les informations et résoudre un problème
- Relai
- Bouche à oreille
- Memory
- Loto
- Bataille navale adaptée

Tous ces types d'activités s'adressent à tout le monde. Il suffit d'adapter la consigne ou le support en fonction du niveau des apprenants.

C'est bien d'avoir des moments où les apprenants se lève. Etre debout fait travailler la gestuelle, le mouvement du corps. L'aspect non verbal est essentiel dans les interactions. De plus, avoir ces activités ludiques permet de se détendre, de se sortir de son quotidien qui souvent pour les apprenants est compliqué. On n'apprend pas dans le stress.

Application : animer une séance sur l'interdiction grâce à 2 documents distribués

Petit rappel :

1. lorsqu'on prépare une activité, il faut choisir d'une part les objectifs pédagogiques (sur quel thème, éléments de français on travaille) détaillés page 5, et d'autre part la forme que va prendre cette activité, c'est-à-dire la modalité de travail.
2. Lorsqu'on met en place l'activité il est important d'être clair dans les consignes. N'hésitez pas à les noter lors de la préparation : (but) Pour faire quoi ? Qu'est-ce qu'on fait ? Comment on le fait ?

Séance sur l'interdiction		
Tâche finale visée	Ecrire le règlement intérieur d'un lieu public	
Compétences à maîtriser	Interdire	
Prérequis	Les activités quotidiennes, le présent, la négation	
Objectifs pragmatiques	Interdire	
Objectifs sociolinguistiques et socioculturels	Comparer ce qui est interdit et autorisé dans différents pays, de même avec le rapport à l'autorité et la place du genre dans ce rapport en France, savoir quelle tonalité, intonation et registre employer	
Outils linguistiques	Ne pas + infinitif / défense de + infinitif / nom + adj interdit.e	
Niveau de compétence visé	A1	
Référence du document	Dessin de Quino	
Déroulement	Etape	Activité
Accès au sens	Anticipation	Question : où, qui, quoi (classe entière ; 10'') Hypothèse : qu'est ce qui est interdit dans un parc en France ?
	Compréhension globale	On vérifie les hypothèses (classe entière ; 5 à 10'')
	Compréhension détaillée	On identifie les personnages qui font des choses interdites On décrit une activité, il faut lever le bon carton : interdit ou autorisé (en classe et en groupe ; 10 à 15'')
Analyse du fonctionnement de la langue	Repérage (on va chercher les éléments)	On cherche les différentes manières d'exprimer l'interdiction dans le document. On se met tous d'accord pour comment on va écrire la règle.
	Conceptualisation (on les organise)	
Expression	Systematisation	Balade, chacun a des activités interdites ou non Face à face : informations des règlements dans divers pays Mime des activités
	Production	Ecrire le règlement du parc du document d'anticipation Ecrire le règlement d'autres lieux / jeux de rôle.

Adapter des jeux à des fins pédagogiques :

Bataille navale : Remplacer les lettres et les chiffres par des sujets (*je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles*) et par des verbes afin qu'ils les conjuguent.

Loto avec les fruits et légumes : En sous-groupe, chacun choisit d'abord ses fruits et légumes puis les personnes tirent à tour de rôle les étiquettes. Bon exercice de systématisation de lexique.

Jeu de l'oie : En petit groupe on joue mais avec des questions adaptées au niveau des apprenants et au contenu des ateliers. Le formateur peut construire le jeu ou bien cela peut être une activité de production.

Jeu du Memory avec des tâches ménagères : Le but est de créer une communication entre les apprenants, ils peuvent échanger entre eux, voir ce que chacun fait comme tâche ménagère chez lui, et peut-être apprendre de nouvelles choses ou partager des expériences.



Relais avec des nombres : Permet de redynamiser tout en apprenant des nombres. Ils doivent les dire, et les écrire lorsqu'ils les entendent

Gérer l'hétérogénéité par le jeu :

Importance des sous-groupes :

Cela permet au formateur de se libérer du temps. On donne des activités différentes en fonction des niveaux des groupes et on passe entre les groupes. Les plus avancés ont un travail qui demande plus d'autonomie. Les moins avancés voient ce que font les autres et ça les motive parce qu'ils vont avoir envie de pouvoir faire la même chose.

Attention : lorsqu'on met un groupe en activité en autonomie il faut leur permettre de passer comme ça une dizaine de minutes. C'est la responsabilité du formateur de leur avoir donné toutes les clés et d'avoir des supports exploitables.

Adapter les supports et les consignes :

On n'est pas obligé de créer plein de supports. On peut très bien faire la même activité avec le même support mais changer la consigne. On va demander quelque chose de plus compliqué à des niveaux plus avancés, en particulier dans les dialogues. Par exemple on donne aux A2 un dialogue lors de l'exercice de systématisation qui inclue différents temps.

On peut aussi faire varier la difficulté grâce aux supports : on donne un texte et une image, juste un texte ou juste une image. Cela permet aussi de rendre le jeu accessible aux alphas.

S'il y a une personne sur le groupe qui a un niveau bien au-dessus on lui donne un rôle plus difficile dans les jeux ou on lui demande d'animer l'activité.

Retour des participants lors de la troisième journée :

Les retours sont positifs. Beaucoup ont essayé des jeux et des activités avec leur groupe, en particulier des jeux brise-glace. L'objectif était de renforcer la cohésion de groupe et la connaissance des personnes. De manière générale, les activités ont permis de créer une bonne dynamique, de mieux intégrer les apprenants et de les motiver pour participer lors de l'atelier.

Pour aller plus loin autour de l'unité didactique.

Avec le cadre commun de référence, disponible en PDF, on parle aujourd'hui de la perspective actionnelle.

<https://rm.coe.int/16802fc3a8>

<http://www.franccparler-oif.org/images/stories/dossiers/lemeunier2006.htm>

Voir l'article de Valérie Lemeunier, « élaborer une unité didactique à partir d'un document authentique »

Pour aller plus loin autour des supports et plateformes en ligne

Lyricstraining : retrouver les mots d'une chanson

Magelis : jeu pour niveau A1

Kahoot : création de quizz, on peut répondre sur téléphone

Les réseaux sociaux : pour faire un projet final type blog

Learning apps : site très pratique pour créer des activités en ligne (mise en forme prédéfinie)

Rebus-o-matic : création de rébus

Charade-o-matic : création de charades

Nuagesdemots.fr : pour créer des nuages de mots

Synthèse des évaluations

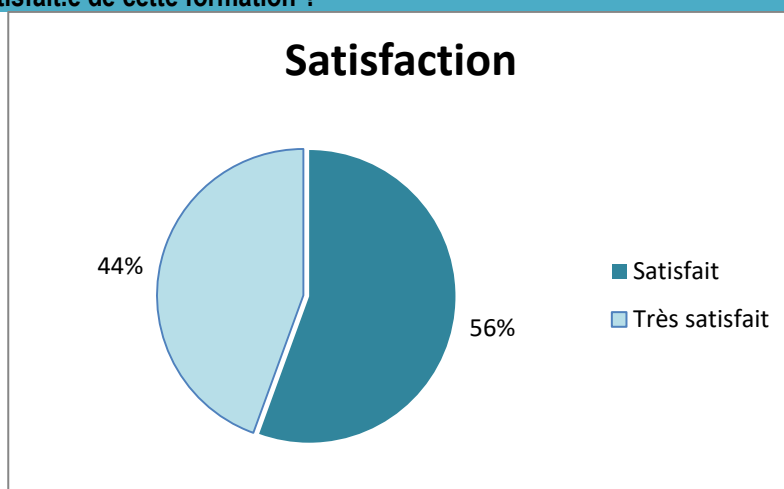
9 évaluations récupérées sur les 13 participants

1/ Par quel moyen avez-vous été au courant de cette formation ?

Par mon association (6)
Par la lettre d'informations du programme AlphaB (2)
Par le site internet du Programme AlphaB

2/Etes-vous satisfait.e de cette formation ?

Oui 100%



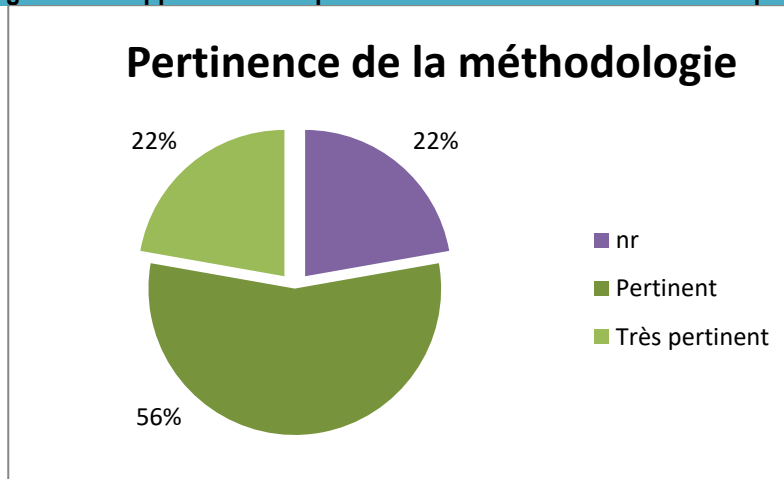
3/ Qu'attendiez-vous de cette formation ? A-t-elle répondu à vos besoins ?

« De nouveaux outils »
« Savoir gérer l'hétérogénéité »
« Des supports, de la méthodologie, des retours d'expérience »
« Oui et non, comment combiner les jeux avec l'apprentissage de la lecture et de l'écriture »

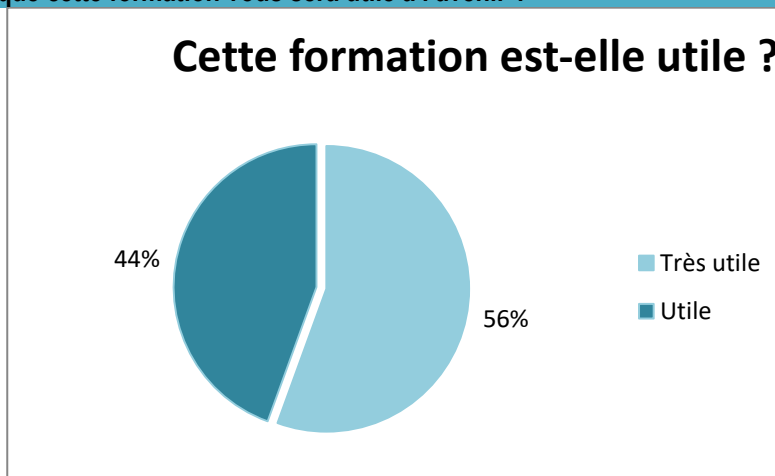
4/Un point que vous avez trouvé particulièrement intéressant ?

« Exercices pratiques, idées d'activité »
« Les diverses méthodes pour la cohésion de groupe »
« Fiches pédagogiques, les étapes, les activités ludiques »

5/La méthodologie et les supports utilisés par l'intervenante vous ont-ils semblé pertinents ?



6/Pensez-vous que cette formation vous sera utile à l'avenir ?



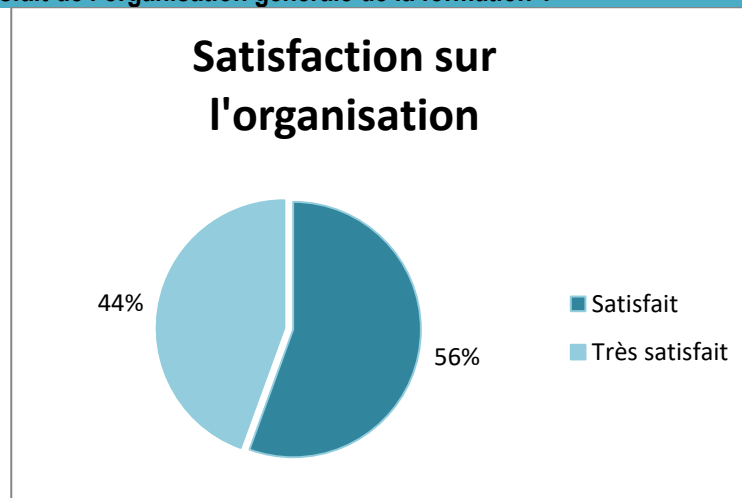
5/ Un point que vous pensez transférer dans vos pratiques ?

- « File indienne, balade»
- « Tous les jeux proposés»
- « Unité didactique, activités jeux »

6/ Pensez-vous partager les connaissances acquises lors de cette formation ? Si oui, à qui et comment ? 8/9 oui

- « Avec les autres bénévoles»
- « Bénévoles et coordinateurs, par les fiches, travaux»

7/ Etes-vous satisfait de l'organisation générale de la formation ? 100% oui



8/ Sur quels outils ou thématiques souhaiteriez-vous que Tous Bénévoles organise des formations ?

- « Amener les apprenants à plus d'imagination, de créativité. Ils ne s'autorisent pas à rêver..»
- « Les spécificités culturelles d'un pays à l'autre »
- « Sur des manuels qui peuvent aussi être distribués aux apprenants »

9/ Avez-vous des suggestions à faire ?

- « Des idées de sorties parisiennes avec des infos à donner (faire le guide) »
- « Eviter la conceptualisation théorique, miser sur le pratique pour les apprenants débutants »
- « Trouver des exercices en lien avec PLVP »