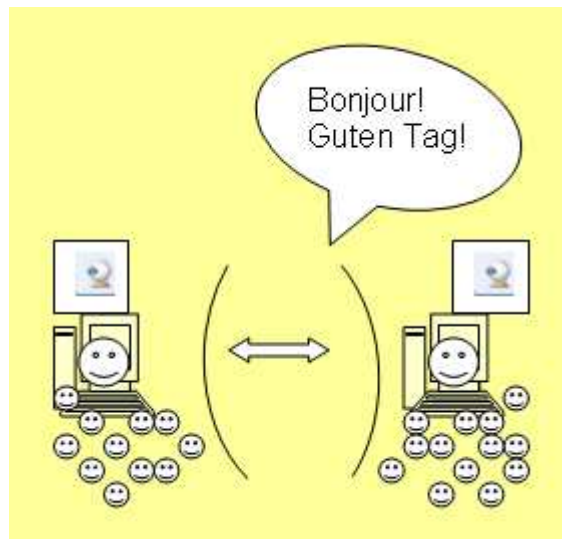


**Accompagner le projet franco-allemand :
Activités Tele-Tandem[®] pour des classes partenaires
franco-allemandes du primaire**



Irmi Baumann et Anne Dussap-Köhler

Table des matières

Aperçu Général des Unités	4
Introduction.....	5

Unité 1 : Notre nouvelle classe franco- allemande : apprenons à nous connaître - vue d'ensemble..... 11

U1 - Activité 1 : Rencontre Webcam entre classes (Etapas 1- 4).....	12
U1 A1 : Étape 1 : Communication entre les deux classes grâce à la webcam.....	13
Annexe : U1-A1 Étape 1 : Proposition de plan pour structurer la rencontre.....	14
U1 A1 : Étape 2 : Evaluation de la rencontre Webcam	15
U1 A1 : Étape 3 : Exploitation langagière de la séquence – boîte à outils	15
U1 A1 : Étape 4 : Transposer les fiches des expressions langagières en document électronique.....	16
Annexe : Unité 1- Activité 1- Étape 4 (U1-A1-E4).....	17
U1 – Activité 2 : Présentation personnelle (étapes 1-7).....	18
U1 Activité 2 : Étape 1 : Remplir l'avis de recherche à partir du modèle fourni.....	20
Annexe : Unité 1 – Activité 2 – Étape 1 : Avis de recherche – modèle.....	21
U1 A2 : Étape 2 : Préparer des mini-Interviews autour des avis de recherche et s'entraîner	22
U1 A2 : Étape 3 : Enregistrer les mini-interviews (faire un fichier son)	22
U1 A2 : Étape 4 : Insérer le fichier son dans l' « avis de recherche » ainsi qu'une photo avec indice distinctif.....	23
U1 A2 : Étape 5 : Préparer un exercice de compréhension orale pour l'étape 6.....	24
U1 A2 : Étape 6 : Exploitation langagière à partir des interviews de la classe partenaire	26
U1 A2 : Étape 7 : Bourse aux échanges : les expressions de l'avis de recherche.....	27

Unité 2 : Préparation de la rencontre présentielle 29

U2 - Activité 3 : Faire le programme ensemble (Etapas 1-3)	30
U2 A3 : Étape 1 : Définir 4 activités à intégrer dans le programme	32
Étape 1a : Emettre des souhaits concernant le programme	32
U2 A3 : Étape 1b : Définir 4 activités à intégrer dans le programme	33
Étape 1b : Répondre aux partenaires - retenir 4 des souhaits formulés.....	33
U2 A3 : Étape 2 : Préparer le programme	34
Étape 2a : Faire une brochure du programme	34
U2 A3 : Étape 2 : Préparer le programme	35
Étape 2b : Organisation des points de programme souhaités par les partenaires	35
Étape 3 : Finaliser le programme.....	35
Étape 3a : Intégrer les derniers éléments	35
Étape 3 : Finaliser le programme.....	36
Étape 3b : Confirmer le programme et proposer un rendez-vous chat	36
U2-Activité 4 : Préparer la rencontre (Etapas 1-3).....	37
U2 A4 : Étape 1 : Préparer le chat	38
U2 A4 : Étape 2 : Chat « Qui fait quoi pendant la rencontre ? »	39
U2 A4 : Étape 3 : Evaluation du chat	40
U2 A4 Annexe - Étape 2 : Consignes d'observations.....	41

Unité 3 : Komm, spiel mit mir! 42

U3 - Activité 5 : Réalisation d'un jeu de l'oie (Etapes 1-4) 43

U3 A5 : Étape 1 : Présentation de l'activité..... 44

U3 A5 : Étape 2 : Transfert des résultats de l'étape 1 vers le jeu de l'oie..... 45

U3 A5 : Étape 3 : Préparer les cartes-jeu (version.ppt) 45

U3 A5 : Étape 4 : Définir le déroulement du jeu et le décrire de manière simple à comprendre..... 46

JEU DE L'OIE..... 47

Cartes à tirer pour le jeu de l'oie..... 48

U3 - Activité 6 : Préparation de la présentation du jeu par la WEBCAM (Etapes 1-3)..... 50

U3 A6 : Étape 1 : Essai du jeu et repérage de la langue pour jouer (métacommunication) 51

U3 A6 : Étape 2 : Invitation à la présentation du jeu..... 52

U3 A6 : Étape 3 : Préparation de la rencontre Webcam (plan de la séquence)..... 52

U3-Activité 7 : présentation du jeu par WEBCAM (Etapes 1-4) 53

U3 A7 : Étape 1 : Contact « notre jeu » 54

U3 A7 : Étape 2 : Présentation du jeu de l'oie en F et D (suite de la rencontre webcam) 54

U3 A7 : Étape 3 : Prendre congé..... 55

U3 A7 : Étape 4 : Evaluation de la rencontre webcam 55

Aperçu Général des Unités

avant la rencontre

Unité I

A1 : Rencontre Webcam entre classes

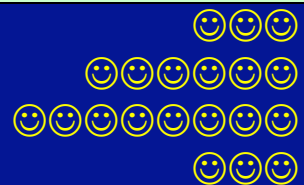
A2 : Avis de recherche et interviews

Unité II

A 3 : Faire le programme ensemble

A 4 : Chat : la préparation de la rencontre

Rencontre



après la rencontre

Unité III

A 5 : Créer le jeu de l'oie

A 6 : Préparation de la rencontre Webcam

A 7 : Rencontre Webcam

Introduction

Ces unités, subdivisées en activités (exercices), s'adressent aux enseignants inscrits dans le cadre du projet Tele-Tandem mené par l'OFAJ¹ prévoyant un apprentissage mutuel de la langue avant et après une rencontre présentielle par l'utilisation des nouvelles technologies. Ces unités sont généralistes : Elles n'intègrent pas le travail autour d'un projet avec l'autre classe, qui constitue pourtant l'élément central de la rencontre : nous avons en effet considéré que chaque Tandem-classe doit déterminer son propre projet en fonction des intérêts et potentialités des élèves. Cependant, ces unités peuvent s'adapter à tout projet et doivent contribuer à lancer une dynamique d'échange et de communication entre les élèves : faire connaissance, se préparer au voyage, échanger des souvenirs après la rencontre. Ces unités ont été conçues à titre expérimental et sont largement inspirées des recherches menées par l'OFAJ sur l'acquisition linguistique dans les rencontres ainsi que sur le projet Tele-Tandem. Avant d'aller plus loin dans le contenu des unités, rappelons quelques unes des caractéristiques de la rencontre qui ont servi de point de départ à ces unités :

1) **Le processus** d'acquisition d'une langue en situation de rencontre diffère de l'apprentissage **en cours de langue classique** :

- Au-delà d'un simple apprentissage de la langue, la rencontre permet l'appropriation d'une pratique générale de communication prenant en compte la dimension sociale et interculturelle, la communication authentique (aspects langagiers et communication non-verbale) et, dans le cas du Tele-Tandem, l'utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC). La rencontre permet de développer des savoirs, mais également des savoir-faire et savoir-être pour la communication ; dans ce contexte, la pédagogie du cours de langue classique ne suffit pas à l'appropriation d'une compétence de communication complète ;
- L'échange entre élèves de langue et de culture différentes n'est pas spontané : pour contribuer à l'acquisition d'une compétence communicative, la rencontre doit faire l'objet d'une démarche pédagogique, qui permette aux élèves de se repérer dans un environnement nouveau et de développer des stratégies d'apprentissage pour acquérir une compétence communicative, langagière et technique. Parallèlement, la réalisation d'un projet commun va rendre la communication nécessaire ;
- Il s'agit d'un apprentissage en situation réelle de communication, sanctionné par la réussite (ou l'échec) de la communication avec l'élève partenaire ; dans le processus de communication le feedback immédiat du partenaire, entraînant une meilleure autoévaluation de la performance, constitue la motivation principale pour l'élaboration de stratégies d'apprentissage et/ou de communication ;
- Enfin, la rencontre sert trois grandes finalités : apprendre à communiquer (langue, interculturel, technique et multimédia), apprendre à coopérer, apprendre à apprendre².

¹ « Le projet Tele-Tandem », Ulrich Dausendschön-Gay (<http://www.tele-tandem.org/presentation/index.html>, consulté le 05.01.06)

² « Coopérer, se comprendre, se rencontrer », Christian Alix / Christoph Kodron (<http://www.ofaj.org/paed/konzepte.html>, consulté le 05.01.06)

2) La rencontre entre deux classes modifie fondamentalement l'environnement pédagogique : deux langues de travail, deux enseignants, des approches pédagogiques différentes, voire divergentes³. Or, avant tout apprentissage, les élèves doivent trouver des repères dans ce nouvel environnement pédagogique ; la première étape d'une conception pédagogique commune pour la rencontre passe par la concertation, la négociation et le choix des approches pédagogiques afin de rendre l'environnement cohérent.

3) Alors seulement, le nouveau groupe-classe franco-allemand pourra fonctionner comme groupe ressource dans lequel les élèves développent une compétence de communication et des stratégies d'apprentissage autonome. Les apprentissages se feront principalement à travers les interactions : soit entre un élève français et un élève allemand (apprentissage mutuel et réciproque de la langue – méthode tandem), soit entre petits groupes d'élèves français et allemands (petits groupes mixtes) ou en petits groupes d'élèves français ou allemands (petit groupe mononational). L'action commune, le « faire ensemble », fait naître le besoin de communiquer et rend l'apprentissage nécessaire pour l'avancement du projet⁴.

4) Bien que le projet, ne soit abordé que de façon annexe dans ces unités, le travail en Tele-Tandem repose sur la pédagogie de projet⁵ ; aux yeux des élèves, ni la langue, ni la technique n'apparaît comme l'objet central des apprentissages mais bien comme l'outil nécessaire à la réalisation du projet commun avec la classe partenaire. Comme pour tout projet, il permet d'aborder différentes disciplines : la langue du partenaire (L2), la langue maternelle (précision, exactitude, simplicité, élocution, etc.), la technique et l'utilisation des nouvelles technologies ; mais il permet également d'acquérir des compétences, telles que des compétences de socialisation (travail en équipe, coopération, partage des savoirs et savoir-faire, etc.), une compétence de communication multimédia et une compétence interculturelle.

5) Le travail en Tele-Tandem est avant tout un travail d'équipe :

- avec l'équipe pédagogique de l'école concernée (support pédagogique, collaboration, assistance technique, révision de l'organisation horaire, etc.) ;
- avec l'enseignant de l'école partenaire : toutes les activités menées dans le cadre du dispositif Tele-Tandem doivent être concertées, négociées, harmonisées avec l'enseignant partenaire⁶.

6) La nouvelle constellation pédagogique, qui réunit deux classes de langue et de culture différentes, ainsi que l'utilisation des nouvelles technologies induisent un changement du rôle des enseignants et des élèves.

³ « La relation pédagogique dans les rencontres interculturelles », Lucette Colin, Rémi Hess, Gabriele Weigand (<http://www.ofaj.org/paed/arbeitstexte.html>, consulté le 05.01.06)

« L'école primaire en France et en Allemagne : quelles valeurs ? Regards croisés », Anne Dussap-Köhler (<http://www.tele-tandem.org/doclies/index.html>, consulté le 15.01.06)

⁴ „Tele-Tandem: Das Deutsch-Französische Jugendwerk startet ein innovatives Projekt zum kooperativen Spracherwerb“ Daphne Zeyen (<http://www.tele-tandem.org/doclies/zeyeninnovprojekt.html>, consulté le 05.01.06)

⁵ « Du tandem au Tele-Tandem - Nouveaux apprentissages, nouveaux outils, nouveaux rôles » Dominique Macaire, avril 2004 (<http://www.tele-tandem.org/doclies/macaire-iufm/macaire-iufm.html>, consulté le 05.01.06)

⁶ « Evaluation du projet Tele-Tandem 2002-2004 » (<http://www.tele-tandem.org/evaluation/index.html>, consulté le 05.01.06)

Le rôle des enseignants :

- ouvrir un nouvel espace d'apprentissage et l'organiser de sorte que les situations proposées permettent aux élèves des apprentissages langagiers, techniques et communicationnels suffisants pour faire progresser la réalisation du projet ; l'enseignant n'est plus celui qui transmet à l'élève un savoir, mais celui qui les amène vers différentes sources de savoirs (langagier, technique), de savoir-faire, savoir-être, de savoir-dire et vers un apprentissage autonome. Son rôle réside dans la conception pédagogique et l'organisation d'activités, la préparation matérielle et technique, l'accompagnement et l'évaluation des activités, voire leur autoévaluation encourageant une prise de conscience des stratégies d'apprentissage développées ;
- coopérer avec l'enseignant partenaire : dans le cadre du projet commun, chaque activité doit être concertée, négociée et harmonisée avec l'activité parallèle faite dans la classe partenaire ;
- motiver l'équipe pédagogique de sa propre école pour gagner soutien et assistance.

Le rôle des élèves :

- Apprenants et enseignants (responsabilité l'un pour l'autre) ;
- Responsable de ses propres apprentissages et de ceux de son/ses partenaires (apprendre, produire, travailler, utiliser les nouvelles technologies ensemble) ;
- Acteur et moteur de la rencontre.

7) Les activités présentées dans les unités ci-après, s'appuient sur les outils pédagogiques développés pour la rencontre, qui permettent de stimuler l'interaction et les échanges, la réflexion, l'organisation des apprentissages et la systématisation, l'observation, l'autoévaluation, mais aussi de privilégier la réciprocité, de développer l'autonomie des apprenants, etc. On nommera notamment :

- l'animation linguistique **proposant un certain nombre d'activités pour encourager et stimuler la communication entre élèves de langues différentes**⁷ ;
- la méthode Tandem, **qui amène les élèves vers un apprentissage mutuel et réciproque de la langue du partenaire**⁸.

Dans le cadre de ces unités, la méthode Tandem s'applique à une situation de communication spécifique, la communication à distance : l'apprentissage mutuel et réciproque, la communication et l'interaction peuvent se faire de façon synchrone (on-line : chat, webcam) ou asynchrone (off-line : envoi de documents préparés par les élèves pour, ou avec, leurs partenaires). La méthode Tandem s'articule ici autour de l'activité commune qui permet, à chaque étape, un processus d'interaction et un échange de connaissances et de compétences langagières et interculturelles. Ces activités doivent permettre de développer des stratégies d'apprentissage et de construire un bagage franco-allemand commun, composé d'expressions langagières françaises et allemandes équivalentes, de « savoir-dire » adaptés à un contexte donné et d'outils pour la communication transférables à des situations similaires.

8) Les apprentissages linguistiques et techniques doivent répondre aux nécessités de la communication et ne suivent pas une progression graduée et linéaire. Ils suivent une progression concentrique à travers laquelle la complexité de la communication en L2 et/ou de la communication par le biais d'un outil multimédia est abordée globalement ; les élèves doivent être

⁷ « L'animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes de jeunes » Fabienne Bailly (<http://www.ofaj.org/paed/langue/al.html>, consulté le 05.01.06)

⁸ La méthode Tandem (<http://www.ofaj.org/paed/langue/tandem.html>, consulté le 05.01.06)

Quelques conseils pour utiliser ces unités dans le cadre d'un projet Tele-Tandem[®]

Le projet Tele-Tandem et l'utilisation des nouvelles technologies relie deux univers scolaires et les associe pour un cours commun (à distance). Les deux classes s'ouvrent l'une à l'autre créant ainsi un nouvel environnement d'apprentissage complexe qui doit stimuler l'implication et l'autonomie des élèves. L'ouverture à l'autre groupe et la présence des élèves partenaires dans la classe ne se fait cependant pas par la simple utilisation des nouvelles technologies (par de nouveaux canaux de communication). Comme déjà indiqué précédemment, seul un partenariat étroit à tous les niveaux permet de mettre en place une étroite coopération autour du projet et de ses thèmes et une égale contribution des enseignants au programme.

Les unités et activités décrites ci-après partent du principe que la communication et l'interaction, associées à une responsabilité partagée par tous, sont garantes de la réussite du projet commun. La technique n'est qu'un outil au service de la rencontre, de « l'ouverture à l'autre » et du « faire ensemble ». Bien que souvent complexe et capricieuse, elle doit rester en arrière-plan.

Forme et contenus des unités

Les trois unités, subdivisées en activités (de 1 à 7), représentent 31 étapes ou exercices distincts. Elles sont conçues pour s'articuler avec un projet et avec la rencontre présentielle :

- Unités 1 et 2 avant la rencontre
- Unité 3 après la rencontre

Dans le document suivant vous trouverez un aperçu global des unités et des activités avec une vue d'ensemble des différentes étapes ainsi qu'une description détaillée de chaque étape rappelant les objectifs langagiers, interculturels et multimédia :

- Unité 1 : faire connaissance : les classes se découvrent
 - Activité A1 : „rencontre des classes par la Webcam“ (4 étapes)
 - Activité A2 : „Avis de recherche avec interviews“ (7 étapes)
- Unité 2 : Préparation de la rencontre présentielle
 - Activité A3 : „faire ensemble le programme“ (6 étapes)
 - Activité A4 : chat : préparation de la rencontre (3 étapes)
- Unité 3 : Viens, joue avec moi ! (évaluation de la rencontre sous forme ludique)
 - Activité A5 : „créer un jeu de l'oie“ (4 étapes)
 - Activité A6 : „préparation d'une rencontre Webcam“ (3 étapes)
 - Activité A7 : „présentation du jeu par la Webcam“ (4 étapes)

Les descriptions détaillées des activités avec leurs différentes étapes comportent les éléments suivants :

- Activité, titre, objet
- But général
- Indication de durée (estimation) et des langues utilisées
- Listes : la préparation et le matériel (technique, didactique, etc.)
- Précisions : le lieu, les acteurs, les formes sociales de travail (travail en groupe)
- Interactions et contenus de communication
- Description de chaque étape de l'activité :
 - Déroulement
 - Remarque
 - Astuces
 - Variantes
- Annexe : modèles, exemples, suggestions

Conseils didactiques pour l'emploi des unités dans votre propre projet Tele-Tandem[®] :

Avant d'utiliser les activités, prenez connaissance de l'ensemble (unités – activités – étapes) ! Une idée d'ensemble vous permettra de mieux réfléchir et de discuter avec l'enseignant partenaire de l'articulation des exercices avec votre projet commun.

Les activités et étapes de l'unité 3 forment un mini-projet et sont imbriquées les unes dans les autres. Aussi, il est déconseillé d'utiliser une étape (activité) isolément ou de suivre un ordre différent.

Les activités sont conçues comme situations de communication authentique pouvant contribuer au contexte général de la rencontre et au projet commun, permettant de développer des stratégies de communication et d'apprentissage. Pour mieux préparer les élèves à la communication avec un partenaire étranger, les apprentissages sont centrés sur la compréhension orale de la langue étrangère authentique (L2), la perception et l'utilisation de supports à la communication (son, image, dessin, symboles, mime, etc.), l'expression orale en langue maternelle (LM).

Comme ces situations sont authentiques, elles constituent généralement des situations d'apprentissage complexes (2 langues, deux cultures, deux enseignants référents, deux lieux, nouvel environnement technique, dimension émotionnelle et affective importante, etc.).

Les étapes sont conçues selon une progression concentrique (et non une progression linéaire qui respecterait un ordre croissant des difficultés) par petites étapes décomposant la complexité de la situation authentique tout en conservant ses différentes composantes. Ainsi les élèves peuvent se concentrer sur des contenus de communication et sur l'action commune, sans devoir faire appel à de trop nombreuses connaissances.

En conséquence, il est conseillé de respecter l'ordre des activités et des étapes, même si à première vue certaines étapes paraissent inutiles.

On pourrait être tenté, par exemple à l'Unité 1, activité 1 (Rencontre Webcam), de mettre immédiatement les élèves en situation de face à face Webcam pour qu'ils fassent connaissance (1 Français + 1 Allemand ou 2 Français + 2 Allemands). D'après les expériences faites précédemment, il apparaît rapidement une trop grande complexité de la situation pour les intéressés (la technique, la dimension émotionnelle, la barrière de la langue, etc.) qui fait échouer l'échange et la communication et peut avoir une incidence sur les rencontres suivantes. C'est pour cette raison que, dans cette activité, la première prise de contact à distance se fait en douceur, sans toutefois dénaturer le caractère complexe de la situation. Les élèves sont d'actifs observateurs : tout en restant en sécurité dans leur environnement familial (assis autour de l'enseignant à l'ordinateur), ils perçoivent l'Autre (le partenaire différent et étranger), ils peuvent l'observer, l'écouter et établir un premier contact visuel (non verbal), voire un premier contact verbal. Dans cette activité, l'ouverture à l'Autre, qui ne peut qu'être une démarche volontaire peut se faire parce qu'elle n'est pas forcée. Les élèves éprouveront peut-être même le besoin d'aller plus loin, en prenant la webcam pour montrer leur salle de classe. Lors du premier contact, la communication verbale est secondaire ; l'accent est mis sur une prise de contact non verbale en dehors de tout défi langagier.

On retrouvera ainsi d'autres activités qui peuvent paraître entraver « l'efficacité d'apprentissage de la L2 », mais s'avèrent en fait d'importantes étapes pour préparer l'échange multimédia avec un partenaire étranger :

- Chat mononational entre élèves de la même classe / même langue avant de chatter avec les partenaires
- Le travail en petits groupes avant le travail individuel
- L'entraînement en langue maternelle
- Présenter l'activité et les contenus avant de commencer les exercices
- Par d'exercice seul à l'ordinateur
- Évaluations – réflexions – mises en commun (langagière, interculturelle)
- Réflexion sur la communication
- Implication des élèves, même dans des tâches plus complexes
- Travail parallèle ou en complémentarité avec la classe partenaire (concertation avec l'enseignant partenaire)
- Faire part de l'avancée des travaux

Dans les activités, une étape est souvent consacrée au transfert de documents électroniques en documents papier. Il s'agit d'une étape importante parce qu'elle permet de prendre distance de l'ordinateur, d'afficher les résultats de l'activité et les productions dans l'environnement familial : elle permet de matérialiser et de concrétiser les résultats d'un processus d'apprentissage réussi. De plus, « rendre visible » la production commune dans l'environnement familial rappelle la présence de la classe partenaire.

Les estimations faites pour la durée des activités devront être réajustées par les enseignants en fonction de leurs propres conditions de travail. Chaque étape peut facilement s'intégrer dans le cadre d'un emploi du temps scolaire.

Légende :

☺ : Enseignant
☺☺☺ : Elèves
LM : Langue maternelle
L2 : Langue étrangère
🕒 Durée

Unité 1 : Notre nouvelle classe franco- allemande : apprenons à nous connaître - vue d'ensemble



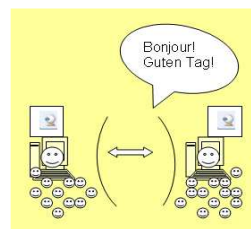
Rencontre Webcam entre classes (U1 - Activité 1 : Etapes 1- 4)

<p>But général</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Première prise de contact avec le nouvel environnement, la classe partenaire, la langue étrangère et la technique ▪ Démarrer les activités communes <p>Compétence langagière</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sensibiliser à la langue étrangère dans une situation de communication authentique, compréhension orale, expressions langagière, se présenter par son nom et prénom <p>Compétence interculturelle</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Premier contact avec l'étranger, l'autre : jeter un oeil dans la classe partenaire ▪ Elèves : perception de „l'autre“ par l'ouïe et la vue (Webcam) ▪ Enseignants : rencontre franco-allemande et coopération à distance <p>Compétence multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilisation d'une Webcam avec envoi d'un fichier son, faire un document électronique ▪ Première expérience de la présence multimédia : se voir et voir l'autre par la vidéo, entendre la voix des partenaires par les haut-parleurs

Étapes	Description	Matériel
<p>Étape 1 : Rencontre par la Webcam</p> <p>Langues utilisées ☺ : L2 ☺☺☺ : LM</p> <p>🕒 60 Min.</p>	<p>Lieu : Classes F et D</p> <p>Activité : Les enseignants et les classes partenaires communiquent par la Webcam et le son</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ enseignants (D+F) parlent aux élèves de la classe partenaire dans leur langue maternelle ▪ les élèves observent, écoutent ▪ ils se présentent ▪ discussion autour du projet et des premières activités 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Liaison Internet ▪ 1 ordinateur par classe ▪ Webcam donnant sur la salle de classe et les élèves + l'enseignant ▪ Micro ▪ Haut-parleurs
<p>Étape 2 : Evaluation de la rencontre par la Webcam</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM ☺☺☺ : LM</p> <p>🕒 30 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussion et échange des expériences et impressions des élèves lors de la première rencontre Webcam <p>Interaction : Dans leur environnement habituel (la classe), les élèves discutent de leurs impressions</p>	<p>Affiche murale</p>
<p>Étape 3 : Exploitation langagière : boîte à outils</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM+L2 ☺☺☺ : LM+L2</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exploitation langagière de la rencontre Webcam (situation authentique de communication) <p>Interaction : Exploitation langagière : faire une „boîte à outils“ avec les expressions langagières</p>	<p>Boîte à outils et fiches cartonnées</p>
<p>Étape 4 : Faire les cartes sous forme électronique</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM ☺☺☺ : LM</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F + salle informatique</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire les fiches de la boîte à outils <p>Interaction : Faire les fiches à l'ordinateur (travail en différents ateliers)</p>	<p>Ordinateur Scanner / appareil photo numérique Programme courrier électronique Word</p>
<p>Envoyer les fiches de la boîte à outils à la classe partenaire</p>		<p>E-mail et fichier joint</p>

U1 - Activité 1 : rencontre Webcam entre classes

Les élèves découvrent les élèves de la classe partenaire à travers une première rencontre, les observent et se présentent par leur nom.



☺ : Enseignant

LM : Langue maternelle ⌚ Durée (Estimation)

☺☺☺ : Elèves

L2 : Langue vivante 2

But général

- Première prise de contact avec le nouvel environnement et la technique, découvrir la classe partenaire et la langue étrangère parlée par des locuteurs natifs
- Démarrer ensemble les activités communes et le projet

U1 A1 : Étape 1 : Communication entre les deux classes grâce à la webcam

Description

Lieu : La classe F + la salle informatique

Acteurs :

- Les enseignants F et D, chacun à un ordinateur
- Les élèves F et D sont autour de l'ordinateur et de l'enseignant

Contenus de communication

- Métacommunication : « je ne comprends pas », « plus fort », « peux-tu répéter s'il te plait », etc. en LM et L2
- Se présenter : prénom, nom
- Parler du projet et de la première activité commune (avis de recherche et interviews)
- Définir ensemble des règles de coopération

Interaction :

Les deux enseignants (D+F) parlent aux élèves de la classe partenaire dans leur langue maternelle. Grâce à la Webcam, les élèves peuvent découvrir l'enseignant, les élèves et la salle de la classe partenaire. Tous peuvent entendre par les haut-parleurs.

Forme sociale de travail :

Tele-Plenum : la classe F + la classe D par liaison Internet

Déroulement de l'activité

Préparation de la salle ⌚ 10 min

Les élèves préparent la salle et aident à l'installation technique nécessaire à la rencontre webcam. Ils peuvent notamment prendre en charge différentes tâches, telles que :

- **Technique :** démarrer l'ordinateur et se connecter à Internet, installer et tester la webcam, le micro, et les haut-parleurs
- **La salle :** installer les chaises autour de l'ordinateur, déterminer les objets de la salle de classe qui seront montrés à la classe partenaire et les préparer, prévoir une feuille de papier vierge affichée au mur pour prendre des notes (Projet, communication)
- **Les personnes :** badges avec les noms des élèves, les épinglez

Préparation de la rencontre ⌚ 15 min

L'enseignant et les élèves conviennent ensemble du déroulement de la rencontre Webcam (LM) et répètent les informations sur le projet et la première activité commune qu'ils veulent transmettre aux partenaires. **Rencontre Webcam** ⌚ 30 min
Les enseignants F et D sont assis à l'ordinateur, les élèves sont installés de sorte à voir l'écran de l'ordinateur.

Les enseignants mènent la discussion en fonction du plan préparé ensemble (voir annexe). Les deux classes prennent congés de manière informelle.

Après la rencontre Webcam, on retourne dans la salle de classe : remue-méninges (brainstorming) : impressions et feed-back. Les remarques seront inscrites sur l'affiche préparée à cet effet.

Langues utilisées

- ☺ : L2+LM
- ☺☺☺ : LM, L2 (compréhension)
- ⌚ 60 Min.

Préparation

Technique :

- Installer la Webcam et la tester
- Placer le micro et les haut-parleurs et les tester

Contenus :

Les enseignants : D+F

- Rendez-vous avec la classe partenaire (Mail)
- Plan général de la rencontre d-f
- Règles de communication
- Affiche pour le remue-méninge (Associogramme)

Les enseignants et les élèves

- Badges (surnom)
- Affiche vierge pour prendre des notes

Liste pour le cours

- Liaison Internet
- 1 ordinateur / classe
- 1 Webcam donnant sur la salle et les protagonistes
- Micro et haut-parleurs
- Affiche
- Notes pour la structure de la rencontre
- badges

Astuces

- Laissez aux élèves le temps de s'observer mutuellement, sans objectif langagier spécifique.
- Testez d'abord la technique (luminosité, contre-jour sur l'écran, possibilités d'agrandissement de l'image)

Variante : la Webcam peut être mobile et explorer la salle de classe de sorte à attirer le regard des élèves partenaires sur la salle ou sur des objets choisis.

Attention, à ce que le jeu de la caméra ne fasse pas diversion, il doit accompagner, illustrer ou compléter la communication verbale.

Par ex. : 1 élève peut parcourir la salle et montrer ce qu'il aime particulièrement dans la salle de classe ou bien ce qu'énumèrent d'autres élèves (prévoir alors un câble suffisamment long pour la caméra).

Annexe : U1-A1 Étape 1 : Proposition de plan pour structurer la rencontre

Proposition de plan pour structurer la rencontre entre les deux classes

1. Brève salutations :

L'enseignant parle en L2 à l'enseignant partenaire et salue les élèves de la classe partenaire. Les élèves saluent tout d'abord de façon non verbale ou font un signe de la main.

2. Montrer la salle de classe :

La caméra se déplace et montre différents plans commentés (enseignant, élèves)

3. Echange : le projet, notre prochaine activité commune

Les enseignants parlent alternativement en L2 aux élèves de la classe partenaire et présentent le projet (esquisse générale) et les activités communes prévues (feed-back des élèves : non verbal ou en LM)

4. Présentation sous forme ludique :

Quelques idées :

Les élèves disent leur prénom + nom et éventuellement leur surnom en montrant leur badge (gros plan de la Webcam). Eventuellement, cette ronde peut être associée à des structures langagières, telles que « ich bin, ich heiße ».

ou

Baptême : Le nom + un geste : la Webcam montre 2-3 élèves. Ils disent leur prénom et font un geste caractéristique de leur personnalité (voir également d'autres idées d'activités de présentation dans « L'animation linguistique dans les rencontres de jeunes franco-allemandes »)

5. Règles de communication entre les classes partenaires

Les enseignants peuvent convenir et noter de la fréquence des contacts : avis de recherche avec interview avant (date), la fréquence des mails, se tenir informés de la progression du travail, notamment pour les activités communes.

6. Fin de la rencontre Webcam :

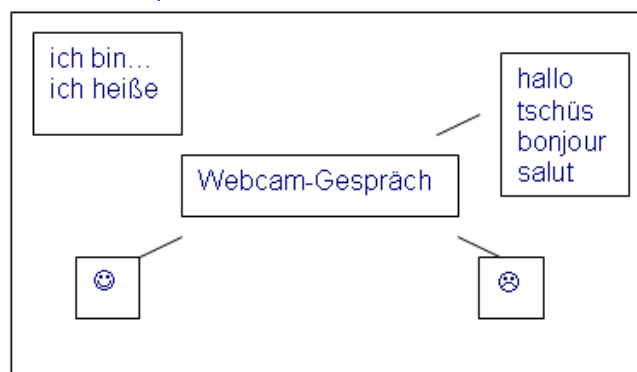
Prendre congés, verbal ou non verbal (de manière informelle)

7. Déconnecter et s'éloigner de l'ordinateur

8. **Feed-back rapide** : Remarques brèves et spontanées des élèves : impressions, expressions sont notées sur une affiche murale et peuvent être associées à des symboles et dessins, puis affichées.

Expressions langagières, telles que :

- Lauter!, Bitte noch einmal. Ich verstehe nicht,
- ich heiße, ich bin...
- Hallo, tschüs, alles klar!, super
- Plus fort ! peux-tu répéter encore une fois !
- J'ai pas compris ! qu'est-ce qu'tu dis ?
- Je suis ...
- Salut ! OK ! d'accord !




U1 A1 : Étape 2 : Evaluation de la rencontre Webcam	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F</p> <p>Acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant, les élèves F <p>Contenus de communication</p> <p>Discussion sur les expériences et impressions de la première rencontre Webcam</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Qu'avez-vous observé, entendu, vu, pas vu ? ▪ Quelles difficultés avez-vous rencontrées ? (se présenter, technique, communication avec la classe partenaire) ▪ Impressions, expériences. Qu'est-ce qui vous a frappé? ▪ Comment avez-vous perçu le rôle de votre enseignant ? de l'enseignant partenaire ? Quelle est la mélodie de la L2, <p>Interaction :</p> <p>Echanger dans un environnement familier les impressions et expériences sur la séquence de rencontre avec la Webcam avec les différentes tâches et rôles.</p> <p>Forme sociale de travail :</p> <p>Toute la classe F</p> <p>Déroulement de l'activité</p> <p>Les élèves échangent avec l'enseignant au fil des questions. L'affiche sur laquelle ont été collectées les expressions langagières en fin de séquence Webcam est complétée. Les points convenus lors de la rencontre sur la poursuite des activités communes sont affichés dans la classe.</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>☺ : LM</p> <p>☺☺☺ : LM</p> <p>🕒 30 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <p>Contenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Questions ▪ Affiche avec les notes du remue-méninge fait à la fin de l'étape 1
U1 A1 : Étape 3 : Exploitation langagière de la séquence – boîte à outils	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F</p> <p>Acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant, les élèves F <p>Contenus de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exploitation langagière : structuration des expressions extraites de la situation de communication authentique „la rencontre webcam“ (boîte à outils et fiches d'expressions) ▪ Les expressions de la communication : se saluer et se présenter <p>Interaction :</p> <p>Les élèves reprennent la rencontre Webcam pour exploiter le capital langagier de la situation à partir d'un certain nombre d'activités.</p> <p>Forme sociale de travail :</p> <p>Toute la classe F et travail en petits groupes</p> <p>Déroulement</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Toute la classe : à partir du remue-méninge fait à la fin de rencontre Webcam (étape 1), les élèves et l'enseignant reconstruisent les expressions langagières utilisées ainsi que les gestes. On complète, modifie, corrige. ▪ Toute la classe : l'enseignant présente la boîte à outils F et D avec les compartiments pour expressions et le vocabulaire ▪ En petits groupes, les élèves établissent les premières fiches pour la boîte à outils français : expressions „se saluer et se présenter“ et „communiquer“ (plus fort, encore une fois, je n'ai pas compris, répète) : ▪ Toute la classe présente encore une fois les fiches, classées dans la boîte à outils F 	<p>Langues utilisées</p> <p>☺ : LM (+L2)</p> <p>☺☺☺ : LM (+L2)</p> <p>🕒 45 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 boîtes à outils (par ex. Carton à chaussures) avec une séparation pour les expressions et le lexique ▪ fiches cartonnées différentes couleurs <hr/> <p>Remarque :</p> <p>Les fiches seront écrites à la main ; on pourra y ajouter des dessins ou des symboles et les scanner ou les photographier (activité 4). Prendre des couleurs claires si vous voulez les scanner par la suite.</p>

U1 A1 : Étape 4 : Transposer les fiches des expressions langagières en document électronique.	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F</p> <p>Acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant, les élèves F <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Transposer les fiches d'expressions langagières en un document électronique et l'envoyer à la classe partenaire <p>Forme sociale de travail : Toute la classe et petits groupes</p> <p>Déroulement</p> <p>Toute la classe : les élèves sont en petits groupes (comme dans l'étape 3) et passent d'atelier en atelier pour faire leur fiche sur l'ordinateur et l'envoyer aux partenaires.</p> <p>Dans la classe, différents ateliers sont mis en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Au scanner : chaque fiche est scannée et enregistrée comme fichier-image individuel dans le dossier commun correspondant à l'activité (format du fichier-image : par ex. jpeg) ▪ A l'ordinateur : Les élèves peuvent regarder les fiches enregistrées (1 fiche par fichier-image) et les insérer dans un document Word (tableau) – voir annexe U1-A1-E4 ▪ Envoi du mail : rédiger un mail avec fichier attaché (document Word avec les expressions langagières) <p>Remarque :</p> <p>Les étapes 3 et 4 doivent amener l'idée d'une « boîte à outils » permettant de fixer les expressions langagières et contenus de communication repérés à partir d'une situation de communication authentique. Cette « boîte à outils » peut être utilisée à tout moment pour réviser les expressions déjà utilisées, pour se préparer à une rencontre, etc. On peut y rajouter des compartiments thématiques, tels que projet, interculturel, multimédia, etc. Il est important que cette boîte existe matériellement (sous forme d'une boîte en carton, par ex.) permettant une manipulation concrète des expressions langagières. L'utilisation de fiches pour l'apprentissage d'une langue, est une pratique très répandue en Allemagne ; consultez l'enseignant partenaire pour connaître toutes les potentialités d'utilisation.</p> <p>Variante : Au lieu de scanner les fiches, il est possible de les photographier et les télécharger dans l'ordinateur. Les fichiers-image sont ensuite insérés dans un document Word (tableau) comme indiqué ci-dessus.</p> <p>Astuce : Pour les premières fiches, limitez les contenus et n'oubliez pas qu'il est aussi possible de s'exprimer par symboles et des dessins.</p>	<p>Langue utilisée</p> <p>☺ : LM ☺☺☺ : LM 🕒 45 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Technique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scanner ou appareil photo numérique ▪ Ordinateur avec connexion Internet ▪ Programme de courrier électronique ▪ Word <p>Contenus :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ „Boîte à outils“ ▪ Document Word (voir exemple en annexe)
<p>Le Mail avec fichier attaché „Fiches avec expressions langagières pour la boîte à outils“ est envoyé aux partenaires</p>	<p>programme de courrier électronique Connexion Internet</p>

Annexe : Unité 1- Activité 1- Étape 4 (U1-A1-E4)

Remarque : dans un nouveau document Word, faire un tableau qui compte 1, 2 colonnes, ou plus (selon la taille des fiches) : Tableau / insérer / Tableau/ taille : nombre de colonnes et lignes. Pour des fiches, il est conseillé de prendre 1-2 colonnes et au maximum 2 lignes par page.

Exemple : Expressions langagières « le repas »

<p>Insérer une image</p> <ol style="list-style-type: none">1. Insérer2. Graphique3. du fichier4. choisir l'image	<p style="text-align: center;">Das Frühstück</p>  <p>Photo : Maryse Depersin</p>
	<p style="text-align: center;">Das Mittagessen</p> <p style="text-align: center;">Insérer une image</p> <ol style="list-style-type: none">1. Insérer2. Graphique3. du fichier4. choisir l'image

U1 – Activité 2 : Présentation personnelle (étapes 1-7)

(Avis de recherche avec interview)

<p>But de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> Les élèves se présentent en LM de façon claire et compréhensible et font un document multimédia pour la classe partenaire. <p>Compétence langagière</p> <ul style="list-style-type: none"> Se présenter clairement en LM avec texte, symboles et image Formuler à l'oral un texte en LM reprenant les éléments principaux de l'avis de recherche et s'entraîner <p>Compétence interculturelle</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire un fichier son adéquat pour la classe partenaire, réflexion sur les expressions faciles à comprendre <p>Compétence multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilisation d'un programme informatique : PowerPoint, enregistrer un fichier son, le retravailler et l'insérer dans un document PPT Expérience de la présence multimédia : enregistrer sa propre voix et la réécouter ; écouter les autres Contact Mail avec fichier attaché

Étapes	Description	Matériel
<p>Étape 1 : Remplir l'avis de recherche (modèle fourni)</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM ☺☺☺ : LM 🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F</p> <p>Activité : Les élèves remplissent leur avis de recherche en binôme F</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> Choisir de symboles, images et texte Remplir le modèle fourni dans l'ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinateur Modèle d'avis de recherche PowerPoint- Imprimante
<p>Étape 2 : Retravailler les avis de recherche en mini-Interviews et s'entraîner</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM ☺☺☺ : LM 🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Préparation des interviews pour l'enregistrement <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> Préparer les Interviews oralement avec le partenaire S'entraîner, répéter 	<ul style="list-style-type: none"> Imprimer les avis de recherche individuels
<p>Étape 3 : Enregistrer les mini-Interviews (enregistrer un fichier son)</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM ☺☺☺ : LM 🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Enregistrer les Interviews <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire un plan de l'enregistrement (tour de rôle) Enregistrer (nom de fichier) Réécouter les fichiers son et les retravailler 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinateur Micro Programme d'enregistrement (Magnétophone dans Windows) Haut-parleurs et casque
<p>Étape 4 : Insérer le fichier son dans l'avis de recherche</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM ☺☺☺ : LM 🕒 20 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Compléter l'avis de recherche avec le fichier son + photo <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> Insérer le fichier son dans l'avis de recherche (PPT) en binôme à l'ordinateur Faire un fichier global pour toute la classe 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinateur Casque et micro Fichier son Avis de recherche - Powerpoint
<p>Étape 5 : Faire un exercice de compréhension orale pour accompagner l'avis de recherche</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM ☺☺☺ : LM 🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire un exercice de compréhension oral accompagnant l'avis de recherche <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire des cartes Bingo sonores reprenant 3 rubriques de l'avis de recherche (cf. Modèle et exemple) 	<ul style="list-style-type: none"> Modèle : cartes Bingo sonores Ordinateur Word Avis de recherche PowerPoint
<p>Echanger les avis de recherche avec les cartes bingo sonores aux partenaires</p>		<p>E-mail et fichier attaché</p>

<p>Étape 6 : Exploitation langagière à partir des interviews</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM (+L2) ☺☺☺ : LM + L2 🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : salle de classe F</p> <p>Activité : Comprendre l'avis de recherche et les interviews des partenaires</p> <p>Interactions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir le mail et les exercices de compréhension orale accompagnant les interviews avec les cartes Bingo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fichiers son et avis de recherche en L2 ▪ Les cartes sonores du Bingo avec l'exercice de compréhension orale
<p>Étape 7 : Bourse aux avis de recherche</p> <p>Langues utilisées ☺ : L2 ☺☺☺ : L2 🕒 30 Min.</p>	<p>Lieu : Salle de classe F, la salle informatique</p> <p>Activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation personnelle en L2 <p>Interaction : Les élèves trouvent ensemble l'expression adéquate en D pour leur avis de recherche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪
<p>Envoyer un mail aux partenaires et les remercier pour l'envoi de leurs fichiers</p>		<p>Programme de courrier électronique + Internet</p>

U1-A2 Avis de recherche – interview (Etape 1)

Les élèves élaborent un avis de recherche et une interview (fichier son).

☺ : Enseignant

LM : Langue maternelle ⌚ Durée (Estimation)

☺☺☺ : Elèves

L2 : Langue vivante 2

Avis de recherche	
PHOTO	Nom : _____ Prénom : _____
	Surnom : _____
	Caractéristique : _____
Interview: 0 + 00	
Famille :	_____
Plat préféré :	_____
Couleur préférée :	_____
Passer-temps :	_____
Qualité :	_____
Animal: ☺	_____
Animal: ☺	_____

But général

- Se présenter en LM de façon claire et compréhensible pour les partenaires
- Elaborer un document multimédia pour la classe partenaire

U1 Activité 2 : Étape 1 : Remplir l'avis de recherche à partir du modèle fourni

Description

Lieu : La classe F + la salle informatique

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves F

Contenus de communication

- Présentation personnelle : éléments de l'avis de recherche : surnom, hobby, frères et sœurs, etc.
- Le travail à l'ordinateur (power-point) en binôme F

Interaction :

Les élèves élaborent un avis de recherche (fichier power-point) avec texte et symboles

Forme de travail :

Binôme F (deux élèves travaillent ensemble)

Déroulement de l'activité

Les élèves sont répartis en groupes de deux (Binôme F) et donnent un nom à leur binôme. Le modèle d'avis de recherche est lu à l'ensemble du groupe et les élèves doivent noter les différentes rubriques. Le binôme devra :

- Réfléchir et noter sur un papier les différents éléments à mettre dans l'avis de recherche
- Ouvrir la fiche modèle PowerPoint enregistrée au préalable dans l'ordinateur et en faire une copie
- Travailler à partir de la copie faite : insérer le texte, les images, les symboles, etc.
- Enregistrer le fichier Powerpoint sous le nom donné à leur binôme et l'imprimer

Astuce :

- Il n'est pas possible d'avoir de symbole à partir de PowerPoint ; il faut aller dans Word (Insérer / Symbole : on peut choisir soit Webdings, soit Wingdings 1, 2, 3), copier les symboles souhaités dans un document Word et les transférer (copier) ensuite dans le document PowerPoint. Il y a d'autres symboles sous Cliparts.
- Les deux enseignants peuvent également convenir d'une liste de symboles commune qu'ils donnent aux élèves pour le travail ; l'avantage est alors de constituer un fond commun de symboles.
- Imprimer : il existe différentes possibilités pour imprimer un document power-point : fichier / imprimer / document / 2 diapositives par page, c'est à dire les deux avis des élèves du Binôme F sur une feuille DIN A4 ; on peut également choisir la couleur ou l'intensité de gris souhaitée.

Variante :

Les avis de recherche peuvent également être manuscrits. Il suffit ensuite de les photographier ou les scanner. Ils peuvent ensuite être insérés dans un document PowerPoint comme fichier-image.

Langue utilisée

☺ : LM

☺☺☺ : LM

⌚ 45 Min.

Préparation

- Convenir des noms des Binôme F avec l'enseignant partenaire ; pour la suite de l'activité, les Binômes F seront associés à un binôme D (Löwen-lions; Tiger-tigres)
- Modèle Power-Point- avis de recherche
- Imprimer le modèle

Matériel

- Ordinateur
- Imprimante
- PowerPoint et Word
- Symboles (éventuellement sur une liste)

Informez la classe partenaire de l'avancée du travail

Programme de courrier électronique + Internet

Annexe : Unité 1 – Activité 2 – Étape 1 : Avis de recherche – modèle



Avis de recherche

Nom :	Prénom :
Surnom :	
Caractéristique :	

Interview: 😊 + 😊



Famille:	
Plat préféré :	
Couleur préférée :	
Passe-temps :	
Qualité :	
Animal : 😊	
Animal : 😞	






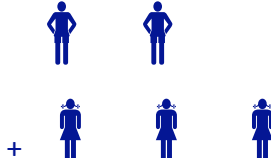
U1 A2 : Étape 2 : Préparer des mini-Interviews autour des avis de recherche et s'entraîner	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F + la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Contenus de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formuler dans un texte oral les informations contenues dans l'avis de recherche sous forme d'interview (maximum 3 questions – réponses par élève) ▪ Présenter les interviews (LM) devant la classe (sans texte écrit, seulement à partir des fiches d'identités) <p>Interaction :</p> <p>Préparer les interviews à l'oral avec le partenaire (binôme F) à l'aide de l'avis de recherche fait à l'étape 1 et s'entraîner à l'interview -expression orale en LM</p> <p>Forme sociale de travail :</p> <p>Binôme F comme à l'étape 1</p> <p>Déroulement de l'activité</p> <p>Toujours en binôme, les élèves préparent une petite interview orale en LM. Les consignes pour la préparation de l'interview :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ les informations contenues dans l'avis de recherche ▪ les interviews ne doivent pas dépasser 3 questions – réponses par binôme d'élèves, soit 6 questions et 6 réponses par interview ▪ s'entraîner. Standardiser les expressions employées dans l'interview (peu d'expressions mais reprendre les expressions, pour une meilleure compréhension par les partenaires) ▪ écrire l'interview au dos des avis de recherche, surtout si l'enregistrement n'est pas fait directement après la préparation. 	<p>Langue utilisée</p> <p>☺ : LM</p> <p>☺☺☺ : LM</p> <p>🕒 45 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Impression des avis de recherche préparés à l'étape 1 <hr/> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Impression des avis de recherche préparés à l'étape 1
U1 A2 : Étape 3 : Enregistrer les mini-interviews (faire un fichier son)	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F + la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Contenus de communication</p> <p>Interview en binôme F</p> <p>Interaction :</p> <p>L'enseignant enregistre les interviews des élèves à l'ordinateur sous forme de fichier-son. Les élèves réécoutent les fichiers (si possible plusieurs fois).</p> <p>Forme sociale de travail :</p> <p>L'enseignant est à l'ordinateur et les élèves travaillent en binôme</p> <p>Déroulement de l'activité</p> <p>L'enseignant enregistre successivement les interviews des binômes et copie le fichier afin que les élèves puissent écouter sur un autre ordinateur (clé USB). Les élèves écoutent leurs interviews et décident si l'enregistrement est correct ou s'il doit être recommencé. Les enseignants enregistrent les interviews dans 2 dossiers : 1 avec les fichiers son de tous les élèves, 1 avec les enregistrements de chaque interview des partenaires.</p> <p>Astuce :</p> <p>Avec le programme d'enregistrement du son de Windows, il est possible d'enregistrer plusieurs fichiers son successivement et de les insérer dans un même document.</p> <p>Variante :</p> <p>Il est possible de combiner les étapes 2 et 3 et d'enregistrer les interviews par séquences et les copier dans un même fichier.</p>	<p>Langue utilisée</p> <p>☺ : LM</p> <p>☺☺☺ : LM</p> <p>🕒 45 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <hr/> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordinateurs ▪ micro ▪ programme d'enregistrement son (magnétophone - Windows) ou autre ▪ Haut-parleurs et casque ▪ Clé USB

U1 A2 : Étape 4 : Insérer le fichier son dans l' « avis de recherche » ainsi qu'une photo avec indice distinctif

<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F + la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Contenus de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'avis de recherche <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Insérer le fichier son et la photo dans l'avis de recherche PowerPoint ▪ Etablir un fichier global pour la classe : copier tous les avis de recherche dans un fichier PowerPoint <p>Forme sociale de travail : Binômes + Toute la classe (plenum)</p> <p>Déroulement de l'activité Les élèves restent en binôme à l'ordinateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ils écoutent encore une fois le fichier son ▪ Ils insèrent le fichier son ▪ Insérer une photo individuelle (si possible avec signe distinctif) <p>Une fois que tous les avis de recherche sont enregistrés : un dossier avec les deux avis de recherche des partenaires du binôme et un dossier général avec tous les avis de recherche de tous les élèves.</p> <p>Astuce : Insérer un fichier son : ouvrir une diapositive dans PowerPoint (vue normale) : Insérer / Film et son / fichier son à partir d'un fichier son/ prendre un fichier.wav</p>	<p>Langue utilisée</p> <p>☺ : LM ☺☺☺ : LM 🕒 20 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Photo individuelle des élèves si possible avec un indice distinctif (photo numérique ou photo scannée)</p> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordinateur ▪ Micro ▪ Ordinateurs ▪ micro ▪ programme d'enregistrement son (Windows) ou autre ▪ Haut-parleurs et casque
--	--

U1 A2 : Étape 5 : Préparer un exercice de compréhension orale pour l'étape 6	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F + la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Choix des éléments pour les cartes <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour les élèves partenaires, faire un exercice de compréhension orale pour accompagner l'avis de recherche - modèle fourni (document Word) <p>Forme sociale de travail : Binôme + toute la classe</p> <p>Déroulement : Les enseignants expliquent aux élèves l'activité dans son ensemble : il s'agit d'élaborer des cartes utilisées à l'étape 6 par les partenaires pour la compréhension des interviews (L2). Ils recevront également des cartes de compréhension de la part de la classe partenaire. Les élèves restent en Binôme F à l'ordinateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La carte élaborée par les élèves, pour leurs partenaires, servira à la compréhension des interviews de l'avis de recherche. L'enseignant explique aux élèves l'activité de l'étape 6 (voir étape suivante) ▪ Ils prennent connaissance de la fiche modèle ▪ Choissent les éléments à mettre dans les cartes : texte, image, symboles ▪ Ils font les cartes et les impriment ▪ Carte 1 : avec symboles ▪ Carte 2 : avec texte (LM) ▪ Toutes les cartes sont montrées aux autres élèves du groupe. <p>Remarque : Chaque case des cartes doit comporter un élément rappelant les informations de l'avis de recherche et doivent si possible reprendre le signe distinctif de la photo. Le nom des élèves du binôme F devrait également figurer sur les cartes. Ne pas choisir trop de contenus, au maximum 3 par élève et peut-être un joker (voir exemple).</p> <p>Astuces : On peut trouver des symboles sous Word/insérer/symbole/ : on peut choisir parmi les Webdings ou les Wingdings 1, 2, 3. Il est possible de constituer une liste des symboles utiles à l'étape 1 (liste symboles (Word) ; il existe d'autres symboles sous cliparts</p>	<p>Langue utilisée</p> <p>☺ : LM ☺☺☺ : LM 🕒 45 Min.</p> <p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fiche de travail : cartes ▪ Imprimer les avis de recherche PowerPoint <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordinateur ▪ imprimante ▪ Programme Word et fiche de travail : cartes ▪ Liste des symboles ▪ Impression des avis de recherche PowerPoint-
<p>Les avis de recherche avec interview et les cartes sont envoyés à la classe partenaire</p>	<p>E-mail et fichier joint</p>

Cartes pour la compréhension de l'interview : symboles et images - Exemples avis de recherche de Paul et Laïla)

		<p>JOKER 1</p>
	<p>Binôme F – Lions Paul et Laïla</p>	
<p>JOKER 2</p>		

Cartes pour la compréhension de l'interview : texte

<p>2 frères</p>	<p>Aime la musique</p>	<p>JOKER 1</p>
<p>A les yeux bruns</p>	<p>Binôme F – lions Paul et Laïla</p>	
<p>JOKER 2</p>	<p>Aime faire du vélo</p>	<p>2 frères et 3 sœurs</p>

U1 A2 : Étape 6 : Exploitation langagière à partir des interviews de la classe partenaire

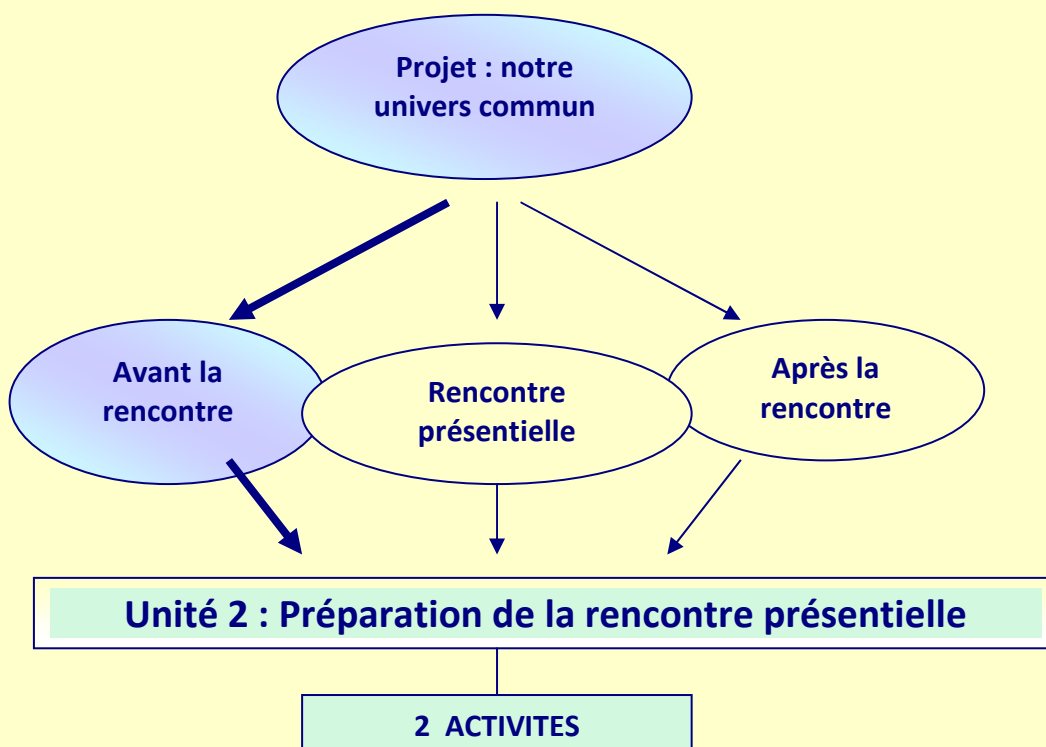
<p>Description : Lieu : Salle de classe F, la salle informatique Acteurs : L'enseignant et les élèves F Interaction : Ouvrir le mail et les exercices de compréhension orale accompagnant les interviews avec les cartes Forme sociale de travail : Toute la classe (Plenum) et interviews en binôme Déroulement : Les élèves trouvent le mail de la classe partenaire avec les documents. L'avis de recherche et les cartes sont imprimées et le fichier son est enregistré. Les partenaires en binôme reçoivent les cartes correspondant au binôme du même nom dans la classe allemande. Les élèves travaillent à partir du fichier son en allemand et des cartes de leurs partenaires. Chaque carte comporte les informations correspondant à 2 élèves allemands. Suggestion d'exercices :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Toute la classe (Plenum) :<ul style="list-style-type: none">▪ Écoute du fichier son (sans la carte) : mélodie de la langue et répéter les mots entendus (Tiger, rot, Musik...)2. Interview en binôme : distribuer 1 carte à chaque binôme (symbole ou texte ?)<ul style="list-style-type: none">▪ Regarder 1 carte (L2) et essayer en binôme de comprendre le plus possible de ce qui est dit▪ Fichier-son « avis de recherche » L2 : écoute sélective avec la carte et associer les informations entendues aux élèves partenaires. Associer les avis de recherche aux différents élèves (par ex. relier au crayon les cases avec le nom)3. Toute la classe : Présenter les résultats à l'ensemble de la classe et les afficher au mur <p>Remarque : Les enseignants doivent déterminer quel type de carte ils veulent employer pour composer l'exercice de compréhension orale :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Case avec photo / symbole + son▪ Case avec texte + son <p>Eventuellement, les cartes peuvent être fabriquées comme carte de Memory. Pour ce faire, il suffit de découper les cases</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Associer Photo + texte (L2)▪ Associer Texte (LM) + Texte (L2)	<p>Langues utilisées ☺ : LM (+L2) ☺☺☺ : LM + L2 🕒 45 Min.</p> <p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Vérifier que le mail est arrivé▪ Imprimer les cartes de la classe partenaire (L2)▪ Association des tandems D-F <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Accès Internet▪ Plusieurs ordinateurs avec haut-parleurs et casque▪ Fichiers son et avis de recherche en L2▪ Imprimer et afficher les avis de recherche de la classe partenaire▪ Constituer les tandems Avis de recherche F-D▪ Les cartes avec l'exercice de compréhension orale
---	--

U1 A2 : Étape 7 : Bourse aux échanges : les expressions de l'avis de recherche	
<p>Description : Lieu : Salle de classe F, la salle informatique Acteurs : L'enseignant et les élèves F Contenus de communication : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation personnelle en L2 Interaction : Les élèves trouvent ensemble l'expression adéquate en D pour leur avis de recherche Forme sociale de travail : petits groupes Déroulement : Les élèves cherchent l'expression adéquate en D pour leur avis de recherche et interrogent les autres élèves (par ex. tu as 'faire du vélo en D' sur ton avis de recherche ? Moi j'ai ») Si les élèves n'arrivent pas à trouver la réponse, ils peuvent se faire aider de l'enseignant En L2, les élèves discutent de leur avis de recherche respectifs (petits groupes ou avec toute la classe) Variante 1 : si vous souhaitez structurer les échanges d'expressions langagières, vous pouvez préparer l'échange sous forme de jeu de 7 familles (rubriques : famille, hobbies, couleur préférée, etc.) Variante 2 : pour entraîner et utiliser les expressions déjà vues, vous pouvez également faire un jeu de Bingo (loto).</p>	<p>Langues utilisées 😊 : L2 😊😊😊 : L2 🕒 30 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Matériel</p>
<p>Envoyer un mail aux partenaires et les remercier pour l'envoi de leurs fichiers</p>	<p>Programme de courrier électronique + Internet</p>

Annexe : Modèle pour carte pour la compréhension de l'interview

		JOKER 1
	Nom – Binôme F Elève 1 +Elève 2	
JOKER 2		

Unité 2 : Préparation de la rencontre présentielle



A3 : FAIRE LE PROGRAMME ENSEMBLE

Etape 1 : Définir 4 activités à intégrer dans le programme

Etape 1a : Emettre des souhaits

Etape 1b : Répondre aux partenaires - retenir 4 des souhaits formulés

Etape 2 : Préparer le programme

Etape 2a : Faire une version mise en page du programme

Etape 2b : Organiser les activités souhaitées par les partenaires

Etape 3 : Finaliser le programme

Etape 3a : Intégrer les derniers éléments du programme

Etape 3b : Confirmer du programme et rendez-vous chat

A4 : LA PREPARATION DE LA RENCONTRE

Etape 1 : Préparation du chat

Etape 2 : Chat : qui fait quoi pendant la rencontre ?

Etape 3 : Evaluation de la séquence de chat

U2 - Activité 3 : Faire le programme ensemble (Etapas 1-3)

Les élèves choisissent ensemble et préparent certains éléments du programme.

But de l'activité :

- Se familiariser avec les contenus du programme
- S'impliquer dans la préparation de l'accueil / de la visite

Compétence langagière

- Savoir exprimer les différentes activités du programme et les situer dans le temps

Compétence interculturelle

- Observation et comparaison de l'organisation d'une journée
- Se repérer dans le programme de la rencontre

Compétence multimédia

- Faire une version mise en page d'un programme
- Rédiger un mail simple

Remarque :

Dans cette activité, on part du principe qu'un certain nombre de points du programme sont déjà fixés (heures de cours, travail sur le projet, contacts avec l'extérieur, etc.) mais qu'il est encore possible d'intégrer quatre activités proposées par les élèves de la classe en visite.

Pour cette activité, les deux classes travaillent en complémentarité et non plus en parallèle; en conséquence, elles n'ont pas le même travail à faire. Néanmoins, il est important que les élèves soient conscients du travail fait par l'autre classe puisque les tâches données à chaque étape sont complémentaires et visent le même but.

Étape 1 : Définir 4 activités à intégrer dans le programme

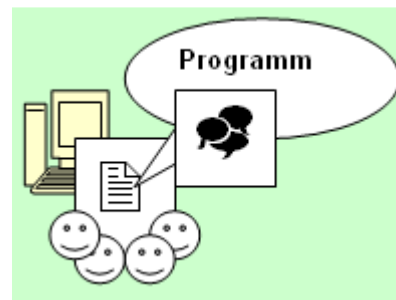
<p>Étape 1a : Emettre des souhaits concernant le programme</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM - ☺☺☺ : LM</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe + salle informatique</p> <p>Activité : discussion et préparation d'un mail</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Collecter des vœux concernant le programme ▪ Les mettre en forme et les envoyer au partenaire 	<p>3 ordinateurs dont 1 relié à Internet clipart (avec programme traitement de texte) Ev. 1 imprimante</p>
<p>Étape 1b : Répondre aux partenaires - retenir 4 des souhaits formulés</p> <p>Langues utilisées ☺☺☺ : LM + L2</p> <p>🕒 60 Min.</p>	<p>Lieu : La classe + salle informatique</p> <p>Activité : compréhension, discussion, négociation, réponse aux partenaires</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendre les souhaits formulés par la classe partenaire ▪ Réduire les vœux à 4 activités qui seront intégrées dans le programme ▪ Répondre aux partenaires 	<p>3 ordinateurs dont 1 relié à Internet 1 imprimante</p>
<p>Étape 2 : Préparer le programme</p>		
<p>Étape 2a : Faire une version mise en page du programme (brochure)</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM+ L2 ☺☺☺ : LM+ L2</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : salle informatique + classe</p> <p>Activité : préparation d'un programme bilingue (F-D)</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Préparer une brochure bilingue du programme 	<p>3 ordinateurs</p>
<p>Étape 2b : Organisation des points de programme souhaités par les partenaires</p> <p>Langues utilisées ☺ : LM - ☺☺☺ : LM</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe + salle informatique</p> <p>Activité : organisation des activités</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiser les quatre activités demandées par les partenaires (vérification de l'adresse, horaire d'ouverture, prix, nombre de personnes pouvant participer, etc.) et intégrer les activités dans le programme 	<p>Brochures d'informations, Accès à Internet http://www.pagesjaunes.fr</p>

Étape 3 : Finaliser le programme		
<p>Étape 3a : Intégrer les derniers éléments</p> <p>Langues utilisées 😊 : LM + L2 😊😊😊 : LM + L2</p> <p>🕒 30 Min.</p>	<p>Lieu : La classe + salle informatique</p> <p>Activité : finaliser le programme</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Intégrer les activités dans la brochure du programme F-D ▪ Rédiger un mail pour envoyer la version bilingue du programme aux partenaires 	<p>1 ordinateur</p>
<p>Étape 3b : Confirmer le programme et proposer un rendez-vous chat</p> <p>Langues utilisées 😊 : LM + L2 😊😊😊 : LM + L2</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe + salle informatique</p> <p>Activité : prendre connaissance de la version bilingue du programme et inviter les partenaires à un chat</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le programme : comparaison des termes employés dans chacune des langues ▪ Proposer un rendez-vous chat 	<p>1 ordinateur</p>

U2 Activité 3 : Faire ensemble le programme

Ce que doivent faire les élèves :

- Participer à la conception et la préparation du programme
- Préparer une version papier du programme



But général :

- Se familiariser avec les contenus du programme
- S'impliquer dans la préparation de l'accueil / de la visite

U2 A3 : Étape 1 : Définir 4 activités à intégrer dans le programme	
Étape 1a : Emettre des souhaits concernant le programme	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe + la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves qui vont chez le partenaire <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formuler un souhait ▪ Les activités à intégrer éventuellement dans le programme <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Collecter les vœux concernant le programme ▪ Les mettre en forme et les envoyer au partenaire <p>Forme sociale : tout le groupe + petits groupes de 3 élèves</p> <p>Déroulement de l'activité :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) souhaitent visiter 2) En petits groupes : rassembler des idées, des souhaits d'activités pouvant être intégrées dans le programme (max. 1 souhait par élève) 3) En petits groupes : formuler le souhait par écrit (LM). En petits groupes + l'ordinateur : faire une version électronique de la liste des souhaits du groupe (3 par groupe) en insérant à chaque souhait un clipart <p>A la fin de l'activité : Mettre en commun les listes des différents groupes puis envoyer la liste commune aux partenaires</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 45 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Préparer un dossier d'archivage pour l'exercice</p> <p>Vérifier l'accessibilité des cliparts</p> <p>Matériel</p> <p>3 ordinateurs dont 1 relié à Internet</p> <p>clipart (avec programme traitement de texte)</p> <p>Ev. 1 imprimante</p> <p>Si 1 ordinateur : il est possible d'imprimer les cliparts sur papier et de faire choisir les élèves sur papier</p>

U2 A3 : Étape 1b : Définir 4 activités à intégrer dans le programme

Étape 1b : Répondre aux partenaires - retenir 4 des souhaits formulés

Description Lieu : La classe Acteurs : <ul style="list-style-type: none">▪ L'enseignant et les élèves qui accueillent Contenus de communication : <ul style="list-style-type: none">▪ Formuler un souhait + activités (L2)▪ Faire des choix en fonction de ce qu'il est possible de faire▪ Répondre à un souhait Interaction : <ul style="list-style-type: none">▪ Comprendre les souhaits formulés par la classe partenaire▪ Réduire les vœux à 4 activités qui seront intégrées dans le programme▪ Répondre aux partenaires Forme sociale de travail : Tout le groupe, petits groupes Déroulement de l'activité <ul style="list-style-type: none">▪ Tout le groupe : prendre connaissance et comprendre les souhaits formulés par les partenaires – pour chaque activité proposée, trouver un équivalent en LM▪ Tout le groupe : définir les critères pour choisir parmi les suggestions faites par les partenaires ; retenir 4 activités▪ En 3 groupes : en LM, rédiger un mail aux partenaires ; groupe 1 présente les activités retenues, groupe 2 et 3 expliquent pourquoi les activités n'ont pas été retenues A la fin de l'activité : Mettre en commun les listes des différents groupes puis envoyer la liste commune aux partenaires (la liste des souhaits retenus) ainsi que les éléments du programme prévus.	Langues utilisées 😊 : LM + L2 😊😊😊 : LM + L2 Durée 🕒 60 Min.
	Préparation Le programme prévisionnel Préparer un dossier d'archivage pour l'activité Enregistrer le mail des partenaires Imprimer le mail
	Matériel 3 ordinateurs dont 1 relié à Internet 1 imprimante

U2 A3 : Étape 2 : Préparer le programme

Étape 2a : Faire une brochure du programme

<p>Description</p> <p>Lieu : classe + salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ L'enseignant et les élèves qui vont chez le partenaire <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Le programme (jours, horaires, activités) <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Préparer une brochure bilingue du programme <p>Forme sociale de travail : tout le groupe, puis en petits groupes (3 ou 2 élèves)</p> <p>Déroulement de l'activité :</p> <p>Tout le groupe :</p> <ul style="list-style-type: none">- Prendre connaissance et comprendre le mail rédigé par les élèves partenaires (quelles sont les activités retenues, pourquoi les autres n'ont pas été retenues + repérer les structures langagières employées)- Compréhension et repérage interculturel à partir du programme prévisionnel : remarques générales, organisation du temps, éléments du programme- Repérage lexical : équivalent pour chaque élément du programme <p>En petits groupes</p> <ul style="list-style-type: none">- Dans la brochure prévue, élaboration et présentation d'une (deux) journée du programme – version bilingue <p>A la fin de l'activité : Mettre en commun les résultats des différents groupes</p> <p>Astuces :</p> <ul style="list-style-type: none">- pour rendre le programme plus lisible, limiter le texte (en deux langues)- pour rendre le programme plus facile à lire et à comprendre, associer un symbole à chaque élément du programme (travail sur le projet, cours, temps libre, etc.)	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>Durée</p> <p>🕒 45 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Imprimer le mail des partenaires Imprimer le programme prévisionnel</p> <p>Matériel</p> <p>3 ordinateurs</p> <p>1 Programme prévisionnel par élève</p>
--	---

U2 A3 : Étape 2 : Préparer le programme	
Étape 2b : Organisation des points de programme souhaités par les partenaires	
<p>Description</p> <p>Lieu : classe</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves qui accueillent <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Détails d'organisation : prix, horaires, lieux, moyens de transport, répartition en petits groupes, etc. <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiser les quatre activités demandées par les partenaires (vérification de l'adresse, horaire d'ouverture, prix, nombre de personnes pouvant participer, etc. <p>Forme sociale de travail : tout le groupe + petits groupes (2 élèves)</p> <p>Déroulement de l'activité : En petits groupes : Chaque groupe doit s'occuper de l'organisation d'une activité : vérifier l'adresse, les horaires d'ouverture, le prix, le nombre de personnes maximum pouvant participer, les moyens de transport pour s'y rendre, etc. Tout le groupe : placer au mieux dans le programme prévisionnel l'activité en fonction des contraintes du programme, de l'activité Tout le groupe : rédiger un mail aux partenaires pour indiquer la date et l'horaire des 4 activités (LM)</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2 😊😊😊 : LM + L2</p> <p>Durée</p> <p>🕒 45 Min.</p>
	<p>Préparation</p> <p>Programme prévisionnel</p>
	<p>Matériel</p> <p>Brochures d'informations, Accès à Internet http://www.pagesjaunes.fr</p>
Étape 3 : Finaliser le programme	
Étape 3a : Intégrer les derniers éléments	
<p>Description</p> <p>Lieu : classe + salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organisation du programme : dates, horaires, activités <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Intégrer les activités dans le programme bilingue ▪ Rédiger un mail pour envoyer la version bilingue du programme aux partenaires <p>Forme sociale de travail : tout le groupe + petits groupes</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2 😊😊😊 : LM + L2</p> <p>Durée</p> <p>🕒 30 Min.</p>
	<p>Préparation</p> <p>Imprimer le mail des partenaires</p>
	<p>Brochure du programme prévisionnel</p>

<p>Déroulement de l'activité : Tout le groupe : lecture du mail des partenaires et repérage des structures langagières ; Chaque groupe intègre l'activité dans la journée dont il est responsable Tout le groupe rédige un mail accompagnant la version finale du programme</p>	<p>Matériel 1 ordinateur</p>
<p>Étape 3 : Finaliser le programme</p> <p>Étape 3b : Confirmer le programme et proposer un rendez-vous chat</p>	
<p>Description</p> <p>Lieu : classe + salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves qui accueillent <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le programme : version bilingue ▪ proposer un rendez-vous chat <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le programme : comparaison des termes employés dans chacune des langues ▪ Proposer un rendez-vous chat pour réfléchir à la répartition des tâches <p>Forme sociale de travail : tout le groupe</p> <p>Déroulement de l'activité : Tout le groupe : prendre connaissance du programme bilingue et vérifier que cela correspond au programme prévu. Fixer un rendez-vous chat avec la classe partenaire pour répartir un certain nombre de tâches pour le bon déroulement de la rencontre.</p> <p>Astuce : il est possible d'approfondir les structures langagières du programme par différents jeux, tels que Memory, dessiner c'est gagné, etc. (voir site Internet de l'animation linguistique dans les rencontres de jeunes franco-allemandes)</p>	<p>Langues utilisées 😊 : LM + L2 😊😊😊 : LM + L2</p> <p>Durée 🕒 45 Min.</p> <p>Préparation Imprimer le mail des partenaires Imprimer le programme bilingue</p> <p>Matériel 1 ordinateur</p> <p>Copie du programme pour chacun</p>

U2-Activité 4 : Préparer la rencontre (Étapes 1-3)

Ce que doivent faire les élèves :

Pendant le chat « qui fait quoi pendant la rencontre », les tandems franco-allemands doivent déterminer les tâches qu'ils devront assumer pendant la rencontre (par ex. aider à préparer le matériel, vérifier que tous les élèves sont présents, etc.).

But de l'activité :

- Responsabiliser les élèves sur le déroulement de la rencontre
- Les préparer à réaliser des tâches en tandem franco-allemand

Compétence langagière










- Utiliser les deux langues pour se mettre d'accord avec les partenaires sur une liste de tâches à accomplir

Compétence interculturelle

- Utiliser les deux langues pour se faire comprendre,

Compétence multimédia

- Se familiariser avec la communication dans un environnement multimédia

Étapes	Brève description	Matériel
<p>Étape 1 : Préparer le chat « qui fait quoi pendant la rencontre »</p> <p>Langues utilisées  : LM + L2  : LM + L2</p> <p> 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe</p> <p>Activité : discussion et préparation du chat</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventorier les différentes tâches qui peuvent / doivent être prises en charge par les élèves pour chaque élément de programme ▪ S'inscrire pour les différentes tâches ▪ Préparer le chat qui permettra aux tandems de mettre en commun les tâches qu'ils envisagent de faire 	<p>Bloc-notes-chat Programme de la rencontre</p> <p>Accès à un dictionnaire ou imagier-action</p>
<p>Étape 2 : Chat « Qui fait quoi pendant la rencontre ? »</p> <p>Langues utilisées  : LM + L2  : LM + L2</p> <p> 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe + salle informatique</p> <p>Activité : chat</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un petit groupe d'élèves F chate avec les partenaires D sur les tâches à accomplir pendant la rencontre ▪ les autres élèves F observent ce qui se passe pendant le chat. ▪ Rotation des groupes au chat 	<p>1 ordinateur relié à Internet</p> <p>activer la fonction protocole du chat</p>
<p>Étape 3: Evaluation du chat</p> <p>Langues utilisées  : LM+ L2  : LM+ L2</p> <p> 45 Min.</p>	<p>Lieu : la classe</p> <p>Activité : évaluation du chat</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussion sur les impressions du chat ▪ Mise en commun des résultats du chat (liste d'activités à accomplir) ▪ Exploitation langagière 	<p>Protocole du chat</p>

U2-Activité 4 : Préparer la rencontre

Ce que doivent faire les élèves :

Pendant le chat « qui fait quoi pendant la rencontre », les tandems franco-allemands doivent déterminer les tâches qu'ils devront assumer pendant la rencontre (par ex. aider à préparer le matériel, vérifier que tous les élèves sont présents, etc.).



But général :

- Responsabiliser les élèves sur le déroulement de la rencontre
- Les préparer à réaliser des tâches en tandem franco-allemand

U2 A4 : Étape 1 : Préparer le chat

Description

Lieu : La classe

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves

Contenus de communication :

- Les rôles et fonctions de chacun pendant la rencontre
- Communiquer par chat

Interaction :

- Inventorier les différentes tâches qui peuvent / doivent être prises en charge par les élèves pour chaque élément de programme
- S'inscrire pour les différentes tâches
- Préparer le chat qui permettra aux tandems de mettre en commun les tâches qu'ils envisagent de faire

Forme sociale : tout le groupe + petits groupes

Déroulement de l'activité :

Dans cette activité il s'agit de préparer les élèves à prendre des responsabilités durant la rencontre. Ses responsabilités seront assumées en petits groupes franco-allemands (2F + 2D). Dans cette première étape, ils doivent énumérer les tâches qu'ils sont prêts à assumer, s'inscrire pour un/des élément(s) de programme et se préparer à présenter aux deux autres partenaires les tâches qu'ils proposent.

- Tout le groupe : réflexion sur les tâches que les élèves peuvent assumer pour assister les enseignants dans le déroulement du programme. Ils commencent à énumérer un certain nombre de responsabilités
- Les élèves s'inscrivent pour les différentes tâches (2 élèves par bloc-programme + 2 élèves partenaires).
- Par deux, les élèves réfléchissent aux tâches qu'ils pourront prendre en charge pour leurs éléments de programme et à la manière de formuler leur tâche en L2
- Par élément de programme, inscrire les élèves responsables afin d'envoyer la liste aux partenaires.
- Préparer les formules du chat (bloc-note-chat) par chat (entre F) et établir le plan du chat : se saluer, se présenter comme partenaire, inventorier les tâches à faire ensemble, prendre congés

A la fin de l'activité : les enseignants devront établir un tableau des responsabilités par élément de programme. Les responsables F et D sont réunis dans le tableau et déterminent les groupes qui vont chater à l'étape suivante.

Astuces : Il est important de laisser les élèves chatter entre élèves F afin qu'ils acquièrent le sens du partenaire et qu'ils dépassent l'exploration des possibilités du chat. Une fois que le sens de l'activité est compris des élèves, l'enseignant devrait animer l'échange avec les élèves en L2 et les encourager à répondre en L2 afin de mieux les préparer au chat.

Langues utilisées

😊 : LM + L2

😊😊😊 : LM + L2

Durée

🕒 45 Min.

Préparation

- Identifier avec l'enseignant partenaire quels sont les blocs programme

Matériel

Ordinateur et programme de chat

Bloc-notes Chat

Bloc-notes-chat

Programme de la rencontre

Accès à un dictionnaire ou imagier-action

U2 A4 : Étape 2 : Chat « Qui fait quoi pendant la rencontre ? »

Description

Lieu : La classe F + la salle informatique

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves F
- L'enseignant et les élèves D

Contenus de communication :

- Se saluer
- Se présenter comme partenaires dans l'assistance d'un élément de programme
- Inventorier les tâches à faire
- Prendre congés

Interaction :

- Chatter avec les élèves partenaires (constituer les groupes responsables)
- Observer et prendre note de ce qui se passe pour les autres groupes

Forme sociale de travail : deux élèves F + deux élèves D – chat

Déroulement de l'activité :

Un/deux groupe/s de deux élèves F chattent avec un/deux groupe/s d'élèves D. A chaque groupe est associé un groupe d'observateurs qui reçoivent des consignes d'observations (voire feuille U2-A5-E2 en annexe).

Introduction :

Informez les élèves de l'ordre de passage ainsi que l'ordre de passage pour les observateurs ; rappelez le plan du chat et les points d'observation.

Chat :

- Etablir le contact avec la classe partenaire par le programme de chat
- installer le(s) premier(s) groupe(s) à l'ordinateur pour le chat puis suivre le plan de déroulement du chat (voir étape précédente) et en parallèle le(s) groupe(s) d'observateurs
- prendre congés de la classe partenaire
- enregistrer le protocole de chaque chat dans un document séparé et les imprimer

Astuce : Ne pas préparer de mini-dialogues, laissez les élèves communiquer librement ... ou se débrouiller pour trouver des solutions à leurs problèmes de communication.

A la fin de la séance : imprimer les protocoles des chats.

Langues utilisées

😊 : LM + L2

😊😊😊 : LM + L2

Durée

🕒 45 Min.

(selon le nombre d'ordinateurs)

Préparation

- Vérifier, avec l'enseignant partenaire, à l'aide du tableau des responsabilités établi à l'étape précédente, la composition des groupes de chat.
- Déterminer l'ordre de passage
- rappeler aux élèves d'avoir un plan de la séquence avec eux
- Prévoir un dossier (un document pour copier) d'archivage du protocole du chat

Matériel

2 ordinateurs reliés à Internet
Programme de chat

Activer la fonction „protocole“ du chat

U2 A4 : Étape 3 : Evaluation du chat	
<p>Description</p> <p>Lieu : classe</p> <p>Acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves <p>Contenus de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quelles sont les tâches que chaque groupe va accomplir ▪ Exploitation langagière <p>Interaction</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussion sur les impressions du chat et des observations ▪ Mise en commun des résultats du chat (liste d'activités à accomplir) ▪ Exploitation langagière <p>Forme sociale de travail : tout le groupe</p> <p>Déroulement de l'activité</p> <p>Par paires : préparer une affiche avec</p> <ul style="list-style-type: none"> - baromètre 😊 et ☹️ des impressions sur leur chat, - baromètre 😊 et ☹️ des impressions sur le chat des groupes observés - la liste des tâches de leur groupe <p>Tout le groupe : mise en commun des impressions des élèves et discussion</p> <p>Exploitation langagière du chat :</p> <p>Mise en commun des expressions nouvelles repérées.</p> <p>Mise en commun des tâches à accomplir</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>Durée</p> <p>🕒 45 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <p>Imprimer les protocoles du chat</p> <hr/> <p>Matériel</p> <p>Protocole</p> <p>Bloc-note-chat</p>

U2 A4 Annexe - Étape 2 : Consignes d'observations

Observations générales

Les langues parlées :

- les deux interlocuteurs parlent-ils la même langue ?
- qui décide de la langue ?
- une langue est-elle plus parlée que l'autre ?
- comment font les élèves lorsqu'ils ne se comprennent plus ?

Répartition des rôles entre élèves de même langue :

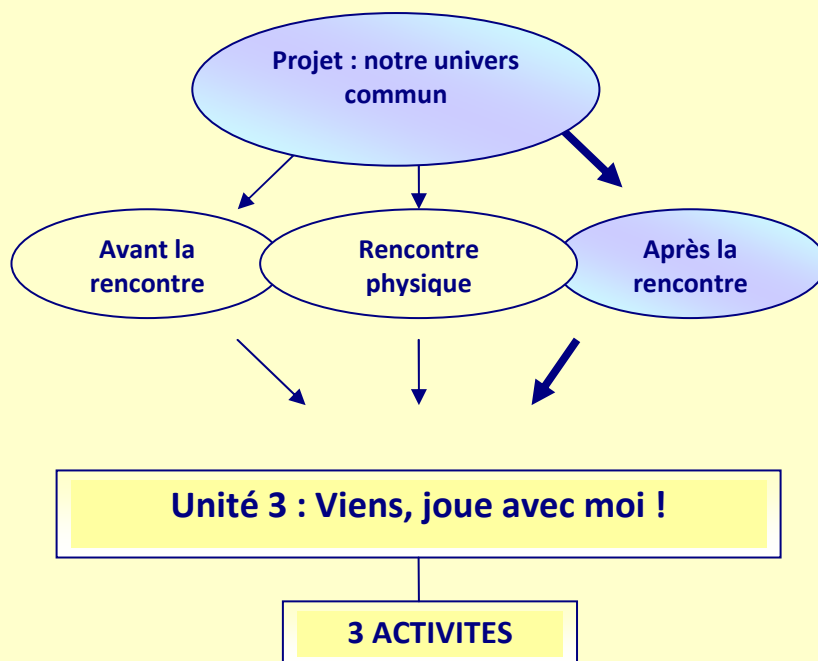
- qui communique avec les partenaires ?
- qui est aux commandes de l'ordinateur ?
- y-a-t-il des changements de rôles ? comment

Expressions utilisées :

- avez-vous noté de nouvelles expressions ?
- en F :
- en D :

Lorsqu'un groupe chatte avec les élèves partenaires, il y a beaucoup de choses à observer. Peut-être serait-il bien de se répartir les rôles et que chaque élève regarde un élément de la liste proposée ci-dessus

Unité 3 : Komm, spiel mit mir!



A 5 : CREATION DU JEU

Etape 1 : Présentation de l'activité – échange sur les expériences vécues

Etape 2 : Définitions des cartes du jeu « événement » « plus jamais », « plus souvent » « encore une fois » « jocker » « piège » - visionner le matériel multimédia disponible et choix

Etape 3 : Préparation des cartes et des champs du jeu (imprimer les documents, les photos) + associer pour chaque carte (commentaire ou mot-clé) + imprimer

Etape 4 : Règles du jeu simples, les écrire sur une affiche

A 6 : PREPARATION DE LA RENCONTRE WEBCAM

Etape 1 : Essai du jeu et métacommunication

Etape 2 : Invitation pour la rencontre à distance

Etape 3 : Déroulement de la séquence de rencontre, répartition des rôles

Etape 4 : Essai du jeu commenté.

A 7 : RENCONTRE WEBCAM

Etape 1 : Prendre le contact (informel = élèves ont le micro et la webcam)

Etape 2 : Présentation du jeu F + présentation du jeu D et prévenir qu'ils envoient le jeu

Etape 3 : Prendre congés

Etape 4 : Evaluation (impressions) et envoyer le jeu

U3 - Activité 5 : Réalisation d'un jeu de l'oie (Etapas 1-4)

Ce que doivent faire les élèves :

Créer, pour les partenaires, un jeu de l'oie à partir des impressions et expériences vécues pendant la rencontre.

But de l'activité :

- Evaluer et mettre en commun les expériences vécues lors de la rencontre présentielle
- Communiquer aux partenaires les impressions et expériences vécues lors de la rencontre sous une forme ludique

Compétence langagière :

- Le lexique du jeu ; formuler des règles de manière simple à comprendre

Compétence interculturelle

- Jouer et observer le respect des règles
- Réfléchir sur les expériences faites lors de la rencontre, s'interroger et discuter

Compétence multimédia

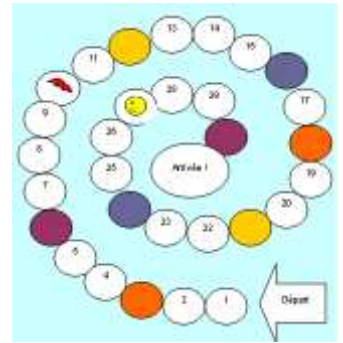
- Utiliser de PowerPoint, scanner des images

Étapes	Brève description	Matériel
<p>Étape 1 : Présentation de l'activité</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>🕒 10 Min.</p>	<p>Lieu : La classe</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation de l'activité dans son ensemble et les étapes ▪ Echanger les souvenirs et expériences de la rencontre ▪ Noter les commentaires sur une affiche murale 	<ul style="list-style-type: none"> • Programme de la rencontre • Feuille grand format (journal mural) • Photos, etc. de la rencontre
<p>Étape 2 : Transfert des résultats de l'étape 1 vers le jeu de l'oie</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>🕒 30 Min.</p>	<p>Lieu : La classe,</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distribution des feuilles cartes ▪ Répartir les expériences collectées précédemment en fonction des cartes du jeu ▪ Mise en commun de toutes les cartes 	<ul style="list-style-type: none"> • Photos étalées sur la table • Cartes modèles (exemple imprimé)
<p>Étape 3 : Préparer les cartes-jeu (version.ppt)</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>🕒 60 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Production d'un document power-point à partir des photos + texte choisis à l'étape précédente (scanner les photos, annoter les photos, couleurs de fond, etc.) – voir exemple 	<ul style="list-style-type: none"> • modèle PPT • photos originales ou numériques • 2 ordinateurs ou plus • scanner (selon besoin) • imprimante
<p>Étape 4 : Définir le déroulement du jeu et le décrire de manière simple à comprendre</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Négocier le déroulement du jeu ▪ Trouver une formulation claire et compréhensible pour les partenaires 	<p>Affiche</p> <p>Appareil photo</p> <p>Ordinateur (ppt)</p>
<p>Informers la classe partenaire de l'avancée des travaux</p>		<p>E-mail et fichier joint</p>

U3- Activité 5 : JEU DE L'OIE

Ce que doivent faire les élèves :

Créer, pour les partenaires (*l'un pour l'autre*), un jeu de l'oie à partir des impressions et expériences vécues pendant la rencontre.



But général :

- Evaluation et réflexion sur la rencontre présentielle
- Communiquer aux partenaires les impressions et expériences vécues lors de la rencontre sous une forme ludique.

U3 A5 : Étape 1 : Présentation de l'activité

Description

Lieu : La classe

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves F

Interaction :

- Présentation de l'activité dans son ensemble et les étapes
- Echanger les souvenirs et expériences de la rencontre
- Noter les commentaires sur une affiche murale

Forme sociale de travail : plenum (toute la classe)

Contenus de communication :

- Présentation de l'activité dans sa globalité
- Collecter et échanger les impressions, les souvenirs, les expériences

Déroulement de l'activité :

Enseignant et élèves regardent ensemble le programme affiché au mur et les photos de la rencontre et échangent leurs souvenirs.

Ensuite, chaque élève choisit deux photos :

« ce qui m'a plu ... », « ce que j'ai moins aimé.... ». Ils présentent ensuite leurs photos aux autres élèves en justifiant leur choix. Leurs commentaires seront consignés sur une affiche murale.

Langues utilisées

☺ : LM

☺☺☺ : LM

Durée

🕒 10 Min.

Préparation

- Afficher le programme de la rencontre affiché au mur
- Imprimer les photos

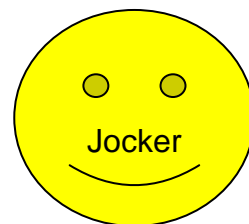
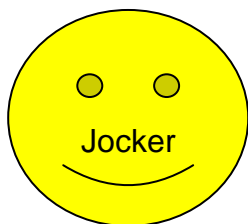
Matériel

Programme de la rencontre
Feuille grand format (journal mural)
Photos, etc. de la rencontre

U3 A5 : Étape 2 : Transfert des résultats de l'étape 1 vers le jeu de l'oie	
<p>Description</p> <p>Lieu : la classe</p> <p>Acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Interaction</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distribution des feuilles cartes ▪ Répartir les expériences collectées précédemment en fonction des cartes du jeu ▪ Mise en commun de toutes les cartes <p>Forme sociale de travail : plenum (la classe) et en binôme</p> <p>Contenus de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation des matrices de jeu (la planche de jeu, les cartes) ▪ Choisir les photos par catégorie de carte, etc. <p>Déroulement de l'activité</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 20 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Étaler les photos sur la table • Imprimer les modèles de carte <hr/> <p>Matériel</p> <p>Imprimer les Photos souvenirs, etc. de la rencontre</p>
U3 A5 : Étape 3 : Préparer les cartes-jeu (version.ppt)	
<p>Description</p> <p>Lieu : salle informatique</p> <p>Acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F + assistant multimédia <p>Forme sociale de travail : 2 groupes (en fonction du nombre d'ordinateurs)</p> <p>Interaction</p> <p>Les élèves en petits groupes élaborent les cartes allant avec le jeu de l'oie</p> <p>Déroulement de l'activité</p> <p>Les élèves préparent le matériel image avec l'ordinateur</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scanner les photos, les annoter, définir une couleur de fond, etc. ▪ Insérer les documents scannés dans un doc. PowerPoint ou Word ▪ Imprimer les cartes ▪ Présenter les cartes à l'ensemble de la classe et les afficher au mur <p>Voir exemple : PowerPoint avec les cartes événement „à refaire“</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 60 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <p>- Créer un fichier avec les documents-type, power-point, photos etc.</p> <p>- Imprimer les exemples power-point</p> <hr/> <p>Matériel</p> <p>2 ordinateurs ou plus scanner (selon besoin) imprimante</p>

U3 A5 : Étape 4 : Définir le déroulement du jeu et le décrire de manière simple à comprendre	
<p>Description</p> <p>Lieu : la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Forme sociale de travail : plenum puis 2 groupes</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Propositions et négociation du déroulement du jeu ▪ Formuler des règles du jeu le plus clairement possible ; inscrire les règles sur une affiche <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Négocier le déroulement du jeu ▪ Trouver une formulation claire et compréhensible pour les partenaires <p>Déroulement de l'activité :</p> <p>En plenum (toute la classe) : les élèves donnent des idées de déroulement du jeu (que doivent faire les joueurs lorsqu'ils tombent sur une carte-jeu ?). En petits groupes : Après s'être mis d'accord globalement sur le déroulement du jeu, en deux groupes, ils vont formuler les règles du jeu de manière simple et facile à comprendre.</p> <p>Tout le groupe : Ils se présentent mutuellement leurs résultats et conviennent de la version finale.</p> <p>Remarque : l'enseignant photographie la version finale des règles du jeu ; les différents documents power-point avec les cartes-jeu préparées par les élèves à l'étape suivante, doivent être rassemblés dans un document unique auquel sera rajouté les règles du jeu.</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 45 Min.</p>
	<p>Préparation</p> <p>Planche de jeu</p>
	<p>Matériel</p> <p>Affiche</p> <p>Appareil photo</p> <p>Ordinateur (ppt)</p>

Cartes à tirer pour le jeu de l'oie



À refaire	Plus souvent	Plus jamais	Événement
À refaire	Plus souvent	Plus jamais	Événement
À refaire	Plus souvent	Plus jamais	Événement

Exemple de carte power-point pour jeu de l'oie



U3 - Activité 6 : Préparation de la présentation du jeu par la WEBCAM (Etapas 1-3)

Ce que doivent faire les élèves :

Les élèves vont se préparer à présenter mutuellement les jeux français et allemands produits.

But de l'activité :

- Maîtriser une situation de communication authentique avec une personne étrangère dans un environnement multimédia
- Apprendre à communiquer de façon consciente, claire et structurée

Compétence langagière :










- relever la métacommunication du jeu en LM
- Savoir rédiger / répondre à une invitation pour une rencontre

Compétence interculturelle

- Identifier la métacommunication propre au jeu et la transmettre aux partenaires

Compétence multimédia

- savoir préparer le plan d'une séquence multimédia, organiser les rôles et les tâches

Étapes	Brève description	Matériel
<p>Étape 1 : Essai du jeu et repérage de la langue pour jouer</p> <p>Langues utilisées  : LM  : LM</p> <p> 60 Min.</p>	<p>Lieu : La classe</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jouer le jeu Prendre note de la métacommunication (la langue pour jouer) Répartir les rôles (joueurs, espions linguistiques et un arbitre) 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu avec les différents éléments Eventuellement une caméra vidéo
<p>Étape 2 : Invitation à la présentation du jeu (ou confirmation du rendez-vous)</p> <p>Langues utilisées  : LM  : LM</p> <p> 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> Rédiger ensemble le mail d'invitation et envoi aux partenaires <p>Ou</p> <ul style="list-style-type: none"> Répondre à l'invitation des partenaires pour une rencontre webcam 	<p>Ordinateur relié à Internet Programme de courrier électronique</p>
<p>Étape 3 : Préparation de la rencontre Webcam (plan de la séquence)</p> <p>Langues utilisées  : LM  : LM</p> <p> 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> Répartition des rôles et des tâches pour la présentation du jeu (en grand groupe) Planification détaillée du déroulement (en petits groupes) 	<ul style="list-style-type: none"> Webcam + ordinateur Structure du chat
<p>Envoyer une invitation pour le chat et l'ordre du jour à la classe partenaire</p>		<p>E-mail et fichier joint</p>

Activité 6 : Préparation de la présentation du jeu par la WEBCAM

Ce que doivent faire les élèves :
Se préparer à présenter le jeu produit pour les partenaires.



But général :

- Maîtriser une situation de communication authentique avec une personne étrangère dans un environnement multimédia
- Apprendre à communiquer de façon consciente, claire et structurée

U3 A6 : Étape 1 : Essai du jeu et repérage de la langue pour jouer (métacommunication)	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Forme sociale de travail : plenum (toute la classe)</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La langue pour jouer (expressions langagières utilisées pendant le jeu, par ex. « à toi... », « continue », « lance le dé », « tire une carte », etc.) <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer le jeu ▪ Prendre note de la métacommunication (la langue pour jouer) ▪ Répartir les rôles (joueurs, espions linguistiques et un arbitre) <p>Déroulement de l'activité : Présentation des différents rôles et tâches pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les joueurs : tester le jeu, - l'arbitre : vérifier que les règles soient adaptées et respectées - espions linguistiques : prendre note des expressions utilisées par les joueurs pendant le jeu pour que les partenaires puissent jouer en français. Ces notes seront retranscrites dans la feuille expressions du jeu (format) et envoyées avec le jeu. <p>Astuce : filmer le jeu et visionner pour mieux retenir les expressions du jeu (métacommunication pendant le jeu)</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 60 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Éventuellement : enregistrement vidéo</p> <p>Matériel</p> <p>Jeu Règles du jeu (caméra vidéo) Envoyer le document (règles, expressions langagières, planche de jeu, cartes à tirer)</p>

U3 A6 : Étape 2 : Invitation à la présentation du jeu	
<p>Description</p> <p>Lieu : la classe</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Forme sociale de travail : plenum (la classe)</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inviter ou répondre les partenaires par e-mail <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rédiger ensemble le mail d'invitation et envoi aux partenaires (ou une réponse à l'invitation des partenaires) <p>Astuce : les élèves devraient être en mesure de rédiger (négocier) et d'envoyer le e-mail en totale autonomie.</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 45 Min.</p>
	<p>Préparation</p>
	<p>Matériel</p> <p>1 ordinateur programme de courrier électronique Internet</p>
U3 A6 : Étape 3 : Préparation de la rencontre Webcam (plan de la séquence)	
<p>Description</p> <p>Lieu : classe</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Forme sociale de travail : plenum + petits groupes</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussion du déroulement de la rencontre ▪ Déroulement de la rencontre par la webcam (voir plan de la séquence) : durée, actions, rôles, qui fait quoi, quand, combien de temps, comment, matériel nécessaire <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Répartir les rôles et les tâches pour la présentation du jeu (en grand groupe) ▪ Planifier le déroulement détaillé de la séquence (en petits groupes) <p>Déroulement de l'activité :</p> <p>En plenum : discussion et répartition des tâches pour présenter le jeu selon le plan de la séquence (voir plan en annexe)</p> <p>En petits groupes : les élèves repèrent les détails de la tâche à accomplir et s'entraînent en petits groupes.</p> <p>En plenum : Lister et vérifier le matériel nécessaire pour la rencontre</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 45 Min.</p>
	<p>Préparation</p> <p>Imprimer le plan de la séquence</p>
	<p>Matériel</p> <p>Plan de la séquence Ordinateur Webcam</p>

U3-Activité 7 : présentation du jeu par WEBCAM (Etapes 1-4)

Ce que doivent faire les élèves :

Présenter le jeu aux partenaires à plusieurs.

But de l'activité :

- Se familiariser au travail d'équipe et au travail en projet
- Apprendre à communiquer en équipe dans un environnement multimédia

Compétence langagière :

- Présenter un jeu aux partenaires en énonçant tous les éléments du jeu
- Questionner le partenaire sur le choix de ses cartes-événements

Compétence interculturelle

- Prendre conscience des différences et similitudes pour un même jeu
- Découvrir le point de vue du partenaire sur la rencontre

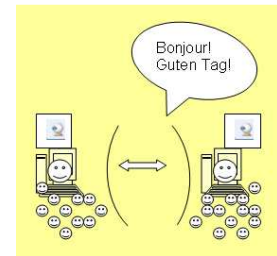
Compétence multimédia

- Savoir organiser et gérer une rencontre webcam

Étapes	Brève description	Matériel
<p>Étape 1 : Prise de contact</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>🕒 5 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reprendre contact après la rencontre présentielle 	<p>Ordinateur relié à Internet</p> <p>Webcam</p> <p>Haut-parleurs</p>
<p>Étape 2 : Présentation du jeu de l'oie en F et D</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>🕒 30 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter les différents éléments du jeu, des règles et du déroulement du jeu ▪ Question-réponse : les cartes événements 	<p>Ordinateur relié à Internet</p> <p>Webcam</p> <p>Haut-parleurs</p> <p>Éléments du jeu de l'oie</p>
<p>Étape 3 : Préparation des vidéos pour l'envoi</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>🕒 5 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Terminer la discussion multimédia 	<p>Ordinateur relié à Internet</p> <p>Webcam</p> <p>Haut-parleurs</p> <p>Affiche murale</p>
<p>Étape 4 : Evaluation de la rencontre webcam</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>🕒 15 Min</p>	<p>Lieu : La classe,</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Echanger les impressions sur la rencontre ▪ Echanger les informations sur le Gänsepiel 	<p>Affiche murale de l'étape 3</p>

U3 -Activité 7 : Présentation du jeu par Webcam.

Ce que doivent faire les élèves :
Présenter le jeu produit pour les partenaires.



But général :

- Se familiariser au travail d'équipe et au travail en projet
- Apprendre à communiquer en équipe dans un environnement multimédia

U3 A7 : Étape 1 : Contact « notre jeu »

Description

Lieu : La classe F + D, la salle informatique

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves F
- L'enseignant et les élèves D
- Assistant multimédia

Forme sociale de travail : plenum (toute la classe F + la classe D)

Contenus de communication :

- Se saluer, small-talk
- Métacommunication : tester la liaison multimédia (« est-ce que tu m'entends ?, tu me vois ?, etc.)

Interaction :

- Premier contact après la rencontre présentielle

Déroulement de l'activité :

Les élèves et l'enseignant sont assis autour de l'ordinateur. Les manipulations techniques sont prises en charge par l'enseignant pour laisser les élèves libres de parler et d'observer. Les élèves peuvent tour à tour orienter la caméra. La conversation doit se faire librement et sans directive.

Astuce : les élèves peuvent décider spontanément la langue de communication.

Langues utilisées

😊 : LM + L2

😊😊😊 : LM + L2

Durée

🕒 5 Min.

Préparation

Préparation de la rencontre Webcam

Matériel

Ordinateur relié à Internet
Webcam avec micro
Haut-parleurs

U3 A7 : Étape 2 : Présentation du jeu de l'oie en F et D (suite de la rencontre webcam)

Description

Lieu : La classe F + D, la salle informatique

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves F
- L'enseignant et les élèves D
- Assistant multimédia

Forme sociale de travail : plenum (toute la classe F + la classe D)

Contenus de communication :

- Vocabulaire : éléments du jeu (la planche de jeu, les cartes événement, dé, pions, etc.), déroulement du jeu,

Interaction :

- Présenter les différents éléments du jeu, les règles et du déroulement du jeu
- Question-réponse : les cartes événements

Déroulement :

Dans un premier temps, les élèves présentent les éléments du jeu aux partenaires devant la caméra : ils doivent s'exprimer clairement afin que les partenaires puissent comprendre.

Dans un deuxième temps les cartes événements sont présentées sous forme de scénarii question-réponse.

Remarque : le scénario question-réponse doit permettre d'évaluer la rencontre présentielle. Les enseignants devraient motiver leurs élèves avant la rencontre webcam à poser des questions (en LM)

Langues utilisées

😊 : LM +L2

😊😊😊 : LM +L2

Durée

🕒 30 Min.

Préparation

Eléments du jeu de l'oie

Matériel

Ordinateur relié à Internet
Webcam avec micro
Haut-parleurs
Eléments du jeu de l'oie

U3 A7 : Étape 3 : Prendre congé	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F + D, la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F ▪ L'enseignant et les élèves D ▪ Assistant multimédia <p>Forme sociale de travail : plenum (toute la classe F + la classe D)</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre congés - small Talk ▪ Moyens langagiers : envoi du jeu, vœux pour la semaine, prochain rendez-vous <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Terminer une rencontre webcam <p>Déroulement de l'activité : Les élèves et l'enseignant sont assis autour de l'ordinateur. Les manipulations techniques sont prises en charge par l'enseignant pour laisser les élèves libres de parler et d'observer. Les élèves peuvent tour à tour orienter la caméra. La conversation doit se faire librement et sans directive. Directement après la rencontre, l'enseignant fait un brainstorming des premières impressions et prend note.</p> <p>Astuce : revenir en salle de classe après la rencontre pour le brainstorming</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 5 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Matériel</p> <p>Ordinateur relié à Internet Webcam Haut-parleurs</p>
U3 A7 : Étape 4 : Evaluation de la rencontre webcam	
<p>Description</p> <p>Lieu : La classe F</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Forme sociale de travail : plenum</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observations faites pendant la rencontre et impressions ▪ Questions, ▪ Le jeu : expressions liées au jeu de l'oie <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Echanger les impressions sur la rencontre ▪ Echanger les informations sur le Gänsepiel <p>Déroulement de l'activité : Afficher les notes du brainstorming en fin de rencontre webcam. Collecter d'autres impressions, questions, remarques et expressions pour la rencontre webcam. Les élèves répètent en L2 expressions langagières utilisées en situation de jeu.</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>Durée</p> <p>🕒 15 Min.</p> <p>Préparation</p> <p>Brainstorming fait en fin de rencontre Webcam</p> <p>Matériel</p> <p>Le jeu</p>
<p>Envoyer le jeu de l'oie aux partenaires</p>	