

7. Ancrer les apprentissages dans le programme

Les contenus et compétences langagières ou multimédia nécessaires au projet se rapprochent des exigences du programme scolaire. Pour le vérifier, on pourra s'appuyer largement sur les textes officiels : pour ce qui est des langues étrangères, on pourra se référer au Programme des langues étrangères :

(B.O. N°4 du 20 août 2002)

Fonctions langagières *	Le projet
<p>1. Parler de soi</p> <p>Savoir se présenter, donner son nom, son âge, dire où l'on habite, etc.</p> <p>Parler de ses goûts, de ses besoins, de ses désirs.</p> <p>Parler de ses intentions, de ses projets, etc.</p> <p>Dire ce que l'on est capable de faire.</p> <p>Dire ce qu'on a la permission de faire.</p> <p>Dire ce qu'on doit faire.</p>	<p>Quelque soit le projet choisi, les fonctions langagières décrites seront utilisées dans la communication avec le partenaire qui se situe toujours à trois niveaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le rapport à l'autre • la gestion du quotidien des temps de rencontre • la réalisation du projet <p>Pour vivre et contribuer au projet, il faudra se présenter et chercher à connaître l'autre, parler de soi et parler aux autres, savoir interagir avec les autres, faire des propositions et se mettre d'accord, savoir se repérer dans le temps et dans l'espace, etc.</p> <p>Ces fonctions langagières sont insérées dans un contexte vécu avec un réel enjeu affectif.</p>
<p>2. Parler aux autres</p> <p>Savoir entretenir des relations sociales (se saluer, prendre congé, etc.)</p> <p>Demander des informations à un interlocuteur</p> <p>Exprimer un désir, une injonction</p> <p>Exprimer et répondre à une proposition</p> <p>Savoir participer à la vie de classe</p>	
<p>3. Savoir parler des autres et de son environnement</p>	
<p>Savoir identifier, désigner, présenter</p> <p>Savoir qualifier, compter,</p> <p>Savoir donner des informations</p> <p>Savoir exprimer l'intensité ou la qualité</p> <p>Connaître quelques repères spatiaux et temporels</p>	

Lexique : L'individu (corps humain, vêtement, couleurs, vie affective), L'environnement (la famille, les animaux, la nourriture, l'école, la ville, la nature, le temps, les gens, les loisirs)	Les champs de compétence lexicaux ou culturels peuvent constituer une source d'inspiration pour trouver une idée de projet. Il faut vérifier alors que cela convienne à la classe partenaire.
Contenus culturels : Les usages dans les relations interpersonnelles, habitudes alimentaires, l'école, panneaux, objets, enseignes, les fêtes, Environnement socio-géographique	

* les structures langagières associées sont détaillées dans le Programme des langues étrangères, B.O. N°4 du 20 août 2002

Pour les enseignants allemands, l'éducation dépendant du gouvernement de chaque Land, les textes officiels varient d'un Land à l'autre. Si vous consultez la version allemande du texte, vous pourrez constater également que si la terminologie varie d'un Land à l'autre, les orientations pédagogiques et les contenus sont assez similaires.

Pour l'utilisation des multimédia, on pourra se référer au B2i, niveau 1 et faire le même travail (à partir du BO 42 du 23 novembre 2000) :

Compétences à développer	La communication entre les deux classes
1. Maîtriser les premières bases de la technologie informatique Connaître le vocabulaire Savoir utiliser une souris Savoir ouvrir et fermer un fichier	Le lien entre les deux classes, qui se concrétise par le projet commun, rend ces différentes compétences multimédia indispensables. Pour communiquer avec les partenaires, on peut : Utiliser une messagerie électronique, produire et envoyer des documents multimédia, il faut savoir ouvrir / fermer un fichier, manipuler souris et clavier, se familiariser avec l'environnement, les différents programmes, savoir chercher et se documenter, savoir trouver la bonne manipulation, etc.
2. Adopter une attitude citoyenne face aux informations véhiculées par les outils informatiques Vérifier la pertinence de données saisies Vérifier la pertinence de données lues	
3. Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte	
4. Chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia	
5. Communiquer au moyen d'une messagerie électronique	

Au-delà des compétences transversales qui sont la parole et la compétence multimédia, la réalisation du projet permet un certain nombre d'apprentissages thématiques annexes, en fonction de la spécificité du projet.

Pour mieux articuler la réalisation du projet avec le programme, les enseignants pourront définir ensemble les objectifs langagiers, multimédia, thématiques et interculturels qu'ils veulent aborder et spécifier ceux qui doivent être communs aux deux classes.