

LANGUES VIVANTES – PALIER 1 (6^E, 5^E), 4^E ET LYCÉE PROFESSIONNEL

Note : les citations en italique sont extraites du préambule commun au Palier 1 Langues vivantes de collège.

Tout produit répondant à cet appel à propositions doit donner la priorité à la compréhension orale et la production orale et veiller à ce que les activités qu'il propose soient conformes :

– aux programmes de Langues vivantes publiés au BOEN qui préconisent une approche actionnelle (« *une langue est un instrument qui intervient dans la réalisation de la plupart des tâches sociales dans un contexte culturel précis : il s'agit à chaque fois de mener à bien un projet, d'atteindre un objectif, de résoudre un problème, etc.* ») et communicative.

– aux niveaux de compétence du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL), qu'il mentionne explicitement pour chaque activité.

Les produits proposés doivent prendre en compte la possibilité d'une utilisation en autonomie par les élèves et adapter la prise en main, la charte graphique, et les aides envisagées selon le public, comme par exemple un dictionnaire bilingue ou monolingue illustré avec du son.

Plus généralement – que le produit propose un accompagnement pédagogique prédéfini ou non – il est souhaitable de prévoir un module auteur permettant au professeur de créer des tâches différenciées de manière à optimiser l'adéquation du produit aux besoins réels et spécifiques de ses élèves.

Enfin, les logiciels doivent permettre la sauvegarde des travaux des élèves hors logiciel, tant pour le professeur que l'élève, qui doit pouvoir s'écouter, s'enregistrer, se relire, etc., en somme conserver une trace accessible de sa production.

BESOINS PRIORITAIRES

◆ Palier 1 (6^e, 5^e) et lycée professionnel

Progresser grâce à des documents authentiques

[code 0704LV101]

Les diverses consultations préalables ont placé, à tous les niveaux de l'enseignement des langues, ce besoin en tête des priorités. Il s'agira de proposer des ressources numériques réactualisables, libres de droit d'utilisation dans le cadre scolaire, en ligne ou hors ligne, permettant une utilisation en autonomie ou en groupe. Dans le premier cas, ces ressources devront être accessibles pour une exploitation également en dehors des cours et dans le dernier cas, il sera nécessaire que les documents vidéo proposés soient de bonne qualité technique et permettent un affichage plein écran. Les documents proposés (documents audio ou vidéo, iconographiques, écrits) seront accompagnés d'un environnement pédagogique qui permettra à l'élève de s'approprier progressivement des stratégies de construction du sens. Ainsi, pour la compréhension de l'oral, on l'aidera à affiner sa discrimination auditive (travail sur des blocs sémantiques, sur l'intonation), à utiliser les indices visuels et sonores (illustrations, bruits de fond, niveaux de langue, attitudes corporelles), à s'appuyer sur des indices culturels en lui donnant quelques repères, à identifier les éléments significatifs (mots accentués). De même, face à un document écrit, l'élève s'entraînera, entre autres, à utiliser le paratexte (source, nom de l'auteur, illustrations, date de publication), à compenser l'inconnu par ce qu'il comprend, à repérer les éléments significatifs. Il conviendra donc de dissocier entraînement et évaluation, certains documents pouvant être alors réservés à une évaluation sommative (en fin de séquence) permettant d'appréhender la maîtrise par l'élève des stratégies acquises au préalable.

On veillera à la possibilité de se placer à l'échelle européenne et d'imaginer des collaborations ou co-éditions au niveau européen.

Palier 1

Il est primordial dès les premières classes de collège, en particulier pour les activités de compréhension orale, de confronter les élèves à des documents authentiques courts (« *inférieurs à une minute* »), riches et variés, linguistiquement abordables (« *aucune surcharge lexicale ou syntaxique* ») et prenant en compte les « *éléments sociolinguistiques et culturels* » de la langue étudiée. « *L'objectif est autant que possible de donner accès à la réalité authentique d'un adolescent du même âge du ou des pays où la langue étudiée est en usage* ».

Lycée professionnel

Il serait souhaitable d'intégrer des contenus mieux liés aux domaines professionnels choisis par les élèves, pour renforcer l'ancrage de la langue dans leur future vie quotidienne. Du fait de la diversité des domaines proposés, on pourra imaginer des activités communes et transversales (se présenter, passer une commande, répondre au téléphone, élaborer un CV, etc.)

Il conviendrait de proposer des supports permettant aux élèves de progresser en expression écrite à l'aide de situations fondées sur leur future vie professionnelle : correspondance écrite, courriel, commande, etc., ce qui leur permettrait d'acquérir et d'améliorer la méthodologie de ce type de communication.

(S')évaluer dans un cadre de référence

[code 0704LV102]

Ce besoin est commun aux niveaux indiqués.

La mise en place progressive de certifications en langues permettra à chaque élève de mesurer ses progrès et de les faire valoir grâce à un document à valeur internationale. Il est donc souhaitable de disposer d'outils permettant aux élèves de s'auto-évaluer par rapport à l'échelle des niveaux de compétence du Cadre européen commun de référence (CECRL) autour duquel sont conçus les nouveaux programmes.

Par ailleurs, le plan de rénovation de l'enseignement des langues vivantes préconise le développement de l'organisation de l'enseignement en groupe de compétences ou d'activités langagières. Il est donc nécessaire de fournir aux enseignants des outils fiables leur permettant d'évaluer selon les critères définis par le CECRL, pour chaque niveau (de A1 à C1), l'ensemble des compétences d'un élève lors d'une évaluation diagnostique ou sommative.

◆ Palier 1 (6^e, 5^e)

Mettre en scène la langue

[code 0704LV103]

L'utilisation de plus en plus élargie en classe de langue d'un vidéoprojecteur relié à un ordinateur ou d'un tableau blanc interactif crée de nouveaux besoins de logiciels de présentation. La majorité des enseignants, s'ils utilisent quotidiennement l'informatique, ne sont généralement pas pour autant des spécialistes. Il est donc souhaitable de développer des objets numériques (personnages, animaux, objets de la vie quotidienne, symboles linguistiques, etc.), sous forme d'animations, capables d'interagir dans des actions simples qui permettent, entre autres, aux enseignants et aux élèves:

- de créer des scènes, d'évoquer différentes situations en gérant l'affichage des symboles ou objets utilisés ;
- de produire des énoncés à partir de situations ou scènes animées ;
- de vérifier la compréhension d'un document audio ou écrit, en pouvant reproduire graphiquement les situations et actions évoquées.

De la même façon, les enseignants souhaiteraient disposer d'une palette d'outils faciles d'utilisation leur permettant d'intégrer facilement leurs propres contenus et supports de cours – images, sons, vidéos, textes, etc.– de saisir directement du texte ou du son dans des objets déjà créés, présents dans la présentation et de manipuler des objets pour des activités de reconstruction, mise en réseaux de vocabulaire, association de son-image, etc.

Individualiser un apprentissage autonome pour motiver l'élève

[code 0704LV104]

Les produits permettront à l'enseignant de personnaliser le parcours d'apprentissage des élèves en fonction de leurs besoins et niveaux propres. Il s'agira donc pour chaque contenu proposé de fournir un panel d'activités assez large de manière à ce que chaque élève puisse en fonction de ses compétences participer à l'élaboration du sens ou du message. Il s'agira de donner une mission à l'élève qui le mette véritablement en situation de mobiliser une importante variété de ressources pour la mener à bien. On pourra davantage s'appuyer, pour cela, sur l'expertise des élèves dans le domaine de la manipulation des outils informatiques et sur leur goût pour les jeux qui présentent un défi pour passer à un niveau supérieur.

◆ *Niveau 4^e (repris)*

Travailler à partir de dessins animés et de bandes dessinées

[code 0704LV105]

Il conviendra de privilégier des documents colorés et gais, et d'éviter les documents stéréotypés donnant une image négative du pays. On pourrait envisager :

- des dessins animés interactifs, des bandes dessinées, accompagnés d'enregistrements et de bruitages, pour la découverte d'un thème ou d'une structure, et l'acquisition du vocabulaire de la vie quotidienne ;
- des dessins animés pour aider à la compréhension de textes classiques ;
- des saynètes ou des BD pour des explications en situation ;
- des séquences d'images pour reconstituer une histoire, déclencher la parole, stimuler l'imagination et l'association d'idées ;
- des figurines, personnages, symboles, objets que l'on peut déplacer pour évoquer différentes situations et développer la production orale.