



La création et le jeu favorisent l'apprentissage

publié le 06/04/2020

Descriptif :

Mme Monrosty (Lycée Emile Combes - Pons) présente la création d'un jeu de société géant dans le cadre d'une séquence sur la citoyenneté avec une classe de seconde.

Sommaire :

- Présentation de la séquence
- Objectifs généraux du projet
- La séquence en espagnol : "*Ser un buen ciudadano y aprender jugando*"
- Les plus-values du projet
- Les élèves s'expriment

● Présentation de la séquence

Le projet proposait aux élèves de 2gt7 deux actions parallèles :

○ Des ateliers :

Cinq ateliers autour du sujet "**Tous différents, tous égaux**" de deux heures, quatre conduits par une animatrice de l'association "**Kurioz**" (en français et en espagnol) et le cinquième, une courte pièce de théâtre interactive réalisée par la compagnie **Noctilus** afin de déclencher la parole.

Les thématiques des ateliers animés par Kurioz étaient :

- les **droits fondamentaux**,
- les **préjugés** sur les différentes classes sociales,
- les **inégalités hommes - femmes**,
- la **discrimination face à l'homophobie, à la couleur de la peau, aux handicaps**, à l'accessibilité face à l'emploi...

○ Une séquence pédagogique en espagnol :

L'objectif principal était la **création d'un jeu de société géant** sur la **citoyenneté** à partir des documents travaillés en cours d'espagnol.

● Objectifs généraux du projet

- Rendre les **élèves actifs** de leur **citoyenneté**, pas simplement à l'extérieur mais aussi au sein de l'établissement, ce qui rentre complètement dans le **parcours citoyen de l'élève au lycée**.
- **Lutter** contre toutes formes de **discrimination** par de la prévention, en particulier dans le cadre de la **lutte contre le racisme** et l'**antisémitisme**.
- La prévention et la lutte contre le **harcèlement** et contre l'**homophobie**.
- Avoir une **attitude responsable sur les réseaux sociaux**.
- Être capable de s'exprimer à l'oral et à l'écrit en espagnol sur les sujets abordés.

● La séquence en espagnol : "Ser un buen ciudadano y aprender jugando"

- Programme de 2des : Axe : **Représentation de soi-même et rapport aux autres.**
- Niveau visé : **A2-B1**

○ Tache finale : en deux parties.

1) Les élèves ont travaillé par groupe de 2 à 3 élèves maximum pour la création du **jeu de société géant** : **rédaction des règles et des fiches (questions et réponses) et la réalisation des cases.**

A la fin de l'étude de chaque document, chaque groupe devait créer une fiche question ou défis, plus une case en tenant compte du contenu du document étudié et surtout en réutilisant la langue travaillée.

Les élèves devaient **créer** chaque case du jeu sur des feuilles A3 et ils avaient la possibilité d'illustrer leur case avec de la **peinture, des collages, des dessins.** etc.

Le jeu devait comporter 40 cases en tout. Les feuilles ont été plastifiées ainsi que les fiches du jeu afin d'éviter de les endommager lors de leur utilisation.



Les cartes étalées en classe

2) La réalisation d'un script et ensuite d'une **vidéo** sur le **harcèlement en milieu scolaire** s'appuie sur le travail réalisé, non seulement sur le document "*Se buscan valientes*", mais aussi sur leur participation au **théâtre interactif** avec la compagnie Noctilus.

○ Objectifs linguistiques de la séquence

- le présent du subjonctif et l'impératif,
- l'obligation personnelle et impersonnelle,
- les pronoms interrogatifs, l'hypothèse et la condition,
- le lexique en rapport avec les sentiments, la citoyenneté, la discrimination, les droits et obligations, les jeux d'enfants,
- l'expression de l'opinion personnelle.

○ La définition du terme "*ciudadano*" :

Ce premier document issu du site definicion.es permet aux élèves de connaître la définition du mot "*cuidadano*", son origine ainsi que les obligations et les droits nécessaires pour devenir un "*buen cuidadano*".



[La definición de ciudadano.](#) (PDF de 378.4 ko)

Le texte accompagné du lexique et de la fiche de compréhension.

○ Le court métrage d'animation "*Cuerdas*" (Pedro Solés García) :



"Cuerdas", Cortometraje completo (Video Youtube)
Director : Pedro Solés García.

Compréhension orale globale : Court métrage

Le court métrage est déposé en amont sur Pronote. L'objectif est de faciliter la compréhension des élèves et de privilégier l'expression orale pendant le cours.

Les élèves sont sensibilisés aux **handicaps physiques et psychologiques** et ils réagissent. Ils se rendent ainsi compte que les enfants handicapés ont les mêmes droits qu'eux, et voient donc la nécessité et la faisabilité de **leur inclusion**.

 [Le court métrage Cuerdas](#) (PDF de 359.5 ko)
Lexique pour s'exprimer et les relances possibles

Document 3 : ¿ Qué es discriminar ?

La campagne publicitaire  de **SOS Racismo España** vise à définir le terme "*discriminación*" et à formuler des recommandations pour l'éviter : "**No te calles, actúa, denuncia**".

C.E et E.O : A partir des documents PDF présents sur le site, les élèves doivent prendre conscience de l'importance d'agir et de dénoncer les discriminations.

 [¿Qué es discriminar?](#) (PDF de 6.2 ko)
Lexique et relances.

Document 4 : "Se buscan valientes"



Le document suivant est une chanson de la **campagne contre le harcèlement scolaire en Espagne**. Comme **1ère étape de la compréhension** les élèves complètent les paroles de la chanson (texte à trous). Les mots choisis sont des verbes au subjonctif ou à l'impératif qui aident à comprendre le sens [des paroles de la chanson](#) et le message : (*expresen, apoyen, defiendan, no tengas miedo, pasa la hoja....*)

Ensuite les élèves complètent un tableau à partir des repérages proposés :

- *lo que sufren los acosados,*
- *lo que deben hacer los testigos,*
- *lo que debe hacer el acosador "el malo".*



[Se buscan valientes](#) (PDF de 275.4 ko)

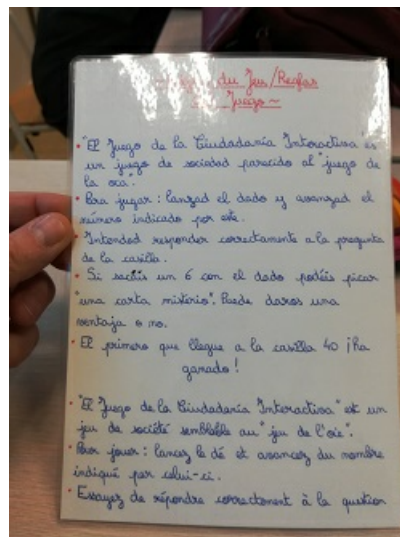
Lexique et le récapitulatif des propositions des élèves

Ce tableau leur permettra de préparer l'**échange oral** (à la fin) sur le message de la chanson : "*Lo que pide la canción, es que*". L'étude de cette chanson **les prépare à la création du script de la vidéo** contre le harcèlement en milieu scolaire.

A la fin de la séquence, le jeu est prêt. En effet, à la fin de l'étude de chaque document, il avait été demandé aux élèves de réaliser le questionnaire et d'illustrer les cases du jeu. La séance finale a permis aux élèves de jouer au jeu pendant le cours.

● Les plus-values du projet

- ▶ Grâce aux ateliers, **les échanges en espagnol sont plus riches** car les élèves se sont appropriés la langue nécessaire pour s'exprimer.
- ▶ Chaque séance commence par un échange en espagnol sur le contenu de l'atelier précédent. Cela a permis **une prise de conscience** des dommages moraux et physiques subis par certaines personnes et de l'importance de la tolérance et du respect.
- ▶ Les élèves ont adhéré beaucoup plus facilement à la réalisation du travail demandé car le **caractère ludique** de l'apprentissage était plus attractif pour eux.
- ▶ Tous les élèves apprenaient le lexique et faisaient le travail en cours car cela **permettait au groupe d'avancer** dans la création du jeu.
- ▶ Les élèves en difficulté ont été poussés par le **dynamisme** des cours et ils ont participé beaucoup plus que d'habitude.
- ▶ Tous les élèves ont trouvé une façon de s'exprimer et chacun à **trouver sa place** lors de l'étude de la séquence. La création des fiches et des cases pour le jeu leur a permis de **s'entraider** car chaque élève du groupe avait des **compétences complémentaires** pour la réalisation de la tâche : des facilités pour la rédaction des questions et des énoncés des fiches, des facilités pour la peinture ou le dessin....etc.



Le règlement pour tous (en français et espagnol).

● Les élèves s'expriment

- ▶ [Le jeu expliqué par les élèves](#)
- ▶ [Un exemple de production finale](#)