



Créer pour réviser

publié le 16/07/2020

Descriptif :

Gwladys Antunez (Collège Claudie Haigneré à Rouillac et collège de l'Osme à Aigre) nous présente les créations des élèves de quatrième et de troisième.

Sommaire :

- Secuencia « Lo que soy »
- Trabajo sobre el « Día de los muertos »
- Secuencia "Vaya horarios "

Ces séquences ont été menées à distance durant le confinement avec des classes de 4ème et 3ème LV2 pour répondre aux premières recommandations données qui préconisaient de réactiver des notions déjà abordées en présentiel.

● Secuencia « Lo que soy »

○ Contexte de réalisation et lien avec les programmes :

Cette séquence **menée à distance durant le confinement** avec une classe de **4ème LV2 (A1 vers A2)** s'inscrit dans les programmes de cycle 4 des langues vivantes et trouve ses entrées dans les notions « **langages** » et « **école et société** ».

○ Tâche finale :

Réalisation d'une vidéo de présentation de soi en 20 points « 20 cosas sobre mí » (EOC) en s'inspirant de vidéos travaillées pendant la séquence.

 **Séquence "Lo que soy"** (PDF de 239.8 ko)
Les consignes et les critères.

○ Objectifs de la séquence :

Tout d'abord cette séquence avait vocation à **rassurer** les élèves étant données les nouvelles conditions de travail liées au confinement et à les **mettre en confiance**. Mais elle avait naturellement des objectifs de type actionnel. A la fin de la séquence, les élèves devaient être capable de :

- De se présenter et de présenter autrui.
- De réaliser une description physique et un portrait moral.
- De pouvoir échanger sur leurs goûts.
- De parler d'eux et de leur entourage.

○ Les compétences :

• Compétences grammaticales et lexicales :

- Le présent de l'indicatif : les verbes réguliers, à diphtongue (preferir, soler) et les irréguliers (ser/ tener/estar) et le verbe à affaiblissement (medir)

- L'expression du souhait lexicalisée : me gustaría
- Les tournures affectives : gustar, encantar, chiflar, ...
- L'opposition : mientras que/ en cambio
- Yo también/ yo tampoco
- Le lexique de la présentation, de la description physique, du portrait moral/caractère, des activités quotidiennes (les goûts), de la famille.

- **Les objectifs culturels :**

- Rencontre de "famosos hispanos" como el Rubius o Karol Sevilla.

- **Les compétences transversales :**

- Être capable d'utiliser les compétences (informatiques et artistiques¹) acquises dans d'autres disciplines ou dans un autre cadre que le scolaire et de les mettre à profit dans sa production.

○ Des exemples de création :

Les 4 vidéos envoyées :



● **Trabajo sobre el « Día de los muertos »**

Cette séquence **menée à distance** durant le confinement avec **une classe de 3ème LV2** s'inscrit dans les programmes de cycle 4 des langues vivantes et trouve ses entrées dans les notions « **rencontre avec d'autres cultures** » et « **voyages et migrations** ».

○ **Tâche proposée :**

Juste avant le confinement, nous venions de finir une séquence sur le jour des morts au Mexique pendant laquelle nous avons abordé certaines notions sous forme de jeux. Nous avons réalisé deux activités ludiques (un escape game en début de séquence pour découvrir le thème et un jeu de plateau pour aider à la mémorisation des savoirs en milieu de séquence) ce qui m'a donné l'idée de leur demander de créer un jeu. J'ai donc proposé aux élèves de **réfléchir à la création d'un jeu culturel afin de tester les connaissances** sur le thème que je pourrai ensuite réutiliser les années suivantes avec leurs camarades plus jeunes.

C'était leur premier travail pendant le confinement et j'ai trouvé pertinent de proposer un travail ludique qui réactivait des compétences récemment travaillées.

○ **Objectifs du travail demandé :**

Tout d'abord ce travail avait vocation à rassurer les élèves étant données les nouvelles conditions de travail liées au confinement, à les mettre en confiance.

Les objectifs sont :

- Être capable d'organiser ses idées et de définir des priorités sur ce qui était vraiment important dans la séquence.
- Réactiver des notions vues pendant la séquence.

○ **Les compétences travaillées :**

- Découverte du Mexique à travers une fête hispanique et ses traditions (le syncrétisme)
- Le présent de l'indicatif

- *Estar + gérondif*
- *L'Impératif*
- *L'expression de l'habitude (soler)*
- *L'expression de l'opinion personnelle*
- *L'opposition : mientras que/ en cambio*
- *La traduction de « on » en espagnol*
- *Le lexique de la fête*
- *Les indicateurs spaciaux*
- *La souplesse : être capable d'adapter ses savoirs à de nouvelles circonstances*
- *et/ou à les mettre en avant sous une forme nouvelle.*
- *La capacité à s'organiser seul et en groupe.*
- *Développer les compétences informatiques*

Les élèves ont dû également **faire preuve d'imagination et de créativité**. Ce travail les incitait par ailleurs à faire, d'une part, preuve d'empathie pour se mettre à la place de leurs camarades afin de créer le jeu le mieux adapté et d'autre part, il les amenait à analyser rétrospectivement la manière dont ils avaient « vécu » la séquence.

○ Intérêt du travail pour l'enseignant :

Les travaux sont des indicateurs pour connaître **comment les élèves ont perçu la séquence** (quelles notions leur ont paru les plus importantes, qu'est ce qui les a marqué le plus...) ce qui peut permettre à l'enseignant d'avoir **une vision plus éclairée de sa propre pratique** et de **procéder à des ajustements** de la séquence si besoin.

○ Les deux travaux proposés ont été réalisés par :

► India M : **Sí/No.**



SI/NO, par India Matard-Fernandez



SI/NO, par India Matard-Fernandez

► Clotilde D et Lucie C : Le dobble par (travail d'équipe)

 [Le dobble](#) (PDF de 10.7 Mo)
 Le jeu réalisé par Chlotilde et Lucie.

 [Le dobble](#) (PDF de 903.9 ko)
 Les règles du jeu réalisé par Chlotilde et Lucie.

● Secuencia "Vaya horarios "

○ Contexte de réalisation et lien avec les programmes :

Cette séquence a été **menée en partie à distance** durant le confinement avec **une classe de 4ème LV2**. Elle s'inscrit dans les programmes de cycle 4 des langues vivantes et trouve ses entrées dans les notions « langages », « école et société » et « rencontres avec d'autres cultures ».

○ Tâche finale :

Réalisation d'une BD sur la vie quotidienne (pendant le confinement ou pas)

Niveau visé : **A1 vers A2**

Travail de préparation à la tâche finale : Réalisation d'une carte mentale de la séquence. J'ai guidé les élèves en leur indiquant les catégories importantes et en leur précisant que leur carte mentale devait contenir l'ensemble des éléments vus en classe, essentiels pour la réalisation de la BD.



[L'évaluation](#) (PDF de 457.8 ko)

Les consignes et les critères

Objectifs de la séquence :

- Se familiariser avec le langage de la BD et ses spécificités
- Être capable de décrire sa vie quotidienne simplement mais de manière organisée.
- Se rendre compte des différences entre les horaires espagnols et français.

Les objectifs du travail préparatoire sont :

- Avoir **une vision globale** de la séquence et **favoriser l'ancrage des savoirs**.
- Travailler **l'autonomie, la méthodologie et l'organisation**.
- Créer un document d'**aide personnalisée** qui correspond au mieux à chacun.

Les compétences travaillées :

• Compétences grammaticales et lexicales

- Le présent de l'indicatif (verbes réguliers et certains irréguliers, les verbes pronominaux, les verbes à diphthongues
- *preferir* et *soler*)
- Des verbes à tournures affectives : *gustar*, *encantar*, *chiflar*.
- L'expression de l'habitude
- L'expression de l'heure
- L'opposition : *mientras que/ en cambio*
- Les comparatifs
- *Yo también/ yo tampoco*
- Les connecteurs chronologiques (par exemple, *Después de + infinitif*)
- L'expression de l'approximation/ponctualité
- Le lexique des activités quotidiennes
- Le lexique spécifique du monde de la BD

• Compétences culturelles :

- Les horaires espagnols
- L'école en Espagne et ses spécificités

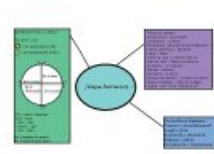
• Compétences transversales :

- Être capable d'utiliser les compétences acquises dans d'autres disciplines ou dans un autre cadre que le scolaire et de les mettre à profit dans sa production (compétences informatique/numérique, artistiques).

Les créations d'élèves :

- Exemples de cartes mentales :





- Travaux « BD » transmis :



¡Vaya horarios! (MPEG4 de 13.5 Mo)
Les créations des élèves en BD

(1) Un des élèves a créé sa propre musique pour l'intégrer à son travail.