



# Acquérir les notions nécessaires à la production d'un écrit ou d'un oral argumenté

publié le 09/04/2025

## Animer avec le numérique

### Descriptif :

Il s'agit au cours de cette séance de permettre à l'élève de distinguer thème, thèse, arguments et exemples afin de structurer correctement la partie "Argumentation" du discours d'éloquence qu'il a à produire.

### Sommaire :

- Contexte et objectifs de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

### ● Contexte et objectifs de la séance

Force est de constater lorsque l'on entend les discours des élèves lors des concours d'éloquence, qu'ils peinent à organiser correctement leur argumentaire et qu'ils confondent arguments et exemples. Peu d'idées sont en effet avancées. Les élèves se contentent d'énumérer des exemples. Aussi est-il apparu nécessaire, après avoir découvert la structure canonique d'un discours (*exorde, narration, argumentation, réfutation et péroraison*), de consacrer une séance à la partie *Argumentation*.

Les objectifs de cette séance sont donc de :

- distinguer thème, thèse, argument et exemple
- savoir associer un argument et un exemple
- connaître les différents exemples qui vont pouvoir illustrer une idée
- maîtriser l'ordre et les étapes qui vont permettre de dérouler logiquement un argumentaire
- savoir reconstituer une argumentation

Cette séance se déroule dans le cadre de l'heure dédiée à l'apprentissage de l'éloquence en demi-groupe.

La scénarisation de cette séance a consisté à orchestrer différentes activités, à utiliser diverses ressources pour créer une séance d'apprentissage efficace, agréable et porteuse de sens. Ce temps d'apport théorique s'inscrit dans les recommandations des sciences cognitives qui préconisent l'apprentissage par l'action, la résolution de problème en groupe et la réflexion critique.

### ● Plus-value du numérique dans cette séance

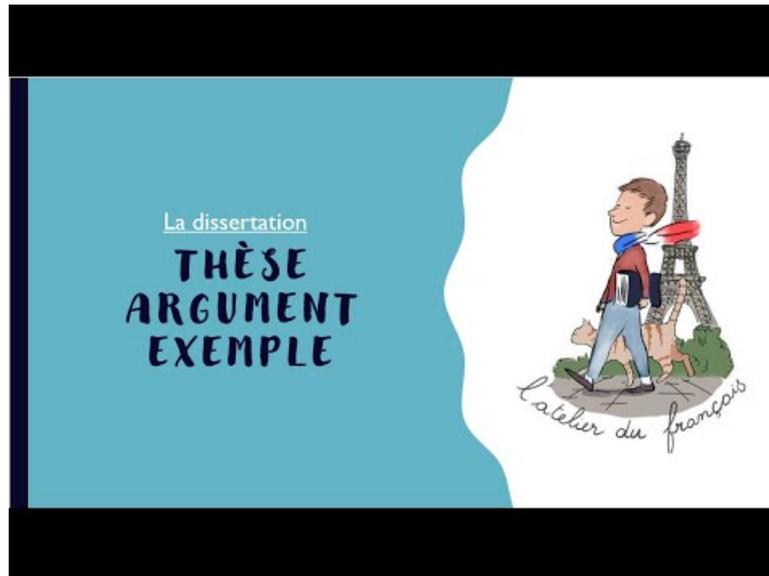
Le numérique a permis à l'enseignante de pouvoir **pleinement accompagner les élèves**, en répondant à leurs questions personnelles, aux problèmes techniques rencontrés, et de s'assurer en circulant dans la classe que les élèves étaient bien au travail. L'animation du cours avec le numérique confère à l'élève une place centrale et

favorise l'**individualisation**.

Le numérique permet d'offrir des **supports engageants et variés**. Il favorise la **mise en activité de tous les élèves** et les rend acteurs de leurs apprentissages. Il limite la routine et la sensation d'ennui. Il renforce l'**autonomie**.

### ● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 3ème
- Durée : une heure
- Ressources numériques utilisées :
  - Vidéo L'atelier du français Thèse, argument, exemple :



Thèse, argument, exemple - DISSERTATION #3 - Leçon de français (C1/C2) - Cours de méthode (Video Youtube)

- tablettes, casques
- Applications numériques utilisées :
  - Learningapps
  - Logiquiz et Digiquiz by La Digitale : [tutoriels H5P](#)
- Pré-requis :
  - connaître les cinq étapes du discours canonique
  - maîtriser le rôle des connecteurs logiques

### ● Déroulement de la séance

Avant l'arrivée des élèves, l'enseignante a déposé sur chaque table une tablette, un casque et [le document](#) sur lequel se trouvent les **QR codes qui permettent d'accéder aux différentes ressources**. Des îlots ont été aménagés pour les activités de manipulation sur support papier.



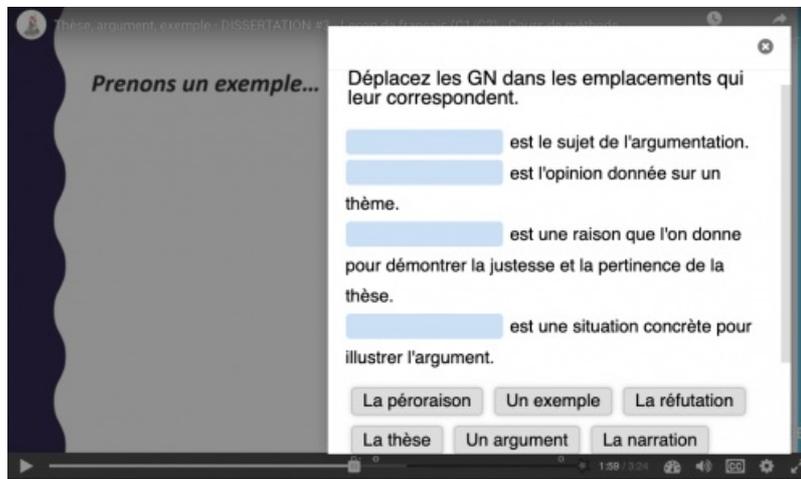
La salle de classe a été préparée avant l'arrivée des élèves.

Après avoir présenté au demi-groupe les objectifs de la séance et le principe d'organisation de la classe, chaque élève est invité à **faire à son rythme** les trois premières **activités numériques dans l'ordre car elles vont crescendo en difficultés**.



Une séance où chacun avance à son rythme.

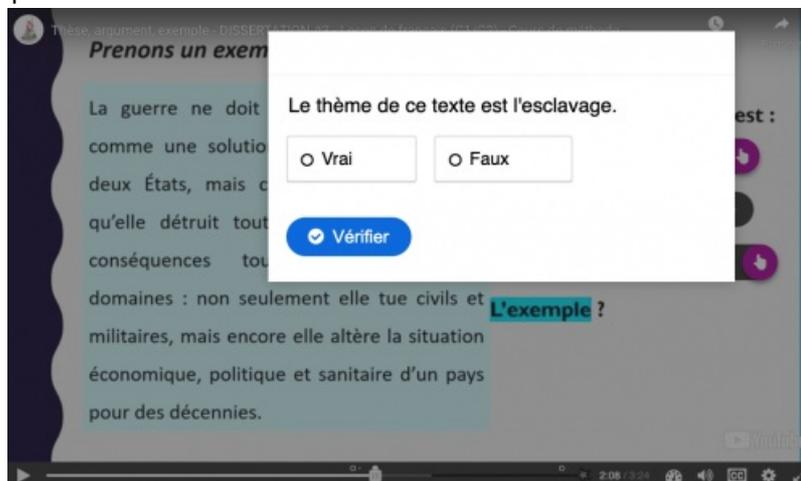
- À partir d'une **vidéo H5P** (vidéo dans laquelle est incrusté un questionnaire), les élèves doivent compléter, dans un premier temps, leur **fiche de mémorisation active** [🔗](#) sur le vocabulaire de l'éloquence. Il s'agit de définir les mots *thème*, *thèse*, *argument* et *exemple*.



Un peu de vocabulaire : après avoir écouté les définitions de thème, thèse et argument, les élèves sont invités à reconstituer les dites définitions à partir d'une activité "glisser-déposer".

Une fois l'activité réalisée et validée, les élèves reçoivent les définitions sur leur fiche de mémorisation.

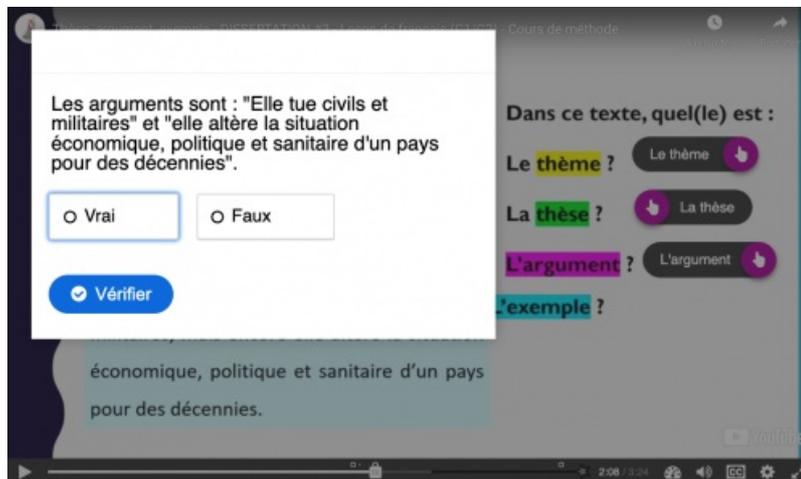
- Dans un deuxième temps, toujours à partir de la vidéo H5P, ils sont invités à retrouver le thème, la thèse, l'argument et les exemples d'un texte.



Une activité "Vrai/Faux" permet de mesurer si les élèves ont su identifier le thème du texte proposé dans la vidéo.



Une activité "Vrai/Faux" permet de vérifier si les élèves ont su identifier la thèse du texte proposée dans la vidéo. L'outil H5P offre l'opportunité de proposer un feedback que la réponse soit juste ou erronée.



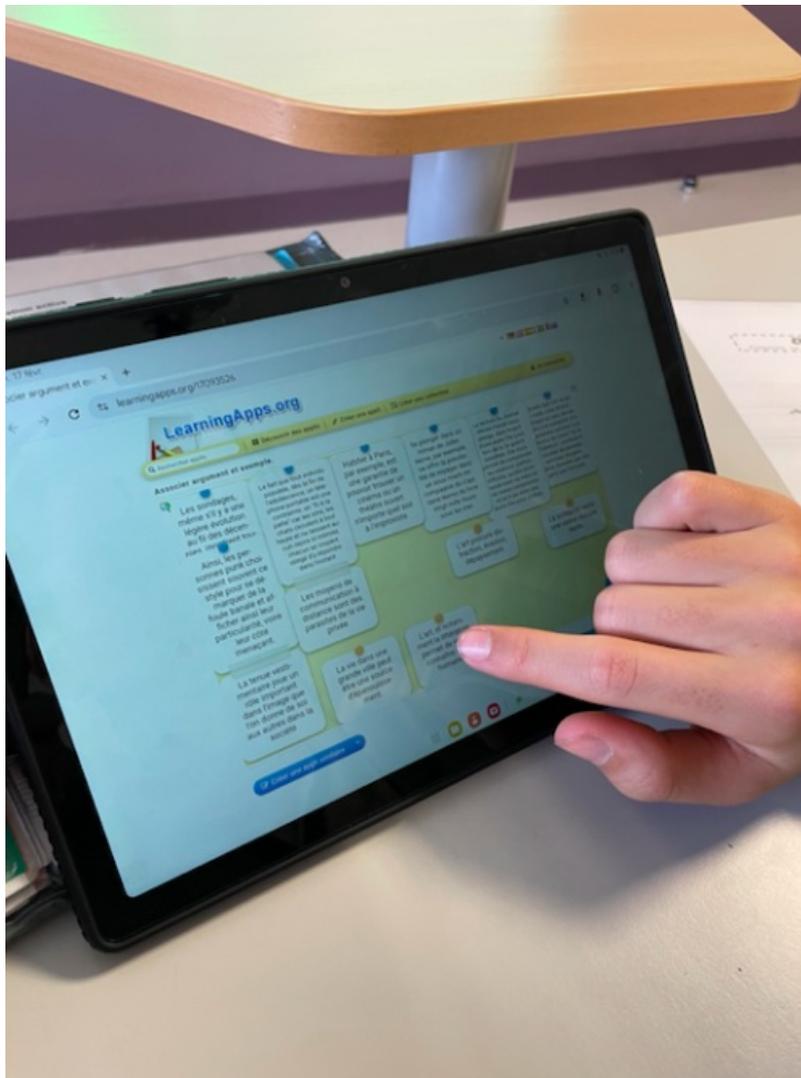
Une activité "Vrai/Faux" permet de mesurer si les élèves ont su identifier l'argument qui défend la thèse présentée.

Une dernière activité qui consiste à choisir la bonne occurrence permet de **récapituler et synthétiser ce qu'il convient de retenir.**



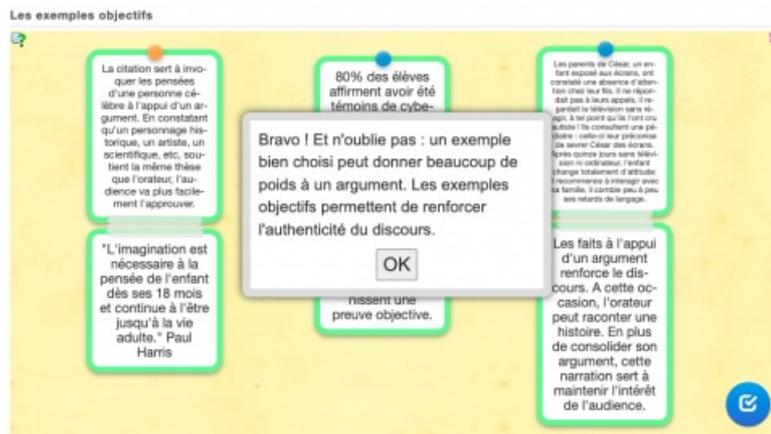
La dernière activité incrustée dans la vidéo H5P consiste à sélectionner parmi deux propositions celle qui synthétise ce qui a été abordé dans la vidéo.

- Les élèves réalisent ensuite une activité Learningapps : il s'agit d'**appairer l'argument et l'exemple** correspondant.



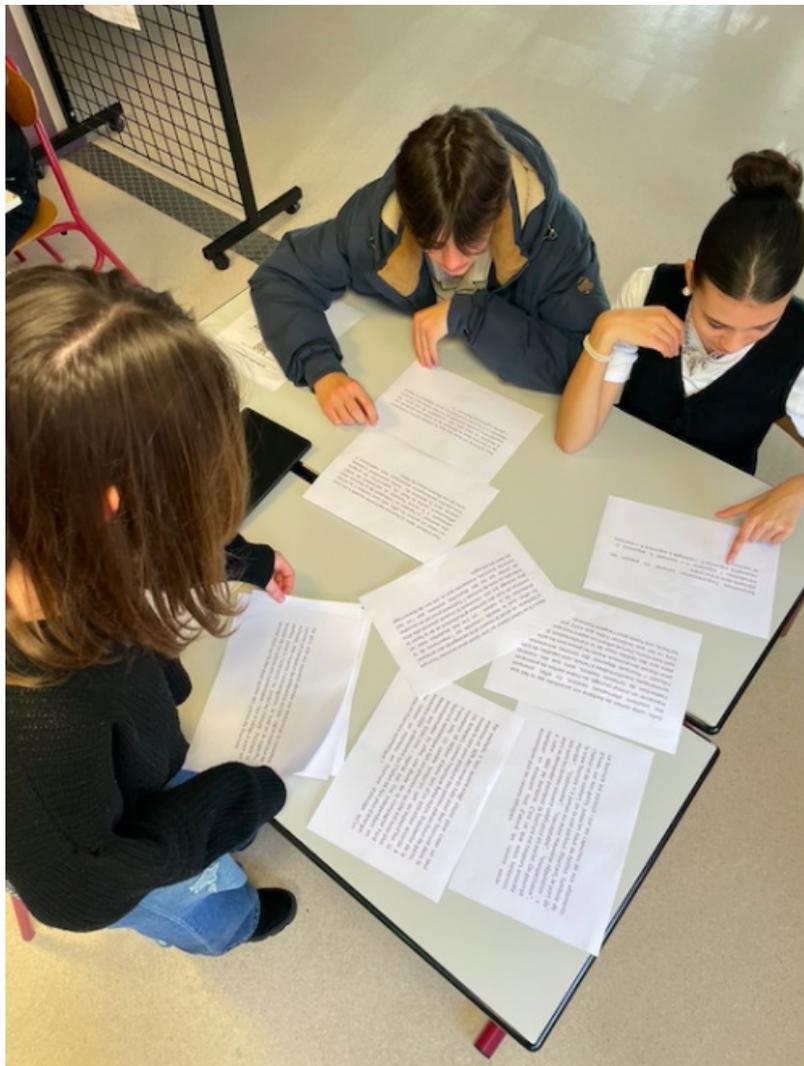
L'élève doit dans cette activité associer l'argument et l'exemple l'illustrant.

- L'activité Learningapps suivante consiste à **associer un type d'exemple objectif à son illustration**.



A la fin de l'activité, le feedback permet à l'enseignante de donner des conseils.

- L'avant-dernière activité numérique invite les élèves à **retrouver l'ordre logique qui structure un argumentaire**.
- Dans la dernière activité qui se fait en groupe et sur **support papier afin de faciliter la manipulation**, les élèves doivent **remettre dans l'ordre un argumentaire complet**. Le papier leur permet de faire des tas qui regroupent les exemples, d'isoler l'introduction et la conclusion facilement identifiables grâce aux connecteurs logiques. Les élèves **coopèrent, négocient, valident ou invalident** entre eux **leurs propositions**. Ils reviennent sur les indices qui leur permettent d'ordonner les arguments (**les connecteurs d'abord, ensuite, enfin**), **questionnent leur lecture** pour associer l'exemple trouvé au bon argument. Ils vérifient à partir du dernier QR code la validité de leur proposition. Ils font appel à l'enseignante quand ils ne comprennent pas leur(s) erreur(s). L'enseignante les dirige vers un détail qui leur a échappé afin qu'ils puissent d'eux-mêmes opérer les corrections nécessaires.



Lors de la dernière activité, les élèves manipulent, négocient.

## ● Compétences travaillées

### • Compétences disciplinaires :

- Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces
- Passer du recours intuitif à l'argumentation à un usage plus maîtrisé

### • Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

#### ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#)

- Environnement numérique
  - Évoluer dans un environnement numérique

### • Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

#### ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#)

- Ressources numériques
  - Sélectionner des ressources
  - Concevoir des ressources
  - Gérer des ressources
- Enseignement - Apprentissage
  - Concevoir
  - Mettre en œuvre
- Diversité et autonomie des apprenants
  - Engager les apprenants

## ● Bilan critique de la séance

**Le numérique implique tous les apprenants** . Même les élèves en difficultés sont allés au bout des activités et ont pris du plaisir. La facilité des questions incrustées dans la vidéo les a mis en **confiance**. Le fait d'être seuls face à leur tablette et de tâtonner sans que le regard des autres ne pèse sur leurs erreurs, favorise **le temps et le loisir de procéder par essai-erreur** sans se sentir taxés d'incompétents. Tous les élèves se sont lancés sans difficultés dans les activités grâce à la clarté des consignes. Le fait d'**aller crescendo en difficultés**, leur a permis d'arriver armés pour la dernière activité.

La **manipulation** papier et l'**échange entre pairs** ont favorisé la réalisation de la tâche demandée.

Ne négligeons pas l'**aspect chronophage de la construction d'une vidéo H5P** . Celle qui a été proposée aux élèves est une deuxième mouture. La première, proposée à un premier demi-groupe test, a dû être remaniée puisque certaines activités n'étaient pas facilement réalisables. L'encart de la question s'ouvrant sur le texte, il n'était pas possible par exemple de recopier les exemples, comme demandé dans une activité envisagée. Ils sont néanmoins parvenus à pallier cette difficulté en ouvrant la vidéo dans un deuxième onglet. Mais les difficultés ne s'arrêtaient pas là pour eux : une erreur de recopie, de majuscule ou d'accent invalidait la réponse. Aussi ne peut-il être que recommandé de ne pas utiliser les activités où l'on demande aux élèves d'écrire.

Il est donc intéressant de pouvoir s'appuyer sur une banque d'exercices mis à disposition par d'autres enseignants et adaptables, comme en offrent ELEA (plateforme Moodle en cours de déploiement) et LearningApps.

► [Exemple à partir de la recherche "arguments" dans LearningApps](#) ↗

Soulignons par ailleurs que la mise au travail a été retardée par le **temps dédié à la connexion au réseau** (lenteur, oubli des codes de connexion).



**Académie  
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.