

Deuxième concours PrimLangues

"Raconter une histoire en langue étrangère"

Compte rendu du Jury de Concours PrimLangues

Parmi les productions que nous avons reçues, nous avons apprécié certains procédés particulièrement valorisants ou au contraire regretté que certains n'aient pas joué réellement le jeu du concours, aussi avons-nous décidé de mettre en ligne le compte rendu et les conseils suivants.

Nous souhaitons que certains conseils vous paraissent évidents.

Généralités :

Le concours s'adresse aux classes des écoles élémentaires.

Le niveau de langue requis est le niveau A1 du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues. Il n'y a donc pas de « trop petite » production langagière. Il faut savoir rester simple. Une « bonne » histoire ne comprend pas nécessairement beaucoup de mots, mais elle comprend en général un début, un milieu et une fin. Elle fait sens.

Il faut imaginer la production finale comme un album qu'on pourrait avoir envie de laisser au fond de la classe en lecture libre pour les élèves –une histoire que les élèves se sont appropriés et pourraient raconter à d'autres !

Créer un album, c'est la tâche finale, l'objectif tel qu'il se définit dans le Cadre. Le niveau de compétences à mobiliser est le niveau A1.

Il faudrait programmer les séances sur toute la durée du concours, de novembre à mars. Inscrite volontairement dans une démarche interdisciplinaire, cette pédagogie de projet peut laisser place à de nombreuses disciplines, et pas seulement aux arts plastique, ou au B2I. On peut aussi prévoir des séances en géographie ou en histoire, EEDD, français, mathématiques ou éducation physique... On pourra aussi imaginer des micros activités de théâtre, pour créer les dialogues ou « dire » le texte. Le travail sur la démocratie au sein du groupe –pour choisir et sélectionner- est fait de façon quasiment systématique. Mais la participation de la classe ne saurait se limiter à un vote. Chaque élève doit trouver sa place dans le projet.

Il ne faut pas hésiter à inclure des partenaires. Peut-être la bibliothèque municipale peut-elle jouer un rôle, des collègues souhaitent-ils s'investir ?

L'enseignant ne doit pas se substituer aux élèves et écrire l'histoire à leur place. Ca ne veut pas dire que l'enseignant ne doit pas corriger les fautes ni occasionnellement, lorsque cela s'impose vraiment, ni s'interdire de fournir l'expression lexicale appropriée. Mais cela doit rester exceptionnel, l'idéal étant d'aider les élèves à mobiliser leur lexique existant afin de gagner confiance en eux. Un mot simple et bien connu suffit souvent pour exprimer une idée. Au niveau A1 du cadre il faut apprendre à gérer la frustration de ne pouvoir exprimer tout ce qu'on veut et trouver des stratégies de remplacement.

Produire une histoire : comment faire ?

Il est conseillé de partir des mots connus pour créer des histoires (afin d'éviter le « les élèves voudraient parler de ça mais ils n'ont pas les mots », ce qui conduit souvent à des dérives de traduction, ou de prise en charge de l'écriture par les enseignants).

Ainsi certains participants sont partis de thématiques déjà étudiées, se sont appuyés sur de brainstormings pour partir de mots connus ou de blocs de phrases mémorisés.

Pour les plus petits on peut envisager une dictée à l'adulte

On peut proposer un choix parmi des mots ou des blocs de mots prédécoupés, après un brainstorming de la classe ayant servi à lister tout le lexique déjà connu autour d'un thème : On peut ensuite, à partir de là, trouver un fil, une histoire, un héros.

La partie écrite de l'histoire peut être très simple, une ou deux phrases par page illustrée sont suffisante. Les connecteurs, au niveau A1, restent modestes, mais efficaces : et, mais, ensuite.

Ecrire par transfert :

Etudier des albums en français, lire et faire lire des histoires en langue étrangère, partir d'une histoire connue et déjà étudiée pour la modifier en jouant avec les mots.

Par exemple, on peut lire en français « le petit chaperon rouge », trouver dans la langue étudiée plusieurs ouvrages illustrés de la même histoire, et les lire avec la classe, commenter les illustrations choisies, les variations sur le thème...

On peut ensuite insérer dans l'histoire des blocs mémorisés précédemment dont on va transformer certains éléments.

Ex : et si le petit chaperon rouge était une histoire changée en bleu, ce serait le petit chaperon bleu, il habiterait au bord de la mer (bleue), le loup serait plutôt un monstre marin....

La plus grande difficulté, pour produire une bonne histoire, est de rester simple.

Mémoriser/Dire:

Utiliser des onomatopées, des chants pour mémoriser les sons.

Enoncer par blocs de sens. Pour s'entraîner à dire, on peut utiliser une marionnette, de l'expression corporelle, une petite théâtralisation...

Ne pas passer par la traduction : si les élèves ont élaboré le texte, ils sauront le dire avec le ton et une fluidité qui indique qu'ils comprennent ce qu'ils disent.

Beaucoup de classes ont choisi un « dire » où un maximum d'élèves participaient –attention, à ce que tous soient audibles ; Si chaque élève dit « sa » phrase, attention à la distance de chacun avec le micro. Attention également à la cohérence du récit, ce choix de lecture alternée ne s'avère pas judicieux pour tous les types d'histoires.

Dire le texte, c'est avant tout raconter une histoire, la rendre vivante, on devrait y sentir un plaisir de « dire » l'histoire.

Les recours :

A des onomatopées ou cris d'animaux (si besoin)

A des sons pour tourner la page ou ajouter une illustration sonore

A des personnages identifiés ou identifiables (ex. pour suivre l'histoire, c'est mieux si un personnage donné garde la même voix du début à la fin)

A des phrases répétées en groupe pour que chacun s'exprime

A des petits chœurs (id)

Tous les élèves font partie du scénario à mettre au point pour l'enregistrement de l'histoire, afin d'aboutir à une œuvre collective aboutie et agréable

Illustrer :

Les illustrations doivent de préférence être en rapport avec l'histoire ;

Lorsque les élèves ajoutent à leur dessin des panneaux, bulles de texte ou des flèches avec des explications, celles-ci devraient être en langue étrangère et les fautes devraient également être corrigées. Ce procédé ne devrait être utilisé que si c'est vraiment nécessaire à la compréhension de l'histoire.

Les onomatopées, cris d'animaux etc. devraient être dans la langue étudiée. Il ne faut pas hésiter à les inclure dans le texte du récit, ils font partie du langage. Mais attention à ne pas faire de contresens. (Ex. en anglais, Hi ! ce n'est pas un éclat de rire mais une salutation, il aurait fallu écrire Hee ! hee !)

MERCI à tous les participants. Les productions envoyées étaient excellentes. Le jury a eu beaucoup de mal départager les gagnants et tient à féliciter tous les participants pour la grande qualité de leur travail.

Nous vous encourageons à participer à nouveau l'année prochaine.

Conseils bibliographiques (non exhaustif)

- Se lancer pour enseigner avec une marionnette :
Une vidéo en ligne en anglais montre un enseignant débutant en langue étrangère avec sa classe à travers la médiation d'une marionnette: *absolute beginner*, Teacher's tv
<http://www.teachers.tv/video/24302>
- Un livre à lire : Grammaire de l'imagination



Auteur Gianni Rodari
Editeur Rue Du Monde Eds
Date de parution 01/1998
Collection Contre-allée
Nombre de pages 224 pages
Format 14 cm x 21 cm
Illustrations couleur
ISBN 2912084040

- Utiliser le folklore oral local : une fiche en français langue étrangère à adapter.
<http://www.fdlm.org/fle/article/330/folklore.php>
- Chanter, rythmer, utiliser une marionnette :
http://www.francparler.org/dossiers/precoce_regoli.htm

Pour numériser vous-même ou faire numériser par vos élèves votre album, afin que chacun puisse avoir un exemplaire, sur cd-rom ou en ligne :

Du plus simple au plus compliqué

- Le *lo-book* de « Albums de la classe » dans la partie « Ressources » de PrimLangues,
http://www.primlangues.education.fr/php/suggestion_liste.php?type=3
- *Didapages*
Un livre numérique interactif en français en grande section de maternelle présenté avec le scénario pédagogique et le planning : (logiciel *Didapages*)
http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1176209312546/0/fiche_resourcepedagogique/&RH=1198233365656
- Le site en anglais de blogueurs de l'éducation, sur comment créer des histoires numériques :
<http://theedublogger.edublogs.org/2009/04/27/50-ways-to-create-digital-stories-with-students/>