

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/236201790>

# L'apprenant << acteur >> de son apprentissage avec les contes merveilleux

Conference Paper · October 2010

---

CITATIONS

0

---

READS

517

1 author:



[Catherine Mavromara-Lazaridou](#)

Democritus University of Thrace

15 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

SEE PROFILE

## **L'apprenant « acteur » de son apprentissage avec les contes merveilleux**

**Catherine MAVROMARA - LAZARIDOU,  
Université Démocrite de Thrace**

Les nouvelles tendances veulent que la langue soit utilisée non seulement comme un instrument de communication, mais aussi comme un instrument d'action sociale. De nos jours, le citoyen européen doit pouvoir coexister, travailler et agir avec les autres, d'où la nécessité de réaliser des scénarios et des projets dans la classe de langue (Puren, 2004 : 10-26). Dans une perspective actionnelle, l'apprenant/usager, acteur social, s'ouvre sur l'extérieur en sortant du cadre scolaire, accomplit des tâches (pas seulement langagières) dans des circonstances données et trouve, ainsi, du sens à ses apprentissages.

Dans le cas de notre projet, les apprenants-acteurs de leur apprentissage, étudiants de l'IUFM (niveau B1), ont comme support les contes merveilleux. Dans un premier temps, ils réalisent des dossiers avec les résumés des histoires et les portraits des personnages des contes ; dans un deuxième temps, ils produisent du matériel pédagogique, organisent et animent des ateliers pour enfants en classe d'initiation, dans les locaux de l'Association de l'amitié franco-hellénique « La Maison d'Antoinette »<sup>1</sup> située dans la Grèce du nord, à Alexandroupolis, dans le cadre du programme « Éveil à la langue et à la culture françaises ».<sup>2</sup> Pour réaliser notre projet, nous avons fait appel à la pédagogie de projet, méthodologie qui joue un rôle fonctionnel dans la mise en œuvre du projet pédagogique, en lui attribuant une dimension opérationnelle et dynamique. D'un côté, elle assure sa bonne organisation et programmation ; de l'autre, elle favorise la participation active et la motivation de l'apprenant (Boutinet, 1999 : 215-216).

---

<sup>1</sup> L'Association de l'amitié franco-hellénique « La Maison d'Antoinette », fondée en 2002 à Alexandroupolis, a comme but de promouvoir la langue et la culture françaises à travers des manifestations culturelles et éducatives.

<sup>2</sup> Le programme « Éveil à la langue et à la culture française » s'adresse à des enfants de 5 à 10 ans.. L'objectif du programme est de sensibiliser les enfants à la langue et à la culture française avec les jeux, les chansons les fabrications et d'autres activités ludiques et créatives.

Nous ne pouvons pas pratiquer la pédagogie de projet sans chemin concret, qui, d'après le « modèle » proposé (Mavromara-Lazaridou, 2006 : 104), est découpé en quatre étapes : (1) La *naissance* du projet : élaborer le diagnostic de la situation (faire une analyse des besoins, une identification des intérêts, des disponibilités, des ressources) ; définir le projet (préciser la tâche, le thème, le public, le lieu, les objectifs, les supports, la durée, le produit fini); déterminer la stratégie (faire un choix des méthodes et des moyens). (2) La *structuration* du projet : affiner le projet, c'est-à-dire déterminer le contenu des tâches et lier les objectifs du programme aux tâches prévues ; planifier le projet en programmant les tâches à réaliser, en établissant un planning et en répartissant le travail entre les participants. (3) La *réalisation* du projet : sa mise en œuvre. (4) L'*évaluation* du projet : elle se réalise à trois niveaux (des apprentissages, de la démarche, de la production finale) ; on prévoit toujours trois types d'évaluation (diagnostique, formative, sommative). Selon le modèle décrit ci-dessus, nous présentons notre projet.

## **1. Naissance du projet**

### ***1.1. Élaborer le diagnostic de la situation***

Dans un premier temps une évaluation externe a permis de faire l'analyse de l'environnement, de découvrir les ressources et les disponibilités en personnes et en moyens : (a) il y avait la possibilité d'impliquer activement les étudiants dans le programme « Éveil à la langue et à la culture françaises » de l'Association de l'amitié franco-hellénique « La Maison d'Antoinette » ; (b) il y avait la possibilité d'une petite subvention de l'Association pour l'achat du matériel ; (c) la plupart des étudiants avaient accès à Internet. Dans un deuxième temps, une évaluation interne nous a permis de nous interroger sur nos apprenants, leurs intérêts, leurs besoins, leurs désirs, leur rapport à la langue française : (a) les étudiants se sont plutôt intéressés aux contes classiques et se sont montrés enthousiastes à l'idée d'entrer en contact avec de jeunes enfants dans le cadre du programme de l'Association ; (b) le niveau des étudiantes est estimé à un niveau B1 du CECR. Notre analyse de la situation nous a permis de mieux définir par la suite notre projet.

### ***1.2. Définir le projet***

*Tâche* : A travers les contes classiques, les étudiants sont invités à réaliser un dossier (résumer l'histoire du conte/ présenter les personnages) et organiser l'animation d'un

atelier d'éveil à la LF (produire du matériel pédagogique/programmer et planifier des activités) dans le but d'améliorer leurs compétences cognitives (langagières), transversales et socio-affectives et de soutenir un programme d'éveil à la LF destiné à des enfants de 5 à 11 ans.

*Thème* : Elaboration de contes et organisation d'activités pédagogiques par des apprenants-acteurs.

*Public* : 16 étudiants IUFM (niveau B1) + 15 -20 enfants (de 5 à 10 ans en classe d'initiation) + 1 professeur FLE (projet «ouvert disciplinaire »).

*Lieu* : Classe + salle multimédia + locaux de l'Association.

*Objectifs* : (a) Motiver les étudiants à l'apprentissage de la langue à travers des actions d'intérêt professionnel. (b) Mettre en contact les étudiants-apprenants avec des enfants, dans une pratique de classe. (c) Développer l'apprentissage des savoirs en FLE dans un contexte familial aux apprenants. (d) Développer l'apprentissage des savoir-faire (capacités méthodologiques) et des savoir-être des apprenants par le recours à la pédagogie de projet.

*Supports* : Albums de contes illustrés, films, documents fabriqués, Internet.

*Durée* : 2 mois.

*Produit fini* : (a) Fabrication d'un dossier. (b) Animation d'un atelier pour enfants.

### ***1.3. Déterminer la stratégie***

Les étudiants ont travaillé par groupe. Sept groupes ont été formés par affinités (2 - 3 apprenants par groupe). Pendant le cours, le professeur et les étudiants ont travaillé pour préparer les contenus du dossier et la mise en œuvre des ateliers. De plus, des rencontres ont été prévues en dehors de la classe avec chaque groupe à part pour perfectionner le matériel pédagogique qui serait utilisé en atelier. Les étudiants ont fait des propositions en fonction de leurs intérêts et de leurs désirs, que nous avons essayé d'accorder aux objectifs du programme et aux supports disponibles.

## **2. Structuration du projet**

Cette phase a permis, d'une part d'affiner le projet en faisant l'inventaire des tâches et en conciliant tâches et objectifs liés aux tâches, d'autre part de planifier le projet, en déterminant sa programmation ainsi que sa progression.

## 2.1. Faire l'inventaire des tâches

Les activités-tâches que nous avons élaborées avec les apprenants, ont nourri le projet et ont été susceptibles de permettre l'acquisition des objectifs préalablement définis. Dans une situation de négociation, enseignant et apprenants ont déterminé ensemble le contenu des activités qui figurent au tableau 1.

Tableau 1 : INVENTAIRE DES TÂCHES

1	Faire l'inventaire des contes classiques
2	Lire, écouter, visionner et raconter des contes
3	Faire un tableau d'élaboration d'un conte
4	Animer le conte en français facile (jeu de rôle/dialogue)
5	Résumer l'histoire du conte
6	Décrire les personnages de l'histoire du conte
7	Produire du matériel pédagogique (activités et jeux)
8	Organiser l'animation d'un atelier d'éveil à la LF

Nous présentons par la suite les objectifs opérationnels du projet, objectifs cognitifs (de maîtrise/savoir) lexicaux, communicationnels et morphosyntaxiques liés aux tâches programmées pour la réalisation du dossier (tableau 2), ainsi que les objectifs psychomoteurs (de transfert/savoir-faire) et socio-affectifs (d'expression/savoir-être) liés plutôt aux tâches programmées pour l'animation de l'atelier (tableau 3).

Tableau 2 : TÂCHES - DOSSIER + OBJECTIFS LIÉS AUX TÂCHES

	TÂCHES (Dossier)	OBJECTIFS LIÉS AUX TÂCHES		
		LEXICAUX	COMMUNICATIONNELS	MORPHOSYNTAXIQUES
1	Faire l'inventaire des contes classiques	<i>Vilain petit canard</i> <i>Blanche neige</i> <i>Petit chaperon rouge</i> <i>Chat botté</i> <i>Belle au bois dormant</i> (Animaux, couleurs...)		Place de l'adjectif Participe passé
2	Lire, écouter et raconter des contes	<i>Prince, roi, sorcière...</i> <i>Forêt, lac, château...</i> <i>Potion magique, filtre</i> <i>Chaudron...</i>	Raconter Décrire Expliquer	Présent narratif Temps du passé
3	Faire le tableau explicatif d'un conte	Même vocabulaire	Raconter Décrire Expliquer	Pronoms interrogatifs ( <i>qui, où, quand...</i> ) Présent narratif Temps du passé

4	Animer le conte en français facile dialogue	Vocabulaire de conte	S'exprimer Imiter Simuler (Jeu des rôles)	Interrogation Négation Style direct-indirect
5	Décrire les personnages de l'histoire du conte	Adjectifs descriptifs (portrait physique) Adjectifs qui expriment le caractère (portrait moral)		Place de l'adjectif Comparaison
6	Résumer l'histoire du conte	Vocabulaire de conte	Mettre en ordre Raconter de façon linéaire	Mots de liaison Présent narratif Temps du passé

*Tableau 3 : TÂCHES - ATELIER + OBJECTIFS LIÉS AUX TÂCHES*

	TÂCHES (Atelier)	O B J E C T I F S   L I É S   A U X   T Â C H E S	
		SAVOIR-FAIRE (Capacités méthodologiques)	SAVOIR-ÊTRE
7	Produire du matériel pédagogique (jeux et activités)	Rechercher, proposer, choisir, réaliser / traiter, produire un canevas / une maquette	Créativité Collaboration Responsabilité
8	Animer un atelier d'éveil à la LF	Organiser, planifier, programmer, structurer, exécuter, apprécier, critiquer, évaluer	Autonomie Confiance en soi

## **2.2. Planifier le projet**

La planification des tâches est une nécessité qui se situe au début de l'ensemble des opérations indispensables à la réalisation d'un projet. Pendant cette phase importante, il est impératif de faire une programmation et un planning des travaux. Pour programmer les différentes tâches, nous avons utilisé la technique P.E.R.T.<sup>3</sup> Selon cette technique, il a fallu faire la liste des tâches et les classer dans un ordre logique. Il a fallu aussi déterminer les tâches du début, de la fin et évaluer une durée probable pour chacune. C'était une phase de négociation importante. Nous avons certes voulu donner aux apprenants la possibilité de choisir, selon leur goût, l'ordre des tâches à effectuer, mais nous avons été obligés de les guider en leur rappelant qu'il fallait faire le choix définitif selon la logique des objectifs que nous avons négociés avec eux. Comme tâche initiale, nous avons proposé : « Faire l'inventaire des contes classiques » (tâche 1) ; comme avant-dernière tâche : « Produire du matériel pédagogique (jeux et activités) » (tâche 7) ; comme tâche finale : « animer un atelier d'éveil à la LF » (tâche 8). Pour la programmation des

<sup>3</sup> Technique de programmation décrite par Poggioli, 1970 : voir Bordallo / Ginestet, 1993 : 38.

tâches de 2 à 6, nous avons planifié selon la difficulté de la tâche, les désirs et les besoins de ses apprenants. En ce qui concerne la repartition du temps, nous avons prévu 9 heures en classe (1 séance d'une heure : analyse des besoins, diagnostic de la situation) ; 6 séances d'une heure : tâches 1 à 6 ; 1 séance d'une heure : tâche 7 et 8 ; 1 séance d'une heure : évaluation finale. De plus, nous avons prévu 3H.30 en dehors de la classe (7 rencontres d'une demie heure par groupe) et 10H.30 dans les locaux de l'Association (7 ateliers d'une heure et demie, les samedis de mars et avril 2009).

### 3. Réalisation du projet

Pour réaliser le dossier : Tout d'abord, les étudiants ont effectué en classe une liste d'une quinzaine de contes merveilleux dont ils se souvenaient et par la suite, leur ont été distribués des albums de contes illustrés dont on avait caché la couverture, en leur demandant de choisir et de lire à haute voix un petit passage en classe pour que les autres étudiants puissent imaginer de quel conte il s'agissait. Après, de petits groupes se sont formés autour du « conte-préféré ». Après avoir feuilleté leur album, les étudiants ont présenté les personnages de l'histoire et, à partir des images, ils ont essayé de raconter entre eux l'histoire du conte. Puis, nous avons effectué en classe une recherche rapide sur Internet pour repérer différentes versions des contes, que, par la suite, les étudiants seuls allaient imprimer et lire chez eux. Enfin, chaque groupe a élaboré son tableau avec les éléments du conte choisi (tableau 4).

Tableau 4 : ÉLABORATION D'UN CONTE (exemple)

QUI Personnages	OÙ Lieu	QUAND Temps	QUOI Caractéristiques	COMMENT Verbes d'action	POURQUOI Morale
Petit chaperon rouge Grand-mère Loup Chasseur Maman	Forêt Maison	Dimanche matin	Arbres Oiseaux Bouquet de fleurs Yeux Oreilles Bouche Fusil Panier Galette Pot de beurre	<i>Porter</i> <i>Marcher</i> <i>Ramasser</i> <i>Arriver</i> <i>Manger</i> <i>Tuer</i>	Les petits enfants doivent : (a) Écouter leur maman qui les protège du danger (b) Se méfier des inconnus qui peuvent être dangereux

Dans le dossier de chaque groupe figuraient le résumé de l'histoire, quelques illustrations représentatives, ainsi que le portrait physique et moral des personnages.

Pour réaliser le matériel pédagogique : Après avoir présenté aux étudiants les objectifs du programme « Éveil à la langue française » qui portent sur « *une sensibilisation des enfants, de 5 à 10 ans, à la langue et à la culture françaises à travers des jeux, des fabrications et des activités créatives* », nous les avons invités à imaginer des jeux et des activités adéquates autour de leur conte préféré. Ensuite une recherche sur Internet, ainsi qu'une mise en contact avec des magazines enfantins, et du matériel produit par d'autres étudiants, leur ont permis d'enrichir leur support pédagogique. Enfin, après avoir discuté des compétences et des objectifs visés par leur atelier d'initiation, ils ont créé par groupe leur propre matériel pédagogique, basé sur le conte choisi, qui figure au tableau 5.

Tableau 5 : MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

PRODUIRE DU MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE (Jeux et activités)	OBJECTIFS LANGAGIERS Être capable de:	COMPÉTENCES Sensibilisation à :
Mémo Tombola Domino Jeu de l'oie	Reconnaître l'écriture d'un mot et faire la liaison entre image et texte	La lecture
Mots croisés Message décodé Mots cachés	Recopier des lettres / écrire des mots simples	L'écriture
Cartes (touchez, bougez) « Jacques a dit... »	Comprendre et exécuter des ordres simples	La compréhension orale
Théâtralisation Marionnettes	Imiter et répéter des mots et des phrases simples	L'expression orale

Pour mettre en place l'atelier : les étudiants se sont mis d'accord sur la procédure suivante :

- a. Faire écouter l'histoire en grec en regardant les images (mettre l'accent sur le texte)
- b. Faire écouter l'histoire en français facile (mettre l'accent sur l'image)
- c. Élaborer un tableau avec les éléments de l'histoire (qui, où, quand, quoi, pourquoi)
- d. Reconstituer l'histoire en 3 étapes
  - Fabriquer des cartes avec les images de l'histoire (dessiner ou photocopier) et des cartes avec des phrases correspondantes aux images, puis mélanger
  - Lier les cartes-images aux cartes-phrases correspondantes
  - Mettre l'histoire en ordre et coller les cartes au tableau
- e. Choisir et pratiquer 2-3 jeux et activités



#### **4. Évaluation du projet**

Une analyse de contenu des questionnaires distribués aux étudiants, ainsi qu'une discussion avec chaque groupe à la fin de son activité, nous a amenée aux constatations suivantes : les étudiants ont jugé le projet intéressant surtout parce qu'il répondait à leurs intérêts professionnels, leur accordant la possibilité de travailler avec de jeunes enfants et de produire du matériel pédagogique. De plus, ils ont dit qu'ils se sont amusés en travaillant et qu'ils ont en tiré beaucoup de plaisir. En revanche, leur investissement personnel était plus grand qu'ils ne le prévoyaient, et comme c'était la première fois qu'ils animaient un atelier, cela les a rendus assez anxieux. Puis, les étudiants ont reconnu dans leur majorité que le projet leur avait donné l'occasion de bien collaborer entre eux, même s'ils ne se connaissaient pas avant, de développer leur imagination, d'improviser et surtout d'être créatifs. En élaborant le dossier, ils ont eu l'occasion de développer des connaissances en FLE (compréhension et expression écrite) et la pratique de l'atelier leur a donné l'occasion d'améliorer leur production orale, surtout leur prononciation, car ils étaient obligés de s'exercer beaucoup pour prononcer correctement, afin que les petits puissent répéter et apprendre correctement. Enfin, quelques-uns ont avoué que durant l'atelier, ils ont eu mal parfois à gérer les conflits entre enfants et ont pris conscience de l'intérêt, mais aussi des difficultés du métier.

Notre exemple pourrait donner l'idée d'une ouverture et d'une collaboration entre des classes du collège ou du lycée et celles du primaire, dans le cadre d'un projet. Ainsi, les « grands » apprenants-acteurs de leurs apprentissages, amélioreraient leurs compétences, dans l'effort de les transmettre aux « petits » apprenants et renforceraient leur motivation pour la langue, aussi bien que leur confiance en soi. De même, les « petits » apprenants-acteurs pourraient présenter aux grands une réalisation plus simple et se sentir fiers et motivés. Une telle initiative donnerait également l'occasion à l'enseignant d'éduquer « au respect de l'autre », en mettant l'accent sur le fait qu'il ne faut pas se moquer du travail plus maladroit des petits.

#### **Bibliographie**

BORDALLO I. / GINESTET J.-P., 1993, *Pour une pédagogie du projet*, Paris, Hachette.

BOUTINET J.-P., 1999, *Anthropologie du projet*, 5. éd., Paris, P.U.F.

MAVROMARA-LAZARIDOU C., 2006, *La pédagogie de projet pratiquée en FLE (Français Langue Étrangère) dans les deux premières classes du collège public grec*, Thèse de doctorat, École Supérieure de Pédagogie de Karlsruhe. Disponible sur : <[http://opus.bsz-bw.de/phka/frontdoor.php?source\\_opus=1&la=de](http://opus.bsz-bw.de/phka/frontdoor.php?source_opus=1&la=de)>.

POGGIOLI P., 1970, *Pratique de la méthode P.E.R.T.*, Paris, Éditions d'Organisation.

PUREN C., 2004, « De l'approche par les tâches à la perspective co-actionnelle », *Les cahiers de l'APLIUT*, vol. XXIII, n. 1, 10-26.