



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Langue et culture en cours de FLE: Une approche
basée sur la tâche et le projet

Language and Culture in French as Foreign
Language Teaching and Learning: A Task-and
Project-based Approach

Auteur

Gabriel Avellaneda Escámez

Professeur Responsable

Dra. M^a Jesús Salillas

Facultad de Educación

2016



Facultad de Educación
Universidad Zaragoza

TABLE DE MATIÈRES

Approche du problème et cadre théorique	3
<i>Introduction</i>	3
<i>Cadre théorique</i>	3
<i>Contexte d'application</i>	7
Conception méthodologique.....	10
<i>Méthodologie</i>	10
<i>Objectifs généraux</i>	12
<i>Objectifs spécifiques</i>	15
Le projet pédagogique	16
<i>Le jeu de rôle et le scénario pédagogique</i>	16
<i>Scénario</i>	18
<i>Schéma, calendrier et plan général du projet</i>	19
<i>1er Cycle – XVIIIe Siècle (12 séances)</i>	22
<i>Contextualisation (2 séances)</i>	22
Bloc 1	25
Bloc 2	27
Bloc 3	28
Bloc 4	29
Bloc 5	31
<i>2e Cycle – XIXe Siècle (12 séances)</i>	32
<i>Contextualisation (2 séances)</i>	32
Bloc 1	33
Bloc 2	35
Bloc 3	36
Bloc 4	38
Bloc 5	39
<i>3e Cycle - Synthèse (1 séance)</i>	40
Bloc 1	40
Analyse de données et résultats finaux.....	41
Conclusions, conséquences et implications	44
Bibliographie	46

Approche du problème et cadre théorique

Introduction

Le Mémoire Fin de Master est une matière obligatoire lors du deuxième semestre, qui est affectée de 6 crédits ECTS. Elle a un caractère intégrateur mettant en place l'ensemble de compétences d'enseignement que l'étudiant aura développé tout le long du processus formatif annuel.

Deux modalités sont possibles : la modalité A, qui consiste à rédiger un mémoire à propos des compétences et des connaissances acquises pendant les deux semestres du Master, et la modalité B que j'ai choisie et qui consiste à rédiger un travail de création originale permettant à l'élève de s'initier dans le domaine de la recherche, l'analyse et l'innovation dans l'enseignement intégré suivant les lignes thématiques proposées par l'ensemble des professeurs spécialisés dans la branche formative de l'étudiant et responsables de ces études de Master.

Cette modalité prévoit l'inclusion des contenus suivants que j'ai suivis dans mon travail :

- a) Approche de la problématique et encadré théorique
- b) Conception méthodologique
- c) Analyse de données et résultats obtenus
- d) Conclusions, conséquences et implications
- e) Références documentaires, bibliographie, etc.

Cadre théorique

J'ai eu vocation d'enseignant depuis mon enfance et je l'ai confirmée et retrouvée lors de cette année académique d'études de Master à la faculté d'éducation. Je suis désormais un peu plus conscient des transformations qui ont lieu tous les jours dans le domaine de l'enseignement dans le système éducatif espagnol. Le stage que j'ai vécu

m'a permis d'élargir ma perspective. J'ai alors découvert tout un monde de nouvelles possibilités qui m'ont ouvert la voie à des idées transformatrices et qui m'ont donné la confiance en moi ainsi que la possibilité d'une ouverture d'esprit plus autonome.

Alors, l'objectif est de dire et d'expliquer comment nous pourrions concrétiser toutes ces idées un peu abstraites et chargées d'un sens parfois métaphorique. J'ai pu constater lors des stages qu'il y a une évidence indéniable qu'est le revirement des pédagogies actuelles. Je l'ai vu dans les salles de cours, dans les couloirs du lycée, et je l'ai perçu en général. Cela se concrétise en plusieurs éléments plus tangibles et moins diffus.

J'ai envisagé la création de ce Mémoire Fin de Master comme un recueil de techniques pédagogiques qui devront servir à promouvoir un apprentissage de la langue française par le biais d'un scénario pédagogique. Ce scénario vise à offrir des ressources adaptées aux intérêts des élèves hispanophones du secondaire du XXI^e siècle. Je vais alors essayer de confirmer l'importance des changements méthodologiques dans les processus pédagogiques, appliqués d'une manière plus précise à l'apprentissage du FLE.

Comme je viens d'avancer, l'élaboration de ce Mémoire de Fin de Master suit une ligne pédagogique qui s'écarte un peu de ce que l'on appelle les méthodes traditionnelles, même si c'est par leur intermédiaire qu'elle aura lieu.

L'enseignement tel qu'il est conçu de nos jours a énormément influencé, voire modifié, mes propres idéaux et jugements préalables, ce qui m'a permis de commencer à édifier une philosophie d'enseignement plus pertinente et de rechercher une méthode d'enseignement plus personnelle. Par exemple, jusqu'à présent je n'avais rien entendu dire à propos de l'apprentissage collaboratif (Perrichon, 2009 :104), de la méthode actionnelle, de l'accomplissement échelonné de tâches conduisant à un produit, etc. À mon avis ces concepts ont fait leur irruption définitive dans les salles de classe, et je suis sûr qu'elles vont sans doute transformer l'enseignement. Les nouvelles pédagogies laissent de plus en plus la place, bien méritée d'ailleurs, à l'apprentissage utile grâce à la revendication des émotions dans les cours.

Il est à souligner l'importance de l'apprentissage tel qu'il est conçu par le CECRL. Ses auteurs donnent leurs arguments pour la refondation du système d'apprentissage des langues étrangères tout en mettant l'accent sur les actions. C'est ce

que les experts appellent la méthodologie actionnelle (CECRL, 2001 : 15), qui s'intéresse aux actions que l'apprenant est en disposition de mettre en œuvre dans un contexte issu de la vie réelle.

Il n'est plus à contester l'énorme poids de l'apprentissage basé sur l'accomplissement de tâches incluses dans le cadre d'un projet pédagogique. Comme je viens d'expliquer, il relève fondamentalement de cette nouvelle méthodologie de l'action. Non seulement agir, mais aussi communiquer, semblent les deux axes de cette nouvelle conception de l'apprentissage. Ce qui compte c'est l'incorporation de la méthode actionnelle par le biais de la communication et de l'accomplissement de tâches. L'enseignant est censé alors esquisser les projets déroulés en cours par rapport à des situations vraisemblables tirées du contexte de la vie réelle.

Et finalement, il n'est pas possible de se communiquer ni de transmettre des informations s'il n'y a pas d'émetteur ni de récepteur d'un message quelconque. En d'autres termes, il n'est pas possible de se communiquer si l'on se retrouve tout seul, isolé de la société. C'est ici qu'apparaît une nouvelle pièce du casse-tête, et qui est en essor elle aussi, appelée l'apprentissage collaboratif (Perrichon, 2009 : 104).

Comme son nom indique, l'apprentissage collaboratif exige le travail en groupe. « L'apprentissage collaboratif est une démarche active par laquelle l'apprenant travaille à la construction de ses connaissances. Le formateur y joue un rôle de facilitateur des apprentissages alors que le groupe y participe comme source d'information, comme agent de motivation, comme moyen d'entraide et de soutien mutuel et comme lieu privilégié d'interaction pour la construction collective des connaissances. La démarche collaborative reconnaît le caractère individuel et réflexif de l'apprentissage de même que son ancrage social en le raccrochant aux interactions de groupe. En fait la démarche collaborative couple deux démarches, celle de l'apprenant et celle du groupe. » (Perrichon, 2009 : 104)

Conformément à ces principes, je poursuis donc un objectif principal, qui est celui de montrer un projet annuel témoignant de l'application de nouvelles méthodologies dans la didactique de langues. En même temps je vais essayer de démontrer que les changements en éducation n'exigent pas tellement d'infrastructure, contrairement à ce que nous pensons.

J'ai pu constater l'importance que l'on accorde aux aspects culturels comme système véhiculaire de transmission de l'apprentissage d'une langue étrangère. Cela conteste vivement les anciennes méthodes, relevant très souvent des découvertes dans le domaine de la psychologie conductiviste, excessivement attachées au martellement exhaustif des structures à maîtriser, ayant lieu dans le domaine de l'enseignement il y a quelques décennies. Évidemment, ces séquences demeuraient complètement cloisonnées et en dehors de tout contexte, dépourvues de tout objectif pratique pour les apprenants. Ce ne serait alors pas insensé d'affirmer que ces croyances jouent désormais un rôle secondaire, dans la mesure où les nouvelles avant-gardes ont prouvé que la meilleure façon d'apprendre une langue étrangère est de la pratiquer dans un contexte aussi vraisemblable que possible.

Il faudrait tenir compte de l'opposition entre les concepts de culture et civilisation lorsqu'on se situe dans le domaine de l'apprentissage de langues. Tout comme Émilie Perrichon (2009 : 92), « *j'ai choisi de traiter la pédagogie du projet sous un angle culturel* » dans la mesure où ce type de tâche peut permettre aux cultures particulières de se dépouiller de leurs différences pour atteindre un même objectif, et pour ce faire elles sont en disposition de renoncer en quelque sorte aux différences. C'est comme ça que se produira le glissement de la culture individuelle à la culture partagée, apprise en cours de langue cible.

Les auteurs du CECRL (2001 : 16) érigent la méthode actionnelle, qui a fait son apparition dans les années 90, en priorité, se fixant comme objectif principal de rendre les apprenants de LCE, c'est-à-dire Langues et Cultures Étrangères (Perrichon, 2009 : 92), capables de se débrouiller dans des situations et des contextes de la vie quotidienne. Par sa nature réaliste, le projet pédagogique (Perrichon, 2009 : 91) offre l'avantage de rassembler les cultures propres à tous les composants de l'équipe et de les mettre au service d'un produit collectif, résultat de la construction d'une culture collective. On remarque alors que la mise en place d'un projet pédagogique facilite énormément l'appréhension de la langue cible par le biais du travail collaboratif, recentré sur l'approche pluriculturelle conçue comme l'interaction hétérogène et favorable de toutes les cultures individuelles aboutissant à la création d'un produit commun.

Pour toutes ces différentes raisons, je me suis finalement décidé à proposer les nouvelles méthodes d'enseignement dans le domaine de la didactique de langues auxquelles j'ai pensé. Mon Mémoire vise alors à promouvoir des techniques que j'ai

conçues pour mener à bien cette transformation du rôle de l'enseignant dans une figure qui encourage ses élèves à créer et à gérer les contenus plutôt qu'à les produire lui-même, de manière indépendante et isolée de tout ce qui se produit dans la classe.

Contexte d'application

Mon projet ouvre la voie à une méthode portant atteinte à l'apprentissage utile. Afin de mettre en œuvre ces méthodes, que je trouve plus efficaces, un contexte d'application précis doit être délimité. À cet égard on va proposer des objectifs difficilement atteignables en dehors d'un système d'enseignement bilingue¹, dont les horaires hebdomadaires peuvent faire un total de 4 - 5 heures dans l'Enseignement Secondaire Obligatoire, par opposition aux horaires de FLE dans un lycée non bilingue où l'enseignement d'une deuxième langue étrangère se limite à 2 - 3 heures hebdomadaires (LOE-LOMCE).

On va intensifier et encourager l'apprentissage du FLE par le biais de l'apprentissage culturel. Il faudrait nuancer que je n'envisage pas d'élargir les contenus que le manuel et les contenus officiels de la matière nous offrent déjà. Ce projet constitue un complément de la matière, mais il serait plus difficile de le mettre en place sous l'apparence d'un élément déclencheur puisque les contenus dits « officiels » de la matière doivent être travaillés avec priorité, et cela prend déjà énormément de temps. Le projet n'est pas conçu de manière à entraver le progrès de nos élèves, puisqu'il faut tout d'abord assurer l'accomplissement du programme pédagogique de la matière.

Dans ce contexte, il sera possible de proposer aux élèves la réalisation d'un projet à durée annuelle comportant un calendrier total de 25 séances bien définies. Ce projet est constitué de trois cycles différents tout en tenant compte du calendrier académique dont on disposerait. Les élèves seront censés résoudre des problèmes et devront développer des activités d'analyse historique centrés presque exclusivement sur quelques événements importants ayant eu lieu pendant les XVIIIe et XIXe siècles en

¹ Les sections bilingues espagnol-français ont été créées dans la Communauté Autonome d'Aragon en 1999. Ce programme bilingue suppose 4 -5 heures par semaine de français (même s'il continue à être considéré comme deuxième langue étrangère) et au moins une discipline non linguistique (DNL) du curriculum en français (dans ce cas comme langue véhiculaire). (BOA 03/03/1999) (BOA 18/02/2013)

Europe. Ce contexte permet la recréation d'un milieu d'apprentissage privilégié pour conduire des activités très variées.

Je prétends enseigner à des élèves de FLE au 4^e niveau de l'Enseignement Secondaire Obligatoire (équivalent à 2^{de} dans le Système Éducatif Français). On s'attend à donner des cours à des apprenants censés avoir un niveau B1-B2, ce qui est un peu plus élevé par rapport à un lycée normalisé et en dehors des programmes d'enseignement bilingue. Ce contexte d'enseignement nous permet de travailler en profondeur des éléments qui dans d'autres situations ne seraient vus que par-dessus. Comme ça on se rapprochera de thèmes culturels présentés aux élèves d'une manière attrayante pour eux.

Un concept que je vais utiliser d'une manière assez fréquente sera la notion de web-quest (Barrière et al., 2011 : 11), notion importante pour plusieurs raisons. Ces activités permettent une mise en œuvre équilibrée et bien distribuée, le rôle d'enseignant reste ainsi un peu décentralisé et c'est aux élèves de gérer leurs propres interventions et organisation interne, même si la figure du maître demeure ineffaçable, car il exerce un rôle distributeur, et il est vrai d'ailleurs qu'il doit encourager en tout moment l'esprit d'entreprise et le travail autonome chez ses élèves d'une manière progressive.

Même si l'apprentissage collaboratif constitue le point de départ de mon travail, il n'en demeure pas moins pour tout ce qui est des nouvelles méthodes et des avant-gardes pédagogiques et méthodologiques. Cela justifie en même temps l'utilisation des NTICE et vise également à promouvoir l'attention des élèves en cours, puisque cela va donner une impulsion à la réalisation favorable du projet de la part de tous les participants, d'où l'importance de l'emploi des nouvelles technologies de l'information et la communication.

Dans le monde actuel l'un des grands pas en avant dans le domaine de la didactique des Langues et Cultures Étrangères (Perrichon, 2009 : 92) a été sans doute franchi par les nouveaux supports technologiques. Parfois ces ressources font peur et suscitent du mépris chez le corps de professeurs, parfois on s'y attache d'une manière un peu maniaque et tous nos cours en dépendent presque à cent pour cent, les intégrer d'une manière équilibrée.

À cet égard, tout comme nous proposent les auteurs Barrière, Émile et Gella (2011 : 3-4) on peut faire n'importe quoi et de multiples manières. Paradoxalement ce

qui est parfois plus compliqué est de faire le tri et de cerner un nombre vraisemblable de ressources adaptées au contexte de notre travail.

J'ai choisi un même élément qui peut se manifester sous diverses apparences, et qui répond au concept de recherche numérique et virtuelle. Ce concept intègre multiples versants. Les recherches, plus techniquement dites « *quêtes* », sur l'Internet constitueraient le modèle de base, le tronc des techniques virtuelles que nous allons inclure dans la programmation de ce projet, mais la recherche peut nous conduire aussi à des tâches dont la nature est vraiment éclectique : des tâches de recompilation, de synthèse, des jeux « détectivesques », etc. Elle se prête alors très favorablement à des jeux pédagogiques auxquels nous allons avoir recours d'une manière constante.

Je voudrais retenir l'attention du lecteur à propos de deux concepts qui se dégagent de ces explications. Ce sont les concepts de *rallye virtuelle* et *webquest*. Elles proposent l'avantage de viser à « rendre les apprenants actifs » (Barrière et al., 2011 : 3-4), et en plus constituent des milieux favorisant au plus haut degré le travail collaboratif que j'ai déjà introduit. Les possibilités que ce type de tâches basées sur le numérique nous fournissent résident dans les compétences de travail en équipe qu'elles requièrent.

Et enfin, à quoi va nous servir cette planification autour des recherches ? Dans le cas de ce projet, la *quête* va constituer l'axe du travail, le mot d'ordre tantôt dans le scénario pédagogique imaginaire du projet tantôt en dehors du même. Tel qu'il est défini par Barrière, Émile et Gella (2011 : 11-14), le terme de *défi* constitue un motif recourant de ce type de tâches un peu plus informelles. Le défi nous permet de créer une identité groupale basée sur les apports individuels conduisant le groupe à l'obtention du produit final, tout en surmontant les difficultés qui parsèment l'itinéraire du projet.

C'est ici justement que l'action est déclenchée. L'enseignant doit devenir animateur pour conduire les énergies du groupe vers l'obtention du produit final. L'enseignant doit à tout prix se dépouiller de la vision superficielle et un peu mécaniciste de l'enseignement pour plonger et faire plonger ses élèves dans l'immense magnitude qu'entraîne la réalisation d'un projet extracurriculaire. Le processus de démocratisation auquel s'est livré le système éducatif ne peut être considéré un plein avantage que si une figure de gestion apparaît sur scène pour redistribuer les échanges. Il est absolument indispensable que l'enseignant de FLE tienne compte de tous les éléments participant à cette méthode d'apprentissage innovatrice.

Il s'agit en gros de mettre sur place un « scénario pédagogique où les apprenants cherchent des informations essentiellement sur la Toile, à partir de questions mais aussi d'indices, puis les traitent en vue de réaliser une tâche finale spécifique » (Barrière et al., 2011 : 11 - 14). En général ce type d'activités apporte un plus de motivation puisqu'elles sortent du cadre habituel de déroulement de nos séances de cours et stimulent les compétences dites transversales, un peu négligées dans des contextes d'apprentissage plus formels. Ce qui est sûr d'ailleurs, c'est que les compétences linguistiques mises en place pour l'accomplissement de ces tâches trouvent dans ce contexte un milieu privilégié pour leur mise en place.

Conception méthodologique

Méthodologie

Pour l'application du projet on va suivre une méthodologie active basée sur l'approche communicative et actionnelle que prône le CECRL. Ce dessein, tel qu'il est défini par les auteurs du CECRL, doit être « transparent, cohérent et aussi exhaustif que possible » et « doit se situer par rapport à une représentation d'ensemble très générale de l'usage et de l'apprentissage des langues » (CECRL, 2001 : 15), mais cette présentation n'est point du tout objective. En effet, dans les pages de ce document « la perspective privilégiée ici est, très généralement aussi, de type actionnel » précisément parce « qu'elle considère avant tout l'utilisateur et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches [...] dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier ». Si les auteurs du CECRL privilégient cette perspective en détriment des autres, ce n'est pas pour rien. C'est justement grâce à cette perspective que non seulement les ressources linguistiques, mais aussi « les cognitives, affectives, volitives et l'ensemble des capacités que possède et met en œuvre l'acteur social ». Cette perspective demeure alors la plus complète dans l'actualité (CECRL, 2001 : 15-16).

Cela est très proche de mon deuxième but méthodologique, qui est le travail par petits groupes autonomes mais interconnectés, et bien-sûr le travail basé sur la notion de progression. D'une manière additionnelle on va se baser sur une approche du

numérique, le réel, la vie quotidienne et la résolution de problèmes qui puissent surgir et attirer l'attention de nos élèves.

Également, on souligne l'importance de la réalisation de tâches très diverses exigeant la mise en place de compétences éclectiques et différentes (non seulement langagières) pour progresser dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Le caractère spontané et présenté sur place exige l'accès à des structures et manières de travailler qui échappent aux opérations mentales dont l'élève se sert le plus souvent dans ses cours magistraux habituels. Il doit se servir de stratégies innovatrices pour surmonter des problématiques et des contraintes auxquelles il n'est pas très habitué et qu'on a tendance à relier à l'apprentissage plus technique, dit le curriculum officiel (CECRL, 2001 : 23).

Il est important d'essayer de définir le concept de tâche qui donne nom à ce Mémoire. Une tâche nous offre un objectif, un enjeu, un défi, et tout comme les experts didacticiens l'affirment, sa nature « peut être extrêmement variée » : la créativité, les habiletés individuelles, la capacité à faire face à un problème et lui donner une solution ou à « jouer son rôle » au sein de sa société concrète, etc., figurent parmi une longue liste, presque illimitée, de possibilités pédagogiques. Ajoutons à tout cela la variabilité du degré de complexité ou de concrétion des objectifs, le nombre de facettes qu'elle va inclure, les compétences qu'elle vise à exploiter chez les apprenants, etc., nous offrent des avantages considérables dont nous pouvons nous servir pour franchir le pas entre les cours traditionnels et les cours du XXI^e siècle (2001 : 121 - 123).

Le projet, conçu comme une « macro-tâche » (Perrichon, 2009 : 96), est composé de plusieurs sous-tâches aboutissant à un produit plus figuré que matériel, puisqu'il s'agit d'approfondir dans des événements historiques et culturels de la France ayant eu lieu aux XVIII^e et XIX^e siècles. Pour autant, chaque tâche poursuit un objectif concret qui fera partie de la chaîne avec tous les autres.

Les élèves devraient travailler par groupes. Cela relève des nouvelles techniques pédagogiques, d'après lesquelles l'apprentissage utile est dans une large mesure un produit du travail collaboratif, Projet Based Learning (Osvaldo, 2004). Le PBL, tel qu'il est décrit par Osvaldo (2004 : 52), « propose un travail en équipe géré par la figure du maître en tant que coordinateur du processus de recherche et résolution d'un problème posé ». Les élèves doivent entreprendre désormais « la résolution d'un ou plusieurs problèmes à la suite d'un contenu curriculaire bien défini et qui va mettre la base de

l'apprentissage de certaines connaissances et de la résolution du problème ». (Osvaldo, 2004 : 52)

Ce système de travail nous permet de focaliser sur la façon d'apprendre des élèves dans un plan plus personnalisé, agissant dans de multiples et variés scénarios devant faire face à tout un éventail de problématiques. Ce qui est important c'est le terme de « scénario » et non pas tellement celui de « sujet » (CECRL, 2001). Les avantages que cette méthode nous offre sont clairs: le PBL « génère des élèves innovateurs et indépendants, faisant face à la création, l'organisation et la planification autonomes » (Casey et Howson, 1993).

Toutes les équipes travailleront autour de sous-thèmes variés, même s'ils devront tous faire face à un même domaine. Par exemple, un groupe peut se charger de l'analyse d'un aspect social concret, comme celui de l'économie, tandis qu'un autre groupe pourrait analyser les différences entre les conditions de vie des plus dépourvus et la noblesse. Dans toutes les séances des mouvements rotatifs auront lieu, pour qu'ils aient tous l'opportunité de rechercher des informations concernant plusieurs domaines.

Puisque nos recherches auront toujours les évènements historiques et les changements de régime comme toile de fond, on pourra alors proposer plusieurs thématiques : définir le type de gouvernement instauré, les dates limites de la période, les personnages représentatifs, le type de suffrage permis, les droits des citoyens et les obligations des gouvernants, etc. Tous les thèmes traités seront présentés de la même manière : un évènement « déclencheur » et un évènement de clôture fourniront les indices pour le travail en cours.

Objectifs généraux

Le Décret 1631/2006, du 29 décembre (BOE 05/01/2007) expose quelques réflexions à propos de la contribution de la matière Langue Étrangère à l'acquisition des compétences clés (pp. 742-743). L'Arrêté ECI/ 2220/2007, du 12 juillet (BOE 21/07/2007) reprend exactement ces mêmes réflexions (pp. 31773-31774). L'Arrêté du 9 mai 2007 du Département d'Éducation, de la Culture et du Sport (BOA 01/06/2007) y fait référence également (pp. 8973-8974). D'après tous ces documents, les avantages

dans le domaine des compétences que l'apprentissage du FLE, et par extension la réalisation de ce projet pédagogique, va apporter aux apprenants seraient les suivants :

- Approche pluriculturelle : elle donne accès à d'autres cultures, à d'autres conceptions du monde et de la société.

- Communication linguistique : L'apprentissage d'une langue étrangère contribue au développement de la compétence linguistique, en augmentant les capacités communicatives de l'élève. Également, l'apprentissage d'une langue étrangère favorise la mise en place de stratégies communicatives, ce qui leur permet d'intérioriser les structures linguistiques profondes et les utilisations du langage communes à toutes les langues.

- Interaction avec le monde : la langue étrangère lui permet de découvrir de nouvelles cultures et de se déplacer dans d'autres pays avec plus de facilité, pour cela elle participe également à la compétence dans l'interaction et la connaissance avec le monde physique.

- Apprendre à apprendre : le langage étant un instrument de communication et de représentation des phénomènes présents au monde il participe clairement au développement de la compétence pour apprendre à apprendre, en donnant aux élèves les différents moyens de construire une réalité et une connaissance partagées. L'élève est amené à prendre conscience et à réfléchir sur son propre style d'apprentissage. La capacité de l'élève à penser ses propres stratégies d'apprentissage le prépare d'une manière progressive à prendre des décisions de plus en plus complexes. Cela favorise son autonomie en tant qu'apprenant et en tant qu'individu.

- La gestion de l'information et l'utilisation du numérique : les TICE nous offrent la possibilité de communiquer de manière synchrone ou asynchrone sur n'importe quel support. Ce flux d'information peut être mondialement partagé et se construit d'une manière collaborative. Dans ce sens, l'acquisition d'une langue étrangère permet d'accéder à un domaine beaucoup plus large d'informations, ayant la possibilité d'accéder aux flux d'informations en LE. Elle facilite également la communication personnelle et crée des contextes réels et fonctionnels très attirants pour les adolescents.

- L'esprit citoyen et social : l'apprentissage d'une LE rend les rapports sociaux beaucoup plus nombreux dans la mesure où les langues constituent des mécanismes de

communication culturelle. Dans ce cas, le FLE devient un instrument de communication et de transmission culturel favorisant le respect, l'intérêt pour la découverte de nouvelles cultures, la possibilité de se communiquer avec des natifs et l'acceptation de l'existence de différences culturelles et sociales sans jugement de valeur.

- Arts et culture : cette matière inclut spécifiquement une approche aux manifestations culturelles propres à la langue et dans les pays où elle est parlée. Elle contribue à acquérir la compétence artistique et culturelle car elle favorise une approche des œuvres et des auteurs qui ont contribué à la création artistique.

Une fois défini le cadre des compétences, voici les objectifs généraux que poursuit ce projet. Les « chercheurs » devront suivre les traces pour aboutir aux objectifs suivants:

1. Distinguer les principaux événements historiques et culturels ayant eu lieu lors des XVIIIe et XIXe siècles en France. On expliquera le concept de “valse des régimes” mis en rapport avec la mentalité du peuple français et ses principaux dirigeants.

2. Comparer les caractéristiques principales des deux modèles de régime, l'Ancien et le Nouveau.

3. Ébaucher des explications sur les erreurs que la monarchie a commises envers le peuple français (l'absolutisme, le despotisme illustré, etc.).

4. Ébaucher des explications sur les erreurs que le peuple a commises envers lui-même une fois installé au pouvoir (Robespierre, la Terreur, etc.).

5. Décrire les circonstances dans lesquelles le peuple français a laissé tomber le projet de libération républicaine sous le pouvoir de l'empereur Napoléon Bonaparte, qui a instauré le Ier Empire Français.

L'approche que constitue le premier cycle d'activités, aborde directement les problématiques surgissant pendant la période du XVIIIe siècle. On analysera les premières insurrections contre la monarchie en faisant un exercice d'empathie avec la souffrance du peuple et les conditions de pauvreté extrême auxquelles ils étaient

soumis. On y opposera aussi la perspective de la noblesse et de la monarchie pour connaître leur position face à cette problématique.

Par rapport au XIXe siècle, on analysera le couronnement du roi Louis Philippe d'Orléans, en essayant de comprendre comment en très peu d'années, 50 ans environ, la rage, les élans énergiques, les idéaux révolutionnaires ont été tellement abaissés au point de permettre que la nation se plie sous le pouvoir d'un nouveau roi. Alors, on analysera les facteurs et les circonstances dans lesquels se produit ce couronnement. D'ailleurs, plusieurs séances seraient dédiées à l'étude du scénario du roman de Victor Hugo, *Les Misérables*, montrant la crudité extrême de ces questions-là.

On continuera l'étude du passage d'une monarchie au IIe Empire du neveu de Napoléon, et on constatera qu'une fois de plus, il devient indispensable de saisir le contexte dans lequel les événements historiques et gouvernementaux ont lieu. Vers la fin du projet, on introduira la IIIe République, en 1870. Cette rétrospective nous aidera à comprendre l'une des périodes historiques les plus convulsives et bouleversantes de l'histoire de France.

Objectifs spécifiques

Ce projet propose des lignes de travail alternatives pour parvenir aux objectifs plus spécifiques qui se dégagent de cette première idée d'étude culturelle-historique. Elles s'entremêlent en nous permettant de contribuer au développement et acquisition des compétences clé concernant la perspective de la transversalité pédagogique :

1. Développer ses compétences linguistiques en FLE.
2. Enseigner aux élèves à réfléchir et à porter un jugement critique sur ce qu'ils voient et ce qu'ils font en cours.
3. Analyser des événements historiques d'un point de vue critique pour développer la capacité de l'élève à donner lieu à ses propres opinions personnelles.
4. Partager l'espace physique de la classe avec d'autres camarades et favoriser l'interaction positive.

5. Travailler en équipe et valoriser les efforts de tous les membres pour l'obtention d'un but.

6. Utiliser les NTIC d'une manière effective et découvrir leurs utilisations pédagogiques, toujours dans un but strictement pédagogique.

7. Contribuer à créer une situation favorable aux échanges communicatifs et à l'expression libre et sans contraintes.

8. Développer l'acquisition et mise en œuvre des compétences clé, notamment celles de respect et travail coopératif.

9. Prendre part au processus d'élaboration d'un projet Wiki collaboratif.

10. S'amuser en même temps que l'on travaille.

11. Montrer des applications autres pour les TIC.

12. Approfondir dans les périodes historiques du XVIIIe et XIX siècles de l'histoire de France et comprendre la portée des évènements qu'elles ont abritée.

13. Utiliser les connaissances acquises lors des cours « officiels ».

Le projet pédagogique

Le jeu de rôle et le scénario pédagogique

Le scénario pédagogique ouvre la voie à une redéfinition du terme « ludique ». Ce projet tient compte de la démocratisation des loisirs et du temps libre qui semble s'approprier de nos systèmes éducatifs et qui nous pousse à une prise de conscience qui nous situe à l'impasse dans le domaine de l'enseignement-apprentissage. Ce processus de « gamification » (Osvaldo, 2004 : 58) des matières que l'on apprend, est-il nécessaire à l'établissement scolaire ? Là, je réponds oui. Mais par contre, je crois sensé d'affirmer que le jeu comme structure n'est jamais la seule manière d'arriver au cœur de nos élèves surtout si elle manque d'esprit, de fond. Le jeu est, comme tout, un outil qui requiert d'une application professionnelle, d'une composante humaine et d'un objectif clair qui nous conduise vers un objectif autre que celui de la situation de départ.

Le projet pédagogique n'est que la réalisation d' « une tâche mettant en lien l'agir social et l'agir d'apprentissage » tout en multipliant les voies s'acheminant vers ce but dernier (Perrichon, 2009 : 97). Ainsi, la tâche à accomplir doit être en même temps formative et fidèle à la réalité sociale. Cependant, j'ai voulu aller un pas plus loin dans cette perspective, et j'ai dessiné à cet égard un projet pédagogique dans lequel on puisse donner un sens complètement différent à des actions quotidiennes (analyser un texte, faire un résumé ou une synthèse, préparer un exposé, etc.). Ces actions vont acquérir, grâce au contexte d'un récit fictif (comme une pièce de théâtre) une dimension beaucoup plus large parce qu'elles vont nous aider à raconter notre propre histoire, dans laquelle nous allons assumer une fonction active et non pas seulement d'observation passive. Ce type de projet garantit, finalement, un apprentissage utile de la langue étrangère grâce à une méthodologie transversale et pluridisciplinaire.

La deuxième composante de ce projet relève de l'utilisation pédagogique des jeux de rôle dans la salle de classe. Peut-être Arturo Pérez-Reverte n'allait pas dans la mauvaise direction quand il défendait, en 1994, la mise en place des jeux de rôle, en affirmant que « los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad » (Grande et Abella, 2010 : 59).

Le fait de sortir du réel pour quelques instants a des effets considérables dans l'état d'esprit des élèves. Un bon enseignant devrait être prêt à inventer n'importe quoi pour sortir du réel de temps en temps, ça plaît à tous les jeunes, et même (pour ne pas dire notamment) aux adolescents. Je crois que la mise en place d'un scénario fantastique et futuriste peut séduire nos élèves, surtout ceux considérés captifs et pris en otages par les lois d'éducation de notre pays.

Dans ce sens, mon scénario pédagogique représente cette disruption dans les discours d'une journée traditionnelle en classe. Le scénario fait le reste, puisqu'il dilue les barrières du réel ou de l'imaginaire. C'est à peu près ce que l'on fait quand on regarde un film ou une série de télévision. Les séries de télévision font des adeptes tous les jours, alors il faudrait se demander pourquoi, parce que c'est la même philosophie dont on peut se servir pour nous rapprocher des centres d'intérêt de nos élèves. Ce scénario devra donner son soutien à la programmation officielle, qui va constituer notre

point de départ. En plus, je crois que cette histoire pourrait stimuler la réflexion sur l'intolérance et sur les évolutions qui se produisent par rapport aux différentes époques de l'Humanité.

Scénario

Dans les paragraphes qui suivent, je vais présenter le scénario de mon projet. Il s'agit d'un thème un peu futuriste, utilisé dans les films *dystopiques* (sous-genre cinématographique issu de la science-fiction dans lequel l'Humanité fait face à un nouvel ordre mondial après un bouleversement de dimensions apocalyptiques) pour renforcer l'attrait du projet :

Année 2208 - Plan d'Urgence – ACP

L'Agence pour le Contrôle du Passé est née comme la matérialisation d'une compréhension nouvelle du monde, basée sur l'étude de toutes ses étapes du point de vue de la psychologie sociale. On reprend par exemple les citations des grands leaders du passé, comme W. Churchill, qui disait que « un peuple qui oublie son passé est condamné à le revivre », affirmation soutenue par George Santayana. Raymond Aron pensait que « connaître le passé est une manière de s'en libérer ». Confucius, un grand philosophe oriental, allait encore plus loin avec l'affirmation suivante : « Celui qui ranime le passé pour connaître ce qui est nouveau, celui-là est un maître ».

Nous croyons que l'être humain a déjà beaucoup souffert (et fait souffrir) à cause de l'irréflexion qui le caractérise, et pour nous c'est bien le moment de commencer à réfléchir avant de provoquer notre propre extinction, et le projet annuel que l'on envisage va nous aider à approfondir dans cette étude particulière et ambitieuse à parts égales. On doit dire « assez » et prendre conscience de nos faiblesses, mais aussi de nos vertus. Heureusement, on a désormais la possibilité de revenir sur nos pas, on en a encore le temps.

Le Directeur Général de l'Organisation ACP a le plaisir de s'adresser à vous :

« Si vous avez reçu ce message c'est parce que vous avez été sélectionné pour un poste de travail un peu "particulier". Notre agence cherche à améliorer le monde et à maintenir la paix partout grâce aux derniers progrès de la science, mais surtout grâce au travail de nos chercheurs et scientifiques, c'est-à-dire, vous.

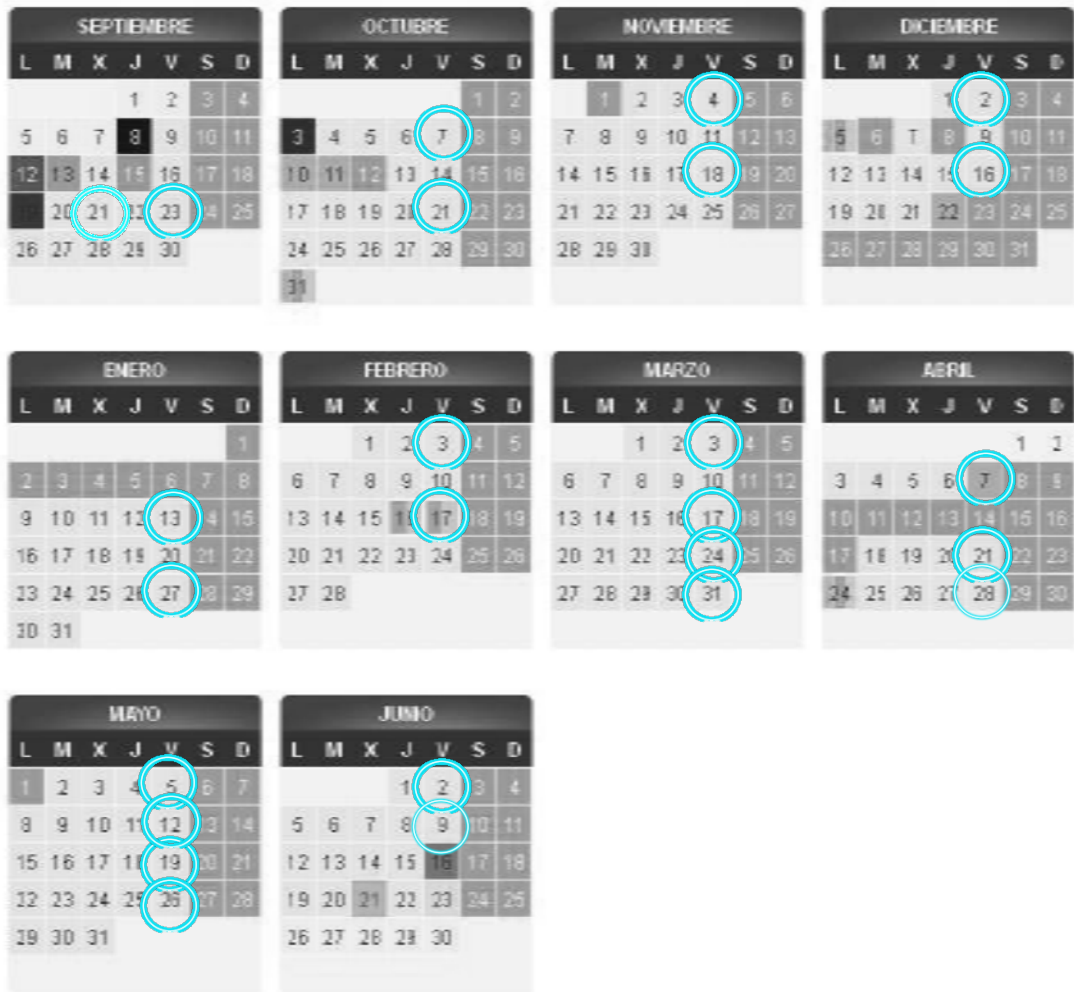
En plein XXI^e siècle, le monde a radicalement changé. Les voyages dans l'espace ont permis d'élargir nos frontières, et on a déjà colonisé Venus, Mars et Jupiter. Chaque planète constitue un seul et grand État. La Terre est désormais la République Unifiée Terrestre, ou RUT. Cette entreprise a parfaitement fonctionné pendant 4 ans depuis sa fondation en 2204.

On analyse l'Histoire de notre race, notre Histoire, pour obtenir des réponses pour l'avenir du monde avec des informations secrètes, auxquelles on accède grâce à nos dernières inventions et découvertes technologiques. Après avoir étudié l'Histoire de certains anciens pays, cette année sera consacrée à l'étude de la France, un pays situé dans l'ancien continent appelé Europe et caractérisé par la capacité du peuple français d'organiser la résistance face à un ennemi commun. Ce pays a largement contribué au développement de l'Humanité dans tout le monde, d'où notre intérêt.

Notre métier est fait bien-sûr à l'insu de la civilisation humaine: le seul fait qu'une personne étrangère à nos projets puisse accéder à nos informations, supposerait la fin de l'espèce humaine telle que nous la connaissons. "Discretion" est notre mot d'ordre. On compte sur vous, on peut vous faire confiance? »

Schéma, calendrier et plan général du projet

Année 2015-2016



1^{er} Cycle – XVIII^e siècle

Contextualisation (2 séances)

- Mercredi 21 septembre
- Vendredi 23 septembre

1^{er} Bloc (2 séances)

- Vendredi 7 octobre
- Vendredi 21 octobre

2^e Bloc (2 séances)

- Vendredi 4 novembre
- Vendredi 18 novembre

3^e Bloc (2 séances)

- Vendredi 2 décembre
- Vendredi 16 décembre

4e Bloc (2 séances)

- Vendredi 13 janvier
- Vendredi 27 janvier

5e Bloc : Réflexion et débat (2 séances)

- Vendredi 3 février
- Vendredi 17 février

2e Cycle – XIXe Siècle

Contextualisation (2 séances)

- Vendredi 3 mars
- Vendredi 17 mars

1er Bloc (2 séances)

- Vendredi 24 mars
- Vendredi 31 mars

2e Bloc (2 séances)

- Vendredi 7 avril
- Vendredi 21 avril

3e Bloc (2 séances)

- Vendredi 28 avril
- Vendredi 5 mai

4e Bloc (2 séances)

- Vendredi 12 mai
- Vendredi 19 mai

5e Bloc : Réflexion et débat (2 séances)

- Vendredi 26 mai
- Vendredi 2 juin

3e Cycle – Synthèse

1er Bloc : Réflexion finale (1 séance)

- Vendredi 9 juin

(Total séances: 25)

1er Cycle – XVIIIe Siècle (12 séances)

Contextualisation (2 séances)

La Commission du Temps (les responsables de plus grande réputation et **les** personnes dignes de la confiance du Directeur Général) met ses espoirs sur les capacités de ses chercheurs et parie pour eux (sinon, ils n'auraient jamais été choisis, c'est sûr). À l'entreprise le Directeur n'envahit jamais l'espace de travail des investigateurs, parce que, tel que l'Histoire nous l'apprend, travailler sous la pression d'un surveillant-policier ne sert qu'à générer du stress et de l'angoisse de tout bien faire. Les résultats auxquels on pourrait s'attendre ne sont pas aussi bons qu'ils pourraient l'être dans d'autres conditions de production plus libres et sans ce type de contraintes. Le Directeur Général leur donne ainsi la liberté d'opérer et de solliciter l'aide indispensable librement, cependant il y aura des restrictions à cet égard.

Cette première partie du projet s'inscrit dans le premier trimestre de l'année. Le cycle de recherches s'ouvre sur une présentation de l'introduction mise en place par le Directeur Général de l'Agence. Il expose aux chercheurs l'objet de leur quête, leur explique comment l'obtenir et leur donne les indications à suivre pour arriver au résultat final. Cette première approche est tout à fait essentielle, et en plus elle constitue le moment idéal pour expliquer les paramètres qui nous seront désormais soumis pour le travail coopératif, ainsi que les règles, normes et interactions qui vont le réguler. Il s'agit d'une réunion d'information avec les candidats. On leur présente les principaux enjeux et défis auxquels ils vont devoir se confronter dans les mois à venir, qu'ils soient de type individuel ou collectif.

Pour la contextualisation, l'enseignant dispose d'un document audiovisuel pour montrer l'itinéraire que nous allons tous parcourir, et puis il a aussi la possibilité de distribuer aux élèves un document comme une lettre, pour aborder la question du réalisme de la mise en scène, imprimée ou sur les écrans des ordinateurs en fichier PDF. Je pense plus concrètement à un document audiovisuel créé en ligne sur le logiciel éducatif Powtoon (www.powtoon.com) et en ce qui concerne la lettre j'ai faite sur webquestcreator2 (www.webquestcreator2.com). Ces logiciels marchent très bien et la souscription gratuite offre de multiples options comme la publication et l'exportation à plusieurs types de fichiers.

Séance 1: *C'est quoi un changement de régime politique ?*

1. - Hausse du nazisme
2. - Le printemps arabe
3. - La fin du Stalinisme
4. - Le *Brexit* et les conséquences de la sortie du Royaume Uni de la zone Euro
5. - La Transition Démocratique en Espagne en 1978

J'ai mis 5 exemples de changements de régime politique paradigmatiques dans l'Histoire. Par groupes, ils devront commenter en langue française de quoi traite un sujet en particulier. L'important est de faire ressortir des idées que l'on possède déjà plutôt que la précision des contenus, autrement dit, je préfère qu'ils soient justes en expression orale, même si le contenu n'est pas tout à fait précis.

Séance 2: *Sur les traces des idéologues de la Révolution*

1. - « *Notre siècle, j'en conviens encore avec Votre Majesté, ne vaut pas le siècle de Louis XIV pour le génie et pour le goût ; mais il me semble qu'il l'emporte pour les lumières, pour l'horreur de la superstition et du fanatisme.*»

D'ALEMBERT (1717-1783), Lettre au roi de Prusse, 14 février 1774 Correspondance avec Frédéric le Grand (1854)

2. - « *L'ordre public tout entier émane de moi et les droits et les intérêts de la nation [. . .] sont nécessairement unis avec les miens et ne reposent qu'entre mes mains.*»

LOUIS XV LOUIS XV (1710-1774), Déclaration solennelle au Parlement de Paris, 3 mars 1766 Histoire des Français (1821-1844), Simonde de Sismondi

3. - « *Un État chancelle quand on en ménage les mécontents. Il touche à sa ruine quand on les élève aux premières dignités.* »

DIDEROT Denis DIDEROT (1713-1784), *Principes de politique des souverains* (1774)

4. - « *Je vois tant d'illustres fainéants se déshonorer sur les lauriers de leurs ancêtres, que je fais un peu plus de cas du bourgeois ou du roturier ignoré qui ne se gonfle point du mérite d'autrui.* »

DIDEROT Denis DIDEROT (1713-1784), Pages contre un tyran (posthume)

5. - « *Il a fallu des siècles pour rendre justice à l'humanité, pour sentir qu'il était horrible que le grand nombre semât, et le petit recueillît.* »

VOLTAIRE VOLTAIRE (1694-1778), Lettres philosophiques (1734)

6. - « *Le peuple est taillable et corvéable à merci.* »

JOLY de FLEURY Jean-François JOLY de FLEURY (1718-1802) Dictionnaire c/e français Littré, au mot « taillable »

7. - « *Il n'y a plus aujourd'hui de français, d'allemands, d'espagnols, d'anglais même, quoi qu'on en dise ; il n'y a que des européens.* »

Jean-Jacques Rousseau, Considérations sur le gouvernement de Pologne, dans Œuvres complètes, Paris, Gallimard, coll. "Bibliothèque de la Pléiade", 1964, t. III, p. 960.

8. - « *Je suis nécessairement homme et je ne suis français que par hasard.* »

Charles de Secondat, baron de Montesquieu, Pensées, 10, dans Œuvres complètes, Paris, Seuil, 1964, p. 855.

Dans cette deuxième partie la démarche va être similaire. Pour ces extraits, concrètement 8 citations célèbres, ce que l'on va faire c'est de se mettre en plusieurs groupes, et sur les ordinateurs on suivra la trace des coordonnées et des circonstances dans lesquelles une citation quelconque a eu lieu et qui l'a prononcée. Ils devront compléter un mini-questionnaire. Dès qu'ils auront fini leurs recherches, on introduira un nouveau sujet qui est celui de l'esprit de l'Encyclopédie et du Siècle des Lumières, sans lesquels les idées flamboyantes de ce siècle n'auraient sans doute jamais retenti comme elles l'ont fait. Je crois que c'est important de le remarquer.

Bloc 1

Description générale : travail selon le modèle d'apprentissage collaboratif « jigsaw » ou casse-tête

Titre : *Les erreurs de la monarchie*

Objectif : découvrir les principales erreurs que la monarchie avait commises pour provoquer le mécontentement du peuple au XVIIIe Siècle. Comprendre le contexte qui a favorisé la hausse des Républicains et la chute de la monarchie, symbole de l'Ancien Régime. Par groupes de 3-4 personnes, nous allons faire des recherches sur des aspects péjoratifs du système monarchique à la fin du XVIIIe siècle. Cette recherche suivra un plan divisé en trois étapes : équipes de base (1), équipes d'experts (2) et retour aux équipes de base (1).

Indications : La première partie du projet constitue la mise en place, la présentation de l'élément déclencheur aux élèves. C'est le moment idéal pour les accrocher dès le premier instant. Si la mise en place est faible, on risque de ne pas combler les attentes des adolescents. C'est la partie qui va articuler tout le projet et qui va en quelque sorte anticiper les prochaines séances, d'où son importance. C'est la séance d'inauguration. La mise en scène doit être théâtralisée et montrer une certaine vraisemblance, et il faut donner à nos explications un ton solennel.

Cette première activité constitue une première approche théorico-pratique. Cela est ainsi parce que je considère qu'il y a des notions qu'il faut leur fournir directement pour que le travail s'adapte au temps prévu, mais ce transfert d'informations a lieu dans le contexte du scénario, alors il ne faut jamais oublier que dès que l'on ferme la porte, la salle de classe n'est point une classe, mais un bureau de chercheurs dédiés à contrôler le passé.

La première phase consiste à organiser le fonctionnement de l'équipe de base (A1B1C1D1, A2B2C2D2, A3B3C3D3...). La deuxième phase consistera à travailler selon les spécialisations des membres du groupe de base dans un sous-thème d'une liste donnée (A1A2A3, B1B2B3, C1C2C3, D1D2D3...).

La troisième et dernière phase consiste à exposer les conclusions au reste d'équipes. Une fois achevé le processus de synthèse de l'information, on revient aux groupes d'origine (A1B1C1D1, A2B2C2D2, A3B3C3D3...).

Scénario : C'est la mise en route vers notre projet annuel. Le DG a convoqué tous les chercheurs de son entreprise. Il veut les mettre à l'épreuve dans une situation que l'on va faire passer pour une simulation expérimentale avant de les lancer dans une mission réelle. Cet épisode nous mène à la mise à l'épreuve de l'équipe de chercheurs. Il veut constater qu'ils sont prêts à n'importe quoi et que leurs conditions pour le travail sont optimales. Ils doivent compiler des informations concernant le sujet qui intéresse le plus, désormais, à l'entreprise. Le DG raconte aux chercheurs qu'ils vont sans doute obtenir des informations vraiment curieuses, et qu'ils vont découvrir l'un des piliers de la République Unifiée Terrestre, c'est-à-dire, l'explication de ce qu'il n'y ait plus de pays dans le monde, la véritable raison de ce que les gouvernements aient toujours échoué. On va examiner si l'affirmation « le pouvoir corrompt » est vraie ou fausse et on va en donner des exemples.

Déroulement de la séance

Séance 1: On consacrerait très peu de temps, 10 minutes environ, à contextualiser le scénario et les tâches à accomplir par groupes. Le travail collaboratif constitue le noyau de la séance (55 minutes).

Voici la liste de sous-thèmes à travailler par des groupes de spécialistes :

- a) **Droit divin**
- b) **Endettement de l'État**
- c) **Difficultés de la population**
- d) **Louis XVI est inculpé pour trahison et fuite**
- e) **Marie Antoinette et l'opinion publique * (ce sous-thème serait accordé à un éventuel 5^e groupe, mais sinon ce n'est point indispensable)**

Séance 2: On laisse la troisième phase pour une deuxième séance. Dans cette deuxième séance on complètera peut-être le travail inachevé. Le résultat à la fin de la séance devrait être de compléter une feuille « one-minute-paper » sur toutes les thématiques proposées dans la liste.

Matériels : Dossier autour du sujet, ordinateur pour accéder à des données concrètes instantanément, « one-minute-paper », et puis ils le rendront au professeur pour le corriger.

Bloc 2

Description générale : tâche de production écrite par groupes

Titre : *Récréation du contexte de la Révolution Française*

Objectif : Fixer les connaissances préalables dans une ambiance détendue de travail coopératif. On conclura la séance préalable au cas où on ne l'aurait pas finie. Une fois tous les exposés présentés, on fera un récit collaboratif par groupes.

Indications : Pendant 10 minutes on récupère le travail inachevé de la dernière séance, en groupes de 4-5 membres par groupe.

Scénario : On change de domaine d'exploration. Ce poste d'emploi requiert des employés une grande capacité à recréer avec exactitude les conditions de vie de l'époque pour mener une enquête aussi objective que possible. Nous allons concevoir et rédiger un scénario collaboratif pour plonger dans l'ambiance de l'époque et offrir une analyse vraisemblable des conditions de vie de l'époque.

Déroulement de la séance : Ce bloc va occuper les deux séances consacrées à ce bloc, l'une pour contextualiser et produire les textes, et l'autre pour les finir, exposer et représenter. On va suivre le modèle d'équipes d'experts A1A2A3, B1B2B3, etc. Tous les groupes vont devoir imaginer une scène basée sur le sous-thème traité dans la séance préalable. Pour la démarche interne de chaque groupe, la disposition sera par pairs. Tandis que l'un des copains commence à rédiger, son coéquipier reprend, au signal, la création qui vient d'être initiée, et tous les pairs échangent le rôle en même temps. Ils auront tous la possibilité de rédiger des phrases narratives, dialoguées ou descriptives.

Au deuxième signal, tous les pairs échangent leurs scènes de manière rotative (le pair A passe leur récit à B, B à C et C à A). Ensuite ils devront unifier les histoires entre tous les membres de l'équipe d'experts, de manière à fusionner la séquence rédigée. La dernière étape consiste à construire un récit final dans lequel on puisse intégrer, si possible, les créations de tous les élèves.

Il y aura des normes à suivre, comme par exemple l'utilisation du vocabulaire du sous-thème attribué à chaque groupe. Pour ce faire on devrait avoir recours au dossier préalablement donné ou à l'ordinateur, la longueur maximale du récit ne doit pas dépasser la feuille recto, et puis ça doit être un récit cohérent avec toutes les

coordonnées historiques. Il est conseillé de ne pas ralentir le rythme du groupe et de garder l'équilibre entre le temps dédié aux créations personnelles et à l'adaptation collective des créations. Il sera nécessaire de souligner l'importance de l'écriture semi-automatique et créative et de se laisser conduire un peu par l'intuition, parce qu'en plus cela sera plus amusant et c'est l'un des buts de l'activité.

Séance 1: partie consacrée à achever le travail non conclus au récit proprement dit

Séance 2: partie consacrée à l'exposé (qui peut être un peu théâtrale aussi) du récit

Matériels : papier, crayon à papier, appui théorique en dossiers, ordinateur du professeur pour des recherches éventuelles...

Bloc 3

Description générale : Familiarisation avec un site web type forum

Titre : *Notre repaire secret*

Objectif : Se rejoindre sur un site virtuel dans lequel l'enseignant puisse afficher des indications, le calendrier des séances, etc., ainsi que donner aux élèves la possibilité d'accéder au projet au travers des réseaux sociaux. À cet égard, on prévoit la création d'un forum Wiki, très personnalisable et qui permette les modifications, ajouts, corrections, etc., de tous les membres du groupe, y inclus le maître.

Indications : Le professeur doit créer en avance le site web, pour le montrer ensuite, pendant la séance, en cours avec les élèves. Puis, il pourra le construire au fur et à mesure par rapport au calendrier d'activités et de séances qu'il prévoit de mettre en application. Le site web que j'ai choisi est Wikispaces (www.wikispaces.com), même s'il y en a d'autres. J'ai eu une prise de contact avec le logiciel lors des cours à la Faculté, en classe de TIC, et j'ai bien apprécié les avantages que ce logiciel, dont le fonctionnement est très intuitif, peut nous proposer.

Scénario : Le Directeur Général de l'entreprise veut consolider l'engagement et la fidélité de ses employés. Pour ce faire, ils devront confirmer leur identité en accédant au site virtuel créé par le professeur et y « signant » (envoyer un e-mail au professeur ou laisser sa trace sur la boîte d'entrée pour demander d'être inscrit sur le site). C'est la

manière la plus directe de montrer aux autres nos apports individuels, mais aussi une manière très efficace pour travailler en groupe, même chez soi.

Déroulement de la séance : en salle d'ordinateurs, en salle d'informatique, tous ensemble, le professeur donne l'adresse à tous les élèves, les clés d'accès, et puis il indique qu'il a reflété sur le site la même distribution par groupes de rôles pour donner des indications plus précises. Les élèves devraient disposer dans un premier temps d'un ordinateur individuel, puis peut-être on pourrait travailler en paires. Plus de trois élèves par groupe complique les choses, puisque l'évaluation des interventions individuelles devient plus difficile. La raison est que très souvent il y a un élève qui écrit tout le temps et puis les autres qui restent derrière comme des spectateurs.

Séance 1: présentation de la ressource web et tutoriel en cours

Séance 2: on continue avec le travail sur Wikispaces pour faire des activités, comme par exemple une tâche de tri d'une liste de noms en deux colonnes, ou une compilation de données à propos d'un sujet convenu entre tous. Cette tâche devrait être évaluée individuellement.

Matériels : ordinateurs, accès à Internet et site web préparé par le professeur avec quelques activités simples à compléter, mais qui servent à évaluer leur travail sur l'espace virtuel.

Bloc 4

Description générale : tâche de production orale spontanée et prise d'une position lors d'un débat

Titre : *Réformisme, modernisme ou extrémisme ? La barbarie change de camp : la trahison du peuple envers le peuple et le piège de la Révolution*

Objectif : donner l'occasion à un débat théâtralisé dans lequel il soit possible d'examiner de plus près les opinions des différentes couches sociales et partis politiques concernant les mouvements révolutionnaires. Au sein de chaque grand groupe, il y aura un ou deux porte-paroles symbolisant les protagonistes de la Révolution. À la suite des interventions, et à titre de synthèse, on partagera nos impressions, on dira si nous sommes d'accord avec les opinions des personnages que nous aurons joués, et comme

ça on fera un exercice de réflexion plus profond qui va nous permettre de comprendre la complexité et l'envergure du projet républicain.

Indications : On divisera la classe en trois groupes, qui devront donner leurs opinions pour ou contre (ou neutre) sur la décision d'aller jusqu'au bout ou d'arrêter immédiatement la Révolution avant qu'elle n'aille trop loin. Puisque la meilleure manière de juger un fait est de le vivre en première personne, on va installer un débat représentant l'Assemblée Nationale de 1792, où il y aura les Montagnards (les républicains modérés), les Girondins (les républicains révolutionnaires), les neutres, les sans-culottes, la plaine et les leaders les plus représentatifs dont les assertions ont en quelque sorte eu des répercussions sur la suite des événements qui se sont finalement produits. On devra noter toutes les idées ayant lieu lors du débat et puis on les inclura dans une carte mentale que l'on fera tous ensemble à la main sur papier continu. Le résultat sera finalement pris en photo et affiché sur notre réseau Wiki.

Scénario : Le DG propose aux chercheurs de mettre en place l'un des débats les plus importants qui ait marqué le parcours des événements politiques et sociaux à la suite des grandes victoires que le peuple, lassé des politiques tyranniques de la noblesse, a décidé de mettre en œuvre. On pourra commenter quelques phrases comme « *il faut que le roi meure pour que la Patrie vive* », ou « *la Patrie ne se construit que sur des morceaux de cadavres* ». Le DG contextualise : « *Tout commence en 1792. Louis XVI doit être jugé, deux groupes vont alors s'affronter. Il y a les Girondins et les Montagnards. Les Girondins ne veulent pas condamner le roi à mort, tandis que leurs opposants, les Montagnards, veulent l'exécuter sur la place publique.* » (wikimini.org)

Déroulement de la séance : Pour le débat, on peut jouer à attribuer à chaque élève une carte d'identité avec ses informations personnelles, et puis sur une liste, on peut prévoir les noms des députés qui devraient assister à la séance, ainsi que leurs places pour s'asseoir avec leur groupe. En outre, la disposition des chaises doit être en demi-cercle, pour faire plus vraisemblable. Pour colorier notre carte mentale, l'ébauche globale sera faite entre tous au tableau, au fur et à mesure que les interventions auront lieu, et puis avec toutes les données que le Président du Conseil aura notées, on pourra les inclure sur la carte d'une manière ordonnée et claire.

Séance 1: débat

Séance 2: on va dessiner entre tous une carte mentale sur un papier continu.

Matériels : quelques documents synthétisant l'information nécessaire pour bien jouer son rôle au sein du groupe à l'Assemblée (intérêts particuliers, intérêts du groupe parlementaire, qu'est-ce qu'il dénonce, qu'est-ce qu'il appuie, etc.), papier continu, feutres, crayons de couleurs, ciseaux, bâtons de colle, etc.

Bloc 5

Description générale : Nouvelle recherche sur un document réel

Titre : *L'imperfection de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1793*

Objectif : Étudier de plus près le processus de transition du XVIIIe au XIXe par le biais de la Déclaration des Droits de l'Homme, rédigée quelques années après la Révolution. Ce sera intéressant de voir comment ce qui est normatif en apparence, ne l'est pas tellement dans la vie quotidienne de tous les jours, ainsi que les difficultés pour tenir parole et garantir la justice absolue.

Indications : Le professeur peut, soit montrer un document imprimé avec tous les articles (ce qui fait pas plus de 6 feuilles) ou de travailler nouvellement sur les ordinateurs. Je préfère de ne pas utiliser le numérique pendant cette séance, car je préfère qu'ils se concentrent sur ce qu'ils ont sous les yeux et qu'ils comprennent l'importance de ce document à l'époque et ce qu'a signifié cette Déclaration comme pilier des valeurs démocratiques déjà au XVIIIe.

Scénario : Le DG propose à ses employés d'étudier en profondeur les Droits de l'Homme qu'a donnés la Révolution Française. On va rentabiliser le temps, par conséquent chaque groupe d'experts va se spécialiser dans un domaine concret. Il s'agit d'expliquer en peu de lignes les fondements des Droits de l'Homme, le contexte, les idéaux qui les ont fait surgir, et finalement, il s'agit d'argumenter si l'entreprise peut en profiter pour ses recherches du passé.

Déroulement de la séance : La distribution des élèves peut être faite d'une manière tout à fait différente, vu qu'il n'est absolument pas strict de travailler en tout moment avec le groupe de base auquel on « appartient ». On peut varier un peu la répartition des élèves. D'ailleurs, ce qui va être important ce sera le travail du document proposé.

J'ai pensé à la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1793 précisément par la richesse des informations qu'elle nous offre en tant que témoignage tout à fait réel. Il y a en fait des articles très intéressants, comme par exemple « *la République est une et indivisible* », parce que finalement elle s'est complètement éclatée après la Révolution, ou cet autre qui dit « *il n'y a point de généralissime* », ce qui est paradoxale quand on apprend que finalement, après la Révolution, il y a eu deux grands empires et deux restaurations monarchiques. L'étude « en profondeur » de quelques-uns de ces articles peut nous servir d'élément déclencheur et d'introduction du deuxième cycle du projet, centré, cette fois-ci, sur le XIXe Siècle.

Séance 1: travail par groupes (compléter une fiche questionnaire, expliquer l'importance des articles, et justifier si finalement ces assertions ont été mises en pratique ou pas et comment cela a été fait)

Séance 2: on transpose le travail par équipes sur une carte mentale sur le logiciel iMindMap (www.imindmap.com), qui a une allure très attirante, beaucoup de couleurs, etc. Puis il s'agit de déposer le fichier sur notre Wiki comme tâche à y inclure. On aura enfin tous les travaux de tous les groupes pour les réviser et consulter quand on voudra.

Matériels : fiches imprimées et/ou systèmes numériques (ordinateurs, tablettes, etc.) Je crois qu'il serait utile de le faire à l'ordinateur, et puis toutes les créations seraient incluses dans notre « *repaire secret* ».

2e Cycle – XIXe Siècle (12 séances)

Contextualisation (2 séances)

On est à l'équateur de notre projet. C'est un bon moment pour reprendre de l'air et faire le point. Dans le cadre du scénario, le DG ouvre la contextualisation comme transition vers la deuxième étape des recherches. Les résultats sont vraiment bons : les services d'intelligence des autres planètes apprécient énormément la qualité de ces analyses tellement exhaustives, et l'entreprise se réjouit du bon travail de ses chercheurs... Mais on ne peut pas s'arrêter là, il faut continuer.

L'Organisation ACP fait confiance à ses travailleurs, sinon ils n'auraient jamais été embauchés, cependant on doit régler les derniers détails, et il faut que tous les

travailleurs travaillent dans la même direction. Pour le certifier, on a prévu un test par équipes, puisqu'en équipe on est plus fort qu'en solitaire.

Comme information extra, il y a quelque chose qui inquiète un peu le DG, et ainsi il le transmet à ses employés. Il leur raconte qu'il y a quelque chose qui ne va pas du tout. Dernièrement, on perçoit un certain malaise entre les départements faisant partie de l'organisation. On entend dire que des expérimentations clandestines ont lieu quand les portes de l'Organisation sont, en principe, fermées à tout le monde, surtout aux employés...

Pour la première séance, on fera un jeu de révision du premier bloc complet. Cette activité va être faite en groupes. Il s'agit de tout réviser avant de continuer. On distribue nouvellement la classe en équipes de base (A, B, C, D). Le professeur pioche une carte à chaque tour, et la donne à une équipe à chaque fois. La première équipe à commencer sera celle qui aura deviné la réponse correcte lors d'une épreuve de tirage au sort, puis dans le sens des aiguilles d'une horloge. Toutes les équipes disposent de 10 secondes pour répondre. Fini le temps, ce sera le porte-parole qui aura, et seul lui, le droit de répondre à la question, et si quelqu'un d'autre répond à sa place la réponse sera considérée automatiquement erronée. Après tout cela, si la réponse donnée par le porte-parole est juste, le groupe entier emporte 3 points, mais si par contre il échoue, l'équipe levant la main la première récupère le rebond. S'ils n'ont pas de succès non plus, la question n'est plus valable.

Après, lors de la deuxième séance, on va créer par pairs une frise historique y incluant des personnages, des endroits et des événements célèbres de la fin du XVIIIe Siècle. Plus bas des captures ci-jointes. Le choix de ce logiciel, Classtools Time Line (www.classtools.net/_SEARCH/index.php?template=timeline), est motivé par les possibilités qu'il nous offre et sa simplicité d'utilisation, étant donné qu'il s'agit d'un logiciel très intuitif.

Bloc 1

Description générale : Compréhension de l'arrivée au pouvoir de Napoléon Ier grâce à la vidéo pédagogique et au concept de la « gamification » (Escribano, 2013 : 58)

Titre : *Napoléon Ier, le stratège militaire*

Objectif : Étudier le contexte de l'arrivée au pouvoir de Napoléon Ier en nous rapprochant du point de vue de la stratégie militaire.

Indications : Ces deux séances vont servir à comprendre le rôle qu'a joué Napoléon compris comme une disruption politique qui a obligé à reconfigurer le système politique français, « nouveau-né » pour l'instant et qui n'a pas encore eu le temps de se consolider. Je crois que la perspective du jeu militaire (les guerres napoléoniennes, le rang des militaires, leur tenue, etc.) peut rendre les séances plus attirantes.

Scénario : Le DG essaye de faire comprendre aux chercheurs qu'il y a un évènement qui a une importance spéciale pour l'Organisation. C'est de comprendre comment la société oublie et abandonne ses pensées et croyances du jour au lendemain. C'est sans doute un phénomène curieux qui mérite l'attention de l'Organisation. Finalement, on devra expliquer entre tous pourquoi et comment un jeune officier a eu l'opportunité de s'emparer d'un pouvoir tellement débordant, presque illimité, dépassant même les frontières et les limites du propre pays français et s'étendant partout en Europe. Sa personnalité est sans doute intéressante pour comprendre comment les grands dirigeants des pays profitent des circonstances pour consolider leur pouvoir.

Déroulement de la séance :

Séance 1 : on va visionner *Il était une fois... La Révolution Française*, épisode 22 de la série *Il était une fois*. On ne regardera que l'extrait final, les derniers cinq minutes, dans lesquelles on nous présente le personnage central de cette séance

Séance 2 : jeu de société sur les guerres de la Révolution et de l'Empire, adaptation du célèbre **Risk**.

Matériels : Pour la première séance la vidéo, ordinateur, « one-minute-paper » pour tous les élèves et fiche sur Napoléon tirée de *Mon Petit Quotidien* (www.monquotidien.fr), et puis pour la deuxième séance un tableau du jeu par groupe, des jetons, des dés, des fiches et des cartes pour le jeu de société **Risk** adapté aux Guerres Napoléoniennes.

Bloc 2

Description générale : Ce cycle d'activités constitue un pas en avant pour nos recherches, mais en quelque sorte on va regarder en arrière pour comprendre qu'il y a des ressemblances entre les différents événements historiques, dans ce cas entre les épisodes de la pré-révolution et celle de la 1ère Restauration des Bourbons. Je crois que c'est quelque chose d'intéressant d'étudier l'Histoire non pas comme quelque chose d'isolé ou enfermé en cellules bien compartimentées, mais comme quelque chose de combinatoire et comme le résultat d'une cause et d'une conséquence, qui parfois sont extrapolables et nous permettent de comprendre que l'Histoire peut nous donner des exemples de presque tout. En fait, voici la morale que je voudrais faire tirer aux élèves, que l'on peut toujours analyser le passé pour trouver des réponses pour le présent et de les projeter vers le futur.

Titre : *Le jeu des ressemblances et des différences : la période prérévolutionnaire et la période de la Restauration*

Objectif : L'objectif est de permettre au professeur d'évaluer si les élèves font des progrès dans la matière ou au contraire ils ne suivent pas ce que l'on travaille dans les cours dédiés au projet.

Indications : Cette activité se fera sur Wikispaces. Le professeur arrangera quelques pages pour ce projet de recherche. Il mettra un tableau sur lequel les élèves pourront mettre les résultats de leurs recherches. Après quelques paragraphes d'introduction, il mettra à leur disposition deux colonnes éditables, l'une pour les ressemblances et l'autre pour les différences. On fera aussi un vrai ou faux pour une batterie de questions proposées par le professeur.

Scénario : On a beaucoup appris sur l'épisode de la Révolution Française, et c'est bien le moment de mettre à l'épreuve nos acquis. Il s'agit d'établir des ressemblances et des différences entre les épisodes de la Révolution et ceux après la Première Restauration. L'ACP valorise énormément la capacité de nos employés à établir des analogies quand ils travaillent, parce que leurs travaux deviennent beaucoup plus riches et complets.

Déroulement de la séance :

Séance 1 : contextualisation et explications théoriques.

Séance 2: on fera les activités de compréhension sur les ordinateurs un à un, pas en groupes, parce que les évaluations que le professeur fera de ces activités vont être unipersonnelles à cet égard.

Matériels : Powerpoint ou images pour la présentation du sujet pendant la première séance, et activités insérées dans le *storyline* du projet sur le réseau Wiki à compléter pendant la deuxième séance.

Bloc 3

Description générale : On va travailler aussi les aspects littéraires. Victor Hugo soulève dernièrement l'intérêt grâce notamment à son débarquement dans les salles cinéma en 2012, où l'adaptation musicale de la célèbre pièce *Les Misérables* a été projetée. En plus, j'ai pu vérifier que le recours à la pièce constitue l'un des axes de l'ensemble de la matière telle qu'elle a été présentée aux élèves de 2e année de l'ESO lors de mes stages au lycée.

Titre : *Victor Hugo, l'écrivain activiste : Les Misérables*

Objectif : Travailler la culture du XIXe siècle en repérant sur les aspects littéraires par le biais de la pièce *Les Misérables* de Victor Hugo, et utiliser nos recherches pour conduire à notre Organisation à réunir des informations intéressantes pour notre projet.

Indications : Pendant la première partie on va visualiser par paires une présentation du sujet un peu différente sur les ordinateurs et en ligne. À chaque ordinateur, les élèves vont accéder à une adresse web précise, tous la même. Sur le site, ils vont pouvoir librement explorer la présentation (qui aura une allure de musée) de quelques curiosités à propos de la pièce *Les Misérables*, qui pourrait éventuellement inclure le support théorique nécessaire pour la mise en marche de la deuxième partie.

Puis lors de la deuxième séance, il s'agit de mettre en place une activité un peu différente. L'enseignant doit placer à différents endroits de l'école des affiches contenant les codes QR pour mener une Webquest sur *Les Misérables*. Les élèves vont devoir utiliser leurs dispositifs mobiles ou bien des tablettes (matériel scolaire propriété de l'établissement) pour faire cette activité. Il est intéressant de dire qu'il n'est d'ailleurs

pas nécessaire d'avoir connexion Internet pour la compléter, car chaque QR renferme directement un code qui se transforme automatiquement en texte simple sur les écrans des portables. Pour retrouver chaque code ils vont devoir suivre des pistes, résoudre des devinettes, des rébus, etc. La réalisation de cette activité ne suppose pas nécessairement des connaissances trop vastes sur le sujet, bien que la lecture suivie de la pièce (en version jeunes, préférablement) puisse améliorer notablement la démarche de l'activité.

Scénario : On suit les traces des principaux personnages de la pièce de Victor Hugo. À ce qu'il paraît l'écrivain y a laissé des pistes incontournables pour avancer dans nos recherches. Hugo nous présente un tableau de l'époque attaché au réalisme de la pénurie et de la misère. Tout en comprenant le contexte de la misère et les réactions impulsives auxquelles se voit poussé l'être humain, on va sans doute beaucoup mieux comprendre les circonstances qui ont conduit la société française à se révolter, une nouvelle fois, contre l'ordre établi, dans ce cas la monarchie.

Déroulement de la séance :

Séance 1: assis en pairs devant l'écran de l'ordinateur. Tous les groupes vont accéder à la présentation-musée en ligne. Cette présentation représente une visite virtuelle. L'avantage c'est que l'on peut y inclure n'importe quoi : des images, des vidéos, des textes même, et dans la description de l'élément on peut inclure une petite description de la tâche à accomplir par rapport à l'élément présenté.

Séance 2: On va parcourir, en groupes de 4-5 personnes, les principaux endroits de l'école pour trouver des pistes nous conduisant à nos « éQ » (c'est le nom que j'ai donné aux objets qu'il faut trouver, un acronyme mélangeant la séquence phonétique du mot « écu », pour faire allusion aux jeux de chasse à l'écu propre aux gymkhanas pour les enfants, et le Q du mot QR. Une fois retrouvée la piste (une devinette, un rébus, etc., à résoudre, ils apporteront à l'enseignant leur découverte avec la réalisation de l'épreuve nécessaire pour obtenir l'éQ.

Matériels : Les fiches avec les codes QR imprimés, du scotch pour l'afficher sur les murs de l'école, les jeux et devinettes préparées à l'avance pour la réalisation des épreuves, portables et/ou tablettes pour dé-codifier les images QR.

Bloc 4

Description générale : Cette séance constitue un moment de tension pour les deux histoires s'écoulant en parallèle : celle que nous étudions et celle qui a lieu dans le scénario fictif, cadre de nos actions. À la fin du projet, les expériences en première personne et les analogies vont nous aider à mieux comprendre le contexte de la Deuxième Révolution.

Titre : *Il n'y aura pas de répit pour les traîtres*

Objectif : Plonger dans le scénario du projet pour le rendre vivant avec un coup de théâtre important dans le récit interne du projet. En même temps, on va connaître les endroits célèbres du Siège de la ville de Saragosse, et on va utiliser les NTIC avec humour mais avec un objectif strictement pédagogique.

Indications : Le professeur doit préparer les matériels pour la visite culturelle, et puis la deuxième séance aura lieu en salle d'ordinateurs. La sortie culturelle, faisant partie de la programmation du projet, sera faite en groupe.

Scénario : Les fiches de certains impliqués dans le cas des espions sont maintenant entre les mains du Directeur Général. On a finalement découvert les traîtres. Ils étaient impliqués dans un projet mené en parallèle au sein même de l'entreprise, par le biais de son infrastructure et en utilisant ses ressources. À ce qu'il paraît, l'objectif de ces actions illicites poursuit l'accès à nos informations secrètes pour donner un coup d'état et s'emparer de toute l'entreprise. Les rebelles sont prêts à n'importe quoi, mais surtout à trahir l'engagement de silence auquel ils avaient promis d'adhérer le jour de leur embauche. Le Directeur Général communique à tout le staff de chercheurs que le soulèvement doit être à tout prix mis en silence et jugé. L'entreprise va mettre de l'huile dans ses engrenages pour se défendre de ce soulèvement, et ils iront n'importe où, peu important les conséquences, même si ces actions contredisent les principes sacrés régissant le fonctionnement de l'ACP. Il essayera de persuader ses travailleurs que, dans ces circonstances exceptionnelles, le cap de l'entreprise ne peut pas être laissé au hasard, et en conséquence il va s'emparer du pouvoir, n'ayant pas d'autres options.

Déroulement de la séance :

Séance 1 : visite culturelle dans les endroits mythiques qui ont marqué l'évolution des événements historiques ayant lieu lors du Siège de la ville de Saragosse

au début du XIXe Siècle. Le professeur fait le guide, alors il doit convenablement préparer ses explications en avance.

Séance 2: On va tous utiliser les TIC avec humour pour mieux comprendre le Siège de Saragosse. On utilisera la ressource Fakebook (www.classtools.net/FAKEBOOK) pour créer de faux profils de personnages emblématiques de cet épisode, et on va imaginer que quelqu'un, par exemple, Napoléon, publie un post sur son Facebook, et puis que quelqu'un comme Agustina d'Aragon publie un commentaire à cet égard, et que le nombre de *likes* qu'ils reçoivent soit en relation avec le nombre approximatif de supporteurs que ces mouvements sociaux et militaires ont reçu dans la vie réelle. Ce sera la manière de travailler et synthétiser les contenus vus lors de la visite culturelle dans les rues de Saragosse.

Matériels : fiches explicatives préparées par le professeur, et puis créer des profils (exemple Victor Hugo) sur le net

Bloc 5

Description générale : on utilisera des simulateurs pour la publication d'une synthèse générale de notre projet.

Titre : *Le but d'une révolte sociale*

Objectif : Synthétiser nos acquis en tant que chercheurs, mais aussi en tant qu'élèves, en utilisant des simulateurs de création de journal et de podcast radio.

Indications : La première activité va consister à rédiger un article de journal fictif en y exposant les acquis obtenus par les révoltés français lors des épisodes des Trois Glorieuses, mais pour ce faire il faudra que les élèves disposent de fiches ou d'un schéma récapitulatif pour faire le point. Pour l'activité de *podcasting*, il s'agit tout simplement de créer, cette fois-ci tous ensemble, un podcast radio servant à communiquer à tout l'univers les acquis de notre Agence pour le Contrôle du Passé. Chaque groupe de base peut éventuellement se spécialiser dans plusieurs domaines. Cet enregistrement radio servira à transmettre au Gouvernement le résultat de nos recherches, qui ne sont autres que la comparaison entre les événements ayant lieu lors

du soulèvement républicain et les évènements des espions ayant lieu au sein de l'entreprise.

Scénario : Tout avait été une expérimentation prévue et mise en place par les supérieurs et leaders de l'entreprise. Ils testaient les capacités des chercheurs en les plaçant dans une situation d'angoisse extrême pour évaluer leur comportement et leurs réactions dans un contexte manipulé et mis sous pression. Le DG les avait mis à l'épreuve tout le temps, en les obligeant à faire face à une situation absolument limite et en les poussant à y prendre part active. On a ainsi pu évaluer leurs habiletés et compétences, pour confirmer si vraiment on pouvait leur confier les plus grands secrets de l'entreprise. Pour ce qui est de la part des travailleurs, ils ont tous finalement déterminé la portée et la magnitude des expériences vécues dans les installations de l'ACP.

Déroulement de la séance :

Séance 1: Par pairs, ils vont s'asseoir devant les écrans et ils vont rédiger un petit article de journal racontant un évènement ayant lieu lors de l'épisode des Trois Glorieuses.

Séance 2: Toute la classe va enregistrer un épisode podcast racontant d'une manière ordonnée le résumé des expérimentations qu'ils ont vécu à l'ACP.

3e Cycle - Synthèse (1 séance)

Bloc 1

Description générale : Dernière séance consacrée au projet. C'est le moment de confirmer s'ils ont appris quelque chose ou pas.

Titre : *Examen de promotion à la charge de promoteur de l'ACP*

Objectif : Faire un « examen » différent récapitulatif de tout ce que nous avons travaillé dans le cadre du scénario pédagogique et s'amuser pendant cette dernière séance tous ensemble par équipes.

Indications : Important : la préparation d'un Kahoot ! (www.getkahoot.com) est intuitive, mais sa réalisation prend énormément du temps. Il faut prévoir un grand nombre de questions pour ne pas finir trop tôt, mais en plus on devrait y ajouter des images ou des documents audio-visuels pour rendre vivant le questionnaire. Puis il faut surveiller qu'effectivement la mise en route de cette séance n'entraîne pas de disputes ni avant ni après la réalisation du questionnaire.

Scénario : Les examens de promotions pour les chercheurs sont arrivés ! Les chercheurs auront la possibilité de se voir promouvoir vers de plus hauts postes. C'est une belle occasion pour prendre plus de responsabilité, parce que finalement nous avons tous réussi l'épreuve de la confiance...

Déroulement de la séance : Par équipes, le professeur distribue la classe en groupes de 3 personnes plus ou moins. Ils accèdent depuis leurs portables ou tablettes pour donner réponse à toute une série de questions à nature diverse, pour confirmer qu'ils ont appris quelque chose en menant ce projet « extracurriculaire ».

Matériels : Questionnaire KAHOOT! et tablettes ou smartphones

Analyse de données et résultats finaux

La viabilité d'un projet pédagogique nécessite d'une planification à long terme pour devenir réellement efficace dans un contexte d'application avec des adolescents de 4^e année de l'ESO. Ce processus de planification favorise la gestion positive des événements de tous les jours et donne à tous les acteurs impliqués dans le processus d'enseignement-apprentissage une certaine sensation de rassurance et d'évasion, car la démarche interne est bien conçue et elle nous invite en même temps à y prendre part d'une manière dynamique. Cela nous donne l'occasion de faire cours autrement et de voir la même salle de classe sous une perspective différente.

Le schéma d'application par blocs nous permet de travailler plusieurs contenus en différentes phases. Grâce à cette présentation des contenus, les élèves peuvent travailler un même sujet en plusieurs séances (tout au plus deux séances) dédiées ou bien à la présentation de contenus inédits, ou bien à la reprise de ces items et à leur

assimilation et synthèse, et comme ça ils suivront, peut-être, le fil des explications plus aisément.

Le choix du sujet du scénario (l'étude du passé) est, comme on peut sans doute apprécier, un sujet assez large pour nous en servir avec beaucoup de liberté, élèves et enseignant. J'ai suivi une progression vraisemblable par rapport à la progression des événements historiques réels, et puis j'ai essayé d'accorder à toutes les tranches d'Histoire une même proportion et la même importance, bien que parfois il y ait des sujets qui semblent l'emporter sur d'autres. Je crois que le fait de présenter la matière de Sciences Sociales (Histoire-Géographie) sous l'apparence d'un jeu de pistes de ces caractéristiques, un jeu de rôle nous prédisposant à la distension, à l'apprentissage ludique et parfois même, pourquoi pas le dire, en faisant appel à l'humour.

À la fin du projet, les élèves auront sans doute beaucoup employé la langue française, et toujours dans un but complètement différent, mais en plus ils auront, j'espère, développé un sens critique de leur conception de ce que veut dire « Histoire », un mot en général aussi effrayant que « Mathématiques ». Ils pourraient par exemple expliquer les changements de régime et leur importance dans l'évolution des sociétés sans avoir dû pour autant l'obligation de le vivre en première personne. Ils vont voir comment les idées d'un groupe peuvent éclaircir toute une société et se répandre en même temps qu'elles modifient le visage du monde connu à une certaine époque, et grâce aux analogies ils pourront comprendre que c'est comme ça que naît une mode. Ces réflexions peuvent les aider à mieux comprendre comment le passé débouche sur un présent, notre présent, et à savoir s'y repérer. Il s'agit de devenir conscient de ce que l'on apprend et de ses répercussions en dehors de l'établissement scolaire.

Pour ce qui est de l'analyse plus directement théorique, nous comprendrons les responsabilités d'un chef d'état qui veuille gouverner avec honnêteté, avec justesse et justice, ainsi que l'importance de tenir sa parole envers ses sujets et par extension envers le pays qu'il gouverne, ou les réactions que la trahison de ses idéaux peut soulever, et les conflits politiques et belliqueux auxquels une situation pareille nous conduit. Tout cela sera étudié dans un contexte réel puisque le but est de recréer ces épisodes, et puis les élèves réfléchiront à propos de la scène et sous différents angles d'observation : social, psychologique (motivations des protagonistes, intérêts, etc.), économique, etc.

Je pense que c'est une bonne idée de préparer un site de rencontre pédagogique virtuel sur Internet qui puisse soutenir tout ce qui est dit ou fait lors des différentes séances de ce projet. À cet égard le réseau Wikispaces nous permet de verser toutes nos idées en rapport avec le sujet traité en cours. Les élèves ont l'opportunité d'ouvrir d'autres portes en s'appropriant ainsi la thématique et en l'exploitant en faveur du groupe. Comme j'ai déjà mentionné antérieurement, c'est l'esprit qui fait bouger et bouillonner le web, le partage et la possibilité de gestion autonome de contenus virtuels, et ceci on a la possibilité de l'inclure dans le programme du projet mené en parallèle si cela nous semble trop risqué de l'utiliser pour des aspects relevant du curriculum officiel.

L'approche littéraire est aussi très importante parce que l'ouvrage en question, *Les Misérables*, devient une espèce de compte-rendu, un tableau de l'époque, que nous pouvons analyser en cours sous prétexte que, en tant que chercheurs et salariés d'une puissante organisation qui contrôle le passé, on doit y retrouver des pistes pour avancer dans nos recherches. Cela motive les élèves, et cela donne un surplus de dynamisme que les jeunes adorent, peu importe la tranche d'âge auquel ils appartiennent. Même les adultes aiment cette rupture avec la réalité, même s'il s'agit d'une évasion consciente.

L'utilisation des TIC met la cerise sur le gâteau. L'attrait que ces supports exercent sur le public adolescent est absolument indéniable. Or, il faut veiller à ce que l'utilisation de ces ressources réponde toujours à des buts strictement pédagogiques, et que l'idée d'accomplir un objectif soit très présente. L'objectif premier est d'apprendre, et si en apprenant on s'amuse, tant mieux, mais pas à l'inverse, et je crois qu'il faut insister là-dessus autant qu'il soit nécessaire, parce que les adolescents ont tendance à confondre ces paramètres. Ce projet peut ainsi contribuer à les sensibiliser à l'utilisation de ces supports, et puisqu'ils devront les utiliser dans l'avenir, il vaut mieux de commencer à s'y familiariser.

Je pense que j'aurais l'opportunité de tester l'efficacité de ce projet quand je serai professeur. Pour l'instant, je ne verse sur ce travail que mes hypothèses et constats fondés sur mes propres expériences en tant qu'élève. Il faudra attendre encore un peu pour confirmer si ces hypothèses sont valables ou pas et si mon imagination peut effectivement apporter sa pierre à l'édifice de l'innovation pédagogique au XXI^e siècle.

Conclusions, conséquences et implications

Un projet annuel de cette envergure nous offre la possibilité de reconduire la programmation didactique mise en place, notamment si l'on tient compte que c'est elle qui sauvegarde le bon déroulement des cours pendant toute une année académique. Cet échange entre ces deux perspectives produit une richesse immense dont les élèves tirent profit.

Tout d'abord, ce qui nous intéresse le plus est d'analyser quel est l'impact d'un projet comme celui-ci sur l'acquisition des compétences linguistiques de nos élèves en FLE, et ceci doit être notre priorité en tout moment. Les différentes approches mises en place par l'enseignant n'ont pour but que de promouvoir cet apprentissage linguistique, auquel se soumettent le reste de mécanismes et perspectives. Le deuxième grand but que je me fixerais serait d'enseigner mes élèves à apprendre l'Histoire d'un point de vue tout à fait différent, plus actif, requérant leur implication pour qu'ils aient la sensation qu'elle se construit devant leurs yeux, et qu'ils rejettent cette idée péjorative que l'Histoire n'est qu'un gros recueil de dates, de personnages et d'évènements sans aucun intérêt pour eux. Je ne sais pas si je suis trop naïf à cet égard, mais je crois qu'il est possible d'aborder l'Histoire autrement. Les cours traditionnels de cette matière se sont très souvent caractérisés d'être des cours immobiles, où personne ne bouge et la seule cible d'intérêt est le livre de la matière et les jugements de valeur du professeur, un « véritable expert ». Je trouve beaucoup plus enrichissant de leur raconter que l'Histoire est le résultat de la convergence de facteurs divers qui ont abouti à édifier le monde que nous connaissons, mais que finalement c'est nous, qui vivons le moment présent, qui avons l'opportunité d'imaginer le dénouement du conte, qui ne sera qu'un nouveau point de départ. Je voudrais que mes élèves aient la sensation qu'ils sont Histoire vivante et que toute l'histoire de l'humanité repose en eux en quelque sorte. Ambitieux ? Oui, bien-sûr, mais je ne trouve pas d'inconvénient à essayer de redonner à l'apprentissage la valeur d'une création personnelle, décentralisée, parce qu'à mon avis ça n'a plus de sens de nourrir ce monologue rempli de dates et d'évènements pour lesquels nos élèves n'éprouvent aucune affection et par lesquels ils ne se sentent jamais concernés.

J'ai choisi la modalité B parce que je me sentais tout à fait capable d'imaginer et de présenter le projet pédagogique que j'aurais aimé vivre au lycée quand j'étais

adolescent. En outre, je crois sincèrement que ce que j'ai présenté peut effectivement apporter quelque chose au système éducatif, qui ne vit d'ailleurs pas son apogée. Ce travail constitue mon premier abord du domaine de la recherche, de l'analyse et de l'innovation dans l'enseignement, et je me suis senti vraiment utile au cas où mes observations pourraient inviter mes collègues de profession à prendre part dans l'itinéraire de l'enseignement.

C'est vrai que l'on ne voit jamais les choses de la même manière quand on est élève que lorsqu'on prend en charge un groupe de jeunes ennuyés et démotivés. Et ils ont tout à fait raison de montrer ouvertement ces sentiments, précisément parce qu'ils ont le droit à un service de qualité, rejetant la médiocrité et l'improvisation autoritaire de leurs enseignants. Je me suis alors décidé à mettre à l'épreuve toutes ces affirmations, justement parce que je voulais confirmer si, comme on entend souvent dire, la prise en compte de tous ces éléments « extra » alourdissent, ou par contre allègent, le propre poids de la matière.

J'ai l'impression que les opinions que j'essaye de transmettre peuvent être mal interprétées. Contrairement à ce que l'on pourrait penser de moi, je me tiens pour un futur enseignant plutôt traditionnel dans le sens où je me suis vraiment inquiété de voir comment l'enseignement subit un processus de banalisation embrassant des méthodes pseudo-pédagogiques censés améliorer le système éducatif du jour au lendemain miraculeusement et sans aucun effort additionnel. Je propose alors d'intégrer ces deux perspectives, celle de l'enseignement traditionnel et celle de l'innovation, pour que notre système éducatif ne parte toujours de zéro et n'arrive jamais à donner des fruits mûrs.

Entre autres, le métier de l'enseignant pose bien de difficultés pour ce qui est du passage de l'abstraction à la concrétion. Il est très facile de montrer du doigt ce qui est mal fait, or il n'est pas aussi facile de le remédier. Ceux qui ne cessent d'accuser ne comprennent pas qu'à une objection il faut opposer une alternative, et que nous devons tous nous responsabiliser de soigner les blessures de notre système éducatif, notre plus grand trésor. L'objectif est de dire et d'expliquer comment nous pourrions concrétiser toutes ces idées un peu abstraites et chargées d'un sens parfois métaphorique.

Aux anciens modèles d'enseignant excessivement strictes et attachés à la loi, je crois convenable d'opposer la figure de l'enseignant flexible et animateur qui soit

capable d'accepter le succès ou l'échec en se demandant pourquoi une certaine décision a triomphé ou par contre a échoué auprès de ses élèves. Il ne doit jamais cesser de se demander quel est le mécanisme le plus adéquat pour que l'échange maître-élèves atteigne son plus haut degré de qualité. Dès qu'il trouve la réponse, il n'a qu'à la mettre en œuvre, pour démontrer ou refuser ses hypothèses préalables. L'esprit scientifique doit nourrir l'exercice quotidien de son métier parce que c'est ainsi qu'il découvrira petit à petit l'itinéraire qu'il parcourra.

Bibliographie

Barrière, I., Émile, H. et Gella, F. (2011) *Les TIC, des outils pour la classe*. Presses Universitaires de Grenoble

Casey, M. et Howson, P. (1993) Educating pre-service students based on a problem-centered approach to teaching. *Journal of Teaching Education*, 44 (5), pp. 361-369.

Conseil de l'Europe. (2001) *Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)*, Unité des Politiques linguistiques, Strasbourg : Éditions Didier

King, H. (2001) Case studies in problem-based learning from geography, earth and environmental sciences. *Planet*, 2, 3-4.

McGonigal, J. (2011) *Reality is broken : Why games make us better and how they can change the world*, The Penguin Press, New York en Escribano, F. (2013) Gamificación versus Ludictadura, *Revista de Comunicación Obra Digital*, Universidad de Vic, Universitat Central de Catalunya, Universidad del Azuay, p. 58.

Osvaldo, M. S. (2004) Aprendizaje basado en problema (PBL): Beneficios y riesgos. *GeoTrópico*, n° 2 (2), pp. 51-60.

Perrichon, É. (2009). Perspective actionnelle et pédagogie du projet : De la culture individuelle à la construction d'une culture d'action collective, *Synergies*, n° 6, pp. 91-111

Pérez-Reverte, A. (1994), Homo Ludens, *El Semanal en Grande*, M., y Abella, V. (2010) Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria, *Teoría de la Educación*, n° 11 (3), pp. 56-84.

(2008) *Wikimini*. (15 juin 2016) <http://fr.wikimini.org>

