

**La production orale en classe de FLE à travers les jeux de société dans un contexte
authentique**

Diana Carolina del Río Carrillo

Karen Nataly Garavito Martín

**Mémoire réalisé en vue de l'obtention du diplôme :
Licence en Espagnol et Langues Étrangères : Anglais et Français**

Conseiller:

Ricardo Leuro Pinzón

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Departamento de Lenguas

Bogotá, Colombia

2021

PAGE D'ACCEPTATION

SIGNATURE CONSEILLER

SIGNATURE LECTEUR

SIGNATURE LECTEUR

REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer nos plus vifs remerciements :

À nos parents, Pilar, Teresa, John et Ricardo, pour tous les efforts qu'ils ont fait durant cette étape de notre vie. Merci de nous avoir soutenues et encouragées durant les moments difficiles où nous ne croyions pas que nous allions réussir, mais grâce à vous nous sommes aujourd'hui près de parvenir à ce que nous avions un jour rêvé.

À M. Leuro notre directeur de recherche, à qui nous adressons notre entière reconnaissance pour nous avoir dirigées tout au long de la réalisation de ce projet. C'était vraiment un privilège pour nous de pouvoir bénéficier de son enseignement réfléchi et ses précieux conseils.

À nos élèves qui durant ce processus nous ont donné le meilleur de chacun. Merci de nous avoir démontré toutes vos capacités et compromis envers votre apprentissage, vous êtes le reflet du proverbe qui dit: « quand on veut, on peut », et nous sommes vraiment fières de votre courage. Merci de nous apprendre tant de choses, nous espérons un avenir merveilleux pour vous tous.

À nos copains, Esteban et Jérémy, pour votre soutien inconditionnel durant ce projet. Merci de croire en nous et de nous reconforter quand nous étions au point de baisser les bras, vous êtes une partie essentielle pour mener à bien ce projet, nous vous remercions de tout notre coeur.

Enfin, à tous ceux qui nous ont accompagnés durant cette étape. À tous nos amis qui nous ont donné des conseils et qui nous ont aidé si nécessaire. Aux professeurs qui nous ont fourni avec pleines d'expériences pédagogiques lesquelles nous ont apporté l'amour pour l'enseignement. À nos familles qui ont été toujours présentes pendant chaque étape importante de nos vies.

TABLE DE MATIÈRES

Résumé	6
Contextualisation	7
Contexte social	7
Contexte de la population	7
Description de la problématique	8
Question de recherche	9
Objectifs	9
Objectif général	9
Objectifs spécifiques	9
Justification	10
Cadre référentiel	11
Contexte conceptuel	13
L'apprentissage situé	13
Concept de langue	14
Production orale	15
Le jeu comme stratégie	16
Proposition Méthodologique	17
Méthodologie	17
Instruments et techniques	19
Unités d'analyse	21
Description de la population	22
Proposition d'intervention pédagogique	23
Hypothèse de la proposition	24
Objectifs de la proposition	25
Soutien théorique de la proposition	25
Les jeux de société	25
La ludification	27
Proposition	28
Étapes de l'intervention	30
Analyse de résultats	32
Analyse des catégories	33
Production des énoncés en langue française (PDELF)	33
Compréhension orale (CO)	35
Découverte de la grammaire (DG)	36
Apprentissage par le jeu (APJ)	38

	5
Création de jeux de société (CJS)	40
L'investissement (INV)	41
Apprentissage par les TICE (AT)	44
Culture propre (CP)	46
Catégories émergentes	47
Avis sur la méthodologie (AC)	48
Avis sur le rôle d'enseignant (ARE)	48
Avis sur le rôle de l'élève (AREL)	49
Avis sur l'apprentissage de la LE (ALE)	49
Conscience de l'apprentissage propre (CAP)	50
La langue maternelle (LM)	50
Analyse à partir de la question de recherche	51
Analyse à partir des objectifs de recherche	52
Analyse à partir des objectifs de la proposition	53
Conclusions	55
Limitations	58
Recommandations	59
Bibliographie	61

Résumé

Cette recherche présente une proposition d'innovation didactique et pédagogique mise en place avec un groupe d'élèves habitants du village de Cucunubá. Cette proposition découle de la problématique de l'enseignement de langues étrangères centrées sur la grammaire et l'écriture et des contextes éloignés de la réalité des élèves. C'est pourquoi l'objectif de cette recherche est conçu sur l'encouragement de la production orale en langue française dans des contextes authentiques à travers des jeux de société.

Durant cette proposition les élèves participent au développement de trois étapes d'apprentissage dans lesquelles les jeux de société ont le rôle de déclencher des situations communicatives associées à la production orale en interagissant entre eux. Cette stratégie porte aussi sur l'apprentissage dans une ambiance plus décontractée et favorable pour l'investissement des élèves en incluant différents éléments de leur propre culture.

Les résultats obtenus de la proposition mettent en évidence le rôle de jeux de société au moment d'encourager la production orale, car ceux-ci octroient d'éléments essentiels pour l'utilisation de la langue orale lesquels permettent aux élèves la coopération et la construction du savoir, puisqu'ils demandent de l'interaction active durant le déroulement du jeu. De plus, nous observons que l'investissement devient important dans une proposition comme celle-ci, laquelle n'appartient pas à l'éducation formelle où les élèves sont obligés à démontrer un compromis par rapport aux objectifs institutionnels qui ne sont souvent pas associés au compromis réel d'élève avec son propre apprentissage.

Finalement, il est important de préciser pour des futures recherches associées au jeu de société que non seulement la mise en place de ceux-ci est favorable, mais aussi la création authentique d'un jeu qui reflète les aspects culturels les plus importants. D'autre part, il faut tenir compte du développement de différentes compétences linguistiques qui participent de la communication.

Contextualisation

Contexte social

Cucunubá est un village situé dans le département de Cundinamarca, en Colombie. Il est situé à quatre-vingt-huit kilomètres au nord de Bogotá et à deux heures quarante minutes. Ce village est bordé au nord avec Ubaté et Lenguazaque; au sud avec Suesca; à l'est avec Lenguazaque et Suesca; et à l'ouest avec Tausa, Sutatausa et Ubaté.

Cucunubá est divisé en 18 communes rurales, en plus du centre du village. Dans les communes rurales, nous pouvons trouver: Alto de Aire, Aposentos, Atraviesas, Buita, El carrizal, Chápala, El Rhur, El Tablón, Hato de Rojas, Juaitoque, La Florida, La Laguna, La Ramada, La Toma, Media Luna, Peñas, Peñas de Palacio et Pueblo viejo.

La mairie de Cucunubá, qui est dirigée par l'ingénieur José Benito Martínez Pascagaza, le maire du village, offre au public différents programmes de formation intégrale autour du sport, de l'art et de la musique. Dans ce cadre, nous proposons ce projet pour promouvoir l'apprentissage périscolaire sous la direction de la Secrétaire de la Santé et de la Promotion Sociale. Ce programme offre une nouvelle possibilité aux jeunes de Cucunubá pour découvrir le monde de la langue française en participant aux cours proposés par la mairie.

Contexte de la population

La population est formée par un groupe de 25 jeunes qui viennent du village nommé Cucunubá. Ces jeunes ont entre 15 et 20 ans, la plupart appartiennent aux niveaux neuvième, dixième et onzième de l'école Divino Salvador de Cucunubá. Ces jeunes appartiennent à la zone rurale et aussi centrale du village.

La création de ce projet a été faite en demandant à la mairie la possibilité de créer un nouvel espace d'apprentissage d'une langue étrangère pour les jeunes du village. En tenant

compte de ce qui précède, les jeunes inscrits dans ce projet sont des jeunes volontaires qui expriment leur souhait personnel d'apprendre une langue étrangère.

Les élèves de ce groupe présentent des caractéristiques similaires en termes sociaux, la majorité appartiennent au niveau socio-économique 1 et 2 et habitent dans la zone rurale du village. Les niveaux socio-économiques caractérisent la population en Colombie, en termes de richesse. La société est divisée en strates. La première strate (0) correspond à la part de la population ayant le moins de revenus et/ou de richesse alors que la dernière strate (8) correspond à la part de la population ayant le plus de revenus et de richesses. Cela veut dire que les élèves qui participent à notre projet appartiennent à la classe basse du système économique colombien.

En parlant des attentes à propos du cours, les élèves expriment leurs difficultés dans l'apprentissage d'une langue étrangère et comment ils voudraient apprendre d'une manière différente à la traditionnelle.

Finalement, il est essentiel de mettre en valeur l'importance de la culture et tradition de Cucunubá avec lesquelles la population se sent identifiée du fait que la plupart est née et a grandi dans les mêmes circonstances.

Description de la problématique

À travers nos expériences comme futures enseignantes des langues étrangères, nous avons mis en évidence différentes problématiques qui affectent la relation que les élèves ont avec l'apprentissage d'une langue étrangère. D'abord, nous croyons que l'apprentissage ne doit pas être limité comme traditionnellement les enseignants le font à travers l'écriture et la grammaire. C'est pourquoi il est important pour nous de proposer une approche moins limitée et avec l'objectif d'apprendre, afin de communiquer et permettre une production orale plus naturelle. Ensuite, le système éducatif propose une standardisation de l'apprentissage de la

langue où les élèves sont exposés à un enseignement éloigné de leur réalité dans laquelle les thématiques sont très stéréotypées et portent souvent sur des sujets qui ne signifient rien pour les élèves. C'est pour cela que nous insistons sur l'idée de l'apprentissage d'une langue étrangère à partir de la reconnaissance et l'appropriation de la propre culture, ceci permettra aux élèves de comparer leur contexte avec celui des autres en donnant une valeur plus significative aux connaissances acquises. Finalement, nous croyons qu'il faut mettre l'accent sur la volonté des élèves durant les processus d'apprentissage, car c'est un aspect qui n'est pas souvent tenu en compte dans le système actuel, puisque les élèves sont obligés toujours d'étudier afin d'obtenir un produit qui les conditionne et ne leur permet pas d'apprendre librement. Il est donc essentiel pour les enseignants de proposer des nouvelles stratégies plus dynamiques qui ne sont pas seulement centrées sur un livre de texte mais au contraire qu'elles soient créatives, encourageantes et proches de leurs contextes. (Voir Annexe 1)

Question de recherche

Comment les jeux de société encouragent la production orale en langue française dans des contextes authentiques ?

Objectifs

Objectif général

- Encourager la production orale en langue française dans des contextes authentiques à travers des jeux de société.

Objectifs spécifiques

- Observer de quelle manière les jeux de société permettent d'approcher les élèves de la langue orale.

- Faire un suivi des processus de l'apprentissage de la langue française des élèves.
- Repérer la prise de conscience de la propre culture des élèves.

Justification

Cette recherche représente pour nous, un besoin dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère. Pendant des années déjà, les langues étrangères ont été apprises dans les écoles afin de répondre à divers standards dans le monde globalisé (MEN, 2006). Cependant, l'approche qui a été adoptée au cours des dernières décennies a créé des difficultés dans la relation des élèves avec le français et d'autres langues étrangères (MEN, 2006). Ces approches centrées souvent sur la grammaire, la production écrite et des idées culturelles très éloignées des contextes authentiques découragent énormément l'utilisation de la langue comme moyen de communication (MEN, 2006). Pour cette raison, nous cherchons à donner un nouveau développement aux cours de FLE et à changer l'orientation des premières approches de la langue française.

Dans l'intention de rapprocher l'apprentissage de la langue française au contexte réel des élèves, nous envisageons d'atteindre un apprentissage plus significatif, celui-ci ayant le propos de développer un cours dont l'objectif sera la communication elle-même avec autrui. De même, cette approche porte le but de briser les canaux structurés basés encore sur l'enseignement d'une langue étrangère notamment par la grammaire.

Enfin, nous voulons que les élèves aient l'opportunité de se rapprocher de la langue française et de développer leur production orale à l'aide de *jeux de société*, spécialement conçus sur des images et des sons. En outre, ils pourraient se rapprocher de cette langue étrangère d'une manière significative, car de cette manière ils pourront commencer à

apprendre le français comme une langue proche de leur contexte authentique et non, selon des pratiques traditionnelles, comme une langue éloignée de leur réalité.

Cadre référentiel

État de l'art

Dans ce projet, nous abordons l'encouragement de la production orale en langue française dans des contextes authentiques à partir des jeux de société. À ce propos nous tenons compte d'un recueil de recherches associées à la production orale, les jeux de société et la mise en place dans des contextes authentiques au niveau institutionnel, national et international.

En définitive, dans les contextes mentionnés auparavant, nous avons constaté qu'il existe un énorme intérêt de la part des chercheurs de trouver des nouvelles stratégies d'apprentissage des langues étrangères, étant une préoccupation constante pour les enseignants la motivation dans les cours initiaux de FLE. Par ailleurs, nous pouvons vérifier que le contexte authentique des élèves prend une place privilégiée dans les recherches consultées (Vanegas, 2019). En effet, cet aspect a le but de développer une ambiance scolaire dans laquelle les élèves sont capables d'identifier leur propre réalité et celle des autres en ayant un rôle actif et participatif dans leur apprentissage (Vanegas, 2019; Douangdara, 2015).

Tout d'abord, dans les recherches il est possible d'observer une tendance à déterminer comment des nouveaux outils didactiques comme les jeux ont une influence dans le développement des compétences communicatives telles que la compréhension et production orale (Morales, 2020; Díaz, Garzón, et al, 2014). Également, l'apprentissage significatif prend une place importante, car il est lié à la mise en œuvre des activités ludiques dans des contextes connus par les élèves à partir de leur propre culture (Vanegas, 2019). D'autre part, il est possible de remarquer l'importance que la motivation a acquise dans les recherches, car

celle-ci représente la relation émotionnelle et personnelle que chaque élève a avec son propre processus d'apprentissage; pour cette raison les chercheurs proposent de promouvoir le jeu comme stratégie d'encouragement (Douangdara, 2015).

En ce qui concerne les contextes dans lesquels ces recherches ont été réalisées, il est possible d'apercevoir des contextes variés, ce qui met en évidence l'importance de guider des cours en tenant compte des besoins particuliers de chaque population.

Malgré la proximité d'âge entre la plupart des élèves, il est possible de distinguer que chaque population a des particularités qui font que l'apprentissage soit conçu de différentes manières. Bien que la population de l'école Villemar el Carmen (Morales, 2020) et La Candelaria (Vanegas, 2019) sont composées par des filles et garçons, appartenant à des écoles publiques, il est impératif de remarquer la différence avec la population du Lycée Mercedes Nariño qui est en revanche un établissement féminin (Díaz, Garzón, et al, 2014). D'autre part, l'institut au Laos est une institution à caractère privé où ses élèves ont de différentes nationalités et cultures ce qui favorise l'éducation multiculturelle (Douangdara, 2015). Ce qui nous donne une perspective large de l'importance de la propre culture des élèves dans l'apprentissage permettant de créer des activités contextualisées (Vanegas, 2019).

Par rapport à leurs résultats, ces recherches présentent une gamme variée de conclusions. D'abord, les jeux comme stratégies d'apprentissage mettent en évidence comment ceux-ci favorisent l'intérêt, la motivation, la participation et l'interaction entre les élèves; également, ils fonctionnent comme potentialisateurs des compétences linguistiques en production et en compréhension orale (Morales, 2020). De même, l'utilisation du jeu dans la classe de FLE permet de maintenir les élèves plus motivés et intéressés par la langue et la classe, de plus, il facilite de se rappeler les sujets appris en développant les compétences de communication (Díaz, Garzón, et al, 2014).

Au sujet de l'apprentissage du FLE par le contexte, Vanegas (2019) manifeste que les professeurs doivent tenir compte que toutes les activités de vocabulaire doivent être proposées par rapport aux goûts des écoliers pour continuer l'acquisition de la langue tout en s'approchant de leur réalité.

Enfin, au sujet de la motivation dans la classe de FLE, la recherche de Douangdara (2015) a généré des résultats à partir desquels l'auteure a constaté que la motivation de ses élèves ne réside pas uniquement dans l'utilisation des jeux, mais aussi dans l'opportunité d'avoir un enseignant qui les guide dans leur apprentissage. Celui-ci constitue un facteur non négligeable dans leur progrès, du fait que les personnes avec qui nous apprenons peuvent contribuer à augmenter l'intérêt pour un cours.

Contexte conceptuel

Pour la mise en œuvre de ce projet de recherche, il est nécessaire d'établir une base théorique qui sert à la fois de support aux concepts qui entourent ce projet et de guide pour l'analyse des résultats à la fin de la mise en place de la proposition.

L'apprentissage situé

En didactique et pédagogie de la langue, les approches dirigées vers l'apprentissage d'une langue étrangère constatent l'importance d'apprendre en mettant en valeur le contexte propre des élèves. Cela permet la participation active des élèves et la vision de l'apprentissage comme un processus que nous appelons participation légitime périphérique. Pour cela, nous voulons attirer l'attention sur le point que les apprenants participent inévitablement à des communautés de praticiens (Lave & Wenger, 1991). Selon cette approche, la cognition ne réside pas dans la pensée d'un individu en forme de connaissances abstraites transportées d'une situation à une autre.

La cognition se trouve plutôt dans l'interaction entre une personne et les autres personnes qui l'entourent, les objets et les outils qui se trouvent dans son environnement ainsi que les pratiques sociales développées au sein de sa culture (Lave & Wenger, 1991). L'apprentissage situé favorise l'apprentissage d'une langue cible en tenant compte la participation en groupe et l'apprentissage à partir de la pratique elle-même. De cette façon, l'internalisation des apprentissages dépasse la notion de transfert de connaissances bien répandue par des enseignants. Pour Lave et Wenger (1991), l'apprentissage se réalise grâce au développement de l'expérience de la personne en interaction avec d'autres professionnels dans un contexte qui valorise autant la formalisation et la négociation de sens des savoirs et des savoir-faire, que l'expérimentation et la participation à une pratique professionnelle.

Concept de langue

Dans la nature, les êtres humains ont été considérés comme des êtres supérieurs qui arrivent à produire une chaîne articulée de signes complexes. Néanmoins, dans la plupart des êtres vivants la communication est le centre de la vie en communauté. Communiquer est le moyen incontournable pour la construction et l'évolution de la vie en société. La langue est donc un moyen de communication et d'expression acquis le plus souvent de façon « naturelle » en contact avec ses proches et sa communauté de référence.

Pour Pierre Bourdieu (1972), la langue consiste, de ce fait, en une construction d'une réalité qui détermine le monde et tout ce que nous pouvons observer et déterminer. La langue va construire le monde ou le monde va se construire à partir de ce que la langue nous permet ; car elle s'avère l'outil le plus avancé que nous avons jusqu'à maintenant pour communiquer entre nous. Soit de manière écrite, soit de manière parlée, la langue existe, et devient plus complexe, à partir des besoins sociaux. Si la communauté a besoin de déterminer des règles,

des coutumes, des pensées, la langue sera le moyen le plus fiable pour les partager, et elle nous permet aussi de : « favoriser le contact avec des œuvres culturelles ».

Dans les différents contextes humains surtout dans les contextes authentiques, la langue est considérée comme un instrument de communication qui est doublement articulé et de manifestation vocale (A. Martinet, 1991). Cet instrument permet toutes les activités développées en société et favorise la création de nouvelles connaissances. Pour l'ethnographie de la communication, la notion la plus importante à observer est ce que le locuteur a besoin de savoir pour communiquer effectivement dans des contextes culturellement significatifs, la notion centrale étant «la qualité des messages verbaux d'être appropriés à une situation, c'est-à-dire leur acceptabilité au sens le plus large» (J. Gumperz et D. Hymes, 1964).

En tenant compte de cela, «le langage est un instrument, un outil» sans lequel il n'y a pas de véritable communication entre les êtres... Le langage n'est pas limité à la mélodie des phrases échangées : il se développe à travers des situations, et il est inséparable du mouvement de ces situations. Tout fait du monde extérieur, ou du monde intérieur, dès qu'il est perçu, peut être exprimé et interprété par le langage. Situation et langage sont étroitement associés et solidaires » (D.Hymes, 1964).

Production orale

Dû au fait que nous allons nous concentrer sur l'encouragement et le développement de la production orale des élèves en langue française, il est essentiel de mener proprement la définition de ce concept. Tout d'abord, Le Cadre Commun de Référence pour L'Enseignement des Langues (CECR, 2000) nous dit que cette production orale est une compétence linguistique et communicative laquelle doit être acquise de manière progressive par les élèves.

Cette production orale comprend trois compétences (CECR, 2000), qui servent à bien s'exprimer dans les situations communicatives les plus diverses. En premier lieu, c'est le savoir qui fait référence à l'ensemble de connaissances acquises par les élèves, c'est-à-dire, l'aspect grammatical de la langue. En second lieu, le savoir-faire comprend l'application d'une connaissance, à savoir, c'est l'utilisation et la mise en pratique du savoir. Et finalement, le savoir-être est lié aux attitudes et à la personnalité de l'individu. De cette manière, nous comprenons la production orale comme un acte communicatif qui tient compte plus que le savoir formel de la langue et la production d'énoncés.

D'autre part, il est nécessaire de noter que l'expression orale va de pair avec la production orale, et pour cette raison, nous devons différencier ces notions. Pour Yves Roux (2003) la production orale sont des émissions de sons, de mots, de phrases d'un émetteur à un récepteur, tandis que l'expression orale c'est toutes ces manifestations spontanées de la langue qui comprennent les discours naturels ou improvisés. À savoir, les énoncés mémorisés, stéréotypés et collectifs sont les produits de la production orale, par ailleurs les énoncés spontanés, improvisés, libres, individuels et personnels font partie de l'expression orale. Cependant, comme Roux (2003) affirme, la production orale est incluse dans l'expression orale, puisque cette dernière exige l'émission de phonèmes organisés mais qu'elle est loin de la recouvrir entièrement.

Le jeu comme stratégie

Le jeu est une ressource fréquemment utilisée dans les environnements éducatifs et surtout dans l'enseignement des langues, grâce au fait qu'il permet non seulement l'interaction entre les individus mais aussi la construction du savoir ensemble et la motivation pour apprendre. Ainsi, il est important de définir le concept de jeu, en tenant compte que celui-ci sera notre stratégie pédagogique.

Pour Vygotsky, cité par Toloza (2018), le jeu est considéré comme une activité sociale, où les individus peuvent prendre des rôles différents, en même temps qu'ils apprennent et développent des fonctions supérieures comme l'attention et la mémoire. Le jeu est une ressource socio-culturelle, puisqu'il est caractérisé principalement pour être social et coopératif, à savoir, les enfants peuvent interagir avec autrui et construire ensemble des savoirs, sans faire du jeu une concurrence, mais un travail coopératif. Par conséquent, le jeu s'avère la stratégie adéquate pour cette proposition, puisqu'il permettrait aux élèves d'apprendre et de se connaître lorsqu'ils interagissent et jouent. De plus, nous espérons qu'avec le jeu, les élèves pourront améliorer leurs compétences communicatives en sachant comment travailler de manière collaborative avec les autres.

D'ailleurs, selon Jérôme Bruner, cité par Morales (2020), le jeu est une activité communicative qui permet l'interaction de deux ou plusieurs sujets qui restructurent leurs perspectives lorsqu'ils font face à une situation sociale. C'est donc possible qu'avec le jeu, les élèves soient plus motivés pour apprendre, ils seront plus courageux pour interagir avec les autres et se sentiront plus libres. Donc avec celui-ci, les élèves ont le droit de faire des erreurs, de se tromper, et c'est plus enrichissant pour leur processus, car ils peuvent réfléchir et trouver des solutions ensemble.

Proposition Méthodologique

Méthodologie

À fin d'élaborer ce projet, nous utiliserons comme méthodologie la recherche-action qui nous permet d'agir comme des chercheurs et des acteurs. Ce type de recherche a une caractéristique très importante centrée sur son aspect collaboratif, lequel nous permettra la participation active de la population principalement dans l'exercice de création des jeux de société.

Tout d'abord, selon Le Boterf (1983) la recherche-action est un processus dans lequel les acteurs sociaux ne sont plus considérés comme de simples objets passifs d'investigation, deviennent de plus en plus des sujets conduisant une recherche avec la collaboration de chercheurs professionnels. Ce sont donc les groupes sociaux concernés qui vont identifier les problèmes qu'ils veulent étudier, en réalisant une analyse critique et en recherchant les solutions correspondantes. De cette manière, nous allons travailler conjointement avec les élèves non seulement dans la construction de jeux de société, mais aussi dans la construction d'un apprentissage significatif en tenant compte de leur culture. La recherche-action nous donnera la possibilité de travailler à partir de ce qu'ils savent et le contexte dans lequel ils sont immergés.

D'un autre côté, nous trouvons que ce type de recherche a trois caractéristiques essentielles qui sont soulignées par Roy & Prévost (2013). En premier lieu, « la recherche-action est réalisée avec les gens plutôt que sur les gens »; dans cette proposition, nous verrons que le but n'est pas simplement d'être de chercheurs et avoir des objets d'étude, mais d'interagir avec les élèves et de les faire participer à l'appropriation de leur culture et de la langue française. En second lieu « la recherche-action trouve son ancrage dans l'action, dans la nécessité d'agir pour changer les choses »; c'est pourquoi ce projet a l'intention d'encourager la production orale en langue française à partir des jeux de société, c'est-à-dire en utilisant ce dernier comme une stratégie qui permettra aux élèves de faire partie de tout le processus comme des agents actifs. Et finalement « le processus de recherche traditionnelle emprunte une voie linéaire alors que la recherche-action adopte plutôt une démarche cyclique »; car celle-ci nous permet de travailler de manière cyclique. Grâce auquel nous pourrions réfléchir et analyser sur le tas les différents aspects de notre proposition pour les améliorer.

Également, il faut souligner que cette proposition s'inscrit dans la modalité d'innovation pédagogique et didactique proposée par l'université, envisagée par l'urgence de santé publique de la COVID-19. Par la suite, cette proposition vise non seulement à l'encouragement de la production orale en langue française à travers les jeux de société, mais aussi à la production de matériel pédagogique et des ressources didactiques qui permettent un meilleur développement de ces compétences et de l'apprentissage de la langue par les élèves.

D'ailleurs, selon le CNIRE (Conseil National de l'Innovation pour la Réussite Éducative) « une pratique innovante est une action pédagogique caractérisée par l'attention soutenue portée aux élèves, au développement de leur bien-être, et à la qualité des apprentissages ». De cette manière, nous dirigeons notre proposition vers la construction de ressources pédagogiques qui favorisent l'apprentissage des élèves, en créant du matériel didactique qui leur permet de renforcer les thématiques apprises.

Instruments et techniques

Dans le but de collecter et d'analyser les informations pertinentes pour mener à bien ce projet de recherche-action et cette proposition d'innovation pédagogique et didactique, nous avons utilisé différents instruments et techniques de recherche qui nous ont permis de collecter ces données.

En ce qui concerne les instruments, nous avons utilisé *le carnet de terrain ou journal de bord* (Voir Annexe 2), qui est un instrument qui sert à la collecte des données et de la réflexion du chercheur. Ce journal constitue la trace du travail de recherche. C'est là que le chercheur consigne les données collectées à la fin de chaque séance d'observation. Aux données s'ajoutent des réflexions méthodologiques, des pistes d'analyse sociologique, et des réflexions plus subjectives du chercheur sur son rapport au terrain. En outre, il est important de considérer que la tenue régulière d'un journal (la consignation de données et de réflexions

autour de chaque séance d'observation) est le prérequis indispensable d'une enquête rigoureuse. (Beaud, Stéphane, et Weber 1998).

D'autre part, *les enregistrements* sont des instruments utilisés pour consigner et collecter des données et des informations des activités réalisées pendant la proposition didactique. Ceux-ci peuvent être des audios ou des vidéos. De même, dans l'exercice de collecte de données, la plupart des observateurs participants font généralement confiance à leur mémoire pour enregistrer les données ; cependant, il peut être très sensible au point de vue de l'observateur. Pour cette raison, cet instrument est l'un des plus utilisés pour accompagner certaines techniques telles que l'observation et l'entretien, car il permet d'obtenir des données plus précises. De plus, dans diverses études qualitatives menées, les chercheurs ont indiqué qu'ils utilisaient des magnétophones, des caméras vidéo et des caméras photo pour soutenir et compléter leur exercice d'observation (Taylor et Bogdan, 1986).

De plus, nous avons utilisé *le barème d'évaluation ou grille d'évaluation* (Voir Annexe 3, 4 et 5), qui est l'un des outils les plus fréquemment utilisés dans l'enseignement. Cela permet de porter des jugements sur la qualité d'une production ou d'un produit, la performance de chaque élève ou leur processus, qui ne peuvent être jugés tout simplement bons ou mauvais. Cette grille d'évaluation est caractérisée parce que c'est un document subdivisé en critères et en éléments observables, ou chacun est accompagné d'une échelle pour mieux évaluer. (Côté et Tardif, 2011).

Par rapport aux techniques, nous avons mis en œuvre *l'observation participante* qui fait référence à l'introduction de la recherche dans le cadre de l'étude, fonctionnant comme une technique de collecte de données. Selon Taylor et Bogdan (1986) "il s'agit de l'interaction sociale entre le chercheur et les informateurs au milieu de ces derniers, et au cours de laquelle les données sont collectées de manière naturelle et non intrusive". Partant de l'intérêt des

chercheurs naturalistes à capter la réalité du point de vue de l'acteur ou des participants à l'étude, la relation chercheur-participants conduira à l'obtention de données descriptives : les propres mots des personnes, parlées ou écrites, le développement des phénomènes recueillis à travers des descriptions détaillées des événements observés par le chercheur. L'observation, qui est le moyen d'atteindre la compréhension et l'explication de la réalité, a donc été l'observation participante.

Par conséquent, l'observateur participe à la situation qu'il observe, c'est-à-dire qu'il pénètre l'expérience d'autrui au sein d'un groupe de personnes. Il essaie de devenir un de plus, analysant ses propres réactions, intentions et motivations ainsi que celles des autres.

Finalement, nous avons pris en considération *le questionnaire* (Voir Annexe 6), qui est compris comme une technique qui nous permet de collecter des données directement auprès des participants. Dans cette technique nous posons une série de questions qui nous permettront ensuite d'analyser les réponses des participants sur un sujet spécifique. De cette manière, cette technique agit comme un complément à l'observation, car elle nous permet de collecter des informations dès point de vue des participants, pour les comparer avec les données collectées dès point de vue des chercheurs. Néanmoins, comme Vilatte (2007) nous dit: il est important de retenir que le questionnaire porte sur ce que les gens disent, sur du déclaratif et non sur ce qu'ils font effectivement, pourtant il peut y avoir la possibilité que les réponses obtenues ne soient pas complètement fidèles à la réalité.

Unités d'analyse

Concernant l'objectif général de cette recherche, nous avons proposé comme unité d'analyse la production orale en FLE, pour qu'elle soit le centre de la proposition. Néanmoins, nous avons également établi la culture propre, les jeux de société et les TICE

comme unités d'analyse, en raison de leur rôle essentiel dans cette proposition (Voir annexe 7).

Description de la population

Dans ce projet nous avons une population formée par 25 élèves habitants du village de Cucunubá de la région Cundinamarca. Il faut préciser que les élèves participants de ce projet sont inscrits dans le cadre des espaces d'apprentissage périscolaires sous la direction de la Secrétaire de la Santé et de la Promotion Sociale dirigée par la mairie de Cucunubá. Ce groupe d'élèves participe comme volontaires qui souhaitent découvrir et apprendre le français pour la première fois. Étant donné qu'ils sont dans un état de méconnaissance totale de la langue, le diagnostic proposé pour cette population a été centré d'abord, sur leurs expériences avec l'apprentissage de l'anglais, qui est la seule langue qu'ils apprennent en ce moment; ensuite, sur les difficultés qu'ils ont eues durant leurs processus d'apprentissage de l'anglais, et finalement, sur les attentes qu'ils ont envers l'apprentissage du français (Voir Annexe 8).

D'après les élèves, il existe une mauvaise relation avec les classes théoriques et celles qui sont dirigées à travers un atelier, un guide virtuel ou un livre de texte. Il est remarquable dans leurs expériences que les élèves préfèrent les classes où les professeurs utilisent des ressources ludiques comme la musique, les films et les jeux pour apprendre. Ils croient que les classes avec ce type d'activités sont plus pratiques et dynamiques. Également, ils expriment les difficultés qu'ils ont en apprenant une langue étrangère, lesquelles se centrent autour de la prononciation, la compréhension de la langue, l'écriture, et surtout la peur de parler et de se tromper. Aussi, ils montrent leur désaccord avec l'apprentissage par cœur, et le manque d'intérêt et de motivation dans la classe.

Finalement, en ce qui concerne les attentes des élèves par rapport au cours de français, nous pouvons remarquer que celles-ci sont le reflet de leurs expériences dans les autres

classes de langue étrangère. Par la suite, les élèves nous ont exprimé leur intention d'avoir un cours avec une méthodologie plus dynamique, avec différentes stratégies et activités qui ne soient pas centré seulement sur l'aspect grammatical de la langue. En plus, il est important de remarquer que l'aspect pratique est très important pour eux, puisqu'ils nous ont exprimé leur désir d'apprendre en parlant et en mettant en place leurs connaissances. Pour cette raison, il est important pour eux de mettre l'accent sur la prononciation, la compréhension de la langue selon le contexte et d'approfondir les thématiques en classe.

Proposition d'intervention pédagogique

Introduction

Dans le cadre des objectifs, nous nous sommes fixées quelques buts ayant une méthodologie dirigée à la réussite de ces derniers. D'abord nous voudrions arriver à approcher une langue étrangère inconnue à un groupe d'élèves dans un contexte rural. Évidemment, ces élèves n'ont jamais eu de cours en FLE et en plus, ils sont un groupe avec des caractéristiques particulières importantes dont nous voudrions tenir compte pour développer un cours associé à leur culture.

De manière que nous puissions développer une ambiance proche de la culture des élèves, nous travaillerons à partir de l'apprentissage situé lequel nous permettra de créer des cours pas éloignés de ce qu'ils connaissent dans leur vie quotidienne. Ainsi, ils pourront construire des connaissances significatives à partir des jeux de société, lesquels offriront une atmosphère plus tranquille et calme pour le développement de la compétence orale, spécialement la production orale d'une façon spontanée. Les jeux de société permettront aux élèves de découvrir des caractéristiques culturelles propres et étrangères en même temps qu'ils développent les compétences linguistiques comme la grammaire d'une manière implicite. L'utilisation de cette stratégie favorise l'intérêt et la motivation pour continuer à apprendre la langue française.

Le développement adéquat de la compétence orale pourra, plus tard, proportionner une approche moins complexe au développement des compétences écrites. C'est-à-dire qu'à ce moment-là, les élèves auront une facilité avec la grammaire, l'écriture et la lecture grâce à cette approche initiale qui aura fourni aux élèves des connaissances plus formelles de la langue française.

Hypothèse de la proposition

Conformément à l'objectif principal de cette proposition, nous espérons que les élèves pourront découvrir la langue française, puisqu'ils pourront aborder cette langue pour la première fois. De même, ils connaîtront la langue française en écoutant et en parlant, ce qui permettra aux élèves d'être capables de différencier le son de la langue française en la comparant avec d'autres langues.

Puisque dans ce projet, nous envisageons de travailler la langue française à partir des images qui feront partie des jeux, les élèves associeront les sons aux images et non aux lettres. Ainsi, ils reconnaîtront les concepts et les instructions donnés en classe en regardant ces images. Pareillement, ils pourront identifier des structures basiques implicites de la langue, telles que les sujets, certains verbes courants, adjectifs, etc. De cette manière, ils arriveront à exprimer des idées simples à propos de leurs connaissances préalables, mais cette fois en parlant une langue étrangère.

Par rapport à l'aspect social, même si les élèves découvriront une nouvelle culture très différente de la leur, ils parleront de leur culture régionale et la compareront avec les cultures francophones, en utilisant la nouvelle langue apprise. Par conséquent, les élèves développeront des jeux de société en tenant compte de la culture de Cucunubá et leur vie quotidienne, ce qui permettra aux élèves d'exprimer leurs sentiments et partager leur cosmovision avec les autres.

Finalement, il faut noter que le jeu est ici considéré comme une stratégie, il ne doit pas être vu comme une compétition. De cette manière, les élèves joueront en ayant comme objectif l'apprentissage et pas la rivalité. Par conséquent, ils verront le jeu comme un déclencheur qui leur permettra d'apprendre plus facilement.

Objectifs de la proposition

- Construire des jeux de société qui permettent d'aborder la production orale de la langue française à partir de la propre culture des élèves.
- Inclure dans le matériel pédagogique élaboré des aspects qui reflètent le contexte réel des élèves.
- Créer du matériel de révision virtuel pour motiver les élèves à réaliser un travail autonome.

Soutien théorique de la proposition

Les jeux de société

Le cadre théorique nous a apporté la vision du jeu, étant utilisé comme stratégie qui permet de développer les différentes compétences des élèves dans l'enseignement de langues. Bien que le jeu ait été utilisé dans la plupart des projets ; dans cette proposition, nous utiliserons les jeux de société comme stratégie principale qui soutiendra notre objectif d'encourager la production orale en français chez les élèves. Pour cette raison, il est important de clarifier les concepts qui serviront de soutien théorique à ce projet.

Par rapport aux jeux de société et leur aspect formel, Agaësse (2017) nous dit, en citant L'hôte, que ce type de jeux est considéré comme « une activité culturelle de loisir à laquelle s'adonnent au moins deux personnes qui peuvent coopérer ou être adversaires ». Dans ce but, selon Agaësse (2009) les participants auront accepté en début de partie les

mêmes règles pour atteindre le but fixé, en utilisant le matériel qui compose le support, en utilisant des stratégies et, enfin, en admettant le fait de pouvoir perdre ou gagner. Bien que les jeux de société puissent être considérés comme des jeux de concurrence, c'est leur utilisation qui leur permettra d'être utilisés comme stratégie pédagogique, dans notre cas, pour l'enseignement et l'encouragement de la langue française.

Les jeux de société se composent de différents éléments, entre eux, les buts, les règles, le matériel à utiliser, les interactions et la participation des joueurs. Malgré ces critères, qui peuvent être considérés comme des caractéristiques qui font du jeu une activité standardisée, pas libre et très réglementée ; les jeux de société font partie d'une activité qui procure du plaisir aux élèves, qui est complètement sociale, car ils ont besoin d'un minimum de deux joueurs pour le pratiquer, et qui permet de la coopération et construction du savoir, puisqu'ils demandent l'interaction entre les élèves.

Par contre, les jeux de société obligent les élèves à interagir pour atteindre les objectifs fixés du jeu, et à son tour, cette interaction permet aux élèves de discuter de nombreux sujets qui sont déjà établis ou qu'ils soulèvent eux-mêmes. Pour cette raison, ce type de jeu s'avère une stratégie adéquate pour l'encouragement de la langue française centrée sur les cultures propres des élèves.

D'ailleurs, les jeux présentent différentes fonctions mentionnées par Silva (2008), cité par Douangdara (2015) : la socialisation, l'interaction authentique, la mise en œuvre de stratégies, le développement langagier et cognitif et la motivation. Tout d'abord, le jeu dans l'enseignement des langues fait partie d'une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux en utilisant la langue cible (la langue française) dans le but de réaliser une tâche établie. Cette stratégie permet aux élèves de s'exprimer avec l'autre en discutant leurs points de vue et idées. En second lieu, c'est l'interaction authentique, car les jeux permettent aux élèves d'utiliser la langue comme moyen d'interaction en classe de

langue. À savoir, ils vont s'exprimer et communiquer avec les autres en utilisant uniquement la langue cible. En troisième lieu, c'est la mise en œuvre de stratégies, car pendant le jeu, les élèves doivent mettre en œuvre différentes stratégies pour bien développer la tâche fixée. Ces stratégies seront des décisions à prendre individuellement ou ensemble, en respectant les règles du jeu et de la classe, c'est-à-dire, l'usage exclusif de la langue cible. En plus, avec la mise en œuvre des stratégies, les élèves seront plus concentrés et attentifs dans les activités, ce qui favorise leur apprentissage du français. Après, c'est le développement langagier et cognitif, puisque dans le développement des jeux, les élèves vont perfectionner leur langage dans la perspective de la pratique, et, en même temps, nous espérons qu'ils développeront des nombreux aspects cognitifs comme l'intelligence, l'observation, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse. Finalement, la motivation est l'un des aspects les plus recherchés par les chercheurs et les enseignants. Avec le jeu, les élèves pourront possiblement trouver du plaisir à apprendre le français, ils seront plus attentifs et concentrés dans les différentes activités demandées, ce qui favorisera l'apprentissage et la mémoire chez eux.

La ludification

La proposition initiale de ce projet était centrée principalement sur l'apprentissage dans un contexte en présentiel. Néanmoins, la situation liée à la crise sanitaire de la COVID-19 nous a fait repenser la proposition en étant obligés d'alterner les sessions en classes virtuelles et présentiels dans lesquelles le jeu avait un rôle très important, c'est pour cela que non seulement les jeux proposés étaient développés dans un contexte présentiel mais aussi sur des plateformes virtuelles. Par conséquent, cette situation a mis en évidence le concept de la ludification ou gamification qui selon Perdomo (2019) est une des stratégies pédagogiques contemporaines qui a obtenu petit à petit plus d'importance dans l'enseignement des langues étrangères. Dû à la rapide évolution de la technologie et l'informatique, la ludification devient un outil pédagogique très utilisé dans l'actualité. Ce

type de stratégie permet aux enseignants de créer des ambiances virtuelles plus décontractées et motivantes pour les élèves. Selon Taieb Benabbas, F. (2019) l'apprentissage par les jeux motive l'apprenant et augmente sa participation en favorisant le processus d'assimilation et en lui permettant d'apprendre en s'amusant. Elle caractérise la gamification comme l'utilisation des techniques, des mécanismes et des éléments de jeu dans un contexte qui ne relève pas du jeu afin de motiver et d'impliquer les personnes pour une atteinte rapide et effective des objectifs d'apprentissage.

Proposition

Cette proposition est divisée en trois étapes qui sont proposées afin que les élèves aient un apprentissage progressif tout au long du projet.

La première est *l'étape de la reconnaissance de groupe*. Dans celle-ci, les élèves auront une première approche au programme que nous allons développer pendant tout le cours en sachant les thématiques proposées; en plus, ils auront une première approche des bases de la langue. C'est pour cela, que dans cette étape nous allons mettre l'accent autour de trois unités de travail.

En premier lieu, nous avons la reconnaissance du groupe dans laquelle nous allons faire un premier diagnostic à propos des expériences des élèves dans l'apprentissage d'une langue étrangère et à propos de leurs attentes par rapport au cours; de cette manière, nous connaissons les centres d'intérêt des élèves. En deuxième lieu, nous allons nous centrer sur la quotidienneté des élèves, dans laquelle nous travaillerons des sujets de base de la langue française. Par la suite, les élèves apprendront à se présenter, à parler d'eux-mêmes et de leur famille; nous connaissons la routine quotidienne de chacun et nous parlerons des occupations les plus représentatives du village. Et finalement, nous avons l'unité de travail centré sur la quotidienneté d'autres cultures. Dans cette partie, nous allons travailler sur des sujets qui

nous permettent de comparer la vie quotidienne dans d'autres cultures et la vie quotidienne des élèves, afin que nous puissions travailler sur des thématiques telles que le climat, la nourriture, les vêtements, les lieux touristiques, etc.

La deuxième est *l'étape de la reconnaissance de soi-même*, dans laquelle nous allons nous concentrer sur les aspects de la réalité des élèves. De cette manière, la première unité de travail est la reconnaissance des qualités en travaillant la description physique et psychologique des élèves. La deuxième unité parlera des caractéristiques des autres afin de pouvoir reconnaître les personnalités de chacun et comprendre leurs particularités individuelles, ce processus leur permettra de se distinguer comme des individus qui respectent le contexte de l'autre et de soi-même. Finalement, il est aussi important d'approfondir dans l'apprentissage de leur contexte commun avec lequel ils identifient les caractéristiques du village et des connaissances culturelles des lieux de la ville et des activités courantes que la population fait souvent en permettant de réfléchir sur les caractéristiques propres des habitants de Cucunubá.

Finalement, la troisième est *l'étape d'appropriation de la langue et la représentation de l'identité culturelle*, pendant laquelle nous mettrons l'accent sur les aspects culturels et le contexte authentique des élèves afin de commencer la construction et le développement du jeu de société créé par eux. Par la suite les thématiques à travailler seront vers des aspects comme les traditions culturelles, les événements historiques du village, les lieux les plus importants de Cucunubá, et les légendes les plus connues par les habitants. De façon que, les expériences et les connaissances recueillies par les élèves se reflètent dans le jeu de société construit comme ce produit authentique que les élèves montreront aux autres.

Étapes de l'intervention

<i>Activité</i>	<i>Développement</i>	<i>Objectifs</i>
<i>Première étape - reconnaissance de groupe</i>		
<i>Reconnaissance de groupe</i>	Ce cours sera un cours de présentation des élèves et des stagiaires. Ici, celles-ci présenteront le programme aux élèves. De plus, ce sera une étape de connaissance du côté des enseignantes et de cette façon faire un diagnostic.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Décrire la réalité des élèves. 2. Décrire leurs goûts 3. Connaître leurs centres d'intérêt.
<i>Présentation de la quotidienneté des élèves</i>	Ensuite, l'activité centrale de l'unité de travail sera dirigée vers la quotidienneté. Les élèves réfléchiront à ce qu'ils réalisent dans leurs journées et celles de leurs parents. Ils devront réfléchir à la manière dont les personnes dépensent le temps dans leur village.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Présenter leur contexte de vie. 2. Réfléchir sur leur vie et comment ils utilisent le temps. 3. Recueillir des images ou photos qui représentent leur vie quotidienne.
<i>Présenter des activités quotidiennes d'autres cultures</i>	Durant cette thématique les élèves auront l'opportunité d'observer la vie quotidienne des autres élèves dans le monde francophone et comparer leur vie quotidienne avec celles des étrangers.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observer la vie des autres, l'expliquer et trouver les différences et similitudes. 2. Participer oralement dans la classe. 3. Reconnaître le vocabulaire de la vie quotidienne.
<i>Deuxième étape - reconnaissance de soi même</i>		
<i>Reconnaître mes qualités</i>	Activité associée aux valeurs de la personne, avec laquelle ils pourront identifier leurs qualités et faiblesses en parlant de leurs personnalités.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réfléchir sur la personnalité de chacun. 2. Reconnaître le vocabulaire des adjectifs.
<i>Observer les caractéristiques des autres.</i>	Avec les copains, ils pourront décrire les autres, identifier leurs caractéristiques et particularités. Ils pourront aussi comprendre les différences ou similarités qui existent entre eux.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconnaître l'autre. 2. Identifier et comparer les particularités de chaque élève. 3. Créer un contexte de respect et de compréhension de soi-même et de l'autre.

<i>Reconnaître les particularités de la population de la ville</i>	Durant cet espace, les élèves réfléchiront et identifieront les caractéristiques de la population du village, comment ils voient le village et quels sont les points positifs et négatifs de leurs concitoyens.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifier les caractéristiques de leur contexte. 2. Réfléchir sur les points positifs et négatifs selon eux.
<i>Troisième étape - appropriation de la langue et représentation de l'identité culturelle</i>		
<i>Connaissances de la ville</i>	Expression libre des opinions variées à propos de leur village. Ils pourront dire et parler de toutes leurs connaissances empiriques du village, de sorte que nous puissions faire un diagnostic de leur identité culturelle.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exprimer l'opinion propre à propos d'un sujet de leur réalité. 2. Réaliser un diagnostic du niveau d'identité culturelle.
<i>Événements et lieux historiques</i>	Les élèves feront un recueil des événements importants et des lieux insignes du village. Dans la classe les élèves feront des descriptions de chaque lieu et événement en expliquant l'importance pour eux et pour le village.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promouvoir la production orale à propos de la réalité des élèves. 2. Reconnaître des éléments culturels avec lesquels ils puissent se sentir identifiés.
<i>Les histoires mythiques</i>	Dans cette leçon les élèves auront parlé auparavant avec leur famille ou grands-parents à propos d'histoires typiques ou des légendes connues largement par le village, afin de les partager avec leurs camarades et les stagiaires.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promouvoir la transmission de la connaissance culturelle. 2. Développer leur compétence communicative en parlant des histoires du village.
<i>Les traditions culturelles</i>	Ensuite, les élèves feront une recherche à propos de traditions culturelles et les partageront avec leurs camarades. De cette manière, ils pourront identifier les éléments principaux qui caractérisent la culture Cucunubense.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promouvoir la connaissance culturelle et la recherche autonome de la tradition. 2. Parler des aspects culturels afin de reconnaître les éléments avec lesquels ils s'identifient.
<i>Recueil des expériences</i>	Dans ces leçons les élèves renforceront les thématiques travaillées pendant l'étape, afin de les réviser et de suivre leur processus. En plus, ils nous partageront leurs avis par rapport aux expériences obtenues en relation avec la création du jeu de société et les activités centrées sur leur culture	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réviser les connaissances des élèves apprises pendant l'étape. 2. Réfléchir à partir des activités proposées autour de leur culture propre.

	propre.	
<i>Développement et création d'un jeu de société</i>	Durant ce processus les élèves apporteront leurs idées afin de construire le thème du jeu de société, les règles, les instructions, les questions et défis et tous les éléments associés à leur propre culture. Les élèves auront aussi le devoir de montrer à travers le jeu leur identité culturelle à tous ceux qui pourraient participer un jour au jeu. Il sera aussi important d'apporter au matériel didactique avec lequel les élèves pourront pratiquer le français en parlant de leur culture et en la montrant aux autres.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promouvoir les connaissances de la culture propre. 2. Apporter leur contribution à la création du jeu de société. 3. Parler de leur propre culture. 4. Promouvoir la créativité et l'identité culturelle.
<i>Présentation de jeu de société</i>	Le jeu de société culturel sera mis en place dans le cours, en expliquant son origine, ses caractéristiques et ses règles. Les élèves pourront le jouer dans la classe et exprimer leurs opinions à propos de l'impact de cette stratégie dans leur apprentissage.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promouvoir la production orale spontanée et la mise en place des connaissances préalables de la langue et de leur culture à travers le jeu créé.

Analyse de résultats

Considérant la proposition initiale de notre projet, elle était conçue comme un projet d'innovation pédagogique et didactique, grâce aux modalités que l'université Pédagogique Nationale a proposé afin de surmonter les difficultés éducatives causées par l'urgence de santé publique de la COVID-19. De cette manière, nous avons décidé de proposer un projet pour un groupe d'élèves qui ne faisaient pas partie de l'éducation formelle. Ce groupe d'élèves a eu l'opportunité pour la première fois de découvrir la langue française en prenant la décision de participer librement à ce projet. Pour cette raison, nous avons proposé un projet 100% présentiel qui était un espace hors du commun, surtout dans la situation qui se présentait dans leurs institutions éducatives comme conséquence de la contingence de la COVID-19. Néanmoins, les restrictions au niveau de mobilité ont empêché de réaliser le cours

complètement en présentiel, ce qui a provoqué de repenser la proposition en considérant une modalité d'alternance dans laquelle il y aurait une session virtuelle et une session en présentiel par semaine.

Comme effet de cette proposition, nous avons analysé les catégories concernantes et finalement, obtenus les suivants résultats:

Analyse des catégories

Production des énoncés en langue française (PDELF)

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories
Production orale en français	Production des énoncés en langue française	<ul style="list-style-type: none"> ● Ils peuvent parler d'eux-mêmes ● Ils peuvent établir des petits dialogues avec les autres 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prononciation ● Utilisation du lexique adéquat ● Utilisation des structures adéquates ● Dynamisme du présentiel ● Participation
Instruments de collecte de données		<ul style="list-style-type: none"> ● Grille d'observation ● Révision du processus ● Réflexion du processus 	

Cette catégorie nous a permis d'observer la production orale en français en tenant compte du contexte authentique. De cette manière nous voulons approcher les élèves à la langue française plus oralement en leur permettant de parler d'eux-mêmes et commencer à établir des dialogues simples entre eux. Pour cette raison, la plupart des activités en classe ont été axées sur la possibilité de parler ou bien produire des énoncés simples en français dans un premier temps. Ceci a permis de développer la compétence communicative des élèves et l'apprentissage d'une langue étrangère centré sur la communication et la relation avec leur

contexte, contrairement à une approche plus grammaticale. Dans le processus pendant toutes les étapes, la vision de la production orale a été axée sur la production spontanée, néanmoins, ceci a été l'un des plus grands défis en reflétant la difficulté pour les élèves de produire un discours complexe et cohérent. D'autre part, à la fin du processus, les élèves produisaient des énoncés en français plus adéquatement, en tenant compte la prononciation, la grammaire et le vocabulaire approprié. Néanmoins, ceci ne représente pas la capacité réelle d'expression orale car ceci démontre plutôt la prononciation et la compréhension d'un sujet spécifique.

Résultats

En ce qui concerne la *prononciation*, nous pouvons remarquer l'avance des élèves pendant tout le projet. Au début du cours, il a été évident l'influence de la langue maternelle des élèves dans la prononciation des mots et des phrases en français. Les élèves associaient la langue française avec la langue espagnole, et parfois cela leur a permis de mieux retenir quelques mots. D'autre part, il est important de remarquer que la prononciation a posé des inconvénients, car les élèves ont commencé à prononcer comme ils lisaient les mots en espagnol. Après, au fur et à mesure du cours, nous avons observé que les élèves ont été plus conscients de la prononciation, en tenant compte des sons nasaux, des sons muets et des combinaisons de la langue française qui n'appartiennent pas à l'espagnol.

Par rapport à *l'utilisation du lexique et des structures adéquates*, il est important de remarquer que la grammaire est un élément essentiel pour l'apprentissage de la langue. Néanmoins, pour nous, le but était l'apprentissage des structures grammaticales implicitement, en montrant des exemples dans différentes situations liées au contexte authentique. Cependant, pour les élèves, ceci a été un défi difficile à affronter car pour eux le fait de ne pas avoir des explications explicites des règles grammaticales les confondaient davantage. Dans les résultats des révisions pendant le projet, ils ont trouvé des difficultés avec les structures grammaticales et l'orthographe, car nous avons mis l'accent surtout sur le

niveau oral de la langue. À propos du lexique, nous avons mis en valeur le vocabulaire associé avec leur contexte individuel et culturel, ainsi que la comparaison avec d'autres cultures.

Finalement, concernant le *dynamisme du présentiel et la participation*, nous pouvons voir que les deux sous-catégories vont de pair, puisque nous avons perçu que pendant les cours virtuels, les élèves ne participaient pas généralement de la même manière que dans les cours en présentiel. Ce dynamisme du présentiel a permis une meilleure participation des élèves qui se sont montrés plus à l'aise et actifs pendant ce type de classes en encourageant la production orale avec les stagiaires et leurs camarades.

Compréhension orale (CO)

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories
Production orale en français	Compréhension orale	<ul style="list-style-type: none"> • Ils peuvent suivre des instructions • Ils peuvent reconnaître des mots et des idées générales 	<ul style="list-style-type: none"> • Identification des instructions • Compréhension des idées principales
Instruments de collecte de données		<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Révision du processus 	

Cette catégorie nous a permis d'observer comment les élèves ont développé petit à petit une habileté de compréhension orale plus significative pendant tout le projet. Durant le processus nous avons comme objectif d'encourager les élèves à comprendre de plus en plus le français à l'oral. C'est pour cela que les instructions devaient être données dans la langue cible afin qu'ils identifient plus de vocabulaire, des structures et des idées principales.

Résultats

En ce qui concerne *l'identification des instructions en français*, les élèves ont démontré qu'à travers la répétition dans chaque classe, ils ont compris des instructions

simples pour développer les activités en classe virtuelle et en présentiel. Ceci a démontré que l'utilisation de la langue orale par les stagiaires durant les cours a été essentielle pour créer une ambiance favorable pour la compréhension orale. Le fait de donner les instructions et les explications en français a fourni les élèves avec des situations plus proches de la langue et leur a donné un espace où ils pouvaient écouter souvent plusieurs expressions.

Par rapport à la sous-catégorie de la *compréhension des idées principales*, il a été remarquable que, malgré les difficultés qu'ils ont parfois en parlant ou en écrivant, ils atteignent à comprendre la signification des énoncés et du vocabulaire utilisé en classe. En plus, ils ont démontré leur capacité pour se comprendre entre eux-mêmes avec des situations simples comme des descriptions et quelques instructions basiques. Finalement, il faut souligner que la langue maternelle est très présente, car même s'ils démontraient comprendre, au moment ils devaient parler, ils se sentaient inquiets et ils préféraient ne pas participer, ou répondre en espagnol.

Découverte de la grammaire (DG)

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories
Production orale en français	Découverte de la grammaire	<ul style="list-style-type: none"> ● Ils peuvent reconnaître la grammaire implicite ● Ils peuvent utiliser des structures grammaticales dans la production orale, surtout en parlant de leur culture et d'eux- mêmes 	<ul style="list-style-type: none"> ● Grammaire implicite
Instruments de collecte de données		<ul style="list-style-type: none"> ● Grille d'observation ● Révision du processus ● Réflexion du processus 	

Cette catégorie nous a permis de voir comment les élèves découvraient les aspects grammaticaux différemment à la manière dont ils se sont habitués. L'objectif principal a été

l'utilisation des structures grammaticales dans la production orale. Cette stratégie a été axée sur l'appropriation de la grammaire implicitement, cela veut dire que l'approche ne se ferait pas à travers l'explication des règles fixes mais surtout à partir de l'utilisation dans le contexte et des exemples spécifiques. Cette stratégie de travailler la grammaire implicite a encouragé les élèves à identifier des similarités et récurrences dans les structures grammaticales par eux-mêmes et à prendre un rôle plus actif dans leur processus d'apprentissage.

Résultats

En ce qui concerne l'apprentissage d'une langue étrangère, la grammaire est un élément essentiel qui a été utilisé dans la classe comme le centre de la méthodologie par les professeurs. Néanmoins, pour nous, il a été important de la faire découvrir implicitement, en montrant des exemples dans différentes situations. Pour les élèves ceci a été un défi difficile à affronter car pour eux le fait de ne pas avoir des explications explicites des règles grammaticales les confondaient davantage. Il est important de signaler que l'approche à la grammaire s'est faite à partir de la compétence orale de la langue et ceci a eu un impact moins performant sur la compétence écrite, y compris l'orthographe.

D'après, le diagnostic, les élèves exprimaient leurs difficultés avec les cours trop théoriques qui étaient souvent développés à partir des guides à compléter. Néanmoins, durant les premières activités de réflexion, ils ont exprimé leur besoin d'une approche plus directe avec les sujets grammaticaux. C'est pour cette raison, que durant la deuxième et troisième étape nous avons décidé d'ajouter plus d'éléments grammaticaux avec la même approche implicite mais cette fois en parlant de la grammaire directement. Cette divergence d'opinions peut représenter leur conflit avec les changements trop radicaux envers la méthodologie de la classe qui a été très différente à celle qu'ils ont vécu de l'anglais, surtout avec l'utilisation de la grammaire implicite et des situations associées avec leur contexte habituel.

Apprentissage par le jeu (APJ)

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories
Jeux de société	Apprentissage par le jeu	<ul style="list-style-type: none"> ● Ils peuvent utiliser la langue française spontanément et collaborativement au moment du jeu ● Ils se sentent motivés et ils peuvent apprendre en étant dans un milieu agréable et détendu ● Ils peuvent découvrir la langue française à travers les jeux de société 	<ul style="list-style-type: none"> ● Coopération ● Concurrence ● Participation ● Ambiance de la classe
Instruments de collecte de données		<ul style="list-style-type: none"> ● Diagnostique ● Grille d'observation ● Réflexion du processus 	

Cette catégorie nous a laissé voir comment les élèves découvraient différents aspects de la langue française en s'amusant et partageant avec leurs camarades. Les jeux de société proposés en classe se caractérisaient par l'approche au contexte authentique des élèves et aux aspects oraux de la langue française, ce qui a facilité que les élèves se concentraient davantage sur le développement de leurs compétences communicatives. De la même manière, ces jeux proposés leur ont permis de renforcer le vocabulaire et les thématiques travaillés en classe dans une ambiance d'apprentissage décontractée, donc agréable. D'autre part, ce type de stratégie a permis que les élèves consacraient davantage du temps pour étudier les thématiques travaillées en classe et que nous les constatons à travers des jeux de société comme outil d'évaluation.

Résultats

En ce qui concerne la sous-catégorie de *la Coopération*, l'apprentissage par le jeu a

fourni la classe d'un esprit d'équipe. Dans les activités créées à partir de jeux, la plupart des élèves se sont montrés collaboratifs envers leurs camarades. Ils ont exprimé leur besoin d'interaction dans la classe entre eux et il a été évident que la coopération a été moins présente dans les classes virtuelles.

Il est aussi important de remarquer que les élèves ont apprécié plus les activités coopératives car ils associaient le jeu avec l'amusement et la socialisation avec leurs camarades. En plus, ils croyaient qu'ils apprenaient mieux quand ils ne s'ennuyaient pas. D'autre part, il a été évident que *la participation* des élèves a été plus remarquable dans les classes présentielles où nous avons mis en place les jeux de société en proposant un travail coopératif.

Par rapport à *la concurrence*, nous avons observé que la mise en place de jeux de société en classe conduisait à celle-ci. Bien que les jeux de société aient permis aux élèves de partager ensemble avec leurs camarades, ces jeux ont encouragé aussi l'envie de gagner et de vaincre leurs camarades en montrant toutes leurs connaissances acquises. Pour cette raison, quelques élèves ont eu tendance à se décourager quand ils ne réussissaient pas ou quand ils ne se rappelaient pas du vocabulaire. De la même manière, ils nous ont exprimé que quand ils ne comprenaient pas complètement une thématique, c'était difficile pour eux de jouer, ce qui a fait que l'apprentissage par le jeu soit considéré parfois comme moyen d'évaluer leurs connaissances.

Finalement, la sous-catégorie de *l'ambiance de la classe* a démontré l'importance des jeux de société dans la classe afin de créer une ambiance favorable pour la découverte et l'apprentissage d'une langue étrangère. Pour eux, l'utilisation des jeux en classe de français leur a permis de mieux comprendre les thématiques travaillées et d'apprendre plus agréablement.

Création de jeux de société (CJS)

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories
Jeux de société	Création de jeux de société	<ul style="list-style-type: none"> ● Ils proposent des idées créatives pour aider à la construction du jeu de société ● Ils participent à la création coopérative ● Ils montrent leurs opinions à propos de leur culture à travers la construction du jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Apprentissage situé ● Créativité ● Partage des idées culturelles
Instruments de collecte de données		<ul style="list-style-type: none"> ● Grille d'observation ● Réflexion du processus 	

Dans cette catégorie, nous avons observé comment les élèves ont mis en pratique les connaissances apprises pendant toutes les étapes, ainsi que leurs expériences en apprenant une langue étrangère à travers le jeu. Ceci, afin de créer un jeu de société qui reflétait leur processus d'appropriation de la langue française et de l'identité culturelle travaillée pendant le cours. De cette manière, la création d'un jeu de société a été une stratégie qui nous a permis de renforcer le processus d'apprentissage des élèves dès une approche collaborative et participative, dans laquelle les élèves ont construit conjointement de nouvelles connaissances à partir de celles qu'ils avaient davantage.

Résultats

En ce qui concerne la sous-catégorie de *l'apprentissage situé*, nous avons observé que la création d'un jeu de société propre a permis aux élèves de nourrir leur vocabulaire et de faire un processus de révision qui impliquait se rappeler de connaissances dès la première étape du cours. D'autre part, nous avons remarqué que cette proposition s'agissant de la création du matériel axé sur le contexte authentique des élèves, c'est pourquoi il a été

gratifiant de voir que les élèves ont apporté beaucoup d'idées et d'expériences par rapport à l'aspect culturel. En plus, ils ont exprimé qu'ils se sentaient inclus dans le projet car leurs idées ont été prises en compte, faisant de la création du jeu une activité collaborative et participative. Finalement, ils ont même exprimé leur bonheur d'apprendre en peu plus de leur village.

Par rapport à *la créativité*, nous avons mis en place des cours qui avaient comme objectif de permettre aux élèves la création de leur propre jeu de société. C'est comme cela que petit à petit, les élèves ont apporté énormément d'idées en relation avec chaque aspect du jeu, comme, le type de jeu, le thème et la mécanique de jeu ainsi que les défis, les questions, et même les dessins pour créer les personnages du jeu. De ce fait, c'est eux qui ont décidé tous les éléments qui entourent le jeu et même l'impact qu'ils veulent faire aux autres au moment qu'ils aient l'opportunité de jouer leur jeu de société.

Finalement, concernant la sous-catégorie de *partage des idées culturelles*, il est important de remarquer le désir des élèves de faire connaître leur culture devant les autres. C'est pour cela que le jeu de société conçu par eux a été axé sur la représentation des aspects les plus significatifs du village de Cucunubá comme les traditions, les connaissances générales, les activités culturelles et même leur identité. Par conséquent, nous avons dû proposer des activités davantage dans lesquelles les élèves pouvaient parler et reconnaître en français des aspects culturelles du village, afin de se réappropriier de ces éléments et les inclure dans le jeu.

L'investissement (INV)

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories
------------------------	-----------------------------	--------------------------	------------------------

Jeux de société	Investissement	<ul style="list-style-type: none"> ● Ils montrent de l'intérêt pour les activités, ils sont motivés et ils sont capables de communiquer avec les autres et avec les stagiaires sans hésiter 	<ul style="list-style-type: none"> ● Motivation ● Intérêt ● Travail autonome ● L'assiduité ● Développement des activités
Instruments de collecte de données		<ul style="list-style-type: none"> ● Diagnostique ● Grille d'observation ● Révision du processus ● Réflexion du processus ● Suivi de processus 	

Dans cette catégorie, nous avons pu observer la motivation des élèves à partir de jeux de société dans la classe lorsque nous les avons encouragés et permis de développer un intérêt réel envers le projet et l'apprentissage de la langue française. Bien que les jeux de société comme stratégie soient créés afin d'encourager les élèves et les motiver, il est aussi important de remarquer qu'autour du projet il existe d'autres éléments qui ont démontré aussi l'investissement des participants. Parmi, ces éléments nous pouvons trouver la participation, l'assiduité, le développement des activités et le travail autonome.

Résultats

Par rapport à *la motivation et l'intérêt*, nous avons remarqué dès la perspective des élèves, leur intérêt par les activités pratiques et les cours dynamiques, dans lesquels ils ont participé activement et mis en place leurs connaissances. Ce facteur a été l'un des aspects qui ont été pris en compte pour le développement du cours, afin que notre proposition, basée sur les jeux de société, réponde à ces intérêts. De cette manière, à partir des réflexions des élèves, nous avons pu observer que notre stratégie leur a permis de mieux comprendre les thématiques travaillées en classe et d'apprendre agréablement, voire dans une ambiance décontractée, puisqu'ils nous ont raconté comment ils se sentaient pendant le cours, en associant le bonheur à la motivation pour leur processus d'apprentissage.

Concernant la sous-catégorie de *travail autonome*, petit à petit l'importance de cet aspect est devenue visible et nous avons perçu l'investissement chez les élèves. Celui-ci a été observé à travers la réalisation des activités proposées en classe et des activités périscolaires, y compris les activités et les jeux en présentiel. Nous avons observé les élèves qui consacraient du temps pour étudier les thématiques travaillées afin de participer activement, et ceux qui faisaient seulement les activités générales de la classe. En plus, la différence entre ces deux types d'élèves est devenue claire en contrastant leur processus, car les résultats ont été plus favorables pour ceux qui investissaient du temps pour effectuer un travail autonome.

En ce qui concerne *l'assiduité*, il est évident que la participation récurrente dans les cours représente leur niveau d'intérêt et d'investissement avec leur processus. Durant les premières étapes nous avons eu une variation remarquable en termes de participants. Au début du cours, nous avions 25 élèves inscrits mais avec le temps la quantité des élèves a diminué considérablement. Au contraire, nous avons fini le projet avec seulement 8 personnes. D'autre part, il est évident que ceux qui sont venus en classe plus souvent ont obtenu de meilleurs résultats dans les révisions du processus et ont démontré plus d'engagement que ceux qui ne sont pas venus à toutes les classes.

Finalement, par rapport au *développement des activités*, nous avons remarqué l'engagement des élèves dans leur processus d'apprentissage. Cependant, les activités individuelles en classe virtuelle qu'ils devaient réaliser ne sont pas toujours complétées par tous les élèves. L'une des raisons, c'est l'assiduité de certains élèves qui n'était pas constante, et d'autre part, les problèmes de connexion qui empêchaient la participation totale des élèves. Néanmoins, les élèves qui ont eu des difficultés, mais qui continuaient à développer les activités en classe et les activités périscolaires, étaient ceux qui étaient vraiment engagés dans leur processus d'apprentissage. De cette manière, nous avons observé qu'il y avait cinq élèves dont l'effort a été remarquable, car ils ont accompli complètement toutes les activités

proposées et ont montré leur investissement durant le projet.

Apprentissage par les TICE (AT)

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories
TICE	Apprentissage par les TICE	<ul style="list-style-type: none"> ● Ils peuvent acquérir des compétences communicatives plus dynamiquement ● Ils participent à la mise en place des jeux virtuels ● Ils utilisent leurs connaissances acquises dans le développement de jeux virtuels ● Ils sont capables d'interagir activement dans les classes en distanciel ● Ils se sentent à l'aise avec l'utilisation de ressources numériques 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilisation de la langue ● Utilisation des plateformes virtuelles ● Difficultés de connectivité ● Ludification
Instruments de collecte de données		<ul style="list-style-type: none"> ● Grille d'observation ● Réflexion du processus ● Suivi de processus 	

Au début de la conception de ce projet, nous avons proposé des cours strictement en présentiel, car nous avons pensé que notre stratégie d'utiliser les jeux de société pour encourager la production orale en langue française se déroulerait mieux dans un contexte présentiel. Néanmoins, à cause de la contingence globale de la COVID-19, nous avons dû réenvisager notre projet en proposant une modalité d'alternance dans laquelle nous avons eu dans la semaine une classe en présentiel et une classe en distanciel. Pour cette raison, nous avons mis en place des plateformes virtuelles adéquates et des jeux adaptés aux ressources numériques pour le renforcement de l'apprentissage de la langue française. Ces stratégies ont l'objectif de permettre le développement des compétences communicatives des élèves dynamiquement, ainsi que le cours en présentiel, et d'encourager l'apprentissage à travers les jeux virtuels.

Résultats

Dans les résultats de la mise en place de cette proposition, nous avons pu observer qu'il y avait différents facteurs dont nous n'avons pas tenu compte au moment de changer le projet. Ces facteurs ont été mis en évidence en observant le développement de chaque cours virtuel.

En ce qui concerne la sous-catégorie de *l'utilisation de la langue*, nous avons observé que la participation s'est montrée limitée dans les cours virtuels pendant toutes les étapes, car les élèves ne participaient pas librement, ils attendaient qu'ils soient interrogés directement. Pour cette raison, l'interaction se déroulait principalement entre les stagiaires et les élèves, mais quand il y avait des activités entre eux ils n'interagissaient pas par volonté sinon ils attendaient la médiation des stagiaires.

Par rapport à *l'utilisation de plateformes virtuelles*, il a été évident la connaissance des ressources numériques par les élèves, ils se débrouillaient facilement avec les différentes plateformes en faisant les activités proposées et ils n'exprimaient pas des difficultés en les utilisant. D'autre part, les difficultés se concentraient sur des facteurs externes comme la connectivité, les coupures d'électricité et le manque des ressources numériques adéquates pour suivre correctement les cours. Ceci a représenté le plus grand défi dans le déroulement des cours, car à cause de ces difficultés nous avons observé une énorme diminution de l'assiduité au fur et à mesure du développement du projet.

La dernière sous-catégorie, *la ludification*, représente le défi le plus important en termes de méthodologie. Ceci nous a permis de connaître une autre manière d'enseigner laquelle nous encourage à tenir en compte l'innovation des stratégies d'apprentissage d'une langue étrangère. La stratégie centrale de notre projet, ce sont les *jeux de société*, ceux-ci étant conçus comme des ressources qui encouragent la production orale à travers l'interaction active entre les élèves. Néanmoins dans le cours virtuel, comme nous l'avons mentionné,

cette interaction a été difficile à atteindre. C'est évident que les cours en présentiel ont plus d'impact dans la production orale des élèves ; cependant nous croyons qu'il est possible de créer une ambiance virtuelle d'apprentissage en utilisant toutes les plateformes numériques éducatives qui nous offrent l'Internet. Nous sommes témoins des innombrables possibilités de créations d'activités didactiques, des jeux d'interactions et des différentes stratégies audiovisuelles créées par nous au cours du projet.

Culture propre (CP)

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories
Culture Propre	Prise de conscience de la culture régionale	<ul style="list-style-type: none"> ● Ils peuvent reconnaître des caractéristiques propres à leur culture ● Ils peuvent comparer leur culture avec d'autres cultures comme les cultures francophones ● Ils peuvent exprimer des connaissances à propos de leur culture 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identité ● Partage des idées culturelles
Instruments de collecte de données		<ul style="list-style-type: none"> ● Grille d'observation ● Révision du processus ● Réflexion du processus 	

Cette catégorie nous a permis de voir comment les élèves reconnaissent les caractéristiques les plus importantes de leur propre culture et comment ils les ont reliées avec l'apprentissage de la langue française. De cette manière, nous avons observé que l'inclusion des aspects culturels authentiques ont favorisé l'apprentissage de la langue étrangère significativement, car ils ont pu comparer leur culture et exprimer leurs opinions d'autres cultures, y compris les cultures francophones.

Résultats

En ce qui concerne la sous-catégorie de *l'identité*, nous avons remarqué l'importance de faire connaître d'autres cultures pour qu'ils soient conscients de la leur. De cette manière, il a été évident leur capacité de remarquer les différences de leur culture en parlant des aspects généraux comme les traditions, les coutumes, le climat, la religion et la nourriture. D'autre part, il est clair l'attachement des élèves aux traditions culturelles comme l'artisanat. Ils ont parlé de cet élément comme une tradition qui passe de génération en génération et qui les identifie comme habitants de Cucunubá. Par ailleurs, les élèves ont eu différentes opinions à propos de quelques situations qu'ils considéraient culturelles mais avec lesquelles ils ne se sont pas sentis identifiés, par exemple : la consommation de boissons alcooliques, le commérage, quelques événements traditionnels et même quelques histoires mythiques.

Par rapport à la sous-catégorie *partage des idées culturelles*, ceci a été évident à travers la création du jeu, dans lequel ils ont exprimé leurs idées par rapport aux traditions, aux lieux de Cucunubá, aux occupations les plus importantes, au quotidien des habitants et aux aspects généraux du village. De cette manière, les élèves ont mis l'accent sur les aspects les plus distingués de leur village afin de les faire connaître à travers le jeu qu'ils ont construit ensemble avec l'accompagnement des stagiaires.

Catégories émergentes

Dans la proposition de notre projet, nous avons prévu un nombre de catégories à observer et à analyser pendant le développement des classes et activités proposées. Néanmoins, au fur et à mesure, nous avons trouvé des éléments très importants à inclure dans notre analyse qui n'appartenaient à aucune catégorie déductive. De cette manière, des catégories émergentes, ou inductives, apparaissent en enrichissant notre analyse et proposition.

Avis sur la méthodologie (AC)

Pendant le processus de création du projet, un élément important a été le fait de vouloir changer quelques éléments du paradigme dit traditionnel d'une classe de langue étrangère. Néanmoins, nous avons remarqué à travers les instruments de collecte des données que pour les élèves la méthodologie de la classe d'après leur rôle en tant qu'élèves est indispensable pour avoir du succès pendant le processus d'apprentissage. Il est donc remarquable le fait que les élèves soient conscients des aspects qui sont défavorables pour la classe et qu'ils soient capables d'exprimer la manière dont ils préfèrent apprendre.

Ceci a été évident, car les élèves parlaient de la méthodologie de leurs professeurs dans la classe de langue étrangère à l'école. Il a été visible, la mauvaise relation qu'ils ont eu avec les classes théoriques et celles qui ont été dirigées à travers un atelier ou guide virtuel. De la même manière, ils n'aimaient pas les classes qui étaient basées seulement sur l'écriture et la grammaire. Il y avait différentes expériences selon l'école et le professeur, néanmoins, nous avons remarqué que les élèves préféraient les classes où les professeurs utilisent des ressources ludiques ou des stratégies comme la musique, les films et les jeux pour apprendre. Ainsi donc, ils croyaient que les classes avec ce type d'activités sont plus pratiques, dynamiques et favorables pour leur apprentissage.

Avis sur le rôle d'enseignant (ARE)

Le rôle du professeur a été un aspect très présent dans les instruments de collecte des données, mais que nous n'avions pas considéré à l'avance, dû au fait que nous nous sommes davantage centrées sur le rôle des élèves dans leur processus d'apprentissage. Néanmoins, depuis le diagnostic, ils ont exprimé leurs avis envers les caractéristiques qu'un professeur devrait absolument avoir. Par exemple, pour eux, il est très important que les professeurs soient aimables, patients, positifs au moment d'évaluer et avec une attitude de proximité

auprès d'eux. Également, durant les réflexions, ils ont mis l'accent sur le rôle des stagiaires en reconnaissant les différentes stratégies que nous avons utilisées, les facilités et l'aide que nous leur avons offertes, ainsi que l'accompagnement dans leur processus individuel.

Avis sur le rôle de l'élève (AREL)

Comme nous l'avons mentionné auparavant, le rôle des enseignants a été très évident durant le processus, néanmoins nous avons proposé une réflexion afin de connaître leur avis à propos du rôle de l'élève laquelle n'avait jamais été mentionnée. D'après ceci, selon les élèves, le rôle de chacun d'entre eux comprend différents aspects qui favorisent le meilleur déroulement durant le processus d'apprentissage. D'abord, ils parlaient du concept de la responsabilité dans différentes situations comme la responsabilité avec les activités proposées, la responsabilité de venir et participer dans la classe et de pratiquer quotidiennement. D'autre part, ils pensaient que l'attitude positive dans la classe apportait à un apprentissage plus dynamique et favorable pour tous les participants. Ensuite, il y a eu une élève pour qui les élèves doivent apporter 90% de disposition durant les classes et les stagiaires doivent guider le processus en apportant juste un 10% en contrepartie. Ce que nous avons constaté pendant tout le cours, attestant que c'est le rôle et l'engagement des élèves ce qui a plus de valeur dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

Avis sur l'apprentissage de la LE (ALE)

Pendant le recueil des données à travers les différents instruments de recherche, les élèves ont réfléchi à propos de leur parcours durant l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école. Ceci a démontré les différentes contraintes envers les méthodologies traditionnelles surtout en relation avec la langue anglaise qui est la seule de laquelle ils ont eu une approche au préalable. Cependant, ils ont été capables d'analyser leur contexte habituel de classe de

langue étrangère et grâce à cela ils ont exprimé leurs attentes et intérêts en découvrant une nouvelle langue étrangère.

Conscience de l'apprentissage propre (CAP)

D'autre part, dans cette catégorie de l'apprentissage d'une langue étrangère, nous avons trouvé que les élèves essayaient de montrer une conscience envers leur apprentissage, d'un côté ils expliquaient les difficultés qu'ils ont eu en apprenant une langue étrangère. Ils pensaient que les difficultés étaient centrées principalement autour de la prononciation. En plus, d'autres aspects à remarquer sont la compréhension de la langue, l'écriture, la peur de parler et de se tromper, l'apprentissage par cœur, l'intérêt et la motivation dans la classe. D'autre part, ils ont été capables de reconnaître la manière dont ils apprenaient le mieux comme les activités pratiques, les classes dynamiques et les activités ludiques, ainsi que le rôle du professeur dans la classe.

C'est comme cela, qu'individuellement, nous avons pu apprécier les différentes manières d'apprendre. Également, ceux qui nous ont exprimé leur besoin d'apprendre plus traditionnellement car ils affirmaient qu'ils profitaient de l'apprentissage centré sur la grammaire et l'orthographe. Au contraire des autres qui préfèrent apprendre dans une ambiance plus dynamique et amusante, ayant le jeu comme stratégie principale. D'autre part, il y a des élèves qui sont plus visuels et d'autres qui trouvent facile de mémoriser par cœur le vocabulaire et les thématiques travaillées.

La langue maternelle (LM)

L'utilisation de la langue maternelle par les élèves pendant tout le cours a été visible principalement dans les aspects formels de la langue tels que la production orale, la compréhension orale et la grammaire. Nous avons pu remarquer que comme ils sont des élèves débutants, ils faisaient souvent appel à l'utilisation de la langue maternelle,

principalement quand ils ne se sentaient pas à l'aise ou sûrs de s'exprimer en français. D'autre part, nous avons observé qu'il y avait des éléments qui étaient faciles à apprendre par les élèves grâce à la ressemblance entre le français et l'espagnol, ce qui leur a permis de mieux retenir le vocabulaire et les structures grammaticales du français.

Analyse à partir de la question de recherche

Par rapport à la question de recherche, nous avons relevé la manière dont les jeux de société ont permis d'encourager la production orale dans l'apprentissage de FLE. Du fait des résultats présentés ci-dessous, nous pouvons observer que :

Étant donné les résultats présentés, nous pouvons répondre à la question qui a mené à bon terme ce projet, laquelle est centrée sur le rôle du jeu de société dans l'encouragement de la production orale du FLE. Durant les mises en place de différents types de jeux de société nous avons observé comment les jeux de société proposent une ambiance d'interaction et de participation active entre les élèves favorisant l'utilisation de la langue orale et du lexique appris durant les classes.

Les jeux de société exposent les élèves aux situations dans lesquelles ils doivent mettre en pratique leurs connaissances pour acheter des propriétés et les négocier en utilisant le vocabulaire comme les chiffres, des différents verbes, et le lexique du jeu. Ou par exemple, ce type de jeux où les élèves doivent s'approprier d'un rôle et le personnifier, en utilisant la langue pour découvrir les intrus dans le village. Ainsi que les jeux qui exigent une pensée logique qui est encouragée par un mystère qui met les élèves dans une situation de découverte et de stratégie.

Ceci démontre ce que Silva (2008) a affirmé, en disant que le jeu dans l'enseignement des langues fait partie d'une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux en utilisant la langue cible (la langue française) dans le but de réaliser une tâche

établie. Cette stratégie permet aux élèves de s'exprimer avec l'autre en discutant leurs points de vue et idées et en participant de différentes situations communicatives.

Analyse à partir des objectifs de recherche

Concernant la recherche ici présentée et les attentes finales, nous avons constaté que l'influence des jeux de société dans l'encouragement de la production orale en langue française devient évidente lorsqu'on met en valeur le contexte authentique des élèves, ce qui permet de voir que:

Le rapprochement aux langues étrangères implique que les élèves soient exposés aux différents aspects de la langue. Néanmoins et d'après le concept de langue de Pierre Bourdieu (1972) qui dit que celle-ci construira le monde ou le monde se construira à partir de ce que la langue nous permet ; car elle s'avère l'outil le plus avancé que nous avons jusqu'à maintenant pour communiquer entre nous. Nous croyons que le jeu de société représente une stratégie très performante et communicative pour approcher les élèves dans un contexte oral. Comme a exprimé Agaësse (2009), les jeux de société font partie d'une activité qui procure du plaisir aux élèves, qui est complètement sociale, car ils ont besoin d'un minimum de deux joueurs pour le pratiquer, et qui permet la coopération et la construction du savoir, puisqu'ils demandent l'interaction entre les élèves. C'est pour cela que durant ce processus, les élèves ont participé à différents types de jeux de société dans lesquels ils ont essayé de parler dans des situations variées, de communiquer entre eux, de coopérer et de construire des situations communicatives centrées sur la langue orale.

Par rapport au suivi de processus des élèves, nous avons mis en évidence que l'aspect central qui a traversé le processus de chaque élève depuis le début jusqu'à la fin a été l'investissement qu'ils ont montré. Cet élément est devenu essentiel, puisque en ayant un groupe qui a décidé volontairement d'y participer nous avons eu des difficultés pour motiver

les élèves qui au fur et à mesure trouvaient des difficultés dans l'apprentissage du français et arrêtaient de participer dans le projet ; c'est pourquoi nous avons mis l'accent sur l'apprentissage lui-même comme objectif final et l'investissement personnel pour continuer avec le processus. Finalement, pour nous, la notion d'investissement a éprouvé des modifications dans le sens de donner un rôle plus actif aux élèves dans leur apprentissage et ne pas centrer la motivation sur les types d'activités que les professeurs proposent, mais surtout mettre en évidence les différentes qualités que les élèves et les professeur doivent montrer afin que tous les participants puissent vraiment être engagés dans le processus d'apprentissage. Ces qualités se centrent sur l'importance de la motivation personnelle, le temps investi à l'apprentissage, le compromis et la participation active pendant le développement des activités.

Depuis la conception de ce projet, nous avons envisagé l'apprentissage situé comme l'approche directrice de la proposition afin de travailler la culture propre des élèves, puisque comme Lave & Wenger (1991) ont affirmé, celle-ci favorise l'apprentissage d'une langue cible en tenant compte la participation en groupe et l'apprentissage à partir de la pratique elle-même. Bien que l'apprentissage situé soit conçu sur la participation légitime périphérique, où les élèves participent à des communautés de praticiens ; cette proposition a pris une direction vers l'aspect culturel de l'approche qui souligne l'apprentissage d'une langue étrangère en mettant en valeur les aspects culturels du contexte propre des élèves.

Analyse à partir des objectifs de la proposition

En ce qui concerne la proposition de cette recherche et les buts principaux de celle-ci, nous avons mis en évidence l'impact favorable des différentes stratégies et ressources employés pendant le développement des cours. Du fait les résultats ci-dessous présentés, nous pouvons observer que :

D'abord, la stratégie de cette proposition était conçue à partir des jeux de société que, comme nous l'avons mentionnés auparavant, ceux-ci ont permis d'encourager la production orale à travers l'interaction et la participation active des élèves. Néanmoins, nous n'avons pas seulement proposé le jeu comme médiateur durant les classes, mais aussi comme un projet de création et de construction d'un jeu de société fait par les élèves. Cette activité a permis que les élèves mettent en pratique le lexique et leurs connaissances de la langue apprises pendant le projet, afin de promouvoir leurs connaissances culturelles de leur village en faisant un processus de reconnaissance et d'appropriation de leur identité culturelle. Il est remarquable de noter que cette stratégie a approché les élèves vers un apprentissage plus significatif, car ils apprenaient en mettant en valeur leur contexte réel et en parlant des aspects culturels qu'ils identifiaient comme les plus importants pour les partager avec d'autres cultures.

D'autre part, pendant le développement de cette proposition d'innovation didactique et pédagogique, nous avons créé tout le matériel de la classe spécialement pour cette population. De cette manière, nous avons inclus petit à petit du lexique et des situations liées au contexte réel des élèves comme la routine quotidienne, en parlant des activités qu'ils font jour à jour et qui sont proches à leur réalité ; les occupations les plus courantes chez eux ; les expressions du climat qu'ils puissent associer selon la météo du village ; les prépositions en parlant des lieux typiques de Cucunubá, etc. Par la suite, le matériel créé reflétait le contexte authentique des élèves en faisant que l'apprentissage soit plus significatif et qu'ils puissent retenir facilement les nouvelles connaissances.

Et finalement, étant donné le type de proposition dans laquelle les ressources technologiques ont eu une place importante, nous avons créé du matériel pour les classes virtuelles durant lesquelles nous proposons des jeux virtuels, des présentations, des vidéos et des activités didactiques qui aidaient les élèves à comprendre plus facilement les thématiques grâce aux différents ressources audiovisuelles encourageant différentes compétences

linguistiques. Ce matériel a aussi permis d'octroyer aux élèves une plateforme virtuelle où ils pourront trouver une variété d'exercices qu'ils pourront utiliser à tout moment. Ce matériel avait comme objectif de motiver les élèves à réaliser un travail autonome de révision et d'apprentissage dans le confort de leurs maisons. Cependant l'utilisation de ces ressources ne peut pas être vérifiée d'une autre manière qu'avec les avances qu'ils présentaient ou pas durant les classes.

Conclusions

Lorsque nous avons proposé un projet d'apprentissage de FLE aux jeunes habitants de Cucunubá, ils se trouvaient dans un état de méconnaissance totale de la langue française, puisque la seule approche que les élèves avaient eue d'une LE jusqu'à ce moment-là était celle de l'anglais. C'est pourquoi, afin de générer une opportunité d'apprendre et découvrir cette nouvelle langue, nous avons créé une proposition où les jeux de société et l'importance de l'apprentissage, en tenant compte leur contexte authentique, étaient la stratégie pour apprendre significativement le français. Par la suite, et en tenant compte tout le long du projet, nous avons constaté que :

Nous avons mis en évidence le caractère contradictoire des attentes et nécessités des élèves à propos de la *découverte de la grammaire*. Il est remarquable que quand un groupe d'élèves est exposé à une nouvelle approche méthodologique, celle-ci étant très écartée de leurs cours habituels, ceci les mène à penser qu'ils ont besoin de revenir à l'approche traditionnelle centrée sur la grammaire, à laquelle ils s'étaient déjà habitués. Ce type de réactions démontrent l'importance de varier les méthodologies d'enseignement afin de ne pas classer les élèves dans une seule manière d'apprendre.

L'actuel déroulement des cours en distanciel causé par l'émergence sanitaire de la COVID-19 a mis en évidence des différentes difficultés concernant des aspects variés tant

pour les élèves que pour les professeurs. D'abord, il existe plusieurs limitations par rapport à l'accès aux ressources numériques et à une connexion stable d'internet. Dans notre cas spécifique, nos élèves habitent dans une zone rurale dans laquelle la connexion est souvent interrompue. Ceci est un reflet de la situation politique d'abandon que nous croyons que d'autres élèves pourraient aussi vivre à cause des conditions inégalitaires, voire d'exclusion, qui existent dans quelques zones un peu éloignées de notre pays.

Il est évident que durant le déroulement de ce projet les cours en présentiel ont eu plus d'impact dans la production orale des élèves car pendant ces cours les élèves se sont montrés plus actifs en participant plus librement. En plus, les cours avec cette modalité ont permis aux élèves d'interagir d'une meilleure manière avec les stagiaires et leurs camarades tout en ayant une communication plus directe, ce qui permet un accompagnement plus immédiat et spontané par les stagiaires.

Le progrès des élèves par rapport à la production orale est devenu évident en montrant que bien qu'au début du projet les élèves se trouvaient dans une étape de découverte de la langue pour une première fois, et ceci leur a posé quelques difficultés. Ils ont produit au fur et à mesure des phrases simples, chaque fois avec une meilleure prononciation. D'autre part, ils ont commencé à nommer les éléments de leur réalité et le fait d'enrichir leurs connaissances de lexique leur a permis de mieux s'exprimer et de créer des énoncés simples pour parler dans la classe.

L'investissement qu'ils ont montré a été un élément remarquable durant le processus d'apprentissage. Il a été conçu d'après une conception unilatérale dans laquelle le professeur créait tous les éléments nécessaires pour motiver les élèves à investir dans leur processus. Néanmoins, au fur et à mesure il est devenu clair que pour motiver les élèves afin qu'ils investissent dans leur apprentissage, le processus doit être bilatéral, car la motivation et l'intérêt vont plus loin que le fait de se sentir contents avec les activités à réaliser. Tant les

élèves que les stagiaires doivent participer à un processus d'investissement dans lequel les stagiaires proposent des éléments adéquats et performants pour la classe, mais aussi les élèves doivent être conscients de leur rôle, ce qui s'avère essentiel pour atteindre les buts d'apprentissage. C'est pour cela que la discipline, le travail autonome, l'assiduité, la participation active et l'intérêt forment des éléments impératifs pour parler d'un vrai investissement.

L'impact des jeux de société chez les élèves est plus évident quand ceux-ci sont mis en place dans le cours en présentiel, étant plus performants et significatifs que ceux que nous arrivons à proposer dans les classes virtuelles. D'abord, nous avons remarqué que ces jeux ont contribué à l'interaction et participation libre des élèves, en les motivant et les encourageant à atteindre une meilleure performance. D'autre part, il est important de souligner que, bien que les jeux virtuels n'aient pas le même impact que les jeux en présentiel, ceux-ci ont aussi joué un rôle important lorsqu'il s'agit de créer des espaces différents dans la modalité virtuelle, auxquels les élèves se sont habitués.

Les jeux de société ont été conçus, au début de cette proposition, comme une stratégie d'apprentissage de la langue française qui encourage la production orale. Néanmoins, au fur et à mesure de la mise en place du projet, nous avons découvert que le jeu a été un élément qui nous a permis d'observer l'avance et le processus des élèves. Pour cette raison, nous avons constaté que les jeux de société peuvent être considérés tant une stratégie d'apprentissage qu'un outil d'évaluation moins traditionnel, en permettant de renforcer et de mettre en pratique toutes les connaissances apprises par les élèves.

En ce qui concerne la proposition d'un projet de création d'un jeu de société par les élèves, il a été évident l'impact dans leur compromis quand ils se sentent inclus dans un processus de création. Il est remarquable l'envie des élèves de se faire écouter, afin d'apporter un élément de valeur qui peut démontrer leur culture aux autres en tenant compte

de leur réalité et tous les éléments qu'ils considèrent précieux par rapport à leurs origines.

La standardisation de l'éducation, en revanche, a mis des idées culturelles imposées qui n'ont aucune relation avec le contexte des apprenants d'une langue étrangère. Nous croyons qu'il est important d'inclure le contexte authentique des élèves, pour qu'ils sentaient que leur réalité a aussi de valeur et qu'ils puissent aussi faire des comparaisons objectives entre leur culture et celle des autres.

Limitations

Durant le développement de ce projet, nous avons pu noter différents aspects qui ont compliqué le déroulement de la recherche. Bien que la proposition ait apporté plusieurs éléments positifs, il a été aussi évident que durant un processus de recherche il existe des éléments variés qui apparaissent sans les avoir visés auparavant.

Tout d'abord, en ce qui concerne l'aspect pédagogique, nous avons remarqué des difficultés par rapport aux cours virtuels, lesquels ont été nouveaux pour les élèves, ce qui a posé des inconvénients principalement avec l'accès aux ressources technologiques et la connexion sur internet, puisque la plupart des élèves habitaient dans des zones rurales du village, ce qui a empêché la participation correcte et récurrente de plusieurs élèves. En plus, il a été évident le manque d'habitude à ce type de cours pour les élèves, c'est pourquoi il y avait des inconvénients pendant les cours, surtout au niveau de la participation et de l'ambiance. Du côté de la participation, nous avons observé que les élèves ne participaient pas librement, puisqu'ils attendaient toujours que nous leur demandions de le faire. Par conséquent, la production orale dans les cours virtuels n'était pas assez développée, et cela avait comme conséquence une ambiance moins active où les élèves se montraient timides en décidant de ne pas allumer la caméra. Par ailleurs, il y avait des élèves qui n'ont pas pu surmonter ces difficultés, et par conséquent, il y a eu une diminution remarquable dans l'assiduité des

élèves, car une partie d'entre eux n'ont pas pu accéder à une bonne connexion d'internet ou réussir à avoir les ressources adéquates pour continuer dans les cours.

Finalement, il y a eu des limitations par rapport à cette proposition en ce qui concerne la permanence de la population initiale jusqu'à la fin du projet, étant donné les conditions particulières de ce projet. Comme nous l'avons mentionné, ce groupe d'élèves a participé volontairement et cette proposition a été inscrite dans un type de cours périscolaire qui n'était pas associé à l'éducation formelle. Pour cette raison, les élèves n'avaient pas la motivation d'une évaluation quantitative ou bien d'une certification valide à utiliser pour leur futur parcours professionnel. Par conséquent, l'investissement montré a été l'un des éléments des plus remarquables de cette proposition, du fait que les élèves sont restés dans le cours plutôt à cause de leur envie d'apprendre une nouvelle langue.

Recommandations

D'après cette expérience de recherche pédagogique, nous pouvons mettre en évidence différentes situations à en tenir compte pour des futures recherches qui envisagent des objectifs similaires.

D'abord, par rapport au temps investi dans les cours offerts aux élèves. Il est important de mettre l'accent sur la durée et le niveau de rapprochement avec eux. Nous croyons que notre projet a eu plus de succès grâce à l'opportunité d'avoir établi une relation directe avec les élèves, à qui nous avons proposé un minimum de 4 heures de cours par semaine, mais nous croyons que pour fournir aux élèves plus d'éléments, il faudrait un investissement de temps plus important.

Ensuite, pour le processus de création du matériel didactique, il est nécessaire de mettre en évidence le temps qui est dépensé dès la préparation de la classe jusqu'à sa mise en place. De cette manière, une recommandation que nous avons pour futures recherches est la

consécration du temps pour l'élaboration et la préparation de chaque classe, puisque ceci est un travail dispendieux qui a besoin de temps pour la construction du matériel et des ressources qui enrichissent le processus d'apprentissage des élèves. Par la suite, nous croyons que le matériel à utiliser doit être partiellement élaboré avant la mobilisation de toute la proposition, en tenant en considération que ce matériel doit être flexible en cas des difficultés qui ne favorisent pas le bon développement de la proposition.

D'autre part, nous remarquons que pour mener à bien un processus d'apprentissage les élèves vont s'engager davantage dans un projet dans lequel ils se sentent inclus et que leurs idées soient respectées. C'est pourquoi pour nous il a été important de proposer la création du jeu pour fournir aux élèves plusieurs compétences dont : l'apprentissage coopératif, la mise en valeur de l'identité culturelle, la créativité et finalement et non moins important l'investissement dans leur propre processus d'apprentissage.

En outre, il faut souligner l'importance des propositions du FLE centrées sur le contexte. Nous recommandons d'approfondir dans l'enseignement du français moins stéréotypé et standardisé, mais plus basé sur la réalité des élèves en permettant une comparaison plus critique qui met en valeur leurs origines et encourage l'apprentissage significatif.

Finalement, nous croyons qu'il serait enrichissant de mettre en place cette même proposition avec un groupe d'un niveau de langue plus avancé, qui permette d'observer des résultats plus évidents par rapport à la production orale spontanée, qui seraient plus à l'aise en exprimant leurs idées par rapport aux aspects culturels, et qui ne seraient pas si conditionnés par leur niveau de langue.

Bibliographie

- Agaësse J. (2009). *Le jeu de société dans la classe de français langue étrangère*. Mémoire de master de didactiques des langues (mention FLE), Université catholique de l'Ouest et Université d'Angers.
- Agaësse, J. (2017). *Les jeux de société et la didactique des langues : À vous de jouer !* Revue japonaise de didactique du français : Université de Tokyo.
- Beaud, Stéphane, et Weber, Florence. (1998). *Guide de l'enquête de terrain*. Paris : La Découverte.
- Bourdieu Pierre. (1972). *Esquisse d'une théorie de la pratique*. Genève, Droz.
- CECR. (2000). *Un cadre européen de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*.
- Côté et Tardif. (2011). *Élaboration d'une grille d'évaluation : Atelier pédagogique à l'intention des enseignants universitaires*. Groupe ECEM.
- Douangdara, L. (2015). *Motiver l'apprentissage du FLE par le jeu : expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos*. Sciences de l'Homme et Société.
- Elliot, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Morata. Madrid.
- Gumperz, J., D. Hymes. (1964). *The ethnography of communication*. American Anthropologist 66 (6), vol. 2, Washington, D.C., p.25
- Guy Le Boterf. (1983). *La recherche-action : une nouvelle relation entre les experts et les acteurs sociaux ?*
- Lave Jean, Wenger Etienne. (1991). *Situated learning, - Legitimate peripheral participation*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. Colombia.

Morales, J. (2020). *Le jeu comme stratégie pour l'apprentissage significatif du français*. Bogotá, Colombia: Université Pédagogique Nationale.

Perdomo, I. (2019) *La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia.

Roy et Prévost. (2013). *La recherche-action : origines, caractéristiques et implications de son utilisation dans les sciences de la gestion*. Université de Sherbrooke.

Taieb Benabbas, F. (2019) *La gamification au service de l'apprentissage informel de FLE (Cas des utilisateurs des applications mobiles Duolingo et Mosalingua)*. Université Abdelhamid Ibn Badis -Mostaganem, Algérie.

Toloza, I. (2018). *Le développement de la compétence lexicale à travers des jeux et le travail collaboratif*. Bogotá, Colombia: Université Pédagogique Nationale.

Taylor, S.J., Bogdan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.

Vilatte, J.C. (2007). *Méthodologie de l'enquête par questionnaire*. Laboratoire Culture & Communication: Université d'Avignon.

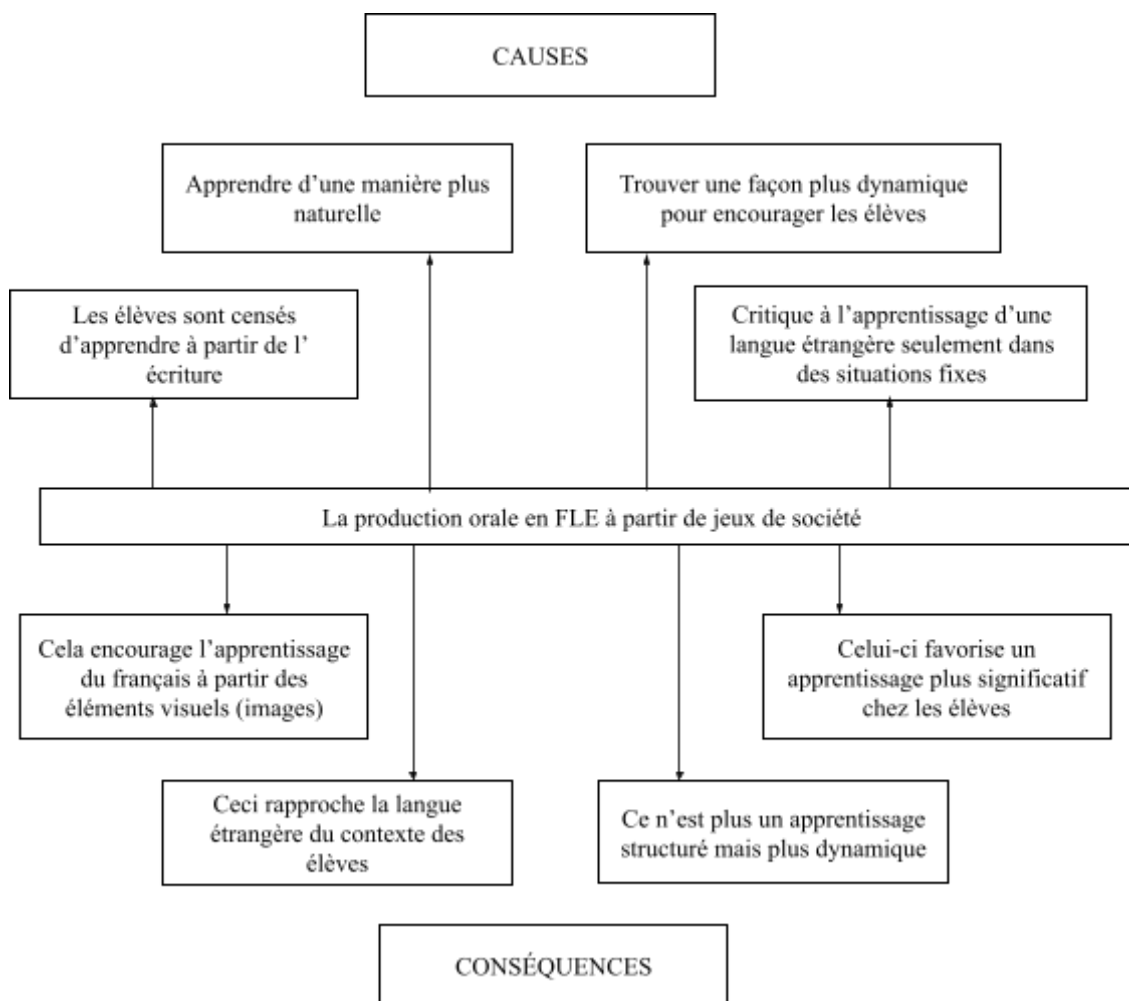
Yves Roux, P. (2003). *L'oral en classe : de la production à l'expression*. Le Français dans le monde, n° 327

Université Abdelhamid Ibn Badis -Mostaganem

TABLE DES ANNEXES

Annexe 1: Arbre à problèmes	2
Annexe 2: Carnet de terrain - Grille d'observation - Le 18 juin 2021	2
Annexe 3: Barème d'évaluation - Suivi de processus	4
Annexe 4: Barème d'évaluation - Grille d'évaluation des activités	5
Annexe 5: Barème d'évaluation - Révision du processus	7
Annexe 6: Le questionnaire - Réflexion du processus	10
Annexe 7: Unités d'analyse	11
Annexe 8: Diagnostic	13
Annexe 9: Chronogramme d'activités	14
Annexe 10: Fiche de préparation - Classe Virtuelle	15
Annexe 11: Fiche de préparation - Classe en Présentiel	17
Annexe 12: Plateforme d'apprentissage et révision virtuelle	19
Annexe 13: Présentation du jeu de société: Les trois singes: une expédition à Cucunubá.	19

Annexe 1: Arbre à problèmes



Annexe 2: Carnet de terrain - Grille d'observation - Le 18 juin 2021

La production orale en classe de FLE à travers les jeux de société dans un contexte authentique		
<i>Grille d'observation - deuxième étape</i>		
Date	18 juin 2021	
Modalité	Présentielle	
Catégories d'analyse	Qu'est-ce que j'ai observé ? (descriptions des faits, retranscription des discours,..)	Qu'est-ce que ça m'évoque ? (notes personnelles, sentiment, questions, hypothèses...)
Production orale	Dans cette classe, nous avons proposé un jeu de société appelé "Loups Garous", ce qui nous a permis de développer la production orale des	Ce type de jeu favorise la production orale des élèves à partir de la lecture de phrases simples et de l'assimilation des structures et

	<p>élèves, puisqu'il s'agit d'un jeu de rôle dans lequel les élèves doivent s'approprier un personnage. De cette manière, la production orale des étudiants se manifestait quand ils s'exprimaient en personnifiant leur personnage et en lisant les caractéristiques de chacun. En plus, il est évident que la prononciation des élèves s'améliore au fur et à mesure qu'ils mettent en place les différentes structures au présent, lesquelles ils connaissent déjà. Parfois, il y a des difficultés avec les voyelles nasales et certaines combinaisons des voyelles.</p>	<p>du vocabulaire qu'ils intériorisent pour après utiliser ces ressources et s'exprimer dans la langue étrangère.</p>
Compréhension orale	<p>Dans cette session, nous avons travaillé les prépositions de lieux, et quand nous leur avons dit à haute voix la prononciation de chaque une, ils reconnaissaient la signification des prépositions à partir de ce qu'ils entendaient et des exemples visuels que nous leur avons donné. En plus, nous avons fait un exercice d'une dictée dessinée à propos des objets de la maison et leur emplacement dans l'espace, en utilisant les différentes prépositions de lieux. La compréhension orale des élèves devient évidente à travers des dessins, puisqu'ils sont capables d'exprimer ce qu'ils entendent.</p>	<p>Les élèves sont capables d'associer le nouveau vocabulaire à partir de ce qu'ils entendent avec ce qu'ils connaissent déjà, en retenant plus facilement le nouveau vocabulaire à travers la mise en œuvre dans différents exercices.</p>
L'utilisation de la grammaire	<p>Dans cette classe, nous continuons à proposer des exercices et des activités qui permettent aux élèves de travailler le présent, afin qu'ils intériorisent implicitement la structure et les règles sans avoir besoin de les expliquer. Par exemple, nous avons travaillé le présent à travers les caractéristiques et les actions de chaque personnage auxquelles chacun devait s'approprier pour participer du jeu "Les Loups Garous".</p>	<p>Bien que nous n'essayons pas d'expliquer la grammaire explicitement, nous essayons d'avoir un processus concernant l'apprentissage des sujets grammaticaux, en tenant compte du niveau des élèves, ce qui est difficile pour eux et en mettant l'accent sur les sujets les plus difficiles pour eux.</p>
Apprentissage par le jeu	<p>Cette classe a été centrée sur le jeu "Les Loups Garous" qui est un jeu de rôle dans lequel chaque élève doit s'approprier d'un rôle d'un villageois, qui sont des occupations lesquelles nous avons déjà travaillé dans les premières classes, ce qui leurs a permis d'associer la thématique du jeu et comprendre les différents rôles. Dedans les personnages, il y avait deux loups garous qui ont été secrets, et ils devaient agir comme s'ils étaient des villageois normaux. L'idée du jeu était que les élèves puissent deviner qui étaient les loups garous, en votant pour le possible infiltré et en le tuant.</p>	<p>Celui-ci est un type de jeu différent de ceux que nous avons proposés avant, puisqu'il s'agit d'un jeu de rôle. Néanmoins, ce type de jeu nous a permis d'explorer d'autres stratégies pour encourager la production orale, en même temps que nous nous amusons et les élèves s'entraînent à l'oral.</p>
Investissement	<p>Les activités proposées dans cette classe nous ont permis d'observer l'intérêt des élèves, puisqu'il s'agitait des activités différentes comme la course d'observation, le jeu "les loups Garous" et la dictée à dessiner. Avec ce type d'exercices les élèves se montrent beaucoup plus actifs, ils aiment que les activités soient dynamiques et</p>	<p>Il est important de proposer des activités dynamiques dans lesquelles les élèves peuvent mettre en œuvre leur connaissances en s'amusant et en partageant avec leurs camarades, et des activités qui les encouragent à utiliser la langue à l'oral.</p>

	variées, ils se montrent plus motivés et engagés avec leur processus d'apprentissage.	
Reconnaissance de la culture propre	Dans cette classe, nous n'avons pas mis l'accent sur la culture propre, mais nous avons essayé de travailler des aspects proches de leur contexte. Par exemple, les élèves ont fait une course d'observation par le village, en suivant des instructions qui les ont guidés dans quelques lieux spécifiques, comme le parc, le marché, la mairie, etc. En plus, nous avons modifié le jeu "Les Loups Garous" y comprenant les occupations les plus connues du village.	Pour l'enseignement d'une langue étrangère, il est important d'inclure des aspects du contexte réel des élèves. De cette façon, ils vont associer d'une meilleure manière le vocabulaire en le comparant avec ce qu'ils connaissent et qui appartient à leur réalité.
Les participants	Dans cette session, nous avons eu 7 personnes.	Les élèves qui ont assisté sont ceux qui sont vraiment engagés avec le cours.
L'ambiance	L'ambiance en présentiel est vraiment agréable, surtout avec ce type d'activités qui encouragent le déroulement de la classe en permettant que celui-ci soit dynamique et interactif avec la participation de tout le monde.	Les cours en présentiel sont vraiment enrichissants tant pour les élèves que pour nous. Ceux-ci nous motivent à continuer et à proposer d'autres activités similaires qui ont le même impact chez les élèves.
Réussites/difficultés	Au début, il était un peu difficile pour les élèves de comprendre le vocabulaire associé à donner des instructions. Néanmoins, ce cours en présentiel nous a permis de travailler le sujet des prépositions de lieux à travers d'un exercice plus pratique comme le déplacement par le village, en faisant cette activité plus active et significative pour les élèves.	Au moment de proposer des activités dans lesquelles il est nécessaire de sortir de notre salle de classe, il est important de tenir en compte le temps, puisque ces activités prennent plus de temps que ce que nous avons prévu.

Annexe 3: Barème d'évaluation - Suivi de processus

Suivi de processus d'apprentissage - deuxième étape				
Nom de l'élève: OSYGA				
Éléments observables	Critères	Points positifs	Points à améliorer	Appréciations
Assiduité	<ul style="list-style-type: none"> ● Fréquentation récurrente. 	Asististe al 100% de las clases de esta segunda etapa, te felicitamos por tu compromiso y dedicación durante el desarrollo de todo el curso.	Felicitemos tu interés y compromiso para con tu proceso de aprendizaje, eres un estudiante con muchas capacidades y aptitudes para aprender lo que te propongas.	Supera las expectativas
Participation en classe	<ul style="list-style-type: none"> ● Participation active. ● Répondre aux questions. ● Poser des 	Es destacable tu actitud y participación en clase, pues es evidente que tratas de dar lo mejor de ti en cada momento. Siempre participas activamente y estás atento de las actividades que realizamos en clase, así como de responder correctamente a las preguntas que formulamos.	Deseamos que continúes con ese esfuerzo y actitud de querer aprender con el que te has presentado en cada clase. Recuerda que siempre puedes participar libremente, no simplemente cuando la pregunta está dirigida hacia ti.	Supera las expectativas

	questions	Asimismo, se evidencia que eres muy disciplinado lo cual se refleja en tu comportamiento y actitud en clase. Agradecemos tu participación en cada una de las actividades.		
Activités en classe	<ul style="list-style-type: none"> ● Développement des activités proposées en classe. 	Durante esta segunda etapa participaste de las actividades y juegos que hacíamos en clase de una forma más activa. Además realizaste en su mayoría las actividades que eran de manera individual en un 89%	Tu desempeño es notorio tanto en las actividades individuales como en las grupales. Por ello te invitamos a que sigas desarrollando con el mismo compromiso las actividades venideras.	Cumple satisfactoriamente
Activités périscolaires	<ul style="list-style-type: none"> ● Réalisation des activités en dehors de la classe. 	Durante esta segunda etapa solamente propusimos una actividad extraescolar la cual recibimos satisfactoriamente y reflejó un buen nivel de pronunciación además del compromiso con la clase. Ésta fue un video de un diálogo en tik-tok, era una actividad sencilla con el objetivo de practicar un diálogo sencillo en el tiempo libre. Por otro lado, tuvimos 4 actividades después de la segunda etapa en las que quisimos cambiar un poco el ambiente normal de la clase. Felicitamos tu compromiso ya que asististe a cada una de ellas y participaste activamente dejando atrás la timidez y dando lo mejor de ti.	Las actividades extraescolares son poco frecuentes ya que no queremos interferir demasiado con sus actividades regulares. Sin embargo, estas ayudan al avance en tu proceso de aprendizaje, por lo cual te recomendamos continuar así como has venido haciéndolo hasta el momento y cuando tengas preguntas, no dudes en consultar con nosotras. Entre más practiques autónomamente mejor será tu aprendizaje.	Supera las expectativas.
Investissement	<ul style="list-style-type: none"> ● Niveau d'intérêt dans le processus d'apprentissage. ● Temps investi pour le travail autonome 	Owen, has demostrado ser un estudiante realmente comprometido y es algo que valoramos enormemente en estos días tan difíciles para todos. Esperamos que continúes con ese proceso tan valioso como hasta el momento.	Te recordamos que puedes contar con el proceso de tutorías y de acompañamiento por parte de nosotras. Esperamos que puedas continuar con tu proceso de aprendizaje con tanto empeño como hasta ahora y que sigas retandote día a día para realizar todo lo que te propongas aún cuando parezca imposible. Félicitations!	Supera las expectativas

Annexe 4: Barème d'évaluation - Grille d'évaluation des activités

Grille d'évaluation des activités

Nom de l'élève: LMPF				
Activité à évaluer: Vidéo La routine quotidienne				
Éléments observables	Critères	Points forts	Points à améliorer ou recommandations	Appréciations
Grammaire	<ul style="list-style-type: none"> • Respect de la structure grammaticale. • Utilisation de différents éléments grammaticaux. 	Utilizas correctamente los elementos como un para masculino y une para femenino.	Sabemos que el tiempo que reconoces para esta actividad es el presente que nos sirve para hablar de nuestra rutina. Sin embargo, a causa de algunos errores de pronunciación a veces parece que hablas en pasado.	Cumple satisfactoriamente
Lexique	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation des verbes et des expressions selon la thématique. 	Utilizas correctamente las diferentes expresiones, verbos y vocabulario en francés referente en este caso a la rutina cotidiana. Utilizas bien el vocabulario de la hora, de los momentos del día y los verbos.	Es recomendable que sigas aprendiendo y adquiriendo más vocabulario, pues esto te permitirá expresarte de una manera mejor y más completa.	Cumple satisfactoriamente
Prononciation	<ul style="list-style-type: none"> • Prononciation adéquate des phonèmes dans la langue française. 	Has mejorado en la pronunciación de diferentes sonidos y palabras. por ejemplo la letra /r/ del francés en frases como je prend . O en el sonido /J/ en palabras como mange, je, déjeuner . También en muchas palabras evitas pronunciar las consonantes finales como la /t/, la /r/ y la /s/ . douche, petit, dents .	Tienes algunas dificultades en la pronunciación de algunas combinaciones de vocales, por ejemplo con la combinación /ai/ en palabras como: fais, vais , la pronuncias como la lees en vez del sonido correspondiente que es /e/ . Asimismo, debemos recordar que la combinación /oi/ , suena /wa/ como en la palabra devoir . Hay algunas dificultades con el sonido nasal del francés /en/ especialmente en las palabras como prend et dents .	Cumple parcialmente
Fluidité	<ul style="list-style-type: none"> • Discours fluide et bonne intonation. 	No aplica	No aplica	No aplica
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> • Suivi des instructions pour le développement de la tâche. 	El video cumple con los parámetros establecidos. De igual manera es pertinente, ya que muestras las actividades que realizas normalmente, y las acompañas de imágenes y música.	Aunque la realización del video estuvo bien, para una próxima actividad puedes integrar imágenes o fragmentos de videos que hagan referencia a tu realidad, y bajarle un poco el volumen de la música para escuchar tu voz un poco mejor.	Cumple satisfactoriamente

Annexe 5: Barème d'évaluation - Révision du processus



TROISIÈME ÉTAPE DU PROJET



Révision du processus de la troisième étape (reconnaissance de l'identité culturelle)

Activité de révision du processus pendant la troisième étape. (Actividad de revisión del proceso de aprendizaje durante la tercera etapa).

Nombre Completo: Camila Penagos

L'interrogation

1. Regardez la vidéo suivante et répondez à chaque question avec votre information personnelle.

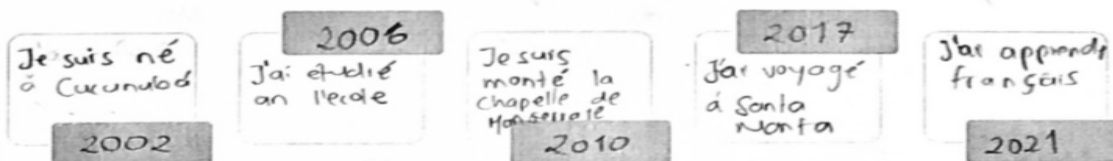
- J'ai dix-neuf ans
- Ma maison est près de le parc
- J'ai une soeur
- Je apprend français parce que le culture france est interresant
- Ma mère s'appelle Alejandra
- Ma anniversaire est le 3 janvier

2. Posez des questions en tenant compte les réponses ci-dessus.

- J'habite à Cucunubá: Où est-ce tu habité?
- Ma chanson préférée est "La vie en rose": Quel est tu chanson préférée?
- Mon meilleur ami est Daniel: Quel est tu meilleur ami?
- Parce que j'aime le football: Pour quo est-ce joue football?
- Je suis née le 6 d'octobre: Quand est-ce tu naître?
- Nous allons à l'école en bus: Comment est-ce tu allé à l'école?

Le passé composé

1. Réalisez une petit ligne de temps en parlant de 5 événements importants dans votre vie au passé composé:



TROISIÈME ÉTAPE DU PROJET



YAYIN KURULUŞU
T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



YAYIN KURULUŞU
T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

2. Lisez l'histoire suivante et répondez aux questions au passé composé

Un monsieur et son cercueil

Il y a longtemps, dans une ancienne maison située près de la montagne où repose la chapelle de Lourdes, a vécu un homme mystérieux qui s'appelait Isidro. Pendant plusieurs années, les gens du village l'ont considéré bizarre car il parlait souvent de la mort. Comme depuis son enfance, il a été seul et sa famille est décédée beaucoup d'années avant, il a eu peur d'être enterré indignement et pas comme toutes les personnes. C'est pour cela qu'il a acheté son cercueil précipitamment. Ses actions ont causé énormément de mystère dans le village, mais le plus effrayant, pour les habitants du village, c'est qu'il a décidé de mettre le cercueil sur son lit pour le contempler toute la nuit et penser toujours à la mort. Malheureusement pour ce monsieur, la mort a pris longtemps pour frapper à sa porte. C'est pourquoi, il a attendu de longues années avant que le jour de sa mort arrive à un âge très avancé.

- Où est-ce que Isidro a habité?

Il habité à la montagne où repose la chapelle de Lourdes

- Pourquoi les personnes du village l'ont considéré bizarre?

parce que il parlait souvent de la mort

- Pourquoi Isidro a acheté son cercueil avant de mourir?

parce que il a eu peur d'être enterré indignement

- Qu'est-ce que Isidro a fait avec son cercueil?

sur son lit

- Est-ce que Isidro est mort jeune?

Non

La comparaison

1. Complétez les phrases selon l'information dans les cadres, en utilisant les comparatifs correctement:

Cucunubá	Bogotá
421 ans	483 ans
8.000 habitants	8.000.000 d'habitants
Village agricole	Ville industrielle
Climat froid	Climat froid
112 km ² de superficie	1 775 km ² de superficie


TROISIÈME ÉTAPE DU PROJET



- Cucunubá est moins ancien que Bogotá.
- Bogotá a plus de habitants que Cucunubá.
- Cucunubá est plus agricole que Bogotá.
- Bogotá est aussi froide que Cucunubá.
- Bogotá est plus grande que Cucunubá.

2. Regardez les images et écrivez les phrases en comparant les deux animaux. Après enregistrez un audio de chaque phrase et envoyez-le sur Whatsapp :



a.  Le souris est plus petite que l'elephant



b. Le chat est plus grosse que le chien



c. Le poulpe a autant de patis que la araignée



d. Le lapin est moins grand que la giraffe



e. L'oiseau vole autant que l'abeille

Annexe 6: Le questionnaire - Réflexion du processus



Réflexion sur la deuxième étape du projet (reconnaissance de soi même)

Este espacio está dedicado a la reflexión y a la retroalimentación sobre el proceso de aprendizaje llevado a cabo durante la segunda etapa del proyecto.

Con el fin de tener en cuenta tus comentarios y reflexiones sobre esta segunda etapa solicitamos que las siguientes preguntas sean respondidas con la mayor honestidad posible.

Recuerda que este espacio será completamente confidencial y tus comentarios no serán compartidos con los demás estudiantes.

Nombre Completo: LXPA

1. ¿Cómo te has sentido durante las clases en esta segunda etapa?
(Por ejemplo: comprometido, participativo, aburrido, mejor, peor, confundido etc.)

Comprometida y muy feliz, porque en tan poco tiempo pero al final he sentido que he aprendido bastantes cosas de una manera muy agradable

2. ¿Qué aspectos positivos puedes resaltar de las clases virtuales ?

Son muy buenas, considero que se han trabajado muy bien pues son activas, con mucho contenido interesante como temas y juegos, el tiempo se pasa muy rápido a diferencia de otras clases que he tenido que casi me duermo.

3. ¿Qué aspectos por mejorar puedes resaltar de las clases virtuales ?

Ninguna, ya que los problemas que se presentan rara vez son de la tecnología como internet, luz, etc. y está fuera de nuestros alcances.

4. ¿Qué aspectos positivos puedes resaltar de las clases presenciales?

Son muy divertidas, se aprende de manera natural, socializamos, y cada vez son más interesantes.

5. ¿Qué aspectos por mejorar puedes resaltar de las clases presenciales?

Nada, las clases están bien estructuradas, son desarrolladas de manera activa, agradable e interesante. Buen trabajo (labor) :)

6. ¿Cuántas horas a la semana dedicas de tu tiempo libre a estudiar los temas trabajados en clase?

- Ninguna
 Entre 30 min y 1 hora.
 Entre 1 y 2 horas.
 Más de dos horas.

- a. Cuéntanos ¿qué tipo de actividades realizas para mejorar o apoyar tu aprendizaje?

Escucho canciones con subtítulos, cuando veo textos, oraciones o palabras en francés intenté entender el significado, cuando hablo intento decir las palabras que conozco para que no se me olviden, cuando veo o quiero decir una palabra, busco cómo se escribe y se pronuncia.

- b. Si a la pregunta anterior respondiste “ninguna”. Cuéntanos ¿cuáles son las razones por las que no realizas este tipo de acompañamiento?

7. En tu caso personal ¿Cómo crees que aprendes mejor? o ¿Qué actividades crees que aportan mejores resultados a tu proceso de aprendizaje?

Aprendo mejor a través de imágenes, juegos ya que me considero una persona visual, porque siempre recuerdo cosas por imágenes, por ejemplo, cuando se me olvida cómo se escribe una palabra, sólo recuerdo y puedo verla como si la tuviera en mi mente.

8. ¿Cuál crees que debe ser el rol del estudiante dentro del proceso de aprendizaje? (actitud, características, funciones, responsabilidades, etc.)

Para un buen proceso de aprendizaje se necesita que el aprendiz de el 90% de su disposición, interés, responsabilidad, practicar diariamente, que busque más cosas aparte de las que aprende en clase y el 10% es del docente, el cual es un gran guía para todo el proceso es importante aclarar que el estudiante siempre de tener buena actitud.

9. Durante las clases del proyecto de francés ¿Qué aspectos del aprendizaje de la lengua se te han facilitado?

El aprender vocabulario ya que a través de los juegos se aprende el vocabulario que está planteado y el que no (es decir el que está en contexto.) también la escritura se me ha facilitado cada vez más.

10. Durante las clases del proyecto de francés ¿Qué aspectos del aprendizaje de la lengua se te han dificultado?

La pronunciación durante las clases, puedo pronunciar un poco, pero luego si no escribo cómo se pronuncia se me dificulta y me toca escucharla en el traductor.

Annexe 7: Unités d'analyse

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Critère d'analyse	Sous catégories	Instruments
Production orale en français	Production des énoncés en langue française	<ul style="list-style-type: none"> • Ils peuvent parler d'eux-mêmes • Ils peuvent établir des petits dialogues avec les autres 	<ul style="list-style-type: none"> • Prononciation • Utilisation du lexique adéquat • Utilisation des structures adéquates • Dynamisme du présentiel • Participation 	<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Révision du processus • Réflexion du processus
	Compréhension orale	<ul style="list-style-type: none"> • Ils peuvent suivre des instructions • Ils peuvent reconnaître des mots et des idées générales 	<ul style="list-style-type: none"> • Identification des instructions • Compréhension des idées principales 	<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Révision du processus
	Découverte de la grammaire	<ul style="list-style-type: none"> • Ils peuvent reconnaître la grammaire implicite • Ils peuvent utiliser des 	<ul style="list-style-type: none"> • Grammaire implicite 	<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Révision du processus • Réflexion du processus

		structures grammaticales dans la production orale, surtout en parlant de leur culture et d'eux-mêmes		
Jeux de société	Apprentissage par le jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Ils peuvent utiliser la langue française d'une manière spontanée et collaborative au moment du jeu • Ils se sentent motivés et ils peuvent apprendre en étant dans un milieu agréable et détendu • Ils peuvent découvrir la langue française à travers les jeux de société 	<ul style="list-style-type: none"> • Coopération • Concurrence • Participation • Ambiance de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostique • Grille d'observation • Réflexion du processus • Production de jeux de société authentiques
	Création de jeux de société	<ul style="list-style-type: none"> • Ils proposent des idées créatives pour aider à la construction et à la création de jeux de société • Ils participent à la création coopérative • Ils montrent leurs opinions à propos de leur culture afin de la construction du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage situé • Créativité • Partage des idées culturelles 	<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Réflexion du processus • Production de jeux de société authentiques
	Investissement	<ul style="list-style-type: none"> • Ils montrent de l'intérêt pour les activités, ils sont motivés et ils sont capables de se communiquer avec les autres et avec les stagiaires sans hésiter 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivation • Intérêt • Travail autonome • L'assiduité • Développement des activités 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostique • Grille d'observation • Révision du processus • Réflexion du processus • Suivi de processus • Production de jeux de société authentiques
TICE	Apprentissage par les TICE	<ul style="list-style-type: none"> • Ils peuvent acquérir des compétences communicatives plus dynamiquement • Ils participent dans la mise en place des jeux virtuels • Ils utilisent leurs connaissances acquises dans le développement de jeux virtuels • Ils sont capables d'interagir activement dans les classes en distanciel • Ils se sentent à l'aise dans l'utilisation de ressources numériques 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de la langue • Utilisation des plateformes virtuelles • Difficultés de connectivité • Ludification 	<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Réflexion du processus • Suivi de processus
Culture	Prise de conscience de la culture régionale	<ul style="list-style-type: none"> • Ils peuvent reconnaître des caractéristiques propres à leur culture • Ils peuvent comparer 	<ul style="list-style-type: none"> • Identité • Partage des idées culturelles 	<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Révision du processus • Réflexion du processus

propre		leur culture avec d'autres cultures comme les cultures francophones <ul style="list-style-type: none"> • Ils peuvent exprimer des connaissances à propos de leur culture 		
--------	--	---	--	--

Annexe 8: Diagnostic



Diagnostic

Bienvenus à notre cours de français

Bienvenidos a nuestro curso de francés. Para iniciar, queremos saber un poco acerca de sus experiencias educativas en clase de lenguas extranjeras, principalmente inglés. Así que, lo invitamos a responder las siguientes preguntas:

1. Nombre Completo:

LXPA

2. Describa cómo eran o son las clases de inglés en el colegio (actividades)

La docente asignaba el tema, luego cada uno investigaba y durante la clase evaluaba lo investigado.

3. ¿Cómo era o es la actitud y la metodología de enseñanza de su profesor(a)?

El método era muy tradicional enseñando gramática antes de hablar y en mi opinión es un método que aleja a la persona del interés de aprender un idioma, lo digo por experiencia personal y personas cercanas; por esto he investigado a cerca de las metodologías y me a gustado demasiado el método TPR propuesto por Asher donde es muy dinámico, el docente dice la oración acompañada de una acción y el estudiante imita, teniendo en cuenta que primero se enseña la escucha luego el habla y por último la lectura y escritura que es reforzar lo aprendido oralmente.

4. ¿Qué era o es lo que más le agrada de las clases de inglés?

Aprender nuevo vocabulario por medio de imágenes o acciones, ya que es la manera en que se me facilita el aprendizaje.

5. ¿Qué era o es lo que menos le agrada de las clases de inglés?

Es necesario que el docente hable en el idioma que se esta aprendiendo, pues es una manera en que los estudiantes van teniendo acercamiento al idioma, pero no me gusta que los docentes se enfoque tanto, es decir ellos deben tener en cuenta que cuando es nuevo idioma el estudiante se puede perder y no entender, es decir mantener el idioma que se está aprendiendo pero en algunos momentos específicos por ejemplo en explicaciones, se utilice el idioma nativo.

6. ¿Cómo sería su clase ideal de lenguas extranjeras (francés)?

Una clase muy dinámica , donde yo pueda aprender francés como aprendi español sin presiones y sin estrés, de una manera muy natural ya que esto me ayudara a comprender el idioma de la mejor manera.

7. ¿Cuáles considera que son sus dificultades al momento de aprender una lengua extranjera?

Manejar la pronunciación y algunas palabras en especificas, no identificar aun cual es la manera o la técnica con la que aprendo mejor.

Annexe 9: Chronogramme d'activités

N° Classe	Date	Lesson	Durée
1	23 Mars	Reconnaissance du groupe	2h
2	26 Mars	Se Présenter	2h
3	6 Avril	Se Présenter	2h
4	9 Avril	La famille	2h
5	13 Avril	Ma Famille	2h
6	16 Avril	La vie quotidienne	2h
7	20 Avril	La vie quotidienne	2h
8	23 Avril	Vivre à Cucunubá	2h
9	27 Avril	Vivre à Cucunubá	2h
10	30 Avril	La vie quotidienne dans d'autres cultures	2h
11	4 Mai	La vie quotidienne dans d'autres cultures	2h
12	7 Mai	Comparer la vie quotidienne avec d'autres cultures	2h
13	11 Mai	Comparer la vie quotidienne avec d'autres cultures	2h
14	14 Mai	Réfléchir sur le parcours	2h
15	18 Mai	Réfléchir sur le parcours	2h
16	21 Mai	Rétroaction de la première étape	2h
17	25 Mai	Reconnaissance des mes qualités (description physique et psychologique)	2h
18	28 Mai	Reconnaissance des mes qualités (description physique et psychologique)	2h
19	1 Juin	Reconnaissance des mes camarades	2h
20	4 Juin	Reconnaissance des mes camarades	2h

21	8 Juin	À la maison	2h
22	11 Juin	À la maison	2h
23	15 Juin	Où est-ce que j'habite?	2h
24	18 Juin	Où est-ce que j'habite?	2h
25	22 Juin	Ma communauté	2h
26	24 Juin	Ma communauté	2h
27	6 Juillet	Réfléchir sur le parcours	2h
28	9 Juillet	Réfléchir sur le parcours	2h
29	10 Août	À connaître le village	2h
30	13 Août	À connaître le village	2h
31	17 Août	Événements et lieux historiques	2h
32	20 Août	Événements et lieux historiques	2h
33	24 Août	Les histoires de Cucunubá	2h
34	27 Août	Les histoires de Cucunubá	2h
35	31 Septembre	Allons connaître mes traditions culturelles	2h
36	3 Septembre	Allons connaître mes traditions culturelles	2h
37	7 Septembre	En recueillant mes expériences	2h
38	10 Septembre	En recueillant mes expériences	2h
39	14 Septembre	Développement et création d'un jeu de société	2h
40	17 Septembre	Développement et création d'un jeu de société	2h
41	21 Septembre	Développement et création d'un jeu de société	2h
42	24 Septembre	Présentation du jeu	2h
Totale durée			84h

Annexe 10: Fiche de préparation - Classe Virtuelle

FICHE pour le développement de la classe		
Stagiaire(s), nom(s) : Diana Carolina del Río Carrillo - Karen Nataly Garavito Martín		
Durée d'application de cette fiche: 2 heures		
		Nombre de sessions (#13)
Institution	Course - stage	Modalité
Groupe de français de Cucunubá	Élèves de niveau débutant	Virtuel synchrone

Titre de l'activité : Comparer la vie quotidienne avec d'autres cultures

Courte description: Dans cette session, nous allons travailler des thématiques qui nous permettent de comparer en peu quelques différents aspects comme les nationalités, les moyens de transport et certains lieux touristiques de quatre pays francophones.

OBJECTIF pédagogique principal :

- Proposer du matériel didactique lié aux aspects culturels vus en classe.
- Présenter des activités de compréhension orale en parlant des cultures francophones.
- Encourager la comparaison entre différentes cultures.

Pertinence : Proposer un cours où les aspects culturels sont le centre du processus, les élèves pourront ainsi identifier les différences entre cultures et aussi les similarités avec leur contexte propre.

OBJECTIF socio-culturel (croyances/attitudes)	OBJECTIF linguistique (le FLE) <i>Nécessaire</i>	OBJECTIF actionnel Au-delà de la communication
<ul style="list-style-type: none"> • Inclure des aspects culturels comme les lieux touristiques et les moyens de transport de certains pays. • Créer un espace de comparaison entre quelques cultures francophones et la culture propre. • Associer des aspects ou des caractéristiques culturels avec les nationalités. • Être capable de trouver des différences et des similarités entre un des pays francophones et Cucunubá. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réviser le vocabulaire liée aux nationalités et aux moyens de transport. • Identifier la structure de phrases simples de manière implicite. • Développer la compréhension orale des élèves en écoutant les mots prononcés avec l'écriture des différentes nationalités. • Développer la production orale en répondant aux questions posées. 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer les audios avec le vocabulaire pour compléter les mots-croisés. • Participer au jeu de société "La Francophonie à Cucunubá" en tenant compte l'information de la vidéo présentée.
Type de participation des élèves		
Groupal ()	En binômes ()	Individuelle (X)

Éléments de la méthodologie

Stratégie: Discussion dirigée

Ressources:

- Mots croisés sur Educaplay
- Vidéo les lieux touristiques et les moyens du transport
- Jeu de société sur Genially
- Jamboard
- Questionnaire sur Google Forms

Matériels:

- Ordinateur ou appareils électroniques avec accès à Internet
- Caméra

- Microphone

Développement méthodologique

Activité initiale: Dans cette première étape, nous allons introduire la thématique des nationalités en générale à travers d'un mots croisés sur la plateforme d'Educaplay. Pour cette activité, les élèves vont écouter des audios qui vont être les indices pour compléter les mots croisés. Ces audios les vont indiquer si la nationalité est féminin ou masculin, en plus d'une caractéristique du pays. Par exemple: Je suis une femme et dans mn pays on mange des empanadas (Colombienne).

<https://view.genial.ly/609ab209f4ccb40d4968f69e/presentation-presentacion-metropolis>

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9228332-les_nationalites.html

Présentation: Ensuite, nous allons regarder une vidéo animée à propos des certains lieux touristiques du pays francophones et des moyens de transport. L'idée est que les élèves reconnaissent les différents moyens de transport, et qu'ils en savent un peu plus sur ces pays, afin de réaliser un exercice de comparaison entre les pays vus et le village de Cucunubá.

<https://youtu.be/F3RmkhQqWgo>

Production: Dans cette activité, les élèves vont jouer en groupes de quatre personnes un jeu sur la plateforme de Genially, dans lequel ils devront répondre à des questions à propos de la vidéo précédente pour pouvoir avancer et atteindre l'objectif. C'est un jeu de société basé dans le jeu de Jumanji.

<https://view.genial.ly/60944acc7b36c70d94bb3fb6/interactive-content-la-francophonie-a-cucunuba>

Activité de fermeture: Après, nous allons proposer une activité de comparaison sur la plateforme de Jamboard. Dans cette activité les élèves trouveront des tableaux avec un pays francophone et le village de Cucunubá. De cette manière, ils devront comparer des aspects qu'on a déjà travaillé de ces pays avec leur village. Et finalement, nous allons leur envoyer le questionnaire de réflexion sur la première étape, que nous avons fait sur Google forms.

<https://jamboard.google.com/d/10fgpfq0DGFzQF9Ts1Deg9D8WxZenWWNO-S2Cu5JSPAM/viewer?f=0>

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScenviZViObX16LhvL6LNkdEDbMV6GRPum_shi7hIHRb2ryMg/viewform

Nom Stagiaires: Nataly Garavito, Carolina Del Río

Date d'application: 11/05/2021

Annexe 11: Fiche de préparation - Classe en Présentiel

FICHE pour le développement de la classe		
Stagiaire(s), nom(s) : Diana Carolina del Río Carrillo - Karen Nataly Garavito Martín		
Durée d'application de cette fiche: 2 heures		
		Nombre de sessions (#2)
Institution	Course - stage	Modalité
Groupe de français de Cucunubá	Élèves de niveau élémentaire	Présentiel

Titre de l'activité : Allons connaître le village

Courte description: Dans cette session les élèves parleront et répondront aux questions générales à propos de leur village afin d'introduire d'une manière générale les caractéristiques les plus importantes qui représentent leur identité culturelle. D'autre part, les élèves participeront au premiers pas pour la création du jeu de société inspiré en leur village.

OBJECTIF pédagogique principal :

- Créer un espace de réflexion dans lequel les élèves puissent exprimer leurs opinions et connaissances à propos du village, à travers un diagnostic d'identité culturelle.
- Promouvoir la création du jeu de société axé sur leur village en utilisant la langue française.

Pertinence : Pour notre projet, l'identité culturelle est impérative tel que l'utilisation des jeux de société; de cette manière, nous sommes à la recherche de cette prise de conscience culturelle que nous voudrions atteindre à partir des jeux.

OBJECTIF socio-culturel (croyances/attitudes)	OBJECTIF linguistique (le FLE) <i>Nécessaire</i>	OBJECTIF actionnel Au-delà de la communication
<ul style="list-style-type: none"> • Parler des connaissances empiriques de leur contexte réel. • Exprimer leurs opinions à propos de l'identité culturelle du village. 	<ul style="list-style-type: none"> • Être capable de poser des questions ouvertes et fermées de sujets variés. • Connaître le vocabulaire associé à leur contexte réel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre aux questions proposées par les stagiaires. • Exprimer leurs opinions. • Proposer leurs idées pour la création du jeu de société.
Type de participation des élèves		
Groupale ()	En binômes ()	Individuelle (X)

Éléments de la méthodologie

Stratégie: Atelier

Ressources:

- Jeu Raflly
- Fiches Le passé composé

Matériels:

- Marqueurs
- Tableau

Développement méthodologique

Activité initiale: Pour commencer cette session, nous allons jouer "Raflly", un jeu qui permettra aux élèves d'apprendre plus de vocabulaire en français et de développer leur agilité mentale. De cette manière, nous allons donner aux élèves une fiche avec le vocabulaire du jeu et après, ils devront l'utiliser en disant les images qui se ressemblent dans les autres fiches, afin de rester sans aucune fiche.

Présentation: Ensuite, nous allons faire une activité qui permettra aux élèves de travailler la grammaire implicitement. Au début, nous allons donner aux élèves des fiches qu'ils devront mettre dans le bon ordre selon les phrases prononcées par les stagiaires. Ces phrases seront en présent de l'indicatif et au passé composé. De cette manière, ils devront commencer à identifier les règles pour construire le passé composé en écoutant la

différence de prononciation. Après, nous leur donneront une fiche dans laquelle ils pourront observer la structure du passé composé.

Production: En ce moment de la classe, les élèves pourront décider la thématique du jeu, déjà discuté auparavant, et à partir de cela, ils auront l'opportunité de dessiner leur idée de jeu de société pour la première étape de création.

Activité de fermeture : Dans cette activité l'objectif sera de mettre en place une activité qui puisse faire rappeler aux élèves beaucoup de vocabulaire en français. Cette activité se déroulera en cercle et chaque élève devra dire un mot différent avec une lettre de l'alphabet choisi auparavant.

Nom Stagiaires: Nataly Garavito, Carolina Del Río

Date d'application: 13/08/2021

Annexe 12: Plateforme d'apprentissage et révision virtuelle

<https://cucunubafrances202.wixsite.com/my-site>

Annexe 13: Présentation du jeu de société: Les trois singes: une expédition à Cucunubá.

<https://www.youtube.com/watch?v=m0mftxdsbT0>