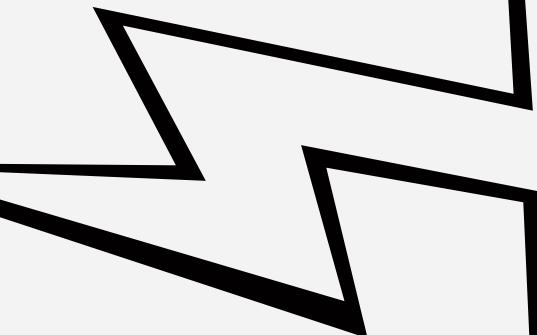




Comment encourager l'agentivité de l'élève en contexte de langue seconde?

Le Projet Passion Pop

(Un Comiccon à l'école? Pourquoi pas!)



Isabelle Alarie -

ilarie@lbpearson.ca

ilarie@aqefls.org



Introduction

Isabelle Alarie

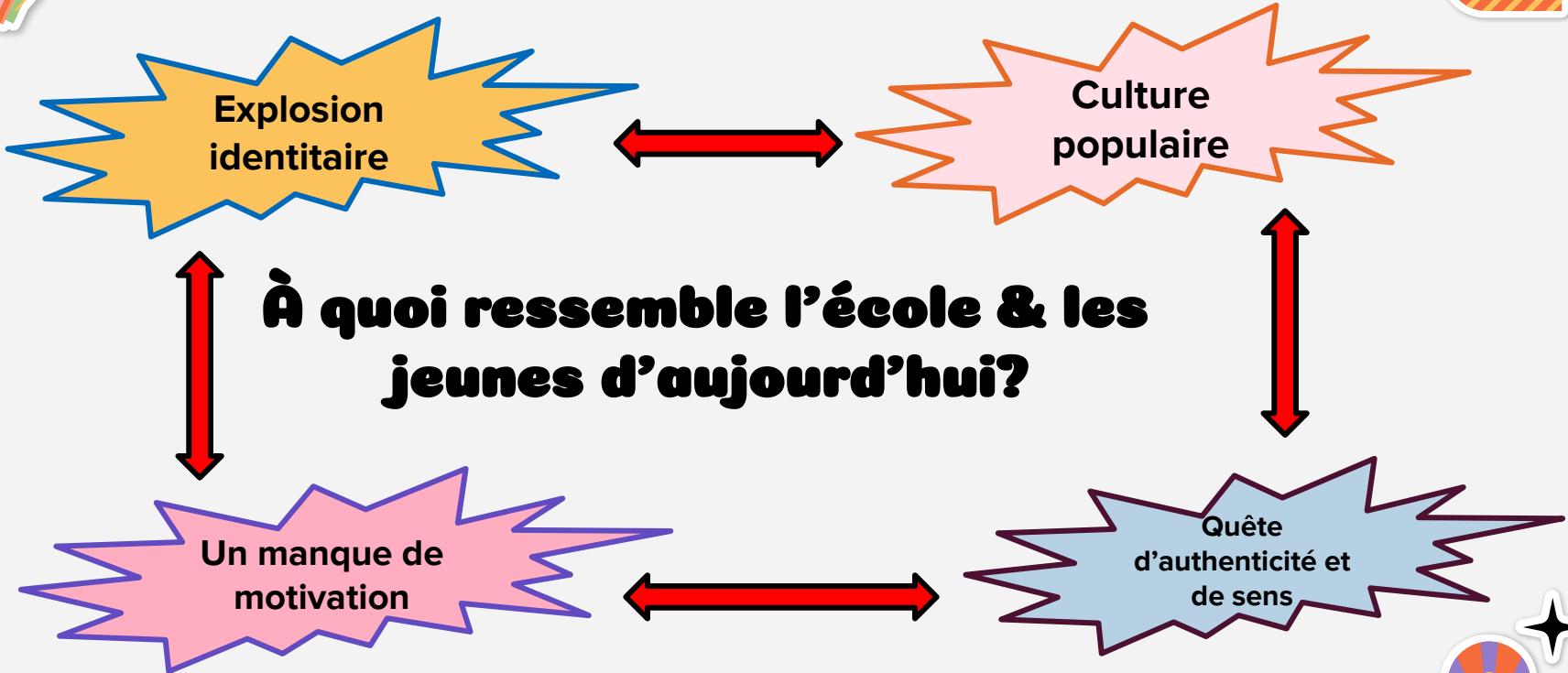
- Enseignante depuis 1998 (langue maternelle et langue seconde)
- Responsable des activités étudiantes (leadership étudiant) de 2005 à 2024
- Coordonnatrice des laissez-passer spéciaux des Comiccon de Montréal, de Québec et d'Ottawa depuis 2013
- Conférencière (APEQ, AQEFLS, ACPLS, Comic Con, Besançon)
- Présidente de l'AQEFLS depuis mai 2025
- Geek invétérée depuis la naissance

À noter

- La roue a déjà été inventée et tous les goûts sont dans la nature.
- Projet conçu pour les cours de français, langue seconde (base ou enrichi - Qc), mais peut être modifié/adapté pour toute classe de langue.



Le contexte actuel





Cadre théorique



Culture populaire et éducation

- **Jackie Marsh & Elaine Millard (2000)** – *Literacy and Popular Culture*
→ Défendent l'utilisation de la culture populaire (jeux vidéo, télé, etc.) comme tremplin pour l'apprentissage, surtout en langue.
- **Adams, C. (2011)** – *Lessons in Pop*
→ Montre comment la culture populaire peut servir à stimuler la participation, l'esprit critique et la créativité.

Didactique du français langue seconde et plurilinguisme

- **Christine Hélot (2007)** – *Du bilinguisme en famille au plurilinguisme à l'école*
→ Plaide pour une école qui prend en compte toutes les langues des élèves.
- **Makropoulos, J. (2010)** – *Students' attitudes to the French immersion curriculum*
→ Confirme le besoin de rendre l'apprentissage plus signifiant pour motiver les élèves en FLS.

Motivation et engagement en contexte scolaire

- **Rolland Viau (2009)** – *La motivation à apprendre en milieu scolaire*
→ Incontournable au Québec. Viau décrit les conditions qui favorisent la motivation : sentiment de compétence, contrôle, valeur de la tâche. Ton projet s'y inscrit parfaitement.
- **John Hattie (2008)** – *Visible Learning*
→ Analyse métadu des pratiques ayant un effet réel sur l'apprentissage. Il valorise les approches centrées sur l'élève et l'enseignement explicite des stratégies.
- **Philippe Meirieu** – *Apprendre... oui, mais comment ?*
→ Défenseur d'une pédagogie qui donne du sens à l'apprentissage, notamment par les projets et la prise en compte du désir d'apprendre de l'élève.





Comment concilier le tout?

Comment motiver les élèves et rendre le cours de français plus signifiant?

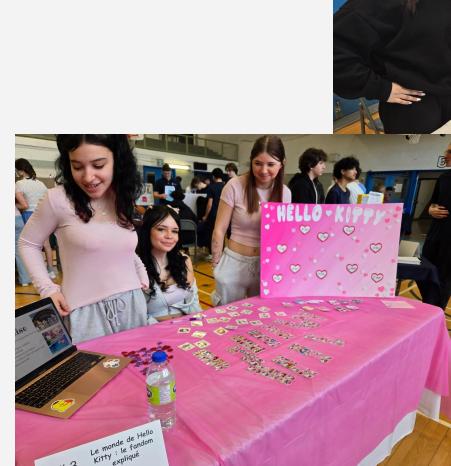
Comment reconnaître la diversité identitaire (linguistique, sociale et culturelle) des élèves?

Comment encourager les élèves à faire des choix et devenir autonome dans leur parcours d'apprentissage?



Le projet passion pop: un *Comiecon* à l'école!

- **Des origines ludiques:** événement organisé par des élèves pour divertir les plus jeunes (2015)
 - Leadership étudiant - compétences visées: communication et engagement communautaire
- Jumeler l'**apprentissage du français** et le l'univers de la **culture pop**? Oui! (depuis 2016)
- **Projet à l'échelle de l'école:** des élèves qui présentent... à d'autres élèves en français!
- Développement d'**une unité pédagogique** (2022-2023)



Naissance de l'unité pédagogique: *Le projet Passion Pop*



Passion Pop est un projet qui permet aux élèves d'apprendre le français dans un **contexte signifiant** et ainsi de développer leur sécurité linguistique en français langue seconde (FLS). En s'inspirant du modèle d'événements de culture populaire tels que le Comiccon, **les élèves préparent des ateliers sur un sujet qui les passionne.**

En donnant **le libre choix du contenu de leur présentation**, l'élève a le contrôle sur le choix du contenu de son apprentissage en l'amenant à exprimer sa voix. Cela renforce son sentiment d'efficacité personnelle et son estime de soi. Passion Pop **encourage la création d'échanges authentiques** qui tiennent compte des forces de chaque élève.

But du projet







Passion Pop: Le projet étape par étape

Étape 1	Activité d'amorce
Étape 2	Présentation du projet
Étape 3	Éléments de la situation de communication
Étape 4	Comment faire de la recherche
Étape 5	Stratégies de compréhension
Étape 6	Préparation de la présentation
Étape 7	La prosodie
Étape 8	Stratégies d'interaction
Étape 9	La pratique de présentation
Étape 10	L'événement final

Quelques exemples

- | | |
|---|--|
| 1) L'évolution de Nintendo | 11) Les contes de fée Grimm |
| 2) L'influence de Fortnite | 12) L'évolution d'Ultraman |
| 3) Tout sur Star Wars! | 13) Pokemon vs Magic the Gathering |
| 4) L'horreur: un reflet de la réalité | 14) <i>Maman j'ai raté l'avion</i> : pourquoi le premier a été le plus populaire |
| 5) Just Dance vs Wii Sports | 15) Les différences entre les films et les romans de Harry Potter |
| 6) Tout sur Monster High! | 16) Les anciennes princesses de Disney vs les nouvelles princesses de Disney |
| 7) Les médias ne comprennent pas les héros de DC | 17) C'est Incroy-arbre! |
| 8) L'évolution du maquillage | 18) L'importance de Spider Man dans le monde |
| 9) L'évolution des superhéros: quand étaient-ils mieux? | |
| 10) L'évolution des Lego | |

Défis et limitations

- Autonomie des élèves
- Habiléts de présentation orale
- Contenu vaste
- Réticence de la part des élèves et des enseignants
- Planification de l'horaire des présentations





Butin de rêve!

- Promotion du français
- Apprentissage et enseignement signifiants
- Développement de leur autonomie et agentivité
- Renforcement de l'identité plurilingue et pluriculturelle
- Engagement étudiant et motivation renouvelé



Questions? Commentaires?

