



TIKEL, SCULÁUTW
École secondaire
STELLY'S
Secondary School

ÍY, SȻÁĆEL (Bonjour !)

Julie Lobb

SD63 Saanich

Colombie-britannique

Jlobb@saanichschools.ca





Aventures à l'oral: Outiller nos adolescents à grimper vers de nouveaux horizons linguistiques



Julie n'est pas très aventureuse...



Julie n'est pas très aventureuse...



Mais nos jeunes ont un fort appétit pour de l'aventure !

Hmmm... pourrais-je capitaliser sur cet instinct aventureux?



**... dans un
cours de
français?**



?

=



Peut-être de façon...



...plus figurative?

En quoi consiste une bonne aventure?

- Elle a un héro et des alliés
- Le héro est outillé
- Elle contient du risque et de l'inattendu
- Elle est difficile par bouts
- Elle a un but significatif
- Sa fin est satisfaisante



Donc, on parle ici de...

- Déclencher des missions orales
- Outiller l'oral
- Fortifier l'oral pour les imprévus aventuriers



Le sac à dos langagier...



Le sac à dos langagier...



Le plan d'aujourd'hui...



- Déballer le sac à dos ensemble
- Présenter des exemples d'activités qui renforcent l'usage des outils
- Vous inviter à partir en aventure!

Le sac à dos langagier...



- Les gestes
- L'appel à l'imagination ou l'expérience antérieure
- La periphrase
- Le macro-message et le micro-message
- La clarification
- L'expression faciale et l'intonation de la voix
- La rétroaction



Le sac à dos langagier...



Le sac à dos langagier...



Est pertinent pour des aventures dans **toutes** les langues!



**C'est le
temps
d'outiller
nos
héros...**



✓ les gestes



Les gestes



Le non-verbal...

- ★ Accentue
- ★ Confirme
- ★ Substitue
- ★ Complémente
- ★ Contredit

... le verbal.

✓ l'appel à l'imagination
ou à l'expérience antérieure



L'appel à l'imagination ou à l'expérience antérieure



L'appel à l'imagination ou à l'expérience antérieure

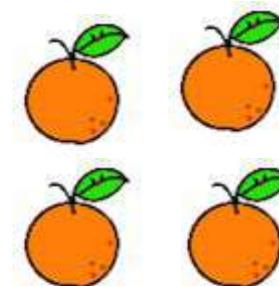
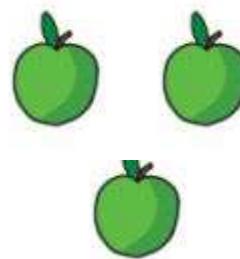
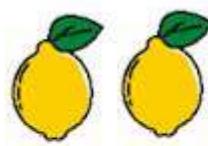


Ça ressemble à...
Ça fait penser à...
C'est comme...



Ça regarde comme...

L'appel à l'imagination ou à l'expérience antérieure

 $2x$

+

 $3x^2$

+

 y

-

 $2x^2$

+

 x

✓ la périphrase

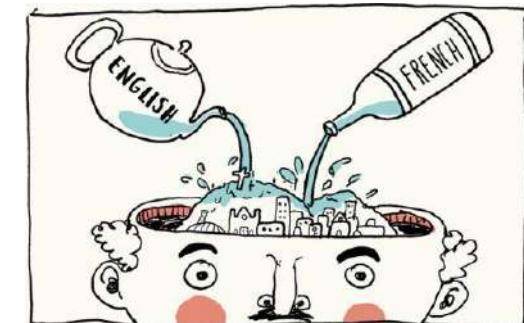
La périphrase



C'était quoi
donc, le mot
pour...?



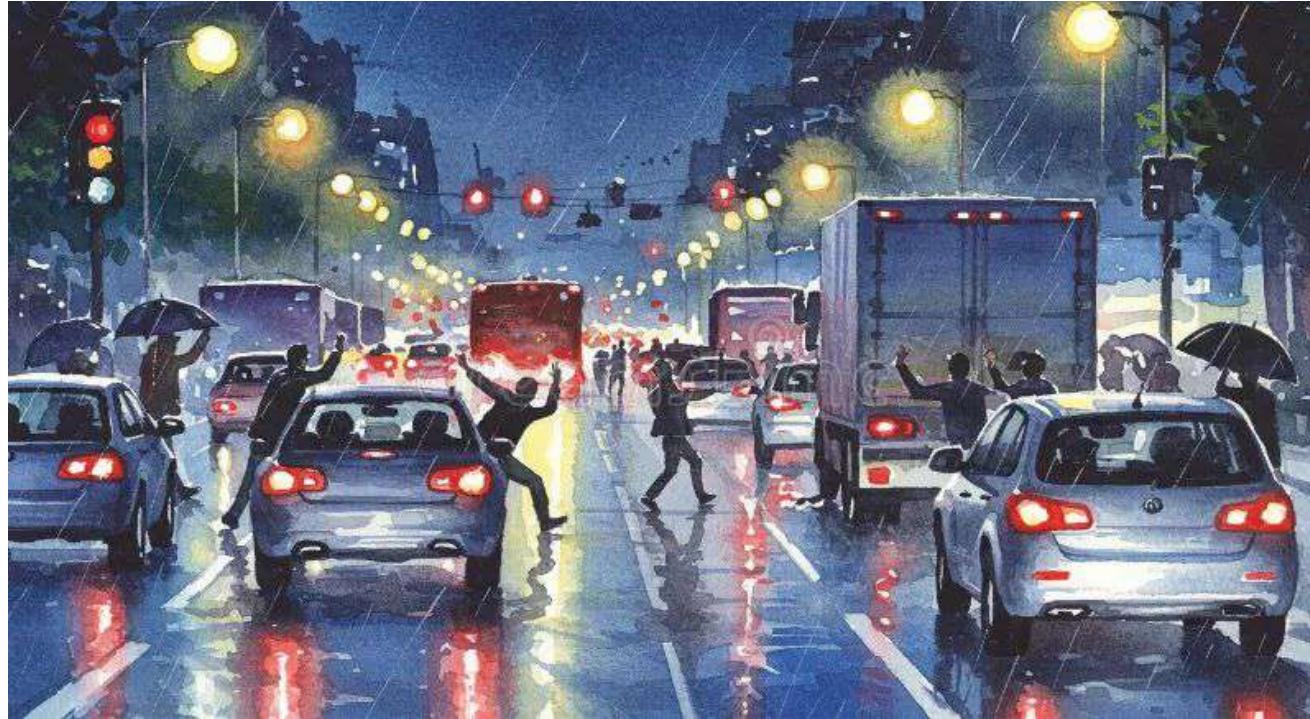
Le truc....
La chose...
Le machin...
You know...
Darn, what's the word?!



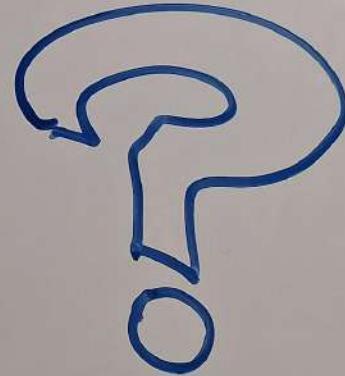
✓ le macro-message
et le
micro-message



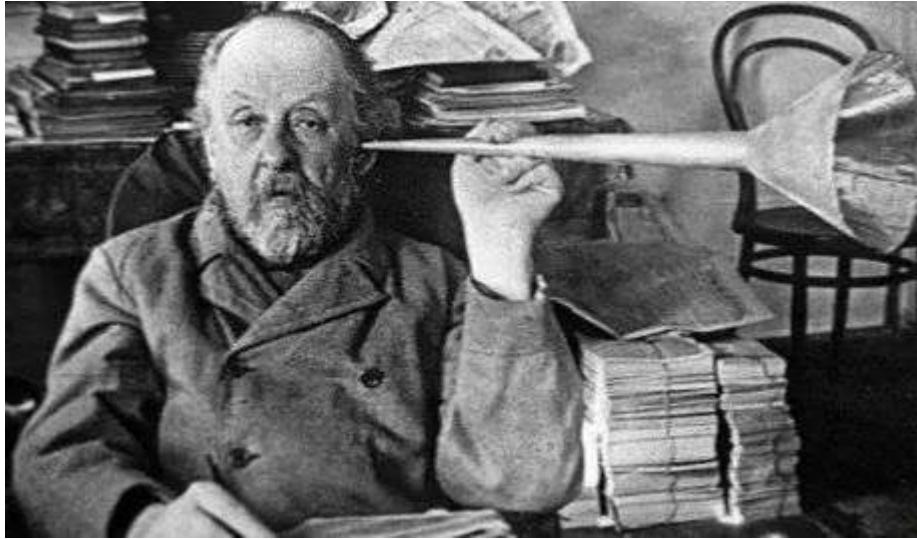
Le macro-message et le micro-message



✓ la clarification



La clarification



Où? Qui? Quand? Comment? Pourquoi? Avec qui?

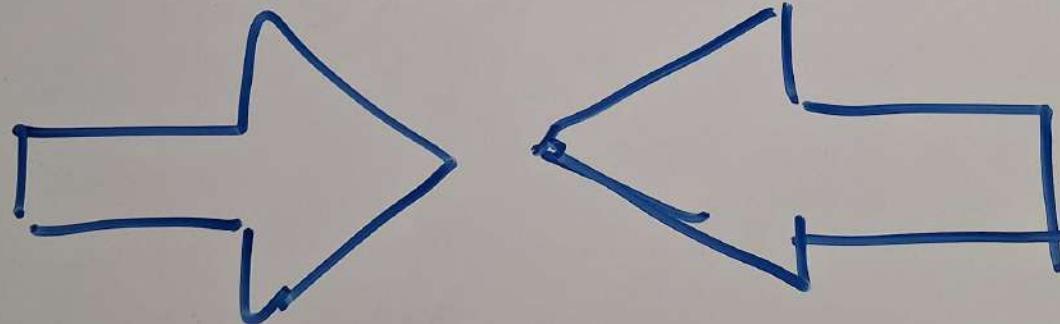
✓ l'expression faciale,
et l'intonation
de la voix



L'expression faciale et l'intonation de la voix



✓ la rétroaction



La rétroaction



- Je vois que tu as...
- Je pense que tu pourrais...
- En tout, j'apprécie...

*Marc-Albert
Paquette*

 AQEFLS





Nos outils langagiers, c'est le temps de les utiliser!



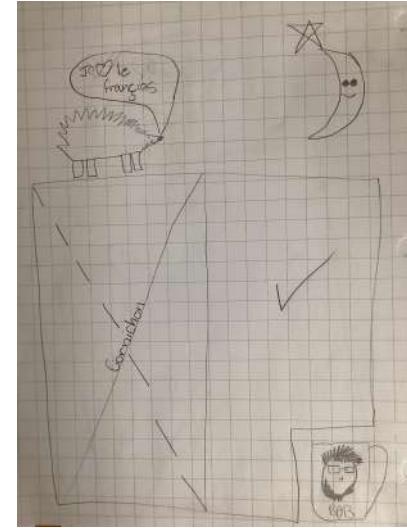
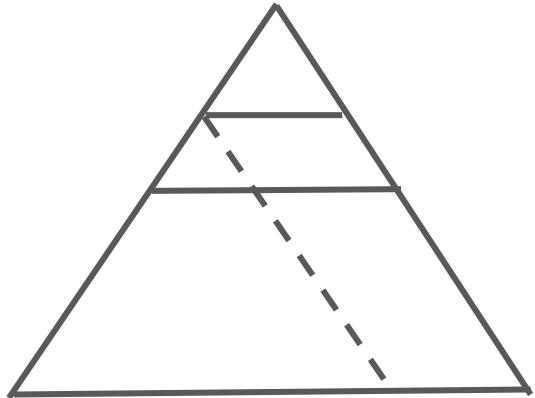
- Les gestes
- L'appel à l'imagination ou l'expérience antérieure
- La periphrase
- Le macro-message et le micro-message
- La clarification
- L'expression faciale et l'intonation de la voix
- La rétroaction



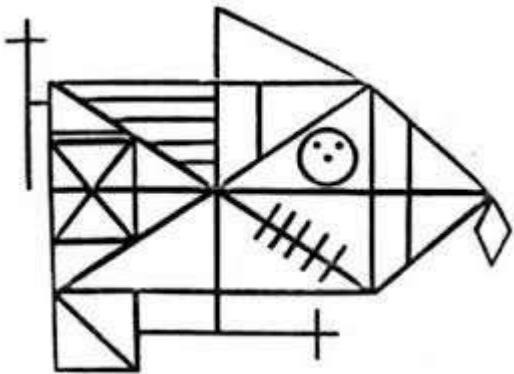
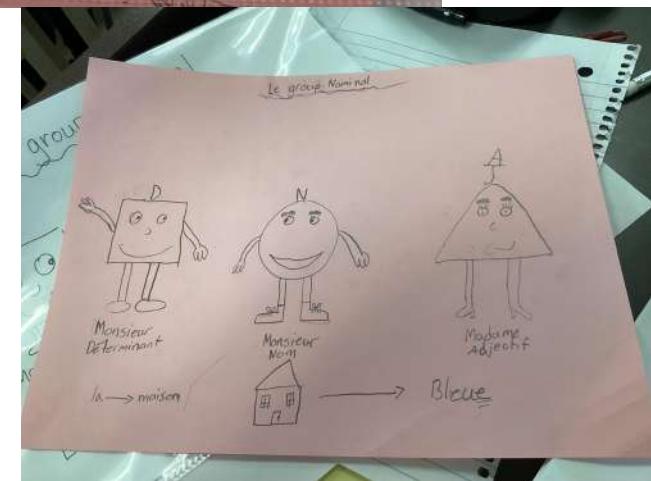
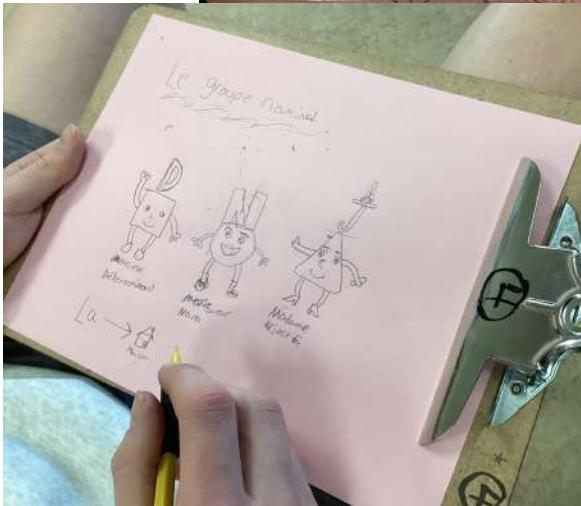
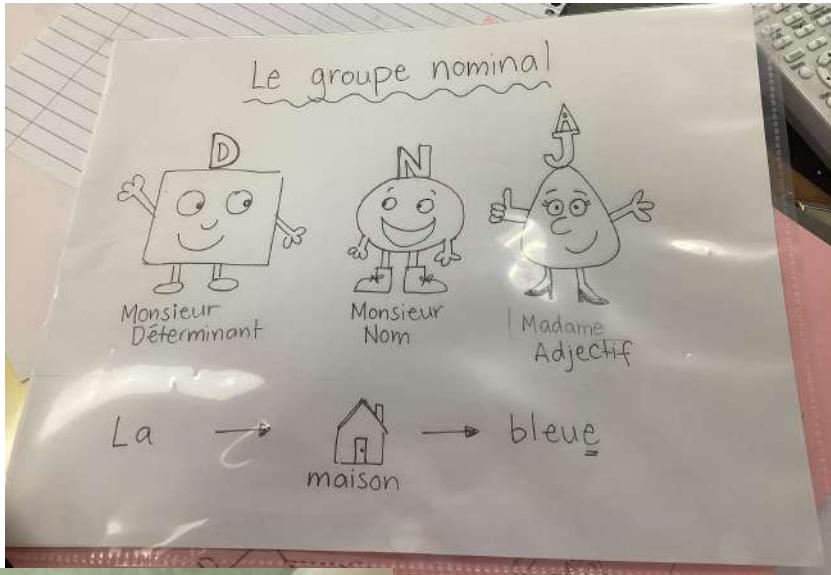
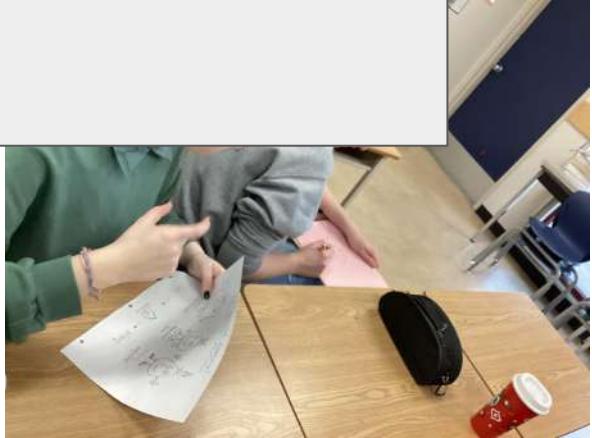
Déclencher
des missions
pour fortifier
nos héros à
l'oral...



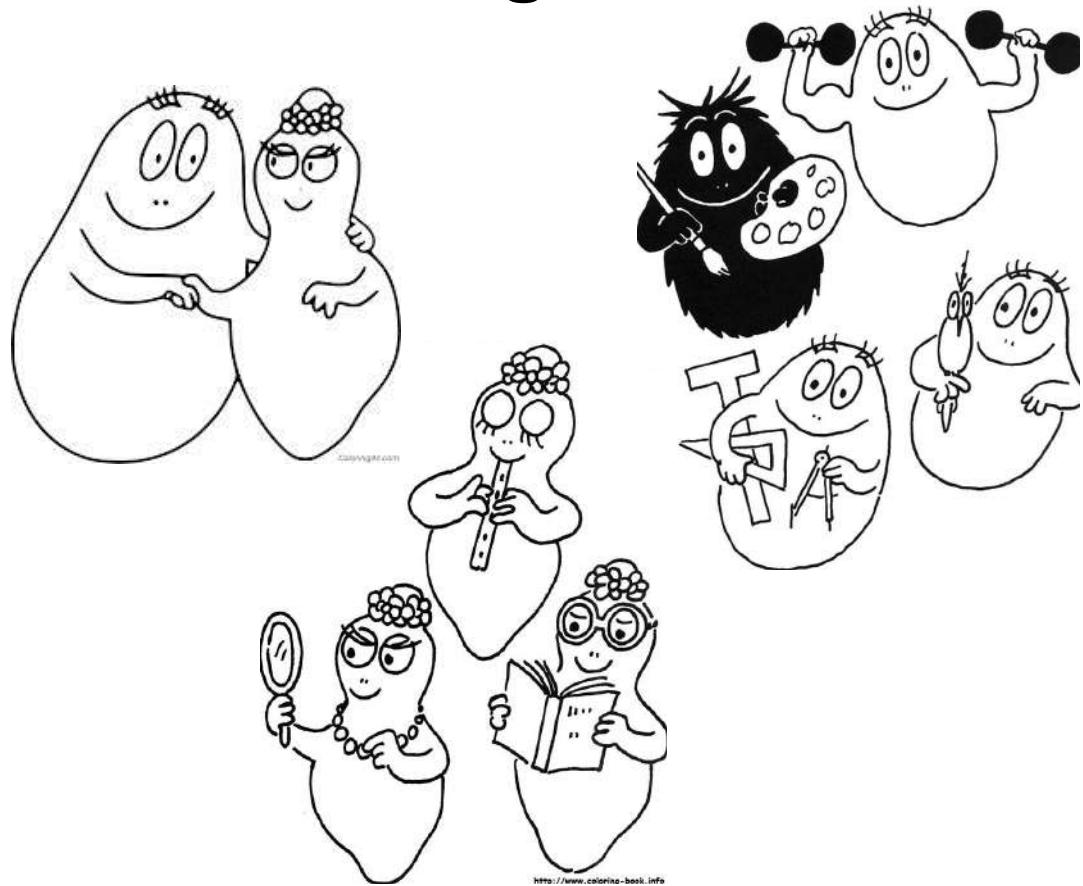
Les dessins guidés



Les dessins guidés



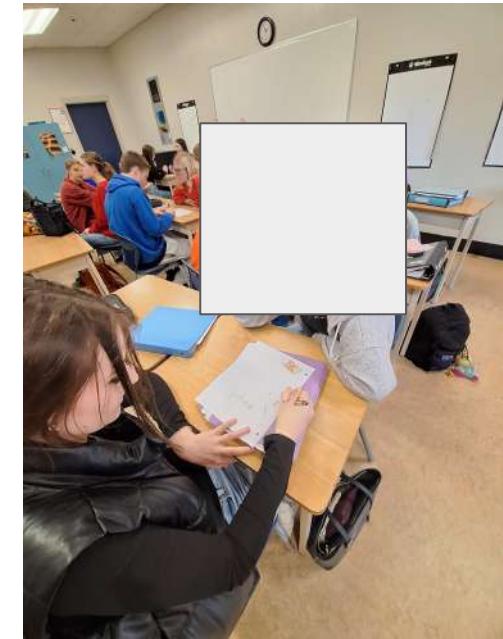
Les dessins guidés

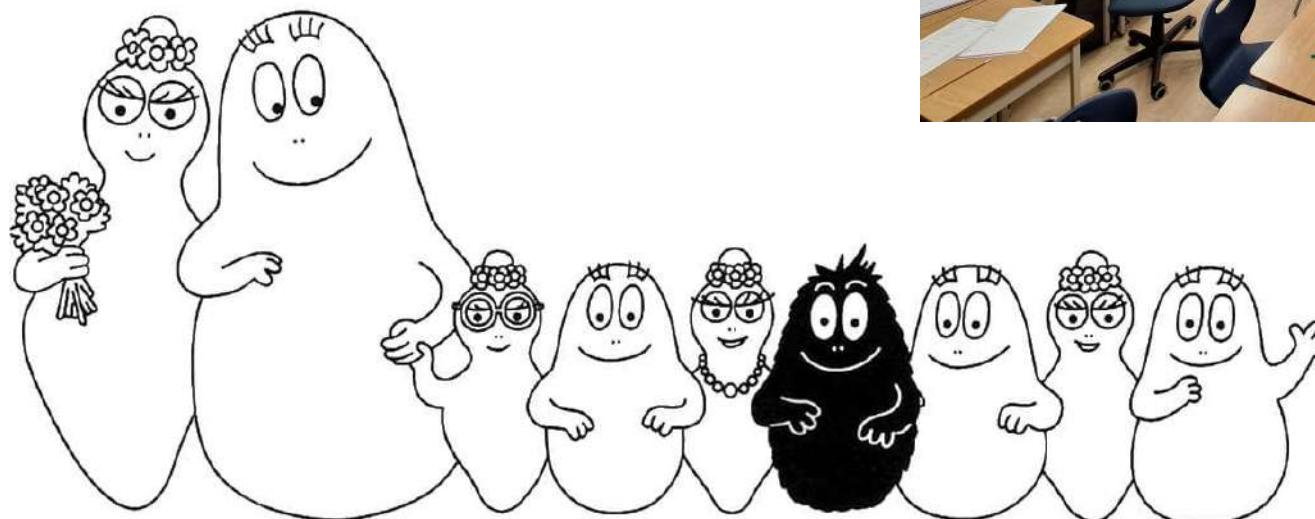




Les Barbapapas

- L'appel à l'imagination... et l'expérience antérieure
- La clarification
- La périphrase





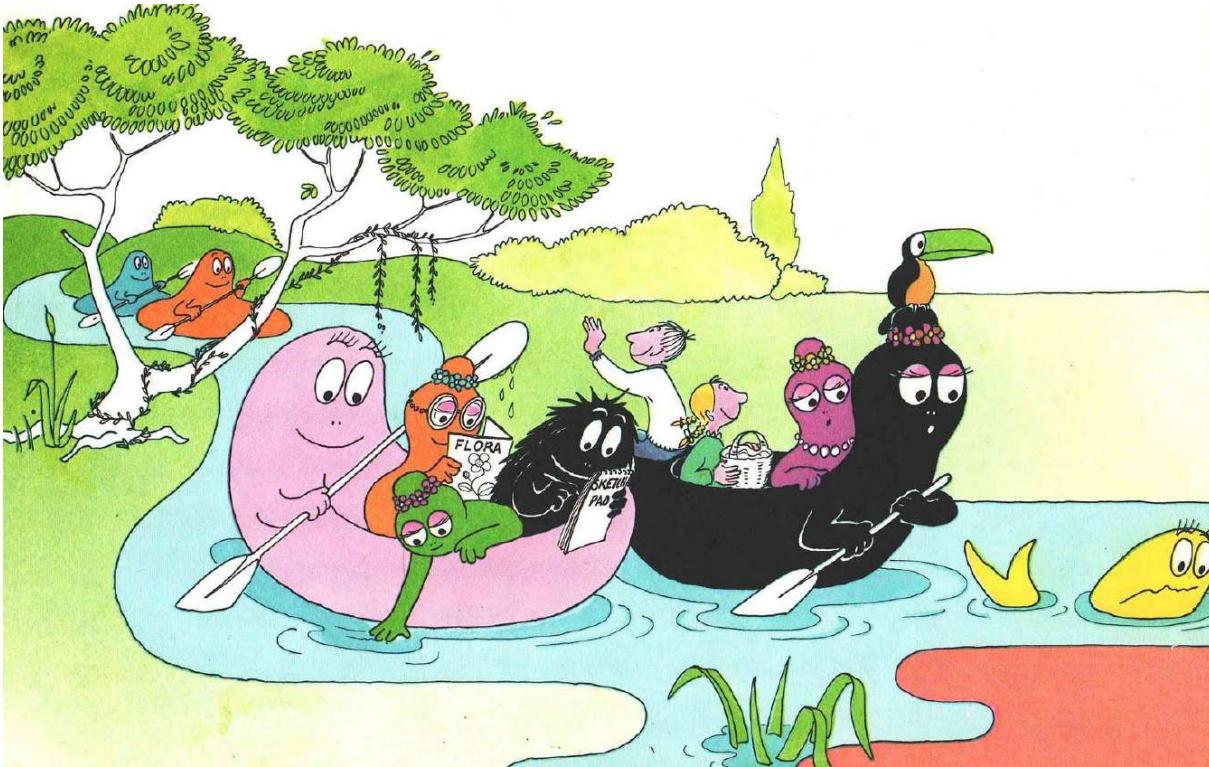


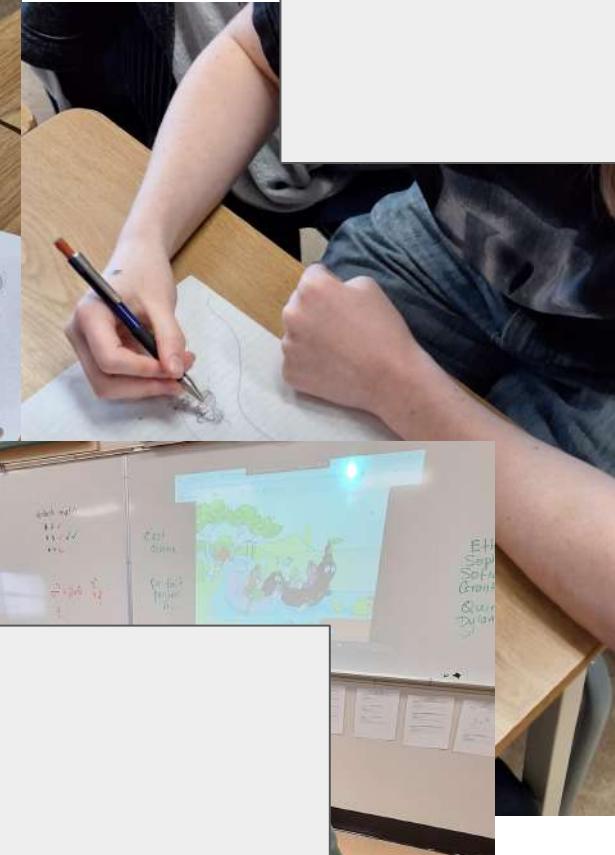
Le macro-message et le micro-message

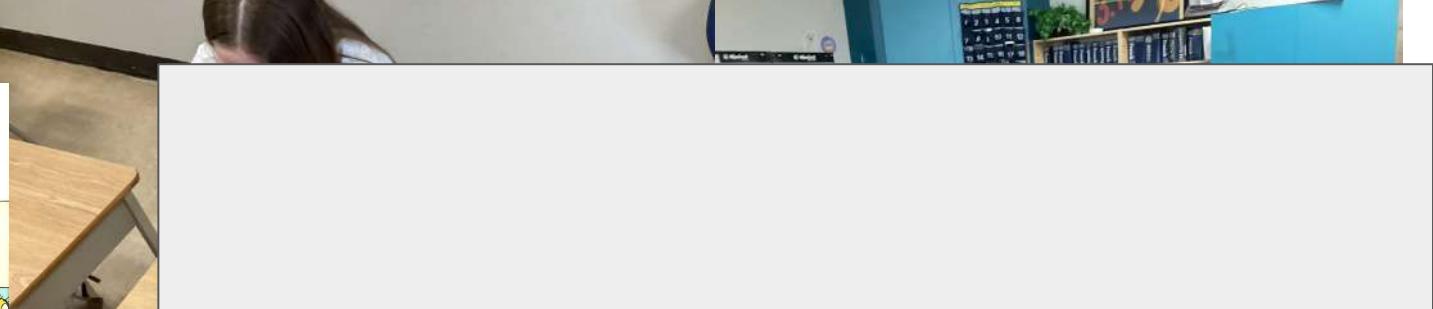
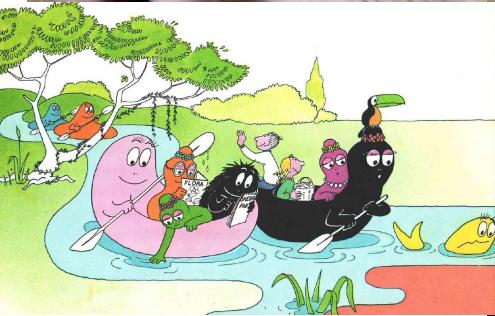
Les Babapapas sont dehors...

Où est la ligne d'horizon? Quelle est la perspective de l'image?

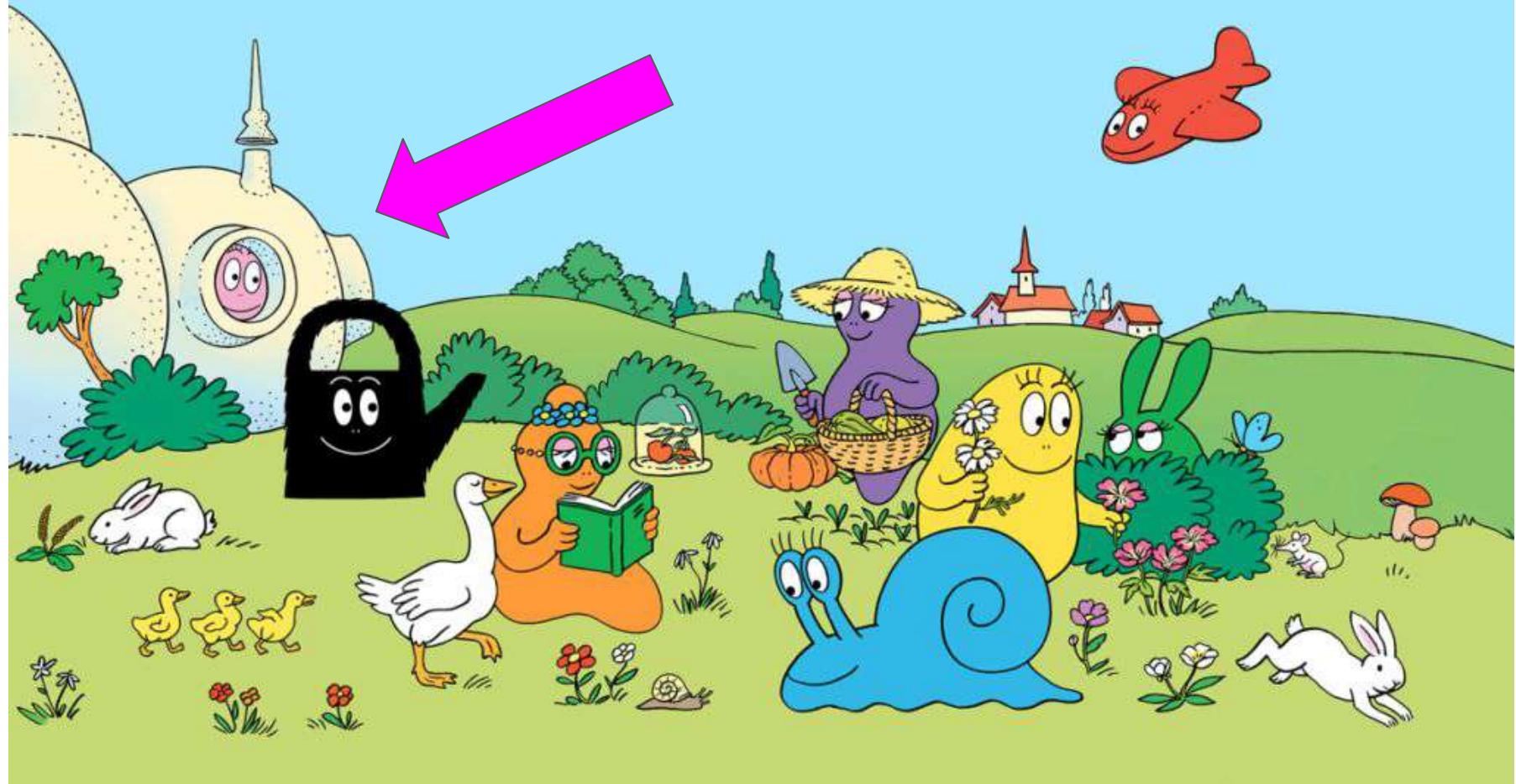
Vers où coule la rivière?

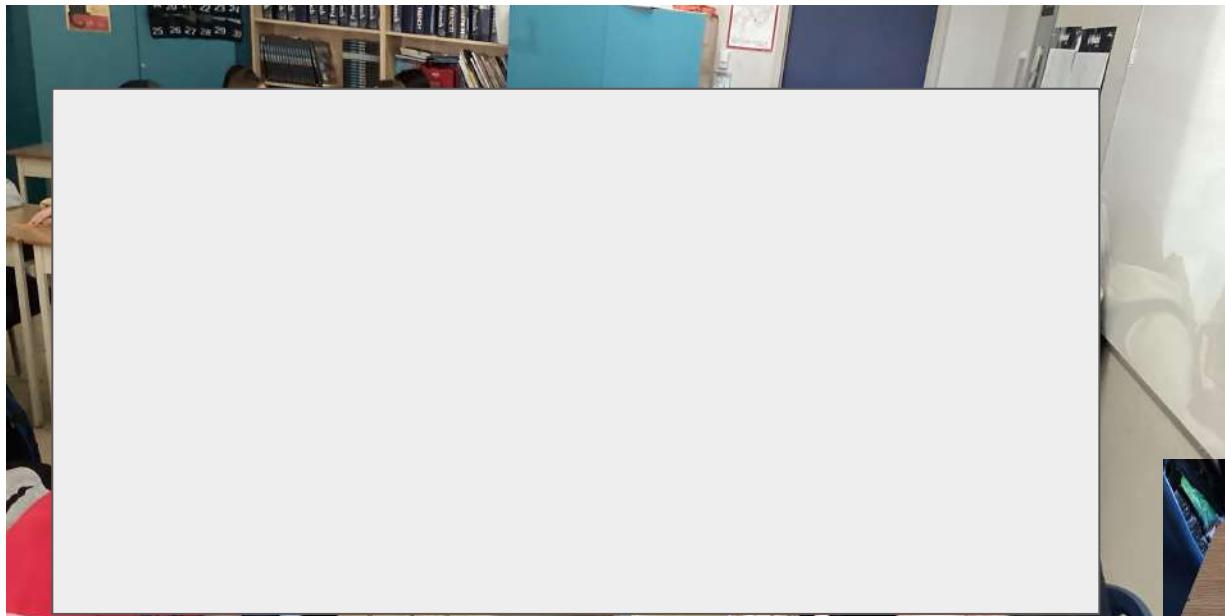






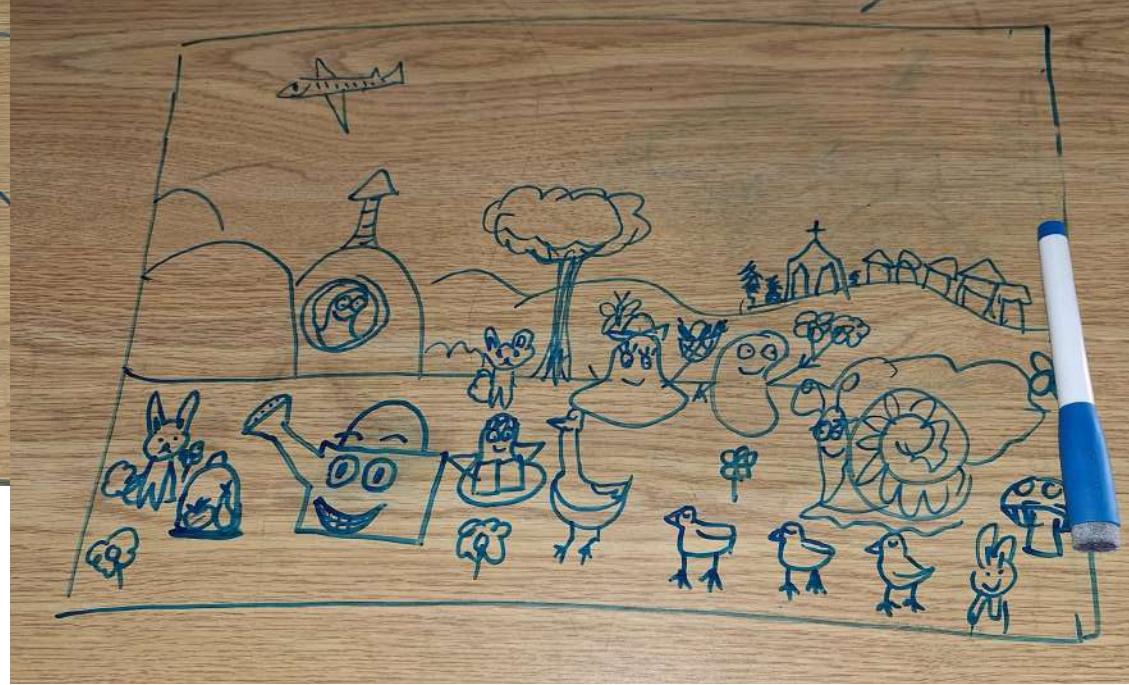
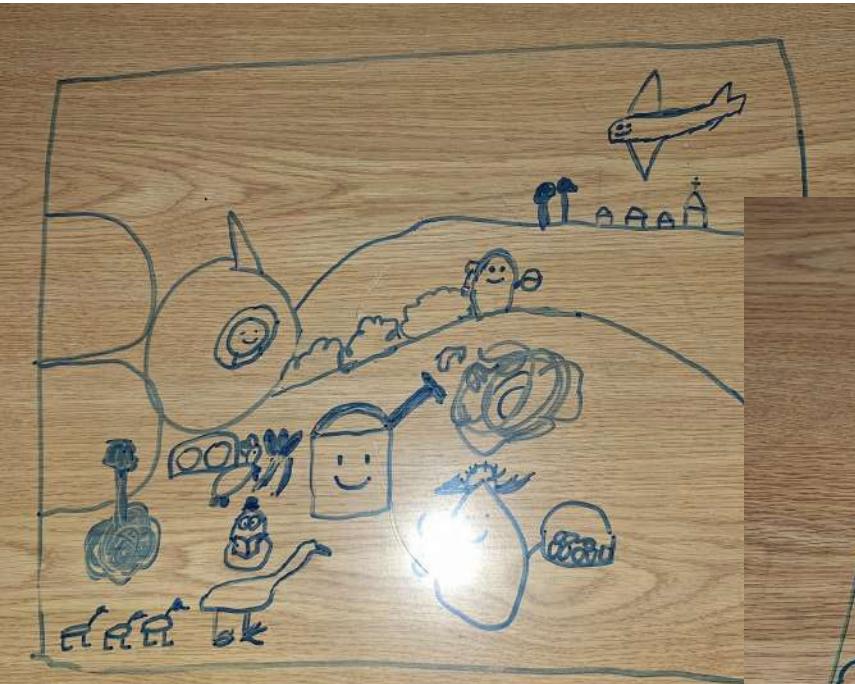








Bloc 2
 vendredi
 lundi
 mardi
 mercredi



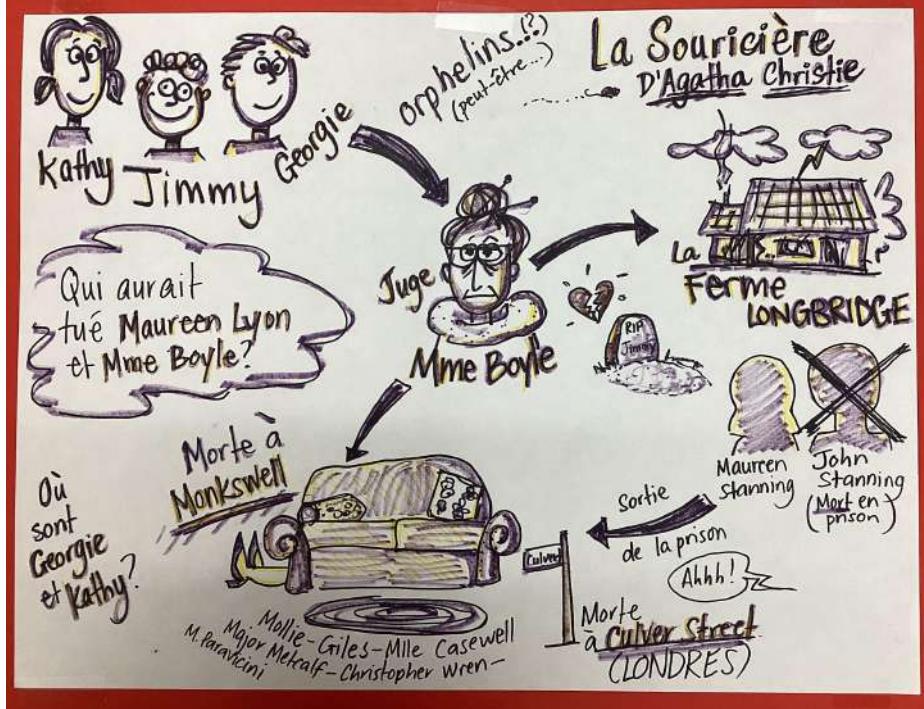
Variation: Un témoignage détaillé



Aller plus loin avec nos outils langagiers



Exemple 1: Une aventure avec Agatha Christie





Major
Metcalf

Giles
Ralston

Inspecteur
Trotter

Christopher
Wren

Monsieur
Paravicini

Mlle
Casewell

Mme
Boyle

Mollie
Ralston

Une démarche intégrée pour outiller l'oral...

Exploration littéraire:

- Lire le scénario à haute voix ensemble (**une lecture expressive**)!
- Analyser le vocabulaire du texte
- Rédiger un nouvel “Acte III” avec un nouveau meurtrier!
- S'échanger **des rétroactions** avant de soumettre notre produit final
- Tenter une salle d'évasion!

Exploration/Perfectionnement grammatical:

- Comprendre et pratiquer le **vouvoiement**
- Comprendre les deux fonctions du **participe présent**
- Comprendre les différentes façons de former une **phrase interrogative**
- Réviser les **pronoms compléments** et les **expressions impersonnelles**

Acte III

C'est le même décor, mais vingt minutes plus tard. Le corps de Mme Boyle est toujours au sol. L'inspecteur Trotter est debout et les autres sont assis.

Inspecteur Trotter : (en regardant par la fenêtre) Il est temps de finir ces jeux macabres. Il n'y a plus de doute dans ma tête qui a tué Mme Boyle.

Mollie : (nervouse, en regardant autour d'elle) Inspecteur... Vous savez qui est le meurtrier? Comment l'avez-vous déduit si rapidement?

Inspecteur Trotter : Oui, Mme Ralston, je sais qui est le coupable. Et ce meurtrier est ici, avec nous. (**Il met son chapeau et se tourne résolument vers le Major Metcalf**) N'est-ce pas, Major ?

Major Metcalf : (d'abord silencieux, puis en souriant mystérieusement) Inspecteur, je ne comprends pas ce que vous tentez de dire.

Trotter: Je ne tente rien. Je déclare avec certitude: Vous avez tué Mme Boyle.

Giles: (en mettant un bras protecteur autour des épaules de Mollie) Quoi?

Mlle Casewell: Mais voyons! C'est ridicule!

Paravicini: Ah, l'Angleterre! Tout est ridicule, ici! Moi dire que nous doit arrêter folies et **manger une bonne omelette**, oui ?

Mollie : (en tremblant) Est-ce que c'est vrai, Major ? Avez-vous tué Mme Boyle?

Christopher Wren: J'admets, elle était une horrible sorcière de femme. Mais, ce n'était pas une bonne raison de la tuer !

De l'édition en groupe

Mollie : Mais major metcalf ! Pourquoi est-ce que tu es allé dans la cuisine tout seul ?! Vous n'aviez pas peur d'être tué par le meurtrier?

Ponctuation?
Vouvoiement?
Autres détails?

Des rétroactions



Mme



élève

Julie Lobb + 39 + 3mo

La souricière

Lis trois projets et fais une édition orale pour chacune

Augus Carter

Julie Lobb
3 months ago

→ to Julie Lobb profile

+

Isaac

Julie Lobb
3 months ago

texte Isaac

+

Isaac

3 months ago

texte Isaac - Ok

google docs

edit

+

Add comment

je écoute et édite le
ut de la page1



les devons trouver la personne qui a fait
ce morceau



Piper

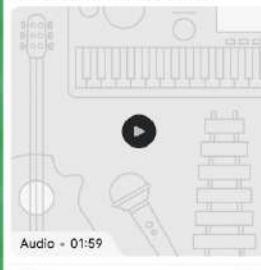
Julie Lobb
3 months ago

+ Add comment

Brianne

3 months ago

Brianne corrige page 1



Audio - 01:59

+

Add comment

Maya Lily

Texte Maya Lily OK



google docs

edit

texte Maya Lily -ok

+

Add comment

Izzy

3 months ago

Page 1 et 1/2



Audio - 04:50

+

Add comment

Brendan Max



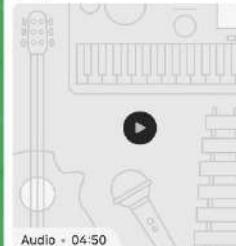
page 1

+ Add comment

Carter

3 months ago

page 2



Audio - 04:50

+

Add comment

Briar

Briar D. - Acte III

0

0

+ Add comment

Frances

3 months ago

Frances corrige le premiere
page et un peu de plus



0

+

Add comment

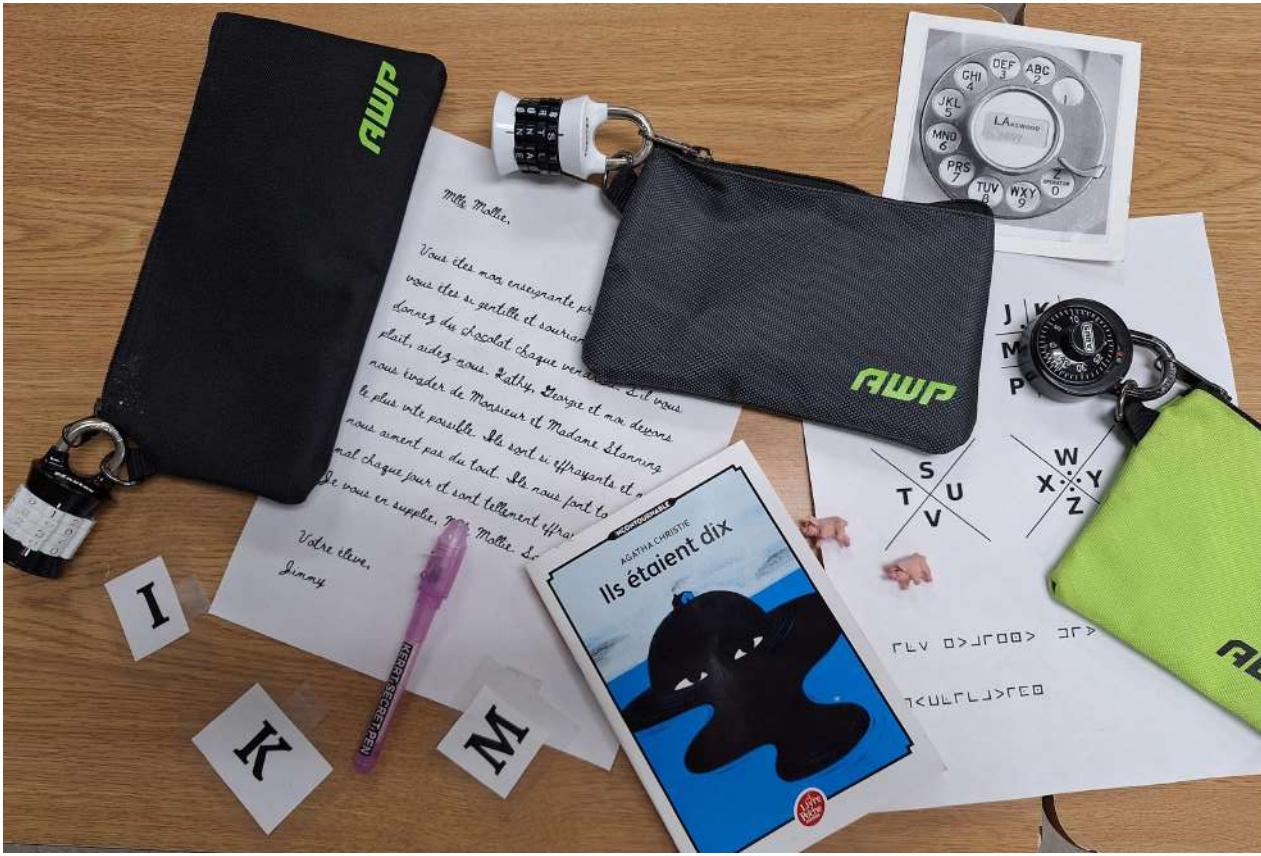
0

+

Add comment

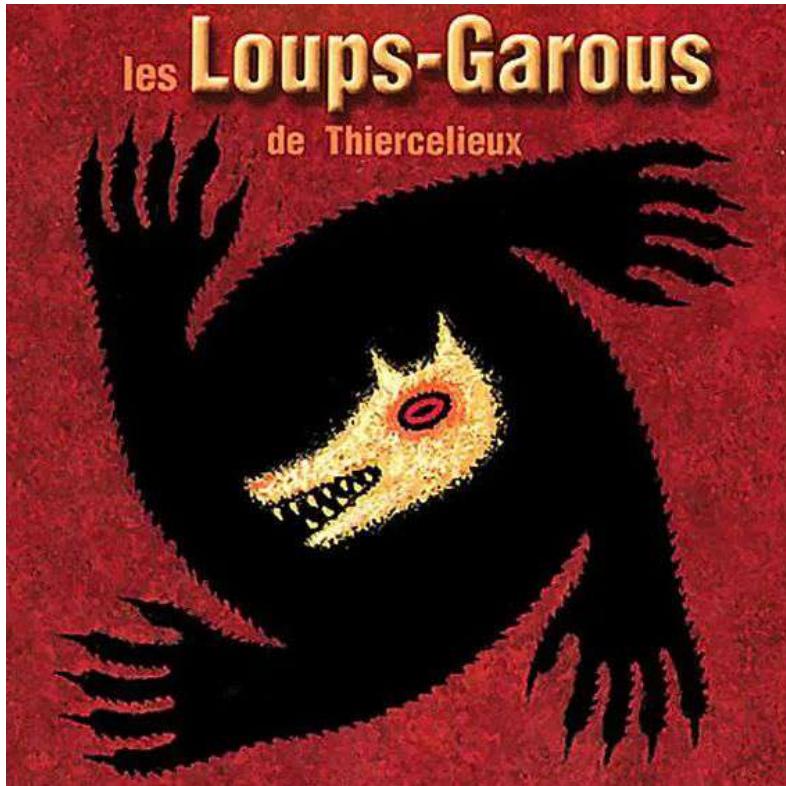
+

Une salle d'évasion!



- En groupes de 3-4
- 15 à 40 minutes de durée... *dépendamment du groupe!*
- Tout enregistré!

Exemple 2: Les Loups-garous



- Apprendre à jouer et à mener le jeu
- Créer un nouveau jeu
- Carrousel de “vente de jeu”
- Mener les nouveaux jeux



Le petit village de **Thiercelieux** est récemment devenue la proie des *Loups-Garous*.



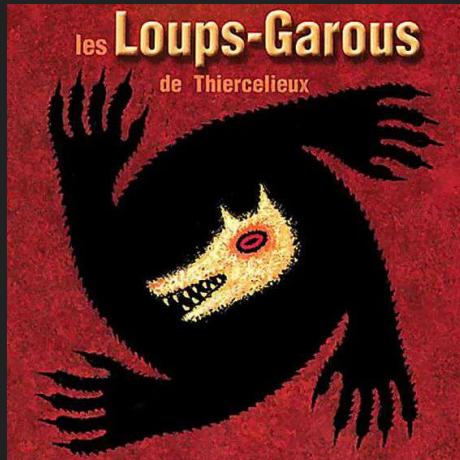
Le but du jeu...

Pour les Villageois: éliminer les Loups-Garous

Pour les Loups-Garous: éliminer les Villageois



L'ordre du jeu



1. On désigne le capitaine du village (début du jeu)
2. Le village de Thiercelieux s'endort
3. Le voleur (1ère nuit)
4. Cupidon (1ère nuit)
5. Les amoureux (1ère nuit)
6. L'enfant sauvage (1ère nuit)
7. La voyante
8. Le salvateur
9. Les loups-garous
10. La sorcière
11. Le grand méchant loup
12. C'est le matin
13. L'annonce des morts
14. Le vote du village



C'est au tour des élèves de créer un jeu de rôles comme Loups-Garous

Un “site”:

- Un avion
- Un sous-marin
- Un train
- Une île
- Un chateau
- Une école
- Une forêt
- Un village
- Une autre planète



C'est au tour des élèves de créer un jeu de rôles comme Loups-Garous

Un “site”:

- Un avion
- Un sous-marin
- Un train
- Une île
- Un chateau
- Une école
- Une forêt
- Un village
- Une autre planète

Une histoire

- Une histoire de guerre, d'espions
- Une histoire d'otage
- Une histoire de conflit entre deux “forces” ou clans qui veulent du pouvoir
- Une histoire “d'infection”



C'est au tour des élèves de créer un jeu de rôles comme Loups-Garous

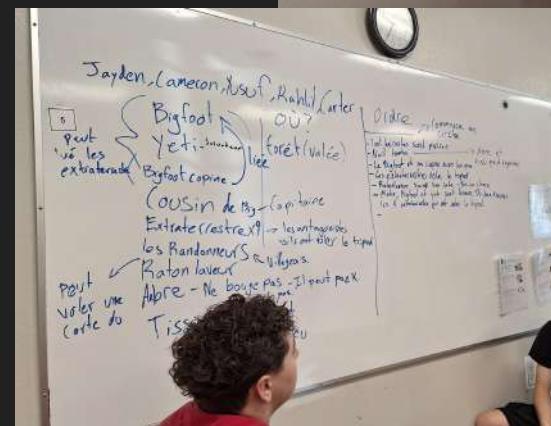
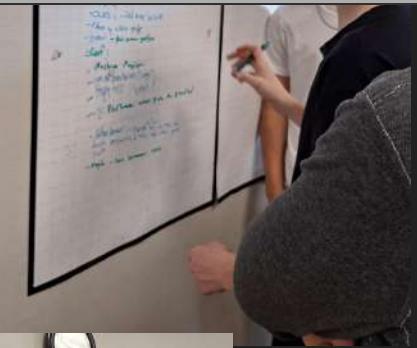
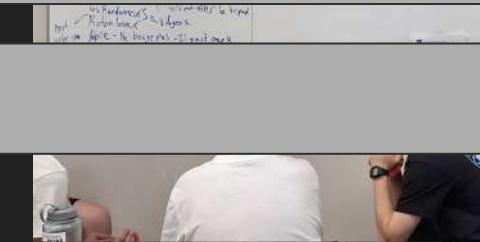
Un “site”:

- Un avion
- Un sous-marin
- Un train
- Une île
- Un chateau
- Une école
- Une forêt
- Un village
- Une autre planète

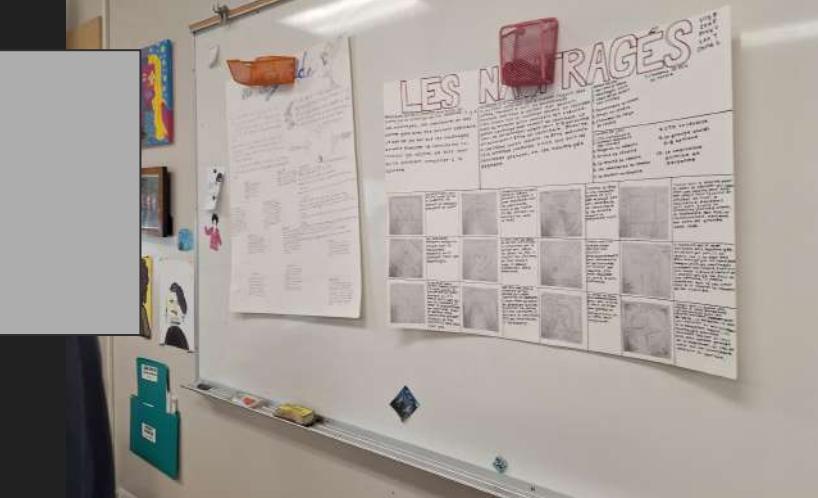
Une histoire

- Une histoire de guerre, d'espions
- Une histoire d'otage
- Une histoire de conflit entre deux “forces” ou clans qui veulent du pouvoir
- Une histoire “d'infection”

Des personnages!



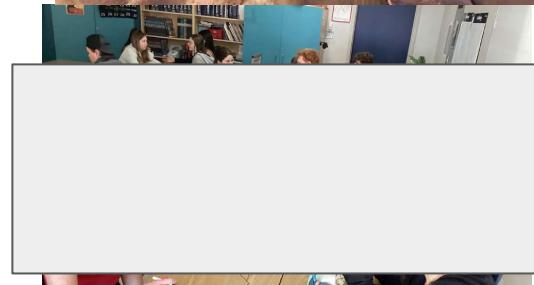
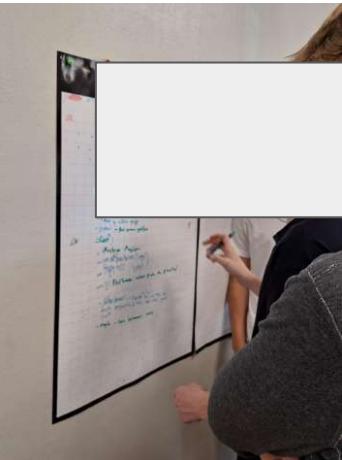
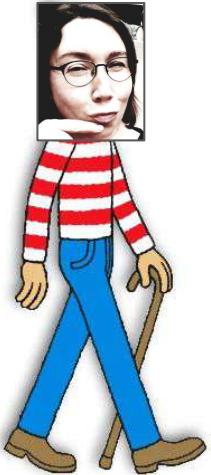
Vends ta salade!



Conclusion

Éveiller l'instinct aventureux de l'élève...

- Faire comprendre la puissance des “outils langagiers” qu’il a déjà dans sa possession!
- Lui proposer des “missions” pertinentes, appétisantes
- Célébrer toutes ses “fins” satisfaisantes





Aventures à l'oral: Outiller nos adolescents à grimper vers de nouveaux horizons linguistiques

