

No. 26 Auteures: Tamara Moor et Mireille Venturelli

“Ne donnez pas votre *langue* au chat!”

Explor-Action en L2: Explorer et agir dans (et avec) l'inconnu pour exploiter et développer les ressources langagières acquises en classe.

Coup d'oeil

Langues: la démarche proposée s'adapte à n'importe quelle L2
l'exemple concerne le français

Niveau: compréhension orale + écrite suffisante (au sein des équipes)
expression orale entraînée (ici, Scuola Media, classes de IVème)

Objectifs: *pédagogiques:*

- représentation-anticipation, invention et comparaison avec le réel
- situation de communication-échange avec des autochtones
- recherche d'informations (interviews et documents authentiques)
- observation d'un milieu nouveau (“territoire inconnu”)
- découverte de l'*autre* (le “camarade inconnu”)
- débrouillardise et flexibilité; créativité d'équipe

langagiers:

- réalisation d'interviews (interrogation); synthèse des réponses (prise de notes)
- saisie d'informations sur textes authentiques (compréhension écrite)
- piratage de texte littéraire (plagiat: production pertinente sur modèle)
- production de texte “poétique” (sans modèle)
- mise en commun et présentation orale des découvertes
- production écrite “réelle” (lettres de remerciements)

Matériel:

- balladeurs-enregistreurs
- appareil photo polaroïd
- dictionnaires
- matériel de dessin
- carte géographique et plan de ville adéquat

Remarques:

- cette démarche requiert un certain nombre de séances en classe et une excursion d'un jour (au moins) “sur le terrain”
- le lieu à découvrir doit rester mystérieux le plus longtemps possible

NB la présentation de cette activité particulière sous forme d'encart didactique laisse certainement quelques points obscurs pour le lecteur intéressé. Les auteures donneront volontiers les compléments d'information nécessaires.

Introduction

Il s'agit d'une mise en situation (excursion) qui permet d'exploiter et de développer des ressources acquises en classe dans une découverte (et description) de "l'autre" et d'un "territoire inconnu".

Après avoir imaginé (dessiné et décrit) en petits groupes, sur la base d'informations génériques en L2, un environnement qui va être découvert, les "explor-acteurs" s'informent dans le réel (interviews, documents -en L2-) pour ajuster, corriger et comparer leurs images, et finalement vont explorer le terrain, à travers un jeu de piste (action) en collaboration avec des "autochtones" (échange). En dernier lieu, les différents groupes présentent oralement leurs inventions, découvertes et cheminements.

Ce parcours didactique se rattache à la stratégie "Pour de bon" (cf Babylonia 2/96) où un apprentissage, en classe, en simulation globale débouche sur une mise en situation concrète, mais peut tout aussi bien être réalisé sans simulation préalable, en partant directement de la phase représentation - invention après que le lexique de base nécessaire aux "opérations" ait été travaillé.

Les quatre étapes correspondent à des approches didactiques et donc à des capacités différentes des apprenants. De plus, cette explor-action est un parcours qui permet de mêler les apprentissages théorique, empirique et intuitif, en sortant de la classe, mais surtout... "des sentiers battus".

Itinéraire proposé

La démarche et les exemples se réfèrent à la situation spécifique: des élèves Tessinois (de deux classes différentes et ne se connaissant pas) partent à la découverte de l'île de Saint Pierre, lac de Biemme.

Préalable: approche du champ lexical

Pour familiariser les élèves avec le contexte et les amener à acquérir les ressources langagières nécessaires à la réalisation des tâches, en classe et sur le terrain, il faudra (sans dévoiler le lieu à explorer) cerner le thème à travers soit:

- une simulation globale "île grammaticale" (cf Babylonia 1/93) permettant une connaissance lexicale et situationnelle (environ un trimestre), soit
- une approche générique du thème en quelques leçons: documentaire vidéo (sur une île quelconque, même complètement "exotique") à commenter en classe (prévoir une grille de lecture d'images ciblée); lecture de textes littéraires, BD ou reportages; saisie du vocabulaire spécifique (littoral, faune, flore, relief, populations, événements historiques, navigation, etc) se rapprochant des besoins langagiers pour réaliser les futures tâches prévues (par l'enseignant).



Etape 1: invention - description (productions écrites sommaires ou plus élaborées)

En classe, en groupes de 4-5 élèves: invention collective et hypothèses sur le lieu mystérieux à explorer (une île en Suisse romande) avec, pour tout modèle, les îles -simulées ou réelles, mais non "pertinentes"- vues au préalable. Dessin, description, préparation de questions et d'hypothèses à vérifier sur place - dans les alentours (ville de Biemme, dans ce cas). Ayant suffisamment de matériel d'information et lexical à disposition, les groupes sont libres dans leur invention - essai de représentation et description.

L'île n'est pas inhabitée: il y a un gardien, ou plutôt un jardinier qui s'occupe d'une flore particulière. En effet, sur cette île poussent des fleurs carnivores qu'il faut tailler à chaque saison sinon elles deviennent dangereuses.

A un endroit, la côte, normalement rocheuse, offre une petite plage agréable, avec des galets. Il est possible de s'y baigner mais le lac n'est pas chaud et il est tout de suite profond. Il y a beaucoup d'oiseaux, aussi des migrateurs, suivant l'époque; certains font des nids sur les rochers. A part la maison du gardien, il y a une ruine qui était peut-être, autrefois, une prison.

L'île a la forme d'un triangle "arrondi", elle est environ le double de l'île de Brissago. On peut y arriver avec un bateau vedette, il y a un petit (très petit) débarcadère pour acoster.

Etape 2: enquête - recherche (et saisie d'informations)

Pendant le voyage vers la destination, faire remplir (à chacun) une fiche de présentation personnelle, par exemple "Sais-tu qui je suis", qui sera échangée avec les camarades (dans ce cas aussi l'autre classe de Tessinois!) autochtones (au début de l'étape 3).

Les mêmes groupes (mixage de 2 classes, dans notre cas) partent, en ville, à la "chasse aux informations". Enregistreur-balladeur et bloc-notes en main, ils ont un temps défini (2 à 3 heures) pour recueillir le plus d'informations possibles sur l'île: il faut se débrouiller dans une localité

inconnue, chercher des "témoins" (passants, commerçants, agents, etc) et des "témoignages" (office du tourisme, bibliothèque, etc) significatifs. Ce butin recueilli, chaque groupe compare, modifie et développe sa représentation de l'île. Ces informations, pertinentes (on l'espère!) cette fois, permettent de stimuler de nouveaux aspects inventés. En fin d'activité de groupe, une mise en commun peut être prévue où chaque groupe reporte les indications récoltées (entraînement du discours indirect / discours rapporté).

Sais-tu qui je suis?

1. Ce que je considère mon point fort Pourquoi?	
2. Mon point fort d'après les autres	
3. Comment je me vois dans dix ans? (mon métier, ma famille, où?)	
4. Ce que j'aime faire par dessus tout	
5. Ce dont j'ai vraiment peur!	
6. Comment j'ai vécu l'école obligatoire (camarades, relations, difficultés)	
7. Ce qui m'a gratifié(e) Ce qui m'a frustré(e)	
8. Qu'est-ce un(e) ami(e) pour moi?	

Etape 3: explor-action et productions écrite (+ échange - interaction)

Découverte des "indigènes", les camarades biennois, pendant le trajet en bateau. Echange et commentaire des fiches de présentation. Quelques élèves biennois s'intègrent à chaque groupe tessinois pour cet "échange sur tâches". En effet, à peine débarquées, les équipes reçoivent les consignes, et l'explor-action / jeu de piste, commence. Selon différents itinéraires, avec des points de repère précis, les

groupes doivent réaliser des tâches et résoudre des situations-problèmes. C'est là (aussi) qu'il ne faut pas "donner sa langue au chat", mais qu'il faut se débrouiller, utiliser ménages, astuces et créativité, bref, savoir "sortir des sentiers battus" pour trouver "réponse à tout"!

En fin de parcours, les groupes complètent et mettent au net les productions, préparent leurs synthèses en vue de (étape 4) la présentation en "assemblée générale".

Explor-action

Exploitez vos **points forts!** et remuez vos **méninges** pour trouver des solutions (?) aux situations-problèmes.

Itinéraire 1

Pavillon

Zoo

Côte Sud (mi-parcours)

Erlach

Côte Nord (mi-parcours)

Prieuré

SACHEZ

SORTIR

DES

SENTIERS

BATTUS

Arrivée (point de départ): pique-nique pour tout votre groupe



Vous avez au maximum **2 heures et demie** pour faire le parcours et réaliser les tâches: organisez-vous et débrouillez-vous !

Etape 4: expression orale

Mise en commun. Présentations croisées des participants (éléments des fiches et connaissance des "autres" en chemin). Présentation des découvertes et des productions (autres tâches et exercices de l'étape 3: poésie, plagiat (ici sur un passage de "La cinquième promenade" de J.-J. Rousseau, dramatisation d'un épisode historique de l'île / jeu de rôle, etc) se rapportant à l'île et aux objectifs. Une évaluation finale (interactive) sous forme de concours permet de clore le parcours (quant à sa partie "outdoor").

Epilogue: rédaction

Au retour: lettres de remerciements, petit reportage, journaux intimes, correspondance avec les "indigènes", etc.



Exemples de productions:

Le pavillon (poésie inspirée par les lieux, vieux parchemin "découvert")

Au milieu d'un lieu improvisé
on s'est retrouvés, émerveillés
sous un ciel superbe
près d'une maison abandonnée

C'était, dans l'herbe,
au coeur de la forêt
tout près d'un (si)cyprés
une maison hexagonale

Tâches à accomplir

Pavillon: Découvrez le texte poétique (2 strophes en vers) qu'inspire l'endroit (écrit sur un vieux parchemin).

Zoo: Dessinez un chevreuil (ou un daim).

Côte Sud: là où finit la forêt vous recevrez un appareil photo polaroïd pour "saisir" un renard ou un lièvre. Votre cliché doit être fait en 15 minutes.

Erlach: Rendez-vous au débarcadère. Vous trouverez un appareil photo polaroïd et vous prendrez une photo du château avec la date de construction.

Côte Nord: Décrivez le littoral (là où la côte s'avance le plus dans le lac): terrain, plage, relief, faune et flore.

Prieuré:

- observation: indiquez le nombre d'ouvertures du bâtiment principal.

- Quand Jean Jacques Rousseau a-t-il séjourné dans l'île et pourquoi?

- Citez le nom de deux autres personnages historiques ayant séjourné sur l'île.

Arrivée: Zone pique-nique: à vos casseroles!



Les traces recueillies sont à conserver précieusement pour l'après-midi.

qui n'était pas du tout banale

Le lapin ilien: *Lepus Katius Sicarius* (élève "déguisé" à moitié caché par des troncs)

Cette espèce de lapin vit seulement sur cette île.

Il s'agit d'un croisement entre un homme, un lapin et un alien. Il vit à l'intérieur de la forêt et n'en sort que pour capturer et tuer ses proies (humaines). Nous avons rencontré l'exemplaire sur la photo pendant que nous faisons un tour de l'île: il avait attaqué Francesco et lui avait déchiré une jambe.

Les roseaux

A la côte nord de l'île de St-Pierre il y a un grand ensemble (une étendue) de roseaux. A l'intérieur vivent plusieurs animaux aquatiques: nous en avons trouvé de diverses espèces. Un canard avait créé un nid avec des roseaux et il restait assis sur ses oeufs sans fuir quand nous criions.



Découverte?

Pendant l'exploration de la côte nord nous sommes allés vers la côte sud (traversée de l'île), mais en cherchant le bon sentier, nous nous sommes perdus dans un tout petit chemin sans issue, alors nous avons vécu comme Tarzan (pendant 10 minutes) et, à la fin nous nous sommes retrouvés dans le même lieu d'où on était partis!