



# Pratiques Pédagogiques



## «Πάμε στο Παρίσι»: Παιδαγωγικό Σενάριο για τα πρώτα στάδια εκμάθησης της Γαλλικής Γλώσσας με ένταξη των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη

Μαρίνα Αργυρούδη, Σχολική Σύμβουλος Γαλλικής Γλώσσας  
Στυλιανός Μαρκαντωνάκης, Καθηγητής Γαλλικής Γλώσσας

### Γενική Περιγραφή του Παιδαγωγικού Σεναρίου

**ΘΕΜΑ:** Ένα εικονικό ταξίδι στο Παρίσι.

#### Κριτήρια Επιλογής του Θέματος:

Η επιλογή του θέματος, στηρίχτηκε αφενός στο γεγονός ότι το Παρίσι, σαν πόλη, είναι γνωστό σε όλους τους μαθητές και αφετέρου στις δυνατότητες που δίνει ένα ταξίδι για δράση και παιχνίδι. Άλλωστε, ο όρος σενάριο σημαίνει τη γραπτή και λεπτομερή περιγραφή της δράσης ενός κινηματογραφικού ή τηλεοπτικού έργου.

#### Τάξη / Επίπεδο Γλωσσομάθειας και Προφίλ Μαθητών:

Το προτεινόμενο παιδαγωγικό σενάριο σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε με στόχο την εφαρμογή του στα πρώτα στάδια εκμάθησης της γαλλικής γλώσσας και λαμβάνει υπόψη τις ιδιαιτερότητες νευροφυσιολογικές, γνωστικές και κοινωνικο / συναισθηματικές που χαρακτηρίζουν τους μαθητές της Ε' και ΣΤ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου:

- ευελιξία του εγκεφάλου, μεγάλη προσαρμοστικότητα στη φωνητική και φωνολογική δομή της ξένης γλώσσας, υψηλή ικανότητα μίμησης, γρήγορη πρόσληψη/αφομοίωση της προφοράς των λέξεων, του ρυθμού, της μουσικότητας, του επιτονισμού και των προσωδιακών φαινομένων της ξένης γλώσσας,
- ανάγκες δράσης, παιχνιδιού, δημιουργίας και αυθόρμητης έκφρασης,
- εξωσχολικές συνήθειες και ενδιαφέροντα (χρήση της αναλογικής και της ψηφιακής οθόνης, ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια όπου το παιδί είναι ενεργός χρήστης και απόλυτος διαχειριστής της δράσης),
- καθώς και την αδυναμία επικέντρωσης της προσοχής για πολύ χρόνο στην ίδια δραστηριότητα.

#### Μεθοδολογικό Πλαίσιο:

Πρόκειται για ένα εργαλείο δουλειάς που στοχεύει στη δημιουργία ενός ανοιχτού παιδαγωγικού περιβάλλοντος γλωσσικής κατάρκτησης, σέβεται το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών και τις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών της ηλικιακής ομάδας των 9 - 11 ετών, χρησιμοποιεί διαφορετικά παιδαγωγικά μέσα και διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, (την επικοινωνιακή, την ενεργητική, τη διερευνητική και τη διαδραστική), αξιοποιεί στη διδακτική πράξη τις δυνατότητες που προσφέρουν τα πολυμέσα, χωρίς να ακυρώνει την παραδοσιακή τάξη, το βιβλίο και τον πίνακα, και προτείνει ποικίλες διδακτικές δραστηριότητες.

#### Γενικοί Μαθησιακοί Στόχοι:

- Η εκμάθηση της ξένης γλώσσας όχι μόνο σαν ένας νέος γλωσσικός κώδικας αλλά κυρίως σαν ένα καινούριο σύστημα έκφρασης και οργάνωσης της αντικειμενικής πραγματικότητας του κόσμου και σαν εργαλείο κοινωνικής διά-δρασης.

- Η παροχή κινήτρων και η συναισθηματική εμπλοκή του μαθητή στη μαθησιακή διαδικασία μέσα από το άνοιγμα της σχολικής τάξης στην καθημερινή ζωή και στην κοινωνική πραγματικότητα.
- Η ευρύτερη κοινωνικοποίηση του μαθητή, μέσα από την ανάπτυξη τόσο των γενικών όσο και των επικοινωνιακών δεξιοτήτων του.
- Η ενεργητική, βιωματική και συνεργατική μάθηση.
- Η δημιουργία θετικού ψυχολογικού κλίματος στην τάξη (κλίμα αποδοχής, μείωση του άγχους, αυτοπεποίθηση, αυτοεκτίμηση κ.λπ.).

### Παιδαγωγικό Υλικό που Χρησιμοποιήθηκε:

- Αποσπάσματα βίντεο,
- Πολυμεσικό υλικό και παιχνίδια από το διαδίκτυο,
- Έντυπο υλικό,
- Φωτογραφίες,
- Τραγούδι.

### Διάρκεια:

Περίπου 10 διδακτικές ώρες.

### Απαραίτητα Λογισμικά:

Microsoft Office, Internet Explorer, Windows Media Player, Acrobat Reader.

## Παρουσίαση του Παιδαγωγικού Σεναρίου

### Στάδια, Φάσεις, Δραστηριότητες του Παιδαγωγικού Σεναρίου:

Το σενάριο εξελίσσεται σε τρία στάδια, στην ετοιμασία πριν από το ταξίδι, στο ίδιο το ταξίδι και στην επιστροφή στην Ελλάδα, έχει 15 φάσεις και σε κάθε φάση προτείνουμε μία ή δύο δραστηριότητες.

## ΣΤΑΔΙΟ 1. Πριν από το ταξίδι

### ΦΑΣΗ 1<sup>η</sup>. Μια περίεργη πρόσκληση...

*Η ώρα είναι 07.30 . Ενώ ετοιμάζεσαι να πας στο σχολείο βρίσκεις έξω από την πόρτα σου ένα φάκελο. Ο φάκελος περιέχει ένα αεροπορικό εισιτήριο και μια πρόσκληση από έναν άγνωστο αποστολέα.*

*Η πρόσκληση είναι κωδικοποιημένη. Περιέχει κάποια περίεργα σύμβολα που αντιστοιχούν σε συγκεκριμένα γράμματα. Πρέπει εσύ να την αποκωδικοποιήσεις.*

### Δραστηριότητα 1 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο1)<sup>1</sup>

- **Παιδαγωγικό υλικό:** μια κωδικοποιημένη πρόσκληση.
- **Διδακτικός στόχος:** αναγνώριση, ανάγνωση και απομνημόνευση των λέξεων μιας γραπτής πρόσκλησης μέσα από την αποκωδικοποίηση των συμβόλων ❖ ☉.

### ΦΑΣΗ 2<sup>η</sup>. Η ενημέρωση του καθηγητή σου...

*Μπράβο, κατάφερες να αποκωδικοποιήσεις το μήνυμα. Το μυστήριο όμως παραμένει... Ποιος σε προσκαλεί και γιατί;*

*Φτάνοντας στο σχολείο ενημερώνεις την καθηγήτριά των γαλλικών σου για την πρόσκληση που έλαβες. Κάτι παράξενο έχει συμβεί: όλοι οι συμμαθητές σου έχουν λάβει από μία πρόσκληση και ένα εισιτήριο.*

Η καθηγήτρια των γαλλικών σας μοιράζει ένα πινακάκι με ερωτήσεις και σας ζητάει να απαντήσετε, έτσι ώστε να καταλάβει εάν λάβατε όλοι την ίδια ακριβώς πρόσκληση.

### Δραστηριότητα 2 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο2)

- **Παιδαγωγικό υλικό:** άσκηση γραπτής κατανόησης.
- **Διδακτικός στόχος:** κατανόηση του γραπτού μηνύματος της πρόσκλησης.

### ΦΑΣΗ 3<sup>η</sup>. Το πρόγραμμα...

Τελικά όλοι οι συμμαθητές σου έχουν λάβει ακριβώς την ίδια πρόσκληση με εσένα. Είστε πολύ περίεργοι να ανακαλύψετε τον αποστολέα της πρόσκλησης. Όπως αναφέρεται στο γράμμα, θα σας συναντήσει την Κυριακή το μεσημέρι στις 13.00 στο μουσείο του Λούβρου.

Αποφασίζετε λοιπόν να πάτε στο Παρίσι. Η καθηγήτριά σας θα σας συνοδεύσει. Για μια πρώτη γνωριμία με μερικά από τα γνωστότερα μνημεία του Παρισιού, σας προβάλλει ένα βίντεο και σας ζητάει να τα αναγνωρίσετε.

### Δραστηριότητα 3 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο3)<sup>1</sup>

- **Παιδαγωγικό υλικό:**
  - απόσπασμα βίντεο<sup>2</sup> (διάρκειας 3' και 48'') με θέμα το Παρίσι και τα μνημεία του,
  - άσκηση αντιστοίχισης των φωτογραφιών και των ονομάτων μερικών από τα σπουδαιότερα μνημεία.
- **Διδακτικοί στόχοι:**
  - η οπτική πρόσληψη μιας γενικής εικόνας του Παρισιού,
  - η αναγνώριση/ταυτοποίηση των μνημείων.

### ΦΑΣΗ 4<sup>η</sup>. Η βαλίτσα...

Θέλετε να ετοιμάσετε τη βαλίτσα σας αλλά πρέπει πρώτα να γνωρίζετε τι καιρό θα κάνει στο Παρίσι τις ημέρες της παραμονής σας. Για να μην κάνετε κάποιο λάθος ανατρέχετε σε κάποιες ασκήσεις που έχετε αποθηκεύσει στον υπολογιστή σας ώστε να μάθετε το λεξιλόγιο που αφορά το ρουχισμό αλλά και τους βασικούς όρους που χρησιμοποιούνται στα μετεωρολογικά δελτία.

Στην ιστοσελίδα του TV5 ([www.tv5.org/TV5Site/meteo](http://www.tv5.org/TV5Site/meteo)) υπάρχει αναλυτική πρόβλεψη. Τη συμβουλευέστε και συμπληρώνετε τον κατάλογο με τα ρούχα που θα χρειαστεί να έχετε μαζί σας.

### Δραστηριότητα 4 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο4)<sup>1</sup>

- **Παιδαγωγικό υλικό:**
  - διαδραστική άσκηση λεξιλογίου<sup>3</sup> και διαδραστική άσκηση προφορικής κατανόησης<sup>3</sup> από το διαδίκτυο, για το μετεωρολογικό δελτίο,
  - διαδραστική άσκηση<sup>3</sup> από το διαδίκτυο, με λεξιλόγιο για τα ρούχα,
  - έντυπος πίνακας για συμπλήρωση του καιρού, της θερμοκρασίας και των ρούχων.
- **Παιδαγωγικός στόχος:** ικανότητα πρόσβασης σε ιστοσελίδα και αναζήτησης πληροφοριών (με καθοδηγούμενη πλοήγηση).
- **Διδακτικοί στόχοι:**
  - εκμάθηση λεξιλογίου που αφορά στο μετεωρολογικό δελτίο,
  - ανάπτυξη της οπτικής και ακουστικής προσληπτικής δεξιότητας του μαθητή με στόχο την προφορική κατανόηση του μετεωρολογικού δελτίου,

- περιγραφή του καιρού και της θερμοκρασίας,
- εκμάθηση του λεξιλογίου των ρούχων.

### ΦΑΣΗ 5<sup>η</sup>. Η επικύρωση του εισιτηρίου...

Αύριο αναχωρείτε για Παρίσι.

Όμως σκέπτεστε ότι, στο *guichet* της *Air France*, η υπάλληλος που θα σας εξυπηρετήσει για να σας επικυρώσει το εισιτήριό σας μπορεί να είναι Γαλλίδα. Για να προετοιμάσετε το διάλογο που θα έχετε μαζί της βλέπετε ένα τηλεοπτικό απόσπασμα που θα σας βοηθήσει να επικυρώσετε το εισιτήριό σας.

### Δραστηριότητα 5<sub>1</sub> και 5<sub>2</sub> (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 5<sub>1</sub> και 5<sub>2</sub>)<sup>1</sup> + (Φύλλο Καθηγητή Νο 1)<sup>4</sup>

- **Παιδαγωγικό υλικό:** απόσπασμα *vidéo*<sup>2</sup>, με θέμα την επικύρωση εισιτηρίου, διάρκειας 48'', και γραπτή αποτύπωση του αποσπάσματος (*transcription*).
- **Διδακτικοί στόχοι:**
  - ανάπτυξη της οπτικής και ακουστικής προσληπτικής δεξιότητας του μαθητή με στόχο την κατανόηση της κατάστασης επικοινωνίας: «επικύρωση εισιτηρίου και παραλαβή της κάρτας επιβίβασης στο αεροδρόμιο»,
  - ανάπτυξη της επικοινωνιακής/πραγματολογικής δεξιότητας του μαθητή μέσα από την παραγωγή προφορικού λόγου (προσομοίωση επικύρωσης εισιτηρίου).

### ΦΑΣΗ 6<sup>η</sup>. Η Επιβίβαση

Είστε στο αεροδρόμιο Ελευθέριος Βενιζέλος. Επικυρώσατε το εισιτήριό σας και είστε έτοιμοι για την επιβίβαση. Όμως μια νέα δοκιμασία σας περιμένει: Ο πιλότος του *Airbus* με το οποίο θα ταξιδέψετε έχει εντολή να μη σας επιτρέψει την είσοδο, αν δεν τον πείσετε ότι γνωρίζετε μερικά από τα σύμβολα της Γαλλίας. Για να σας βοηθήσει σας δείχνει ένα σύντομο βίντεο.

### Δραστηριότητα 6<sub>1</sub> και 6<sub>2</sub> (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 6<sub>1</sub> και 6<sub>2</sub>)<sup>1</sup> + (Φύλλο Καθηγητή Νο 2)<sup>4</sup>

#### Παιδαγωγικό υλικό:

- απόσπασμα *vidéo*<sup>2</sup>, με θέμα τα σύμβολα της Γαλλίας, διάρκειας 1' και 32'',
- έντυπος πίνακας για συμπλήρωση και ζωγραφική των συμβόλων της Γαλλίας.

#### Διδακτικοί στόχοι:

- ανάπτυξη της οπτικής και ακουστικής προσληπτικής δεξιότητας,
- ανάπτυξη της διαπολιτισμικής δεξιότητας,
- ανάπτυξη της γλωσσικής και επικοινωνιακής δεξιότητας (παιχνίδι ρόλων),
- ανάπτυξη της δεξιότητας της παραγλωσσικής συμπεριφοράς του μαθητή (χειρονομίες, μίμηση, επιτονισμός, προσωδία).

## ΣΤΑΔΙΟ 2. Στο Παρίσι

### ΦΑΣΗ 7<sup>η</sup>. Στο αεροδρόμιο του Παρισιού...

Βρίσκεστε στο αεροδρόμιο του Παρισιού «*Roissy Charles de Gaulle*». Στην έξοδο του αεροδρομίου σας περιμένει ένα πούλμαν που θα σας μεταφέρει στο ξενοδοχείο σας. Όμως οι περίεργες δοκιμασίες δεν έχουν τελειώσει. Για να επιβιβαστείτε, ο οδηγός σας δίνει ένα χάρτη του και σας ζητάει να σημειώσετε σε ποιο γεωγραφικό διαμέρισμα του Παρισιού βρίσκονται μερικά από τα πιο διάσημα μνημεία της πόλης. Για να σας βοηθήσει, σας αφήνει να εξερευνήσετε το Παρίσι παίζοντας ένα βίντεο - παιχνίδι.



**Δραστηριότητα 7 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 7)<sup>1</sup>**

- **Παιδαγωγικό υλικό:**
  - βιντεο - παιχνίδι<sup>3</sup> «Paris en tête» από το διαδίκτυο (χωρίς σύνδεση),
  - έντυπος χάρτης των 20 διαμερισμάτων του Παρισιού.
- **Διδακτικός στόχος:** γεωγραφικός προσδιορισμός των μνημείων σε σχέση με τα διαμερίσματα.

**ΦΑΣΗ 8<sup>η</sup>. Στο ξενοδοχείο...**

Φτάσατε στο ξενοδοχείο. Στη «réception», ο υπάλληλος σας πληροφορεί ότι το δωμάτιό σας είναι προπληρωμένο και σας ζητάει να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας για να σας δώσει το κλειδί του δωματίου σας.

**Δραστηριότητα 8 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 8)<sup>1</sup>**

- **Παιδαγωγικό υλικό:** πίνακας συμπλήρωσης προσωπικών στοιχείων.
- **Διδακτικός στόχος:** να μπορεί ο μαθητής να συμπληρώσει τα προσωπικά του στοιχεία σε ένα έντυπο ξενοδοχείου.

**ΦΑΣΗ 9<sup>η</sup>. Στο δωμάτιο...**

Στο δωμάτιό σας βρίσκετε ένα menu που πρέπει να συμπληρώσετε για να επιλέξετε τι θα τρώτε για πρωινό και βραδινό στο εστιατόριο του ξενοδοχείου. Για το μεσημεριανό δεν έχετε δικαίωμα επιλογής· το φαγητό το επιλέγει ο «chef».

Επειδή δε θυμάστε όλα τα φαγητά στα γαλλικά ανοίγετε τον πίνακα που σας έχει δώσει η καθηγήτριά σας με λεξιλόγιο από τρόφιμα και φαγητά.

**Δραστηριότητα 9 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 9)<sup>1</sup>**

- **Παιδαγωγικό υλικό:**
  - έντυπος πίνακας με τρόφιμα και φαγητά, με ονομασίες και φωτογραφίες,
  - έντυπο menu με φωτογραφίες για συμπλήρωση.
- **Διδακτικός στόχος:**
  - εκμάθηση λεξιλογίου τροφίμων και χρήση των μεριστικών άρθρων.

**ΦΑΣΗ 10<sup>η</sup>. Στο εστιατόριο...**

Κάθεστε στην αίθουσα του εστιατορίου όπου ακούγεται ένα γαλλικό τραγούδι. Οι στίχοι του σας θυμίζουν το μεσημεριανό «menu» που ο «chef» έχει ετοιμάσει για εσάς. Προσπαθείτε με τη βοήθεια της καθηγήτριάς σας να το μάθετε και να το τραγουδήσετε.

Για να σας σερβίρουν το φαγητό, μια ακόμη δοκιμασία σας περιμένει. Θα δείτε 7 πίνακες ζωγραφικής που περιέχουν κάποια τρόφιμα που χρειάζονται επειγόντως στην κουζίνα του εστιατορίου. Πρέπει να τα βρείτε και να γεμίσετε το καλάθι του «chef».

**Δραστηριότητες 10<sub>1</sub> και 10<sub>2</sub> (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 10<sub>1</sub> και 10<sub>2</sub>) + (Φύλλο Καθηγητή Νο 3)<sup>4</sup>**

- **Παιδαγωγικό υλικό:**
  - παιδικό τραγούδι «un drôle de restaurant»<sup>5</sup>,
  - παιχνίδι «Le marché au musée»<sup>3</sup> από το διαδίκτυο (χωρίς σύνδεση),
  - έντυπος πίνακας για συμπλήρωση ονομάτων κάποιων ζωγράφων και των έργων τους.

- **Ψυχοπαιδαγωγικοί/διδακτικοί στόχοι:**
  - να τραγουδήσουν οι μαθητές συνδένοντας τη χειρονομία και τη μίμηση με τον προφορικό λόγο,
  - να έρθουν σε επαφή με πίνακες ζωγραφικής παίζοντας.

### ΦΑΣΗ 11<sup>η</sup>. Σάββατο, ελεύθερη μέρα...

Σήμερα είστε ελεύθεροι να επιλέξετε τον προορισμό σας. Μπορείτε να πάτε:

- Στο κέντρο επιστημών - La Cité des Sciences et de l'Industrie,
- Στο Κέντρο Pompidou - Le Centre Pompidou,
- Στον Πύργο του Αιφελ - La Tour Eiffel,
- Στην «Παναγία των Παρισίων» - Notre - Dame de Paris,
- Στο Πάρκο του Αστερίξ - Le Parc Astérix.

#### Δραστηριότητα 11 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 11)<sup>1</sup>

- **Παιδαγωγικό υλικό:** η ιστοσελίδα μηχανής αναζήτησης: [www.google.com](http://www.google.com)
- **Διδακτικός στόχος:** ικανότητα στοχοθετημένης αναζήτησης πληροφοριών μέσα από το διαδίκτυο. («μαθαίνω πώς να μαθαίνω»).

### ΦΑΣΗ 12<sup>η</sup>. Έξω από το μουσείο του Λούβρου...

Κυριακή ώρα 12.00. Είσαι στην είσοδο του μουσείου και καθώς η ώρα του ραντεβού πλησιάζει, η αγωνία σου κορυφώνεται. Ο υπάλληλος στην είσοδο του Λούβρου έχει εντολή να μη σε αφήσει να περάσεις εάν δεν κατορθώσεις να συναρμολογήσεις το διάσημο πίνακα «La Joconde».

#### Δραστηριότητα 12 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 12)<sup>1</sup>

- **Παιδαγωγικό υλικό:**
  - το διαδραστικό παιχνίδι (méli-mélo)<sup>3</sup> από το διαδίκτυο (χωρίς σύνδεση),
  - άσκηση αντιστοίχισης των βασικών στοιχείων περιγραφής ενός πίνακα ζωγραφικής.
- **Διδακτικός στόχος:** ανακάλυψη/περιγραφή του διάσημου πίνακα «La Joconde», μέσα από τη συναρμολόγηση της προσωπογραφίας της.

### ΦΑΣΗ 13<sup>η</sup>. Μέσα στο Μουσείο...

Μπράβο, πέρασες με επιτυχία και αυτή τη δοκιμασία. Ο φύλακας του Μουσείου αναλαμβάνει να σε οδηγήσει στο «μυστικό πρόσωπο» με το οποίο έχεις το ραντεβού. Η ώρα της συνάντησης πλησιάζει και καθώς ανεβαίνεις μια μεγάλη σκάλα βλέπεις κάποια παιδιά να εκφράζουν το θαυμασμό τους για ένα άγαλμα. Ο φύλακας σου ζητάει να τα ακούσεις προσεκτικά και σου δίνει ένα χαρτί να το συμπληρώσεις. Χωρίς αυτό δεν μπορείς να προχωρήσεις στην επόμενη αίθουσα που σε περιμένει το «μυστικό πρόσωπο».

#### Δραστηριότητα 13 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 13)<sup>1</sup> + (Φύλλο Καθηγητή Νο 4)<sup>4</sup>

- **Παιδαγωγικό υλικό:**
  - απόσπασμα ντσίκο<sup>2</sup>, με θέμα τη Νίκη της Σαμοθράκης, διάρκειας 38'',
  - άσκηση προφορικής κατανόησης «vrai ou faux».
- **Διδακτικός στόχος:**
  - ανάπτυξη της οπτικής και ακουστικής προσληπτικής δεξιότητας του μαθητή με στόχο την προφορική κατανόηση.



**ΦΑΣΗ 14<sup>η</sup>. Η συνάντηση...**

Τέλεια, πέρασες και την τελευταία δοκιμασία. Είναι η στιγμή που θα αντικρίσεις το «μυστικό πρόσωπο» που σε κάλεσε σε αυτό το παράξενο ραντεβού. Βλέπεις το βίντεο και απαντάς στις ερωτήσεις που θα σε βοηθήσουν να γνωρίσεις καλύτερα την ελληνίδα φίλη που σε προσκάλεσε στο Παρίσι.

**Δραστηριότητα 14 (Φύλλο εργασίας μαθητή Νο 14)<sup>1</sup> + (Φύλλο Καθηγητή Νο 5)<sup>4</sup>****• Παιδαγωγικό υλικό:**

- απόσπασμα *vidéo*<sup>2</sup>, με την Αφροδίτη της Μήλου στο Μουσείο του Λούβρου, διάρκειας 49'',
- άσκηση προφορικής κατανόησης με ερωτήσεις.

**• Διδακτικός στόχος:**

- ανάπτυξη της οπτικής και ακουστικής προσληπτικής δεξιότητας του μαθητή με στόχο την προφορική κατανόηση και ανακάλυψη του προσώπου της Αφροδίτης της Μήλου, αποστολέα της περιέργης πρόσκλησης.

**ΦΑΣΗ 15<sup>η</sup>. Επιστροφή στην Ελλάδα**

Επιστρέψατε στην Ελλάδα με τις καλύτερες εντυπώσεις από αυτό το ταξίδι.

- Για να ευχαριστήσετε την «Αφροδίτη της Μήλου» αποφασίζετε να της στείλετε μια αφίσα με φωτογραφίες από μνημεία της Ελλάδας. Κάτω από κάθε φωτογραφία θα υπάρχει το όνομα του μνημείου.

Στο κάτω μέρος της αφίσας γράφει ο καθένας ένα μικρό μήνυμα στα γαλλικά.

- Θέλετε να μοιραστείτε τις εντυπώσεις σας με όλους τους μαθητές του σχολείου σας και αποφασίζετε να κατασκευάσετε ένα ημερολόγιο με φωτογραφίες από μνημεία του Παρισιού.

**Παιδαγωγικά Οφέλη**

Η ένταξη και η εφαρμογή του παιδαγωγικού σεναρίου στην τάξη βοηθά τους μαθητές:

- «να μάθουν πώς να μαθαίνουν» (1441, ΦΕΚ 119/2 Φεβρουαρίου 2006)\*, μέσα από την πρόσβαση σε πηγές που βρίσκονται εκτός σχολείου και την αναζήτηση πληροφοριών,
- «να μάθουν μέσα από την πράξη» (1441, ΦΕΚ 119/2 Φεβρουαρίου 2006), μέσα από παιχνίδια και δημιουργικές δραστηριότητες, που αποτελούν μέσο άσκησης των γλωσσικών στοιχείων και μέσο παραγωγής αυθόρμητου και αυτόβουλου μαθητικού λόγου, χωρίς συνειδητή ανάλυση της γλώσσας,
- «να μάθουν σε συνεργασία με τους άλλους και από τους άλλους» (1441, ΦΕΚ 119/2 Φεβρουαρίου 2006), μέσα από την εργασία σε ομάδες και την παιδαγωγική (projects),
- να αναπτύξουν την επικοινωνιακή και δια - πολιτισμική δεξιότητα, όχι μόνο μέσα από τα γλωσσικά αλλά και τα εξωγλωσσικά και παραγλωσσικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν τις καταστάσεις επικοινωνίας.

**Ο Ρόλος του Καθηγητή**

Το παιδαγωγικό σενάριο στοχεύει σε ένα ανοιχτό μαθησιακό περιβάλλον, στο οποίο ο καθηγητής διαχειρίζεται ελεύθερα, το είδος, την ποσότητα και την ποιότητα, των προ-

\* Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Γαλλικής Γλώσσας Ε' και ΣΤ' Δημοτικού Σχολείου, 2006, ΦΕΚ 119/2 Φεβρουαρίου.

φορικών και γραπτών δραστηριοτήτων που θα προτείνει στους μαθητές του και προγραμματίζει ευέλικτα το χρόνο (σε διδακτικές ώρες) που θα διαθέσει στην εφαρμογή του στην τάξη.

Έτσι, ο καθηγητής χρήστης μπορεί να το χρησιμοποιήσει αυτούσιο ή να το διαμορφώσει ανάλογα με τις ανάγκες της τάξης του. Μπορεί δηλαδή, να αλλάξει τη διδακτική στοχοθεσία, να ανατρέξει σε άλλες πηγές, να υιοθετήσει καινούριες προσεγγίσεις, να προσθέσει ή να αφαιρέσει δραστηριότητες.

Οι σημαντικές παράμετροι για μια αποτελεσματική διδασκαλία, είναι να γνωρίζει το Α.Π.Σ., να έχει επαρκή γνώση της νοητικής και συναισθηματικής συμπεριφοράς των μαθητών του, να συνεργάζεται και να υποστηρίζει τους μαθητές του κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, να δίνει οδηγίες, να διορθώνει και να αξιολογεί το βαθμό επιτυχίας των διδακτικών και μαθησιακών στόχων.

Η διαγνωστική, αθροιστική και κυρίως η διαμορφωτική αξιολόγηση, είναι κατεξοχήν έργο του καθηγητή. Η αυτοαξιολόγηση, που προσφέρει η ψηφιακή μηχανή, δεν μειώνει το έργο του, αλλά το συμπληρώνει.

Κεντρικός ρόλος του δασκάλου, για την εφαρμογή του παιδαγωγικού σεναρίου, είναι αυτός του διαμεσολαβητή, ερευνητή και δημιουργού δραστηριοτήτων.

## Σημειώσεις

<sup>1</sup> Τα φύλλα εργασίας μαθητή εμπεριέχονται αριθμημένα στο CDrom , στο φάκελο «ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΑΘΗΤΗ».

<sup>2</sup> Τα αποσπάσματα βίντεο εμπεριέχονται αριθμημένα στο CDrom , στο φάκελο «BİNTEO».

<sup>3</sup> Οι διαδραστικές ασκήσεις από το διαδίκτυο εμπεριέχονται αριθμημένες στο CDrom, στο φάκελο «ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ».

<sup>4</sup> Τα φύλλα καθηγητή εμπεριέχονται αριθμημένα στο CDrom, στο φάκελο «ΦΥΛΛΑ ΚΑΘΗΓΗΤΗ».

<sup>5</sup> Το τραγούδι εμπεριέχεται στο CDrom, στο φάκελο «ΤΡΑΓΟΥΔΙ»

## Διαδικτυακές πηγές

- <http://www.bonjourdefrance.com/n11/meteo.html>  
(Λεξιλόγιο μετεωρολογικού δελτίου), προσπελάστηκε στις 16/11/2006
- [www.tv5.org/TV5Site/meteo](http://www.tv5.org/TV5Site/meteo)  
(μετεωρολογική πρόβλεψη), προσπελάστηκε στις 16/11/2006
- <http://lexiquefle.free.fr/vetement.swf>  
(Λεξιλόγιο - ρούχα), προσπελάστηκε στις 7/12/2006
- <http://www.diplomatie.gouv.fr/jeunes/>  
(Paris en tête), προσπελάστηκε στις 16/12/2006
- <http://education.france5.fr/decodart/home.html>  
(le marchi au musie, jeu: mudi - mulo), προσπελάστηκε στις 08/11/2006
- [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr)  
(βίντεο - Victoire de Samothrace), προσπελάστηκε στις 20/12/2006

## Ηλεκτρονικά κείμενα

- <http://ntic.org/guider/textes/div/bibscenario.html>  
Bibeau, R., janvier 2000, Guide de rédaction et de présentation d'un scénario pédagogique et d'une activité d'apprentissage, προσπελάστηκε στις 10/11/2006
- <http://www.ipm.ucl.ac.be/Marcell/TECHPED/MethTech.html>  
Lebrun, M., Des méthodes actives pour une utilisation effective des technologies, Institut de pédagogie universitaire et des multimédias, προσπελάστηκε στις 11/11/2006

- <http://www.cndp.fr/tice/animpeda/presentation.htm>  
Masselot - Girard, M., Les Scénarios pédagogiques d'éducation à l'image, προσπελάστηκε στις 05/12/2006
- <http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/LME/canevas - scenario - ped.html>  
Canevas pour scénario pédagogique avec les TIC, προσπελάστηκε στις 10/10/2006

## Οπτικο - ακουστικό υλικό

### Αποσπάσματα βίντεο από:

- *Les symboles de la France* (sketch 1), Junior et Junior Plus 1, 2005, méthode de français, I. Saracibar, D. Pastor, C. Martin, M. Butzbach, Cassette vidéo, Clé International
- Séquence tirée de la leçon 4, Le français avec Victor, 1991, EBNER Institute, Toutes les bases du français courant en 25 leçons, vu sur France 5, DVD, disque 1.

### Βίντεο - μοντάζ από:

- *Paris*, vidéo guides, Hachette.
- *Louvre, la visite*, 1999, un film de Charles Nemes, texte de Jean Galar, Vidéo Editions Montparnasse.

### Μουσική επένδυση από:

- Prisner Z., soundtrack της ταινίας «Bleu» του Krzysztof Kieslowski, 1993, MK2.
- Tiersen Y., soundtrack της ταινίας «Le fabuleux destin d'Amélie Poulain», 2001, Victoires Productions/Virgin France S.A.

## Τραγούδι

- *Un drôle de restaurant*, Le français en chantant, Junior, 1992, Guide Pédagogique, J. C. Delbende V.Heuzé, Didier, Paris.

## Βιβλιογραφία

- Arghyroudi, M. (2001). Pistes pour l'utilisation pédagogique de la vidéo. *Le Français dans le monde*, Rubrique Formation, 316, juillet-août, 41- 42.
- Bruner, J. S. (1983). *Le Développement de l'enfant, savoir-faire savoir-dire*. Textes traduits et présentés par Michel Deleau. Paris: PUF.
- Cyr, P. (1996). *Les stratégies d'apprentissage*. Paris: CLE International.
- Crinon, J., Gautellier, Ch. (2001). *Apprendre avec le multimédia et Internet*. France: Ed. Ceméa.
- Gaonac'h, D. (2006). *L'apprentissage précoce d'une langue étrangère, Le point de vue de la psycholinguistique*. Paris: Hachette/Education.
- Καμαρινού, Δ. (1998). *Βιωματική Μάθηση στο Σχολείο*.
- Kramsch, C. (1991). *Interaction et discours dans la classe de langue*. Paris: Didier, Collection LAL.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press. — (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Oxford: Pergamon Press.
- Lancien, Th. (1998). *Le multimédia*. Paris: CLE International, Collection «Didactique des langues étrangères».
- Legros, D., Crinon, J. (2002). *Psychologie des apprentissages et multimédia*. Paris: Armand Colin, Collection U.
- Mangenot, F. 1997). Multimédia et activités langagières. *Le Français dans le monde*, juillet, 76-84.

- Margerie (de), C., Porcher, L. (1981). *Des médias dans les cours de langues*. Paris: CLE International.
- Ματσαγκούρας, Η., (2002). *Στρατηγικές Διδασκαλίας. Η κριτική σκέψη στη διδακτική πράξη*. Αθήνα: Gutenberg\*, Παιδαγωγική Σειρά.
- Piaget, J. (1967). *La psychologie de l'intelligence*. Paris: Armand Colin, U/prisme. — (1969). *Psychologie et pédagogie*. Paris: Denoël/Gonthier, Folio.
- Trocmé-Fabre, H. (1994). *J'apprends donc je suis*. Paris: Editions d'Organisation.
- Université Stendhal, Grenoble 3. (1997). *L'enseignement précoce du français-langue étrangère, bilan et perspectives*. LIDILEM.
- Université Paris III. (2002). *Fiche pour l'écriture d'un scénario pédagogique*. Ecole des langues «Accord».
- Vygotski, Lev. (1997). *Pensée et langage*. Paris: La Dispute/Snedit.
- Χρυσαφίδης, Κ. (2005). *Βιωματική - Επικοινωνιακή Διδασκαλία, Η Εισαγωγή της Μεθόδου Project στο Σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg, Παιδαγωγική Σειρά.

## Περιοδικά

- Le Français dans le monde, janvier (2002). *Apprentissages des langues et technologies: usages en émergence*. Recherches et applications, No spécial, CLE International, FIPF.

## **Δραστηριότητες σχεδιασμένες με βάση το μοντέλο για την πρώιμη εκμάθηση και διδασκαλία της Ξένης Γλώσσας (Γαλλικής). Σύνδεση με τη διδασκαλία Ειδικών Γνωστικών αντικειμένων εμπνευσμένων από την Επιστήμη και την Τέχνη**

*Δρ Ανθή Γεωργιάδου, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας, Υπεύθυνη Πολιτιστικών Θεμάτων  
και Καλλιτεχνικών Αγώνων της Δ/σης Β/θμιας Εκπ/σης Ανατολικής Αττικής*

### **Υποθέματα:**

Γλώσσα, Ιστορία - Παράδοση - Μύθοι, Μουσική, Εικαστικά, Φυσικό και Πολιτιστικό Περιβάλλον, Θέατρο - Παιχνίδι Ρόλων - Μίμηση - Αυτοσχεδιασμός.

Χρήση Νέας Τεχνολογίας - Παρακολούθηση Προγραμμάτων που απευθύνονται στην πρώιμη ηλικία - Δράση Εκπαιδευτικού και Μαθητή εντός και εκτός Σχολικού Χώρου.

### **Κύριοι Άξονες της Εισήγησης**

#### **Ξένη Γλώσσα - Γαλλική**

Επαφή, Γνωριμία, Κατανόηση, Εξοικείωση, Εκμάθηση, Αναγνώριση Γλωσσικών Φαινομένων, Εκφράσεις, Ιδιωματισμοί, Κοινά χαρακτηριστικά Μητρικής Γλώσσας και Πολιτισμού, Ιστορία και Πολιτιστική Κληρονομιά, Διαφορετικότητα - Γλώσσα και Κουλτούρα.

### **Διατύπωση Στόχων σε Κατηγορίες**

- Γνωστικός Τομέας - Ορισμός, Σύγκριση, Επιλογή κα.
- Συναισθηματικός Τομέας - Αποδοχή, Εκτίμηση, Υποστήριξη κα.
- Ψυχοκινητικός Τομέας - Συνεργασία, Απόκτηση Επιδεξιότητων κα.

### **Σχεδιασμός - Χάραξη Πορείας**

#### **Θεματολογία - Στάδια**

- Μεθοδολογία
- Διδακτική Προσέγγιση
- Παιδαγωγική Μέθοδος

#### **Εφαρμογή**

- Προσέγγιση και Κατανόηση μέσα από Διάλογο
- Ενημέρωση
- Συστηματική Εργασία - Ανταλλαγή Εμπειριών
- Πολυπολιτισμική Μέθοδος - Παράδοση - Μύθοι - Παραδοσιακή Μουσική - Χορός - Διαπολιτισμική Προσέγγιση
- Διαφορετικές και Αντίθετες Βιωματικές Καταστάσεις - Αποδοχή του Διαφορετικού - Ανεκτικότητα
- Ψυχολογία του Παιδιού - Μαθητή
- Ενίσχυση Ικανοτήτων Εκπαιδευτικού (Συνεργασία με ειδικούς φορείς πχ θέατρα)
- Νέοι και Πρωτότυποι Τρόποι Επικοινωνίας με το Μαθητή
- Ενίσχυση της Δημιουργικότητας και των Δεξιοτήτων
- Ένταξη Θεατρικής Πράξης (Δρώμενα) στην Εκπαιδευτική Διαδικασία
- Η Θέση και ο Ρόλος του Εκπαιδευτικού, από Φορέα μεταβίβασης Γνώσεων σε Σύμβουλο - Παιδαγωγό. Συνεχής Επιμόρφωση - Πληροφόρηση. Διεύρυνση Γνώσεων,



Εμπλουτισμός Μεθόδων. Νέες Παραγωγικές Στρατηγικές, Ποιότητα και Αποδοτική Διδασκαλία.

### Στόχοι

- Ανάπτυξη Δημιουργικότητας
- Ανάπτυξη Συνεργασίας
- Καλλιέργεια Ομαδικού Πνεύματος - Ομάδες Εργασίας - Έρευνα - Ερωτηματολόγιο
- Πέρα από Γλωσσικές Δυσκολίες - Καλλιτεχνική Έκφραση - Επικοινωνία
- Τονίζεται ότι πάντοτε ο συνδυασμός δραστηριοτήτων γίνεται με τη Ξένη Γλώσσα σε Συνάρτηση - Σύγκριση της Μητρικής Γλώσσας.

### Σκοπός

- Σωστή Εκμάθηση της Ξένης Γλώσσας και παράλληλα μέσω της προσέγγισης της:
- Ανάπτυξη Κριτικής Ικανότητας
- Βελτίωση της Επίδοσης των Μαθητών
- Ανάπτυξη Αυτοεκτίμησης και Δημιουργία Σταθερής Προσωπικότητας μέσα από τους διαφορετικούς Ρόλους τους οποίους οι μαθητές καλούνται να παίξουν
- Διεύρυνση των οριζόντων των Μαθητών και ανάπτυξη των Δεξιοτήτων τους, Ενδυνάμωση της προσωπικότητας μέσω θεατρικών μεθόδων και προσέγγισης κοινωνικών θεμάτων, Αποφυγή φαινομένων αδιαφορίας και εχθρικής συμπεριφοράς
- Προβληματισμός και Αποφάσεις με Παιδαγωγικές και Παραστατικές Μεθόδους ή Προγράμματα (Σχετικές Έρευνες Μεγ. Βρετανία, Γαλλία, Γερμανία)

### Πρακτικές Εκμάθησης

Διδακτικές, Παιδαγωγικές, Δραματικές, Μεθοδολογικές, Παραστατικές, Θεατρικές, Εξοικείωση με τη χρήση Νέας Τεχνολογίας

### Διδακτικές Προσεγγίσεις και Μέθοδοι

- Επιστημονική Προσέγγιση
- Πολιτιστική Προσέγγιση - Προσαρμογή της Τέχνης στη διδασκαλία της Ξένης Γλώσσας
- Παιδαγωγικές Πρακτικές
- Μεθοδολογικές Πρακτικές
- Διδακτικές Πρακτικές
- Τεχνικές - Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Το Θέατρο και οι Πρακτικές του ως μέθοδοι διδασκαλίας της Ξένης Γλώσσας: Εργαλείο Διδακτικό, Παιδαγωγικό και Κοινωνικής Παρέμβασης, κατάλληλα προσαρμοσμένο.

**Μέσα:** Απαγγελία, Μονόλογος, Διάλογος, Παιχνίδι Ρόλων, Μίμηση, Αυτοσχδιασμός, Παραστατικές Δραστηριότητες - Ρόλοι και Ασκήσεις.

**Παιχνίδι Ρόλων - Μιμητικής:** πχ ο Μαθητής παρουσιάζεται στους συμμαθητές του με καρτέλα όπου αναγράφεται το πρώτο γράμμα του ονόματός του ή μιας λέξης. Οι λοιποί μαθητές προσπαθούν με ερωτήσεις να μαντέψουν τη λέξη κτλ

**Επιπλέον Παιγνιώδεις Καινοτόμες Δραστηριότητες:**

Κατασκευές (Κούκλες, Μάσκες, Κάρτες, Μακέτες, Χάρτης Γαλλίας κτλ) .

Εικαστικά Δρώμενα (Collage κτλ)

Αξιοθέατα και Πολιτιστικά Μνημεία (Ελλάδας, Γαλλίας κτλ) - Γεωγραφική Προσέγγιση.



## Δραματοποίηση των γλωσσικών πράξεων

Όλγα Γρηγοριάδου, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας

**Σκοπός:** Συμμετοχή του συνόλου της τάξης στην ενεργητική μάθηση. Ο μαθητής στο κέντρο της μάθησης.

**Στόχοι:** Εξοικείωση του μαθητή με τις γλωσσικές πράξεις και χρήση τους με σκοπό την επικοινωνία. Απόκτηση των γλωσσολογικών στοιχείων, που είναι απαραίτητα για την πραγμάτωση της γλωσσικής πράξης. Αποκωδικοποίηση της σημασίας των παραγλωσσικών στοιχείων στην επικοινωνία.

**Τρόπος Εργασίας:** Σε ομάδες των πέντε (5) ατόμων.

**Προτεινόμενη Μεθοδολογική Διαδικασία:** Η κάθε ομάδα περιλαμβάνει μαθητές με συγκεκριμένους και διακριτούς ρόλους. Δύο (2) μαθητές της ομάδας είναι οι κυρίως υπεύθυνοι για τη συγγραφή του «σεναρίου». Το σενάριο βασίζεται στην (στις) πράξη (εις) λόγου, που έχουν ήδη διδαχθεί στους μαθητές. Η δραστηριότητα μπορεί να εφαρμοστεί σε αρχικό στάδιο, δηλ. με την «απόκτηση» των πρώτων πράξεων λόγου και σε αυτό το στάδιο, το σενάριο είναι απλό, αφού περιλαμβάνει μόνο τις αρχικές γλωσσικές πράξεις. Ο χρόνος διάρκειας της δραστηριότητας σε αυτό το στάδιο μάθησης της Ξένης Γλώσσας είναι περιορισμένος. Επιπλέον σε αυτό το αρχικό στάδιο δεν πρέπει να παραβλέπουμε τη σημασία των παραγλωσσικών στοιχείων, στο ρόλο των οποίων θα αναφερθούμε παρακάτω.

Όσο όμως εμβαθύνουμε στη διδασκαλία της Ξένης Γλώσσας, η δραστηριότητα θα γίνεται πιο σύνθετη, εφόσον θα ζητάμε από τους μαθητές να περιλαμβάνουν στο σενάριο τους το μεγαλύτερο δυνατό αριθμό γλωσσικών πράξεων που γνωρίζουν. Καταλαβαίνουμε λοιπόν ότι ο χρόνος διάρκειας της δραστηριότητας θα επιμηκύνεται όσο εμβαθύνουμε στη διδασκαλία της Ξένης Γλώσσας.

Άλλοι δύο (2) από την ομάδα θα είναι υπεύθυνοι για την παρουσίαση του σεναρίου, θα έχουν δηλ. το ρόλο των «ηθοποιών». Αυτοί οι δύο μαθητές που είναι υπεύθυνοι για τη δραματοποίηση του σεναρίου είναι οι «εξωστρεφείς» της ομάδας. Ο τελευταίος (πέμπτος) της ομάδας έχει το ρόλο του σκηνοθέτη. Είναι υπεύθυνος για την καλύτερη παρουσίαση του σεναρίου, για την κίνηση, τις εκφράσεις τόσο του σώματος όσο και του προσώπου. Οι ρόλοι των μαθητών μπορούν να εναλλάσσονται κάθε φορά κι εφόσον οι ίδιοι οι μαθητές το θέλουν. Στο τέλος των παρουσιάσεων η τάξη θα ψηφίσει για την καλύτερη παρουσίαση/σενάριο/σκηνοθεσία.

Στο σημείο αυτό θεωρούμε σημαντικό να αναφερθούμε στο ρόλο των παραγλωσσικών στοιχείων στην επίτευξη της επικοινωνίας, ειδικά στα πρώτα στάδια εκμάθησης της Ξένης Γλώσσας. Γνωρίζουμε ότι η προφορική επικοινωνία δεν είναι ο μόνος τρόπος επικοινωνίας ανάμεσα στο δάσκαλο και το μαθητή ή ανάμεσα στους μαθητές, στο περιβάλλον δηλαδή της σχολικής πράξης. Υπάρχουν και άλλοι παράγοντες που συμβάλλουν. Είναι οι παράγοντες αυτοί που έχουν σχέση με την επικοινωνία μέσω του σώματος (εκφράσεις, κινήσεις, όλες οι στάσεις του σώματος), αυτά που ονομάζουμε παραγλωσσικά στοιχεία. Μέσα από τη δραματοποίηση των γλωσσικών πράξεων μπορούμε να πείσουμε τους μαθητές μας ότι μπορούν να επικοινωνήσουν, χωρίς να χρησιμοποιήσουν αναγκαστικά το λόγο.

Αντιλαμβανόμαστε ότι αυτού του είδους οι δραστηριότητες είναι πιο «ελεύθερες» και λιγότερο προβλέψιμες και ελεγχόμενες από τον δάσκαλο. Απαιτούν λοιπόν μια ατμόσφαιρα πιο «χαλαρή» και ένα δάσκαλο έτοιμο να παραχωρήσει τον πρώτο ρόλο στον μαθητή, να τον βάλει στο κέντρο της μάθησης. Αυτός, άλλωστε, είναι και ένας από τους βασικούς άξονες της Επικοινωνιακής Προσέγγισης στη διδασκαλία των Ξένων

Γλωσσών. Το ενδιαφέρον σε αυτού του είδους τις δραστηριότητες συνίσταται στο γεγονός ότι οι μαθητές αισθάνονται άνετα και εκφράζονται τόσο μέσα από το λόγο, όσο και μέσα από τα παραγλωσσικά στοιχεία.

Μια βασική λοιπόν παράμετρος για την πραγματοποίηση τέτοιου είδους δραστηριοτήτων είναι η κίνηση των μαθητών μέσα στην τάξη. Η δραματοποίηση προϋποθέτει μια τάξη που δεν είναι καθηλωμένη, αλλά κινείται και κυρίως ένα δάσκαλο που μπορεί να πετύχει την ισορροπία ανάμεσα στην κίνηση - ελευθερία που τόσο επιθυμούν οι μαθητές και παράλληλα τον έλεγχο της τάξης, απαραίτητο στοιχείο για την αποτελεσματικότητα της μάθησης. Ο δάσκαλος σε αυτού του είδους τις δραστηριότητες έχει το ρόλο του «εμψυχωτή», έναν από τους πολλούς που καλείται να παίξει στην τάξη. Δεν πρέπει ωστόσο να αγνοούμε ότι ο δάσκαλος δεν έχει την κατάλληλη εκπαίδευση, αυτή που του επιτρέπει να ανταποκριθεί στους ποικίλους ρόλους που απαιτεί η εκπαιδευτική πραγματικότητα. Άλλωστε, ακόμη και σήμερα παρατηρούμε μια δυσκαμψία στην εκπαίδευση των δασκάλων και μια άρνηση στο άνοιγμα των σπουδών σε καινούργιες επιστήμες, όπως είναι οι κοινωνικές επιστήμες.

Καταλήγοντας και θέλοντας να τονίσουμε το σημαντικό ρόλο της δραματοποίησης στη διδασκαλία των Ξένων Γλωσσών, θα παραθέσουμε την άποψη του John Somers (2000:4), όπως την εξέθεσε στη Συνδιάσκεψη 2000 για το Θέατρο στην Εκπαίδευση. «...Η εκπαιδευτική διαδικασία ακολουθεί ένα μονοπάτι που είναι σε γενικές γραμμές παράλληλο με την πραγματικότητα του παιδιού αλλά και κάπως απομακρυσμένο από αυτό. Μόνο περιστασιακά, σε κάποιες σημαντικές στιγμές, συναντιούνται αυτά τα δύο μονοπάτια (του παιδιού και της εκπαιδευτικής διαδικασίας). Τότε ανταλλάσσονται οι «ιστορίες» τους και αυτή που αφορά την εκπαιδευτική διαδικασία αλληλεπιδρά με αυτή της πραγματικότητας του παιδιού. Επειδή η εκπαιδευτική διαδικασία έχει παιδοκεντρικό προσανατολισμό και ζητά από τους μαθητές να καταθέσουν στο δράμα (drama) στοιχεία από τον εαυτό τους, το DIE (Drama in Education) έχει περισσότερες πιθανότητες να επιτύχει τόσο αυτές τις σημαντικές στιγμές όσο και την ανταλλαγή των ιστοριών. Σ' αυτό βοηθά και η φύση της δυναμικής που αναπτύσσεται στην εκπαίδευση την οποία συναντάμε σε ορισμένα επιτυχημένα θεατρικά μαθήματα. Λόγω του τρόπου δουλειάς (του DIE) και επειδή βάζει τους μαθητές στο κέντρο της διαδικασίας, υπάρχει μεγαλύτερη πιθανότητα να πραγματοποιηθούν αυτές οι σημαντικές στιγμές στα μαθήματα του DIE».

## Βιβλιογραφία

- Androulakis, G. (1999). *Planification de programmes d'études et de cours pour l'enseignement du FLE*. (UNITE 3 Axes déterminant la conception /planification du cours du FLE). Πάτρα: HOU.
- Calliabetso-Coraca, P. (1995). *La didactique des langues de l'ère a-scientifique à l'ère scientifique*. Athènes: Eiffel.
- Moirand, S. (1982). *Enseigner à communiquer en langue étrangère*. Paris: Hachette, Coll. F.
- Puren, Ch., Bertocchini, P. & Costanzo, E. (1998). *Se former en didactique des langues*. Paris: Hachette.
- Somers, J. (2000). Το Εκπαιδευτικό Δράμα (Drama in Education) Τι κάνουν οι δάσκαλοι και οι μαθητές. *Συνδιάσκεψη 2000 για το θέατρο στην Εκπαίδευση*.

## Activités ludiques pour la classe de FLE: pratiques qui favorisent les échanges authentiques

*Χρυσάνθη Ινάχογλου, Σχολική Σύμβουλος Γαλλικής Γλώσσας*

F. Weiss distingue quatre types de communication dans la classe de langue:

1. **La communication didactique** (pour l'organisation du travail « Ouvrez vos livres»)
2. **La communication imitée** (dramatisation d'un dialogue)
3. **La communication simulée** (fabrication des dialogues, la participation à des débats, les jeux de rôles)
4. **La communication authentique** (les apprenants s'expriment en français dans toutes les phases de la procédure: il est nécessaire de passer un accord pour cela).

On privilégiera les communications simulée et authentique pour stimuler la prise de parole en recourant à l'approche actionnelle puisque l'apprenant est défini comme un acteur social ayant à accomplir des tâches. Ces dernières sont soit les différents actes de parole enseignés, soit les activités créatives et ludiques.

Les activités ludiques étant de véritables situations de communication authentique non seulement stimulent la prise de parole mais en plus motivent l'élève et permettent d'installer une atmosphère de confiance dans la classe de langue.

Pour favoriser la prise de parole il est nécessaire qu'il y ait un bon aménagement du temps et de l'espace, motivation, concentration, confiance et absence de timidité. Par conséquent, on doit proposer et analyser les jeux.

On ne fait pas le ludique pour faire le ludique: une grille d'analyse est toujours utile pour définir chaque fois le public visé, le temps et le matériel requis, les objectifs de l'activité (communicatifs ou linguistiques) le déroulement (les règles du jeu) et les variantes possibles.

En dehors du plaisir, la prise d'initiatives, le travail en groupe, la concurrence et bien sûr la récompense finale il ne faut pas négliger l'acquisition d'un vocabulaire riche et le respect des règles de grammaire. Finalement n'oublions que, comme les neurosciences nous apprennent, on apprend mieux ce qui nous plaît et que la répétition est un moyen très efficace pour la mémorisation du vocabulaire et des phénomènes morphosyntaxiques.

### A. Les techniques d'échauffement

Elles sont souvent utilisées au théâtre pour détendre le corps, donner confiance, écouter et regarder les autres avec respect et développer la créativité.

1. Dire bonjour à tour de rôle à son voisin en faisant un geste.
2. Marcher dans tout l'espace disponible en suivant les consignes d'un chef d'orchestre
3. Faire semblant de ramasser un objet très lourd ou très fragile
4. Lancer un ballon imaginaire
5. Raconter une histoire au moyen de la mimique
6. Dire son prénom avec de différentes intonations exprimant des sentiments multiples (joie, peur, angoisse, menace etc.)
7. Essayer de s'asseoir sur une chaise qui, suivant les consignes d'un partenaire, est glacée, brûle, a un pied cassé etc.
8. Former une machine humaine silencieuse ou bruyante, mobile ou immobile
9. Jouer l'effet du miroir en binôme

## B. Les techniques brise-glace

1. Chanter un rap en suivant un meneur (l'enseignant)
2. Lancer dans un chaudron imaginaire au milieu d'un cercle formé par les participants, des choses détestables dont on veut se débarrasser. Ensuite en regrettant (changement de l'expression) on peut les récupérer.
3. Dire à haute voix son nom (je m'appelle Marie) en faisant quelques pas pour montrer que le mouvement du corps suit toujours l'intonation de la langue
4. Circuler parmi ses camarades et chercher quelqu'un qui ...a un frère, a un animal bizarre, joue un instrument musical, fait du ski ...suivant les indications écrites sur la grille préparée par l'enseignant. (Comme il ne peut pas écrire deux fois le même nom sur la grille, chaque élève est obligé de communiquer avec la plupart des apprenants)
5. Illusions d'optique- Jeux de 7 erreurs- Description des objets qui se trouvent dans la classe sans les nommer et que les autres essayent de découvrir en posant 10 questions- jeu du pendu – hypothèses sur l'identité d'un objet caché ou en partie visible etc. pour stimuler l'expression de la comparaison, des hypothèses, la capacité de décrire.

## C. Activités pour faciliter l'élocution

1. Donner rapidement un nom de ville, un nom de pays, un métier, une fleur commençant par une même lettre.
2. Lancer un mot et demander d'autres qui peuvent s'y associer
3. Demander la répétition des vire langues proposées.
4. Demander: Qu'est-ce qu'on peut faire avec... un couteau, un livre, un morceau de viande, un oeuf et ...accepter toutes les réponses données même les plus humoristiques ou absurdes.
5. Exploiter une image humoristique, une affiche ou un tableau de peinture.

## D. Activités pour stimuler d'autres types d'intelligences

1. Énigmes et devinettes (Montrer la liste suivante de nombres: 5,2,10,12,8,9,11,14,15,6,7,3,1 et demander: Ou doit-on placer 4 et 13)
2. En utilisant comme support un poème, un slogan publicitaire ou un texte littéraire, inciter les apprenants à présenter un calligramme.
3. Apprendre par cœur des proverbes français et essayer de retrouver leurs équivalents en grec.
4. Mariage chinois: Le premier élève dessine la tête d'un animal sur une feuille de papier et la passe pliée à son voisin. Celui-ci sans connaître ce qui est déjà dessiné, dessine le corps d'un animal et si de suite pour les pattes d'un autre animal A la fin on combine tous les noms des animaux en créant un monstre. Par exemple: chat- poule- cheval = chapouval, cheval- poule- coq = chepoucoq etc.
5. Découper une affiche en morceaux et demander aux apprenants de la reconstituer au milieu de la classe en créant une sorte de puzzle. (seule contrainte de communiquer en français).

## Bibliographie - Sitographie

- Conseil de l'Europe. (2001). *Cadre européen commun de référence pour les Langues*.  
Weiss, F., (2002). *Jouer, communiquer, apprendre*. Hachette.  
Tagliante, Chr. (1994). *La classe de langue*. Paris: CLE International.  
Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications*, 4. Seuil.

Macquart, C. (pour Atalante Innovations). (2006). Séminaire donné à Thessaloniki.

Picon, D. (2004). *Illusions d'optique*. Mango jeunesse.

<http://www.howardgardner.com/>

<http://www.lecerveau.mcgill.ca/>

[www.francparler.org/](http://www.francparler.org/)

<http://www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm>

[http://phortail.org/blagues/illusion\\_optique](http://phortail.org/blagues/illusion_optique)

[http://www.Les jeux éducatifs de PtitClic:Illusion d'optique](http://www.Les_jeux_éducatifs_de_PtitClic:Illusion_d'optique)

<http://jeudeloie.free.fr>

<http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/htm/pendu>

<http://www.lepointdufle.net/fle-en-ligne.htm>

[www.calligrammes.com](http://www.calligrammes.com)

[www.proverbes-citations.com/](http://www.proverbes-citations.com/)



## La fonction pédagogique de l'autoévaluation dans l'enseignement des langues au primaire

Ευαγγελία Καγκά, Σύμβουλος Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Selon les principes de la Didactique des langues vivantes, l'autoévaluation est à la base de tout apprentissage actif. C'est elle qui sous-tend la définition des objectifs d'apprentissage, la planification et le suivi des tâches ainsi que l'évaluation des résultats de cet apprentissage. «Apprendre à apprendre» et «apprendre à s'auto-évaluer» sont deux démarches indissociables qui définissent une pédagogie qui vise explicitement à développer l'autonomie de l'apprenant.

Pour que l'autoévaluation puisse favoriser la motivation et le développement d'expériences d'apprentissage positives, l'enseignant doit être capable de créer un climat pédagogique dans le cadre duquel tous les élèves, même les plus faibles, soient en mesure d'apprécier leurs efforts personnels et être capables de mettre en œuvre des stratégies d'autorégulation et d'autocorrection. Par ailleurs, l'enseignant se doit d'encourager ses élèves afin qu'ils évaluent à travers des activités qui correspondent à leurs besoins et intérêts, tous leurs efforts effectués et les résultats obtenus suite à ceux-ci. Ce processus contribue au développement d'une communication interpersonnelle entre les élèves ainsi qu'à des sentiments de confiance et d'assurance en soi.

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage d'une deuxième langue étrangère à l'école primaire, l'autoévaluation a comme objectif:

- d'activer l'intérêt de tous les élèves pour la langue cible
- d'encourager les élèves à faire preuve de leurs acquis et à démontrer leur façon d'apprendre
- de stimuler leur confiance en soi

Tous les mois, l'enseignant peut procéder à des activités d'autoévaluation qui ont comme objectif d'aider les apprenants à identifier leur style cognitif personnel et leurs stratégies d'apprentissage. Ces activités ont comme but principal de développer le *savoir apprendre* des élèves, c'est-à-dire de les amener progressivement à adopter un esprit critique envers leur façon d'apprendre et leur organisation de travail, dans le but de favoriser également les stratégies d'enseignement que l'enseignant lui-même devra adopter.

L'autoévaluation peut se présenter sous forme d'activités ludiques – comprenant des tâches / fiches de travail – qui permettent aux élèves d'enrichir leurs connaissances, d'une manière agréable et créative, ainsi que de découvrir des stratégies d'apprentissage personnelles.

### Activités de motivation

Ces activités pourraient être suggérées aux élèves dans un premier temps, en tant que séquence d'initiation à la langue cible, afin de mobiliser leur intérêt pour celle-ci. L'enseignant pourrait les utiliser comme préparation psychologique pour l'approche des nouvelles structures linguistiques et culturelles.



➤ *Mes contacts avec la langue française***1<sup>ère</sup> tâche:**

Les élèves - en tandem ou en groupes de 4 à 5 personnes - peuvent présenter selon différentes façons créatives (avec des dessins, des photos, des cartes postales, des couvertures de magazines, des brochures publicitaires etc.) les contacts qu'ils ont déjà eus avec la langue et la culture françaises, comme par exemple chanteurs/chansons, acteurs/films, joueurs de foot, mode, voitures, repas, boissons, monuments, etc.

**2<sup>e</sup> tâche:**

Chaque élève, dans un contexte de «brainstorming», dit des mots qu'il considère comme des mots français et qu'il utilise dans la langue hellénique. Un élève de la classe les écrit au tableau et ensuite l'enseignant les formule en français, oralement et par écrit. Puis, les élèves en choisissent certains, les répètent et les copient à l'aide de l'enseignant.

**Activités de réflexion**

Les activités qui suivent ont pour objectif d'aider les apprenants à réfléchir au processus d'apprentissage et à suivre l'évolution de leurs capacités à apprendre.

➤ *Ce que je veux apprendre en français*

L'enseignant essaie de faire dégager de la part des élèves, les raisons pour lesquelles ils veulent apprendre la langue cible et les représentations qu'ils ont de celle-ci, afin de cerner leurs besoins langagiers et renforcer leur désir d'apprendre la langue. L'enseignant doit tenir compte du vécu affectif et sensoriel des élèves, de la conception égocentrique qu'ils ont à cet âge (de 11 à 12 ans) du monde en général, de façon à sensibiliser les élèves à l'apprentissage d'une langue différente de leur langue maternelle.

A titre d'exemple: sur la fiche suivante les élèves peuvent noter, à intervalles réguliers, ce qu'ils veulent apprendre en français et exprimer ainsi leurs propres attitudes d'apprentissage.

Ce que je veux apprendre en français	Date
<ul style="list-style-type: none"> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> </ul>	.... / .... / ....
<ul style="list-style-type: none"> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> <li>• .....</li> </ul>	.... / .... / ....

➤ *Mon nouveau vocabulaire*

Cette activité favorise le développement des stratégies personnelles dans la collecte et l'organisation du vocabulaire nouveau.

Mots nouveaux	Date
<ul style="list-style-type: none"> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> </ul>	.... / .... / ....
<ul style="list-style-type: none"> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> </ul>	.... / .... / ....

➤ *Mes activités favorites*

Cette activité aide l'apprenant à identifier son style cognitif personnel.

Ce que j'aime faire en classe de français	Date
<ul style="list-style-type: none"> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> </ul>	.... / .... / ....
<ul style="list-style-type: none"> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> </ul>	.... / .... / ....

➤ *Mes premières compétences*

Cette activité permet à l'apprenant de prendre conscience de ses points forts et de ses points faibles dans les domaines de l'apprentissage et de la langue elle-même.

Ce que je sais bien faire	Ce qui me paraît difficile	Date
<ul style="list-style-type: none"> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> </ul>	.... / ... / ....
<ul style="list-style-type: none"> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> <li>.....</li> </ul>	.... / ... / ....

**Bibliographie sélective**

- Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Γαλλικής Γλώσσας για την Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου (ΦΕΚ 119/2-02-2006).
- Conseil de la Coopération Culturelle. (2000). *Un cadre européen commun de référence pour les langues: Apprendre, Enseigner, Evaluer*. Strasbourg: Division des langues vivantes.
- Gaonac'h, D. (2006). *L'apprentissage précoce d'une langue étrangère*. Paris: Hachette.
- Goullier, F. (2005). *Les outils du Conseil de l'Europe en classe de langue, Cadre européen commun et Portfolios*. Paris: Didier.
- Καγκά, Ε. (2003). Ευρωπαϊκό Portfolio γλωσσών (*European Language Portfolio, Portfolio Européen des Langues, Europäisches Sprachenportfolio*). Αθήνα: Eiffel.
- Καγκά, Ε. (2003). Το Ευρωπαϊκό Portfolio γλωσσών: Στρατηγικές ανάπτυξης γλωσσικών δεξιοτήτων και διαπολιτισμικών ικανοτήτων. Πρακτικά 5ου Διεθνούς Συνεδρίου, IV, Διαπολιτισμική Εκπαίδευση Ελληνικά ως δεύτερη ή ξένη γλώσσα. Πάτρα: Πανεπιστήμιο Πατρών.
- Καγκά, Ε. (2004). Portfolio γλωσσών: καινοτόμες πρακτικές προσεγγίσεις πολυγλωσσικού γραμματισμού. Στο Π. Παπούλια-Τζελέπη και Ε. Τάφα (επιστημ. επιμ.), *Γλώσσα και Γραμματισμός στη Νέα Χιλιετία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Ματσαγγούρας, Η. (1998). *Στρατηγικές διδασκαλίας*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. (2002). *Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Μήτσης, Ν. (2004). *Η διδασκαλία της γλώσσας υπό το πρίσμα της επικοινωνιακής προσέγγισης*. Αθήνα: Gutenberg.
- Τοκατλίδου, Β. (2003). *Γλώσσα, επικοινωνία και γλωσσική εκπαίδευση*. Αθήνα: Πατάκης.

## Χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη διδασκαλία της Γαλλικής Γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση ως δεύτερης ξένης γλώσσας

*Αθηνά Κοσσυβάκη, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας, Επιμορφώτρια Τ. Π. Ε.*

### Αξιοποίηση των Τ. Π. Ε. στην εποικοδόμηση της γνώσης

Η αξιοποίηση των Τ. Π. Ε. στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας προσφέρει τη δυνατότητα χρήσης μεγάλης ποικιλίας από παιγνιώδεις, δημιουργικές, διαδραστικές, γνωστικές δραστηριότητες και σχέδια εργασίας. Οι Τ. Π. Ε. προσφέρουν σημαντική οπτικο - ακουστική δυνατότητα για την διαμόρφωση/ανάπτυξη των προσληπτικών - παραγωγικών δεξιοτήτων στον μαθητή.

Ο καθηγητής της Ξένης Γλώσσας που εντάσσει τις Τ. Π. Ε. στην διαδικασία της διδασκαλίας ανακαλύπτει ότι συνεισφέρουν στην βελτίωση και στον προσανατολισμό της διαδικασίας της μάθησης σε μία διαφοροποιημένη κατεύθυνση. Η μάθηση γίνεται ενεργητική. Οι μαθητές α) αναζητούν, ανακαλύπτουν και χαίρονται την γνώση, β) πειραματίζονται, γ) μαθαίνουν να συνεργάζονται, να είναι μεθοδικοί, να παίρνουν πρωτοβουλίες, να θέτουν στόχους, να επιχειρηματολογούν, να σκέπτονται και να εκφράζονται ελεύθερα, δ) καλλιεργούν τις κλίσεις και τα ταλέντα τους, ε) δημιουργούν και στ) αποκτούν αυτοπεποίθηση και εκφράζονται ελεύθερα.

### Θεωρίες Μάθησης και Υπολογιστές

Ο Η/Υ αποτελεί ένα μέσο εμπλουτισμού της διδασκαλίας της ξένης γλώσσας: διαφοροποιεί την διδακτική διαδικασία αξιοποιώντας το στοιχείο της αλληλοεπιδραστικότητας που τον χαρακτηρίζει και υποστηρίζει την αυτόνομη, συνεργατική και διερευνητική μάθηση.

Ο σχεδιασμός μίας διδασκαλίας με τη χρήση του Η/Υ την διαφοροποιεί από την παραδοσιακή μετωπική διδασκαλία ενισχύοντας την παροχή κινήτρων στους μαθητές, υποστηρίζοντας διαφορετικούς ρυθμούς μάθησης και διαφοροποιώντας τους ρόλους καθηγητή και μαθητών. Δίνεται επίσης ιδιαίτερη έμφαση στην εκμάθηση και στην παρουσίαση της πολιτισμικής διάστασης της ξένης γλώσσας μέσα από αυθεντικές επικοινωνιακές καταστάσεις και συνθήκες καθώς και στην διαθεματική προσέγγιση.

Οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες. Εμπλέκονται ενεργά στην διερεύνηση και ανακάλυψη της γνώσης μέσα από δραστηριότητες που τους επιτρέπουν να συνεργαστούν με τα άλλα μέλη της ομάδας ή να διατηρήσουν την αυτονομία τους. Η γνώση δομείται μέσα από την συνεργατική διαδικασία της μάθησης. Ο καθηγητής αναλαμβάνει τον ρόλο του συντονιστή και παρατηρητή της μαθησιακής διαδικασίας: είναι αυτός που θέτει το «πρόβλημα», καθοδηγεί την πορεία της αναζήτησης της «λύσης» και επεμβαίνει όπου και όταν η βοήθεια του κρίνεται απαραίτητη.

Η επιτυχία μιας διδασκαλίας με την χρήση Η/Υ στηρίζεται στον σωστό σχεδιασμό. Το περιεχόμενο, οι στόχοι, τα μέσα και η μέθοδος της διδακτικής διαδικασίας αποτυπώνονται στο Εκπαιδευτικό Σενάριο. Η δομή και η ροή κάθε δραστηριότητας, οι ρόλοι καθηγητή και μαθητών, η αλληλοεπίδρασή τους με τα όποια χρησιμοποιούμενα μέσα και υλικά περιγράφονται στο Πλάνο της Δραστηριότητας. Τέλος η διδασκαλία συνοδεύεται από το Φύλλο Εργασίας.

## Χρήση λογισμικών, διαδικτύου και πολυμέσων για τις ανάγκες της διδακτικής πράξης

Ο Η/Υ μέσα από τα διάφορα προγράμματα που υποστηρίζει προσφέρει την δυνατότητα πρόσβασης, αξιοποίησης και παραγωγής δραστηριοτήτων και εκπαιδευτικού υλικού που μπορεί να χρησιμοποιηθούν από τον καθηγητή της γαλλικής ως ξένης γλώσσας.

Ο καθηγητής, αξιοποιώντας λογισμικά ευρείας χρήσης όπως είναι η Επεξεργασία Κειμένου (MS Word) και το Λογισμικό Παρουσιάσεων (MS Power Point), μπορεί να δημιουργήσει απλές δραστηριότητες για τους μαθητές του.

Στο Διαδίκτυο υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία ιστοσελίδων εκπαιδευτικού, και όχι μόνο περιεχομένου, στις οποίες ο καθηγητής μπορεί να αναζητήσει πληροφορίες, έτοιμο εκπαιδευτικό υλικό, πολυμεσικές δραστηριότητες, που στοχεύουν σε δεξιότητες πρόσληψης, κατανόησης και παραγωγής του προφορικού και γραπτού λόγου, ασκήσεις και γλωσσικά παιχνίδια (σταυρόλεξα, κρεμάλα, φιδάκι, πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωση κενών) τραγούδια, βινέο, παραμύθια/ιστορίες κ.ά.

### Προτεινόμενες δραστηριότητες

#### Activité No 1: La famille de Romain

**Στόχος:** Ανακάλυψη/ κατάκτηση του λεξιλογίου της οικογένειας (la famille) και των κτητικών επιθέτων

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Εξοικείωση του μαθητή με το συγκεκριμένο λεξιλόγιο μέσα από τα πολλαπλά ακουστικά και οπτικά ερεθίσματα που προσφέρει η πολυμεσική διαδραστική παιγνιώδης δραστηριότητα που ακολουθεί.

**Προτεινόμενη ιστοσελίδα:** <http://lexiquefle.free.fr> > La famille

#### Activité No 2: La planète des chiffres

**Στόχος:** Παρουσίαση/κατάκτηση των Αριθμών.

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Εξοικείωση του μαθητή με τους αριθμούς μέσα από ένα πολύ γνωστό διαδραστικό παιχνίδι και αναπαραγωγή της συγκεκριμένης θεματικής περιοχής.

**Προτεινόμενη ιστοσελίδα:** <http://lexiquefle.free.fr> > Les chiffres

#### Activité No 3: Un cours d'anatomie

**Στόχος:** Παρουσίαση/κατάκτηση του λεξιλογίου που αφορά τα Μέρη του Σώματος

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Εξοικείωση με τη συγκεκριμένο λεξιλόγιο αρχικά με μία διαδραστική δραστηριότητα κατανόησης του λεξιλογίου και στην συνέχεια με παιχνίδια διασταυρώσεων και αναζήτησης λέξεων

**Προτεινόμενη ιστοσελίδα:** <http://lexiquefle.free.fr> > Le corps

**Προτεινόμενα παιχνίδια:**

- <http://www.leclubfrancais.co.uk/babelzone/frenchflash/MAKEAFACE04french.swf>: Créer un visage (Jeu en flash)
- <http://www.leclubfrancais.co.uk/babelzone/frenchflash/VISAGEMEMORYfrench.swf>: Jeu du visage (Jeu en flash)
- Κρεμάλα (Pendou) <http://www.imagiers.net/>
- Κρυπτόλεξο (Mots cachés)

#### Activité No 4: Quelle heure est-il?

**Στόχος:** Ο μαθητής ανακαλύπτει και κατακτά την ώρα (Indiquer l'heure)

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Εξοικείωση του μαθητή με απλά γραπτά και οπτικά

«μηνύματα» μέσα από τα πολλαπλά ακουστικά και οπτικά ερεθίσματα που προσφέρει η πολυμεσική διαδραστική παιγνιώδης δραστηριότητα που συνοδεύει την συγκεκριμένη θεματική περιοχή.

**Προτεινόμενη ιστοσελίδα:** <http://lexiquefle.free.fr> > Les heures

### Activité No 5: Chez moi

**Στόχος:** Ο μαθητής ανακαλύπτει και κατακτά το λεξιλόγιο που αφορά την κατοικία (Le domicile)

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Εξοικείωση των μαθητών με το συγκεκριμένο λεξιλόγιο μέσα από εικονική περιήγηση σε ένα σπίτι και σε ένα πολύ γνωστό πίνακα ζωγραφικής και εμπέδωση του με τα γλωσσικά παιχνίδια που συνοδεύουν την δραστηριότητα.

**Προτεινόμενες ιστοσελίδες:**

- <http://www.bonjourdefrance.com/n7/indexpieces.html>
- <http://peinturefle.free.fr/indexactivite.htm>
- <http://lexiquefle.free.fr/maison.html> (εναλλακτικά)

**Προτεινόμενα παιχνίδια:**

- Glisser – Déposer <http://www.imagiers.net/>
- Mots croisés (Hot Potatoes) Qu'est-ce qu'il y a dans ma chambre?

### Activité No 6: «Les jours de la semaine» Cailloux

**Στόχος:** Κατανόηση απλού προφορικού λόγου - Ακρόαση του τραγουδιού *Les jours de la semaine*

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Εξοικείωση με την συγκεκριμένη θεματική και δυνατότητα των μαθητών να πραγματοποιήσουν την άσκηση με κενά που συνοδεύει την δραστηριότητα. Exercice à trous (Hot Potatoes)

**Προτεινόμενες ιστοσελίδες:** [http://pbskids.org/caillou\\_french/activities/singalong/song3.html](http://pbskids.org/caillou_french/activities/singalong/song3.html)

### Activité No 7: Bienvenue à Paris

**Στόχος:** Ο μαθητής ανακαλύπτει μνημεία και αξιοθέατα του Παρισιού

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Μέσα από ένα διαδραστικό πλάνο της Γαλλικής πρωτεύουσας ο μαθητής εξοικειώνεται με πολιτισμικά στοιχεία και στην συνέχεια ελέγχει τις «γνώσεις» του με μία άσκηση αντιστοίχισης (Exercice d'appariement - Hot Potatoes)

**Προτεινόμενη ιστοσελίδα:** <http://users.skynet.be/christophelaroy/planinteractif.htm>

### Activité No 8: Visite virtuelle à Disneyland à Paris

**Στόχος:** Ο μαθητής ανακαλύπτει τον μαγικό κόσμο του Disney.

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Να κατανοήσει ο μαθητής την δυνατότητα που του προσφέρει η Τεχνολογία να του επιτρέψει την εικονική πλοήγηση στην Disneyland και να εξοικειωθεί με ένα πολιτισμικό δεδομένο.

**Προτεινόμενη ιστοσελίδα:** [http://www.disneylandparis.com/fr/virtual\\_visit/index.htm](http://www.disneylandparis.com/fr/virtual_visit/index.htm)

### Activité No 9: C'est le moment de réviser

**Στόχος:** Επανάληψη μορφοσυντακτικών φαινομένων και της χρήσης τους. Δίνεται έμφαση στις λεκτικές πράξεις που αντιστοιχούν στους στόχους του μαθήματος της Γαλλικής Γλώσσας στο Δημοτικό σχολείο και αξιοποιούν συγκεκριμένες θεματικές περιοχές.

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Εμπέδωση και εξοικείωση με τα συγκεκριμένα φαινόμενα μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες όπως: το Φιδάκι (Jeu de l'oie), Snakes and



Ladders & Tic Tac Toe.

### Activité No 10: Joyeuses Fêtes

**Στόχος:** Παρουσίαση/Κατάκτηση λεξιλογίου και μορφοσυντακτικών φαινομένων που αντιστοιχούν σε γιορτές και επετείους, έθιμα και κοινωνική συμπεριφορά

**Επιδιωκόμενα Αποτελέσματα:** Μέσα από μία σειρά από παιγνιώδεις δραστηριότητες ο μαθητής εξοικειώνεται με συγκεκριμένα πολιτισμικά δεδομένα της χώρας της οποίας μαθαίνει την γλώσσα και κάνει συγκρίσεις με την ελληνική πραγματικότητα

**Ενδεικτικές ιστοσελίδες:**

- <http://www.joyeuse-fete.com/accueil.html>
- <http://www.vivenoel.com/>
- <http://www.monperenoel.com/accueil.php>
- [http://users.sch.gr/akossy0/noel\\_intro.htm](http://users.sch.gr/akossy0/noel_intro.htm)
- <http://users.sch.gr/akossy0/fetes.htm>
- [http://users.sch.gr/akossy0/carnaval\\_final1.htm](http://users.sch.gr/akossy0/carnaval_final1.htm)
- <http://www.momes.net/dictionnaire/minidossiers/archives.html> > Fêtes/Fêtes de fin d'année

### Προτεινόμενη Βιβλιογραφία

Devauchette, B. (1999). *Multimédiatiser l'école?* Paris: Hachette Éducation.

Crinon, J., Gautellier, Ch. (2001). *Apprendre avec le multimédia et Internet*. Paris: Retz.

Custers, G., Pâquier, É., Rodier, Ch. (2004). *Internet: 150 Activités*. Niveau Intermédiaire. Le nouvel Entraînez-vous. Paris: CLE International.

Mangenot, F., Louveau, É. (2006). *Internet et la classe de langue*. Techniques et Pratiques de Classe. Paris: CLE International.

Pothier, M. (2003). *Multimédias, dispositifs d'apprentissage et acquisition des langues*. Paris: Ophrys.

## Διδακτικές πρακτικές για τη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Ευαγγελία Κουτσουδάκη, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα τελευταία χρόνια γίνονται προσπάθειες να αντικατασταθεί η παραδοσιακή διδασκαλία με γόνιμες και δημιουργικές μορφές διδασκαλίας, προσαρμοσμένες στα ηλικιακά ενδιαφέροντα του μαθητικού κοινού, με στόχο την ανακάλυψη της γνώσης με βιωματικό τρόπο.

Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Δε νοείται παιδί χωρίς παιχνίδι. Συνεπώς, δε νοείται βιωματική μάθηση σε παιδιά Ε' και ΣΤ' τάξης του δημοτικού χωρίς παιγνιώδεις δραστηριότητες που μπορούν να τα μεταβάλλουν από απλούς δέκτες γνώσης σε άτομα με ενεργή συμμετοχή στην εκπαίδευσή τους.

Μέσα από το εκπαιδευτικό παιχνίδι, το παιδί διοχετεύει την ενεργητικότητά του, χαλαρώνει, εκφράζεται και αρχίζει να εντάσσεται στην ομάδα, μαθαίνοντας να εφαρμόζει κανόνες. Παράλληλα, εμπλουτίζει τις γνώσεις του και αναπτύσσει τη φαντασία και τη δημιουργικότητά του. Και τέλος το βασικότερο, το εκπαιδευτικό παιχνίδι του προσφέρει τη δυνατότητα να μαθαίνει ευχάριστα.

### Περιγραφή Διδασκαλίας

Στο πρώτο μέρος του εργαστηρίου θα αναλύσουμε τι είναι οι παιγνιώδεις δραστηριότητες, ποιες είναι οι βασικές αρχές που διέπουν τη δημιουργία τους και ποια θα πρέπει να είναι τα κριτήρια επιλογής τους.

Στο δεύτερο μέρος θα δοθούν παραδείγματα εκπαιδευτικών παιγνιωδών δραστηριοτήτων και θα παρουσιαστούν οι δυνατότητες αξιοποίησής τους ανάλογα με τους επιδιωκόμενους σκοπούς και στόχους της διδασκαλίας. Στο τρίτο μέρος οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να πειραματιστούν με τις εφαρμογές και το εργαστήριο θα κλείσει με ανταλλαγή απόψεων και συζήτηση πάνω στο θέμα.

### Περιγραφή Περιεχομένου

#### Εκπαιδευτικό παιχνίδι

Με τον όρο εκπαιδευτική παιγνιώδη δραστηριότητα εννοούμε τη δραστηριότητα η οποία συνδυάζει τη μάθηση με το παιχνίδι. Είναι η δημιουργία ενός δυναμικού μαθησιακού περιβάλλοντος μέσα από το οποίο ο μαθητής θα παίξει και θα αλληλεπιδράσει με το συμμαθητή και το δάσκαλό του με στόχο να αναπτύξει την επικοινωνιακή του ικανότητα και να εμπεδώσει βιωματικά τις έννοιες που διδάσκεται στην ξένη γλώσσα. Για να υλοποιηθεί μια δραστηριότητα με παιγνιώδη τρόπο θα πρέπει να προσελκύει το παιδί με την προοπτική μιας ηθικής ικανοποίησης που θα το ωθήσει στην εκούσια ενεργή συμμετοχή.

#### Βασικές αρχές για τη δημιουργία κατάλληλων παιγνιωδών δραστηριοτήτων

Οι παιγνιώδεις δραστηριότητες για να θεωρηθούν κατάλληλες για τους μαθητές θα πρέπει:

- Να εμπεριέχουν ερωτήσεις και γνώσεις σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού ή να δημιουργούν ένα περιβάλλον όπου η γνώση να επιτυγχάνεται με έμμεσο τρόπο.
- Να τοποθετούν το παιδί σε αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας όπου η εκμάθηση

της ξένης γλώσσας να έχει αληθινό επικοινωνιακό χαρακτήρα.

- Να παρέχουν στο παιδί τη δυνατότητα να αναπτύξει τη φαντασία του και να επιτρέπουν την αυθόρμητη συμμετοχή και συνεργασία.
- Να υλοποιούνται μέσα σε ένα πνεύμα συνεργασίας και ευχαρίστησης και όχι μέσα σε ένα κλίμα ανταγωνιστικό όπου στο τέλος κάποιιοι θα επιβραβευσθούν και κάποιιοι άλλοι θα τιμωρηθούν.

### Κριτήρια επιλογής κατάλληλων παιγνιωδών δραστηριοτήτων

Κατάλληλη παιγνιώδης δραστηριότητα είναι αυτή που:

- λαμβάνει υπόψη της την πνευματική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών ηλικίας 11 και 12 ετών και διαβλέπει την ικανοποίηση των μελλοντικών τους αναγκών στη χρήση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας.
- είναι προσαρμοσμένη στην ηλικία και τα ενδιαφέροντα των παιδιών αυτής της ηλικίας.
- έχει ξεκάθαρους στόχους, πολλές δυνατότητες και δίνει έμφαση στην ενεργητική μάθηση.
- καλλιεργεί τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών.
- είναι αισθητικά ευχάριστη (έχει χρώμα, εικόνα κτλ), εύκολη στην υλοποίησή της και με βαθμούς δυσκολίας ώστε να καλύπτονται τα διάφορα γνωστικά επίπεδα των παιδιών.
- προκαλεί το ενδιαφέρον των παιδιών και διασφαλίζει τη διαρκή προσοχή.
- παρέχει ερεθίσματα που οδηγούν στον προβληματισμό και ωθούν στην κριτική σκέψη.

Θα πρέπει να τονιστεί ότι η γλώσσα είναι εργαλείο επικοινωνίας και ότι η διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας πρέπει να στοχεύει στην ανάπτυξη όλων των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών (κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου). Η εκμάθησή της πρέπει να πραγματοποιείται μέσα από δραστηριότητες που προσομοιάζουν με τις φυσικές καταστάσεις επικοινωνίας και η χρήση της πρέπει να στοχεύει στην ικανοποίηση πραγματικών επικοινωνιακών αναγκών. Ο δάσκαλος οφείλει να βοηθήσει το μαθητή, με απλές και σαφείς οδηγίες, να κατανοήσει και να βρει λύσεις προκειμένου να μπορέσει να επικοινωνήσει στην ξένη γλώσσα.

Η ατμόσφαιρα μέσα στην τάξη πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο ευχάριστη (αφίσες, οργάνωση του χώρου, αναρτημένες εργασίες μαθητών, περιοδικά, εφημερίδες, φωτογραφίες κτλ) και να υπάρχει το απαιτούμενο εποπτικό υλικό.

Ο δάσκαλος πρέπει να είναι πάνω από όλα εμπνευστής και να συμμετέχει ενεργά σε ότι κάνουν τα παιδιά. Εκτός της μεθόδου που χρησιμοποιεί, θα πρέπει να είναι ικανός να δημιουργεί και το δικό του εκπαιδευτικό υλικό, προσαρμοσμένο στις ιδιαιτερότητες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών του. Να προετοιμάζει επαρκώς το μάθημά του, καθορίζοντας με σαφήνεια τους εκπαιδευτικούς στόχους της κάθε διδακτικής ώρας και να εναλλάσσει τα εποπτικά μέσα (κασετόφωνο, βίντεο, Η/Υ...), κάνοντας το μάθημά του πιο ευχάριστο, διατηρώντας έτσι αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών.

### ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

Επινοώντας παιγνιώδεις δραστηριότητες θα θέλαμε να τονίσουμε ότι τα παιδιά δέχονται να χρησιμοποιήσουν την ξένη γλώσσα ακόμη κι αν δεν κατανοούν τα πάντα, ελκυσόμενα από τους ήχους, τους ρυθμούς και τη μελωδία της. Να θυμίσουμε επίσης ότι όπου η κατανόηση δεν είναι δυνατή, μπορούμε να την εξασφαλίσουμε χρησιμοποιώντας χειρονομίες, μιμήσεις και εικόνες.

Τέλος, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι θα πρέπει να επιλέγουμε τις παιγνιώδεις δραστηριότητες μας έτσι ώστε, να διατηρηθεί μια ισορροπία ως προς την ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών. Αρχικά, θα πρέπει να στοχεύεται η ανάπτυξη της κατανόησης προφορικού και γραπτού λόγου και μετέπειτα η παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου.

### 1<sup>er</sup> exemple tiré de la méthode de français *Nouveau Caramel 1* (ph no 1)

#### Grille de planification d'une activité

Selon le concept de la centration sur l'apprenant, nous avons choisi une activité de la méthode *Nouveau Caramel 1*, bien adaptée aux caractéristiques du public visé, afin de réussir à le motiver en éveillant sa curiosité. Plus précisément, le thème est familier aux élèves de cet âge et la situation de la communication est proche de la réalité de la langue étrangère. Ainsi, elle permet aux apprenants de se confronter avec des situations pareilles qu'ils pourraient rencontrer avec des locuteurs natifs. De plus, notre activité favorise l'authenticité des interactions dans la classe de langue.

**Titre:** «La recette du bananagâteau»

**Objectifs: généraux:** l'apprenant

- participe activement dans une situation sociale aussi authentique que possible, qui pourrait lui être utile afin de résoudre une situation pareille dans un pays ou un milieu francophone
- réutilise ses acquisitions dans une situation de communication réelle
- développe ses capacités cognitives, affectives et sociales
- répond aux principes de coopération

**communicatifs:**

- donner des instructions (prendre deux saladiers, ajouter, verser...)
- donner une recette (il faut + ingrédients, indiquer une quantité)

**spécifiques:** compétence linguistique

- éléments lexicaux: les expressions toutes faites (*il y a du sucre, une cuillère de sel...*) et les mots isolés (*du lait, de la farine etc*)
- grammaticaux: articles partitifs et expressions de quantité (*grammes*)

**compétence socioculturelle**

- l'habitude alimentaire des français (faire des gâteaux aux bananes)

**compétence interculturelle**

- prendre conscience de l'existence des mêmes gâteaux en Grèce et en France
- donner une recette
- la place du dessert dans la vie des français/grecs
- même unité de poids (grammes)

**Moyen:** La recette donnée à la page 59 de la méthode de français *Nouveau CAMEL*, les ingrédients étalés)

**Durée prévue:** une séance de 40 minutes

**Organisation:**

participants: 18 élèves, 5<sup>ème</sup> classe de l'école primaire

âge: 10-11 ans

**niveau:** débutant /faux débutant

**Procédure: Étapes**

Nous devons noter qu'il y a une étape de préparation préalable par l'enseignant par rapport au choix des objectifs visés et à la planification du déroulement de l'activité, qui se fait à la maison et une autre, qui se fait en classe.

- remue-ménages: faire observer l'illustration de la page 29 afin de sensibiliser les élèves de l'activité qui va suivre (3 min)
- faire observer les ingrédients étalés sur la table (2 min)
- explication de ce que nous allons faire (2 min)
- révision du vocabulaire( concernant l'alimentation) pré-acquis, en invitant les apprenants à appeler les ingrédients qui connaissent déjà (3 min)
- réalisation de l'activité (20 min)
- faire écrire au cahier le nouveau lexique (4 min)
- faire observer la page 59 du livre (2 min)
- le cours termine par la répétition des ingrédients de la recette par les élèves afin d'évaluer le degré d'acquisition du nouveau vocabulaire (4 min)

**Règles**

- l'enseignant doit rester debout pour que tous les élèves puissent le voir
- les apprenants respectent les consignes de leur professeur et participe activement

**Contenu et forme:****Eléments linguistiques****Pré acquis****À acquérir****Grammaire**

article défini	article partitif
je suis	je mets, il faut + ingrédient

**Vocabulaire**

le lexique concernant l'alimentation	nouveau lexique concernant l'alimentation
--------------------------------------	---

**Eléments sociolinguistiques****Pré acquis****À acquérir**

	il faut + ingrédient
--	----------------------

**2<sup>ème</sup> exemple: La chanson comme support d'enseignement**

Το παιδαγωγικό ενδιαφέρον των τραγουδιών είναι αναμφισβήτητο στην εκμάθηση / διδασκαλία της ξένης γλώσσας, όποιο κι αν είναι το επίπεδο των μαθητών μας. Εύκολα μαθαίνεται μια χαρούμενη μελωδία κι εύκολα το παιδί επαναλαμβάνει τα λόγια, ακόμα κι αν δεν τα καταλαβαίνει. Δεν πρέπει όμως να καταστρέφουμε το ενδιαφέρον των παιδιών προτείνοντας πληθώρα ασκήσεων γιατί το άκουσμα και η εκμάθηση ενός τραγουδιού είναι κυρίως μια δημιουργική στιγμή της οποίας η πρωταρχική λειτουργία είναι να αποτελέσει στιγμή χαλάρωσης και ευχαρίστησης.

Μέσα από το τραγούδι τα παιδιά μπορούν να ευαισθητοποιηθούν στη φωνολογία και το ρυθμό της γαλλικής γλώσσας. Μπορούν να βελτιώσουν την προφορά τους και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους. Τέλος το άκουσμα ενός τραγουδιού αναπτύσσει τις προφορικές γλωσσικές δεξιότητες του μαθητή: κατανόηση και παραγωγή προφορικού

λόγου. Σε ένα πιο προχωρημένο επίπεδο γνώσεων, μπορούμε να περάσουμε στην παραγωγή γραπτού λόγου ζητώντας από τους μαθητές να συνθέσουν το δικό τους ποίημα ή τραγούδι.

**Προτάσεις παιγνιωδών δραστηριοτήτων με τραγούδι:**

Είναι προφανές ότι οι προτεινόμενες δραστηριότητες πρέπει να συνάδουν με το επίπεδο γνώσεων και τα ενδιαφέροντα του μαθητικού μας κοινού. Ανάλογα με τους στόχους της διδασκαλίας μας, μπορούμε να εστιάσουμε την προσοχή μας σε ασκήσεις λεξιλογίου, φωνητικής, γραμματικο-συντακτικών φαινομένων ή ακόμα και να μελετήσουμε τα ήθη κι έθιμα όπως αυτά διαφαίνονται μέσα από το τραγούδι.

Το μάθημα δεν είναι απαραίτητο να καταλήξει με το να τραγουδήσουν τα παιδιά το τραγούδι. Αυτό εξαρτάται από τους διδακτικούς μας στόχους καθώς και από τη θέληση των μαθητών μας. Επίσης, έγκειται στη θέληση μας να δώσουμε ή όχι το γραπτό κείμενο με τα λόγια στους μαθητές.

**Exemples d'activités à titre indicatif:**

**Avant l'écoute:** identifier le type de musique qui conviendrait à ce texte.

**Après l'écoute:**

- Mimer et jouer la chanson
- Inviter les élèves à jouer les scènes de la chanson
- Identifier le rythme, le style de musique, les instruments
- Inventer une chorégraphie
- Illustrer les scènes (collage, dessin)
- Créer un texte troué selon l'objectif didactique: la chanson est présentée avec des trous et une liste de mots: les élèves doivent compléter.
- Créer un mot croisé avec le vocabulaire appris
- Identifier l'idée générale du texte, de telle strophe
- Identifier les référents culturels
- Inventer un nouveau titre
- Composer une strophe supplémentaire
- Inviter les élèves à composer des paroles de chanson à partir d'un modèle qui leur est proposé.

À un niveau plus avancé, on pourrait proposer la grille d'analyse suivante:

<b>FICHE PEDAGOGIQUE.</b> <b>Grille d'analyse d'une chanson.</b>	
Titre:	
Interprète:	
Thème:	
Analyse situationnelle:	



Repérage et analyse des champs lexicaux:
Repérage des indicateurs temporels et des temps verbaux:
Repérage des structures grammaticales:
Propositions d'exploitation pédagogique:

**3<sup>ème</sup> exemple:****Enigmes, devinettes, jeux d'observation;**

La recherche peut être soit collective, soit individuelle.

**Objectif linguistique: vocabulaire****1. Marie invite ses quatre meilleures amies chez elle pour le goûter. Chaque fille mange un fruit différent. Retrouvez le fruit de chacune sachant que:**

- Les filles sont: Marie, Anne, Sophie, Tania et Sylvie
- Sophie aime l'abricot  
Tania mange une pomme  
Sylvie mange une banane  
Anne prend une orange  
Tania n'aime pas les framboises

**La solution:**

	abricot	pomme	banane	orange	framboises
Marie	0	0	0	0	1
Anne	0	0	0	1	0
Sophie	1	0	0	0	0
Tania	0	1	0	0	0
Sylvie	0	0	1	0	0

**2. Nicolas, Luc, Claire et Jean ont chacun un repas différent: une pizza, une tranche de jambon, une tasse de soupe et une tranche d'escalope. On sait que:**

Nicolas aime la soupe  
Claire adore la cuisine italienne  
Jean déteste les escalopes contrairement à Luc qui aime les escalopes

**La solution:**

	pizza	jambon	soupe	escalope
Nicolas	0	0	1	0
Luc	0	0	0	1
Claire	1	0	0	0
Jean	0	1	0	0

**3. Deux pères et deux fils sont assis autour d'une table; sur cette table il y a 4 oranges. Chacun mange une orange mais il reste encore une orange sur la table. Expliquez!**

**Réponse:** Il y a trois personnes à table. Le fils, le père et le grand-père. Le père joue à la fois le rôle du père et du fils

**4. Où on trouve samedi après vendredi?**

**Réponse:** Dans le dictionnaire.

**Objectif linguistique: morphosyntaxique: comparaison**

**1. Trouvez les différences entre ces deux vaches.**



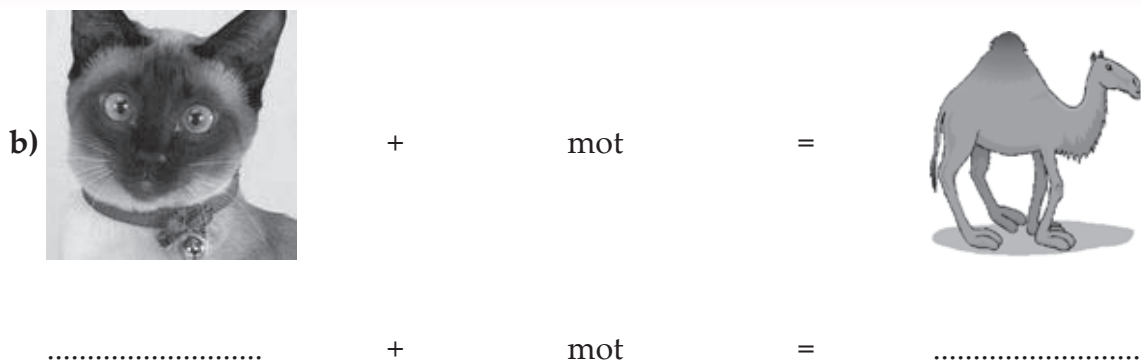
**Objectif linguistique: lexique**

**2. Rébus**

Tu regardes le dessin et tu écris le nom trouvé:

a)  +  = 

..... + ..... = .....



### 3. Charades

**Mon premier** est ce que Robin des Bois a toujours sur lui

**Mon second** a 365 jours

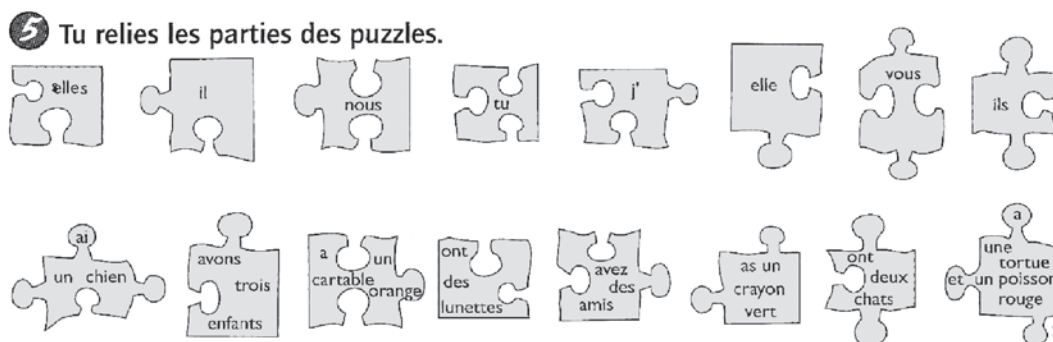
**Mon troisième** est au - dessus de nous

**Mon tout** a beaucoup des couleurs

**Solution:** arc en ciel

**Objectif linguistique:** morphosyntaxique (la structure)

### 4. Puzzles (activité prise par la méthode de français *Fluo 1*)



### 4<sup>ème</sup> exemple: Les bandes dessinées

**Objectif communicatif**

**compétences visées:** production écrite

1. Τα παιδιά επιλέγουν ή ζωγραφίζουν τα ίδια, κινούμενα σχέδια και στήνουν τις δικές τους ιστορίες γράφοντας τους διάλογους των ηρώων ανάλογα με την acte de parole που θέλουμε να διδάξουμε. Με αυτόν τον τρόπο αναπτύσσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητα τους αφού καλούνται να σκεφτούν και να γράψουν τις δικές τους ιστορίες κόμικς. Έτσι τα παιδιά ασκούν τη σκέψη καθώς και την παραγωγή γραπτού λόγου. Επιπλέον δουλεύουν ομαδικά ανταλλάσσοντας δημιουργικές ιδέες, αλληλοσυμπληρώνοντας και αλληλοδιορθώνοντας τις προτάσεις τους.

2. **objectif:** être capable de rechercher des informations précises sur Internet

afin de remplir une fiche d'identité

**compétences visées:** compréhension et production écrite

**support:** le site [www.momes.net](http://www.momes.net)

Η χρήση του Η/Υ ενθουσιάζει πάντα τα παιδιά. Μπορούμε λοιπόν να προτείνουμε ιστοσελίδες που απευθύνονται στην ηλικία τους και που δεν απαιτούν παρά μόνο βασικές γνώσεις γραφής και ανάγνωσης της γαλλικής γλώσσας, καθώς και μια στοιχειώδη εξοικείωση με τη λειτουργία του διαδικτύου.

Μπορούμε ενδεικτικά να μπούμε στην ιστοσελίδα *www.momes.com*

Κλικάροντας πάνω στο **bandes dessinées** και κατόπιν στο **connaître mieux Titeuf**, ζητάμε από τα παιδιά να αναζητήσουν τις πληροφορίες και να συμπληρώσουν την *fiche d'identité de Titeuf*.

### Activité 1: Fiche d'identité de Titeuf

Nom du dessinateur:
Vrai nom:
Date de naissance:
Âge de Titeuf:
Numéros d'album:
Explication du nom de Titeuf:

### Activité 2: Mini quizz

#### MINI-QUIZZ

##### Titeuf

#### 1. Comment s'appelle le dessinateur de Titeuf?

- Zip ☐
- Zep ☐
- Zap ☐
- Zup ☐

#### 2. Titeuf porte ce nom car sa tête est ronde comme:

- Un boeuf ☐
- Un ballon ☐
- Une roue ☐
- Un oeuf ☐

#### 3. Le meilleur copain de Titeuf s'appelle:

- Manu ☐
- Jeannot ☐
- Freddy ☐
- Marco ☐

## 4. Quel est l'âge éternel de Titeuf et de ses copains?

- 5 ans ☐
- 6 ans ☐
- 7 ans ☐
- 8 ans ☐

## 5. Il existe combien de tomes de Titeuf?

- 100 ☐
- 50 ☐
- 20 ☐
- 10 ☐

## 6. Quel est le nom du guide 'éducatif' de Titeuf sur la sexualité?

- Le guide du sexe ☐
- Le guide du zizi ☐
- Le guide du zizi sexuel ☐
- Le guide du panpan-cucul ☐

## 7. Comment s'appelle la fille dont Titeuf est amoureux?

- Nadia ☐
- Tania ☐
- Sarah ☐
- Léa ☐

## 8. Quelle est la langue dans laquelle Titeuf ne parle pas encore?

- L'espagnol ☐
- Le japonais ☐
- Le coréen ☐
- Le portugais ☐

Για τον εκπαιδευτικό το παραπάνω πρόγραμμα μπορεί να αποτελέσει ένα χρήσιμο παιδαγωγικό εργαλείο, καθώς δίνει τη δυνατότητα για:

- Κατανόηση γραπτού λόγου.
- Παραγωγή γραπτού λόγου.
- Καλλιέργεια της συνεργασίας με την ανάθεση ομαδικών εργασιών.
- Διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας της γαλλικής γλώσσας στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης με την εξοικείωση των μαθητών στη χρήση Η/Υ.

## Bibliographie

- Conseil de l'Europe. (2000). *Un cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer*. Strasbourg: Didier.
- Porcher, L., Groux, D. (2003). *L'apprentissage précoce des langues*. Paris: PUF.



Tagliante, Ch. (1988). *La classe de langue*. Paris: CLE International.

Weiss, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris: Hachette.

Weiss, F. (2002). *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette.

### **Sites web utilisés comme supports d'activités**

[www.adle.free.fr](http://www.adle.free.fr)

[www.apiguide.net](http://www.apiguide.net)

[www.bonjourdefrance.com](http://www.bonjourdefrance.com)

[www.fle.fr](http://www.fle.fr)

[www.folarfle.com](http://www.folarfle.com)

[www.jouer.francophonie.org](http://www.jouer.francophonie.org)

[www.imagiers.net](http://www.imagiers.net)

[www.momes.net](http://www.momes.net)

[www.perso.orange.fr](http://www.perso.orange.fr)

[www.takatouver.net](http://www.takatouver.net)

### **Méthodes de français utilisées comme supports d'activités**

*Nouveau Caramel 1*, Trait d'Union

*Fluo 1*, CLE International

## **F.L.E. au primaire.**

### **Planification d'un cours à visée communicative et interactive**

Σοφία Λάχλου, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας

#### **Public:**

- **âge: 11-12 ans, classe: 6ème du primaire grec**, niveau: A1 et A2 selon le C.E.C.R., intérêts: Les enfants aiment les animaux, la peinture, la photo, l'Internet.

#### **Objectifs:**

- linguistiques de compétence lexicale, champ lexical: les animaux
- communicatifs: nommer, décrire, exprimer ses sentiments et préférences concernant les animaux, se situer dans le temps et dans l'espace

#### **Méthodologie:**

- communicative, interactive, actionnelle qui propose la réalisation des projets ou des tâches concrètes, réelles et pratiques dans lesquelles les apprenants veulent s'impliquer personnellement.
- Sécurisante et motivante qui vise au plaisir d'apprendre

#### **Approche:**

- implicite / explicite

#### **Progression:**

- En spirale

#### **Mode de travail:**

- individuel/ collectif, en groupes, en tandem

#### **Sélection des contenus:**

- linguistiques de compétence lexicale, communicatifs, fonctionnels

#### **Supports, moyens et outils:**

- documents authentiques de supports diversifiés:
1. vidéo-projection des photos en pdf, «animaux aaawww» disponible sur [http //: go.funpic.hu](http://go.funpic.hu)
  2. documents "Le dauphin, acrobate des mers", "L'albatros" et "L'hippopotame" tirés du magazine pour enfants «Youpi», no 196, p.2-3, no 142, p.4-5 et no 214, p.6-7.
  3. jeux: domino des animaux, lotto des animaux, cartes « drôle d'animaux »
  4. cartons animaux
  5. forum des enfants sur les animaux disponible sur *VIVE LES CHATS !!!!!!! - ANIMAUX - FORUM MOMES\_NET.HTM*
  6. Chansons sur les animaux «L'arche de Noé» disponible sur <http://forum.mômes.net/comptines/divers-animaux/larche-de-noe.html>
  7. dictionnaire monolingue Hachette Benjamin - planches thématiques animaux
  8. dictionnaire de compréhension et de production des expressions imagées (collection dirigée par R. Galisson).

**Durée:** Le temps consacré à chaque activité varie selon le groupe d'apprenants (nombre, niveau, compétences)

### **PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS**

1. **Stimulation de l'intérêt.** Situation surprise. Démarche sémasiologique  
1ère vidéo-projection des photos des animaux. Réactions libres en français et en grec par les apprenants.

2ème vidéo-projection. Interactions en français pour:  
nommer les animaux (*Qu'est-ce que c'est? C'est quel animal? C'est un ours polaire* )  
décrire les animaux (*C'est beau, joli, mignon, charmant, drôle*)  
exprimer des sentiments (*J'aime bien, j'adore, je préfère, je déteste*)

## 2. Travail sur le vocabulaire

### a. Décodage par dessins montrés:

Montrer des dessins d'animaux sur un carton et lancer les mots français qui les désignent.

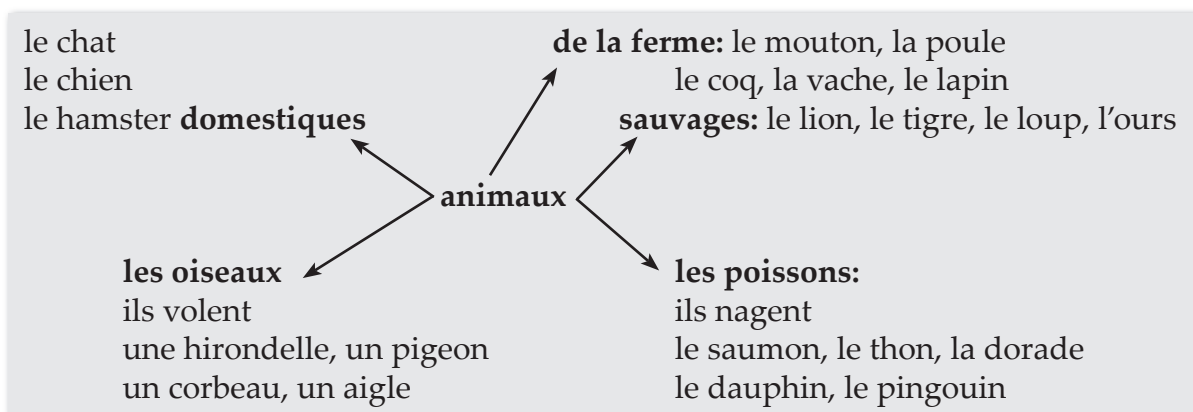
### b. Techniques de mémorisation

#### Travail sur la forme orale et écrite des UL

- Imprégnation par l'oreille et la répétition: écouter, répéter, chanter
- Par l'oreille et la vue: écouter et observer, écouter et lire
- L'oreille, la vue et l'écriture: écouter la forme orale, voir l'objet montré et sa forme graphique, répéter et recopier

#### Travail sur le sens des UL

- Travail à partir du mot-clé
- Travail sur le champ lexical



#### Travail sur les associations

Retour sur les photos ou les dessins et caractérisation des animaux: *Le poussin est un animal de la ferme. Le chat et le chien...sont des animaux domestiques...*

Jeu: Chassez l'intrus.

## 3. Exploitation de la presse pour enfants.

**Compréhension globale des documents:** « Le dauphin » « L'albatros » et « Un hippopotame » tirés du magazine « Youpi ». Mémorisation par répétition des structures comme: *-Où vit-il?- Il vit à la mer...*

## 4. Activités orales:

Jeu d'équipe: « Devine mon animal préféré » Un élève de l'équipe A pense à son animal préféré et le note sur une feuille qu'il donne aux élèves de l'autre équipe. Les élèves de son équipe lui posent des questions et complètent la grille ci-dessous. S'ils devinent le nom de l'animal ils gagnent. L'enseignant donne toujours un exemple ou joue le premier.

Animal	Comment est-il?	Où vit-il?	Qu'est-ce qu'il nous offre?	Comment fait-il? (cris)

### 5. Activités ludiques orales et jeux de renforcement du vocabulaire:

Jeu de définitions (utilisation du dictionnaire monolingue pour enfants de 6-8 ans)

Jeu du pendu

Le lotto de mots

Domino

### 6. Activités créatives d'imagination et d'improvisation

Drôle d'animaux

La pantomime

Chanter des comptines sur les animaux.

### 7. Activités pour développer la compétence sémantique, pragmatique et socioculturelle

Jeu sur les proverbes français, les expressions figées et leurs équivalents en grec au thème des animaux

#### a. Reconstituer un puzzle avec les parties ci-dessous:

Une hirondelle ne fait pas

Les grands poissons

Le chat parti

Chien qui aboie

- les souris dansent

- ne mord pas

- le printemps

- mangent les petits

#### b. Comment dit-on ces proverbes en grec?

#### c. Expliquer des expressions imagées et demander aux élèves de donner leurs équivalents en grec.

Jouer au chat et à la souris

Avoir un chat dans la gorge

Etre comme chien et chat

Sauter du coq à l'âne

Poser un lapin

Avoir une faim de loup

Têtu comme une mule

Bête comme une oie

### 8. Autres activités ludiques

#### a. Devinettes. L'enseignant a des cartes ou des photos des animaux dans les mains. Il choisit une photo des pingouins. Il dit:

*Il est noir et blanc. Il a deux pattes et un bec. Il nage très bien. Il ne vole pas. Il vit en Antarctique. Qui est-ce?* L'enseignant faisant aussi des mimiques et des gestes si nécessaire,

donne à l'élève qui réussit à deviner l'animal recherché une carte ou une photo de cet animal.

b. Pour rire:

- Deux puces sortent du cinéma. L'une demande à l'autre: -On rentre à pied ou on prend un chien?

## 9. Réalisation de l'auto-dictionnaire thématique de la classe

## 10. Activités communicatives. Mobilisation du vocabulaire

### Activités de production orale:

1. « Décris ton animal préféré. - Comment est-il? - Où vit-il? - Qu'est-ce qu'il nous offre? ou Qu'est-ce qu'il mange? »

Passe le ballon à un camarade (pas au voisin). C'est son tour!

2. Jeu de rôles:

« Tous les après-midi Nicolas emmène son chien, Mozart, au parc. Un jour, il rencontre une fille, Sonia, qui promène son chat, Céline. Ils se présentent et parlent de leurs animaux.»

### Activités de production écrite:

1. Participe dans le forum du site [www.mômes.net](http://www.mômes.net)

Lis ce que disent les enfants et réponds.

2. «Véronique vient de trouver un petit chaton dans la rue. Malheureusement, elle ne peut pas le garder. Elle lit les annonces sur Internet ([www.animaux.fr](http://www.animaux.fr)). Elle écrit un mél pour décrire son animal.»

Recherche chaton du 23-Aug-2006-10-12-59

Nom: email: téléphone:

Bonjour, Je recherche un petit chaton, âge maximum 2 mois mâle ou femelle. J'habite Dreux mais j'ai la possibilité de me déplacer. Merci beaucoup!

3. «Julien a une chienne, Nickie. C'est un labrador. Il lit l'annonce ci-dessous sur Internet ([www.animaux.fr](http://www.animaux.fr)). Il répond par mél. Il décrit son animal.»

Labrador cherche une copine du 30-Aug-2006-18-49-20

Nom: email: téléphone:

Je m'appelle WOLF. J'ai 2ans je suis très gentil, amicale et j'adore les enfants et surtout les caresses mais ils me manque une chose très importante (une copine) pour fonder une famille, vous pouvez me contacter au [azeitoune@hotmail.fr](mailto:azeitoune@hotmail.fr) . j'attends vos réponses merci.

## 11. Activités de recherche et de découverte

Chercher à l'Internet ([www.animaux.fr](http://www.animaux.fr)). des documents authentiques concernant les sujets traités.

## 12. Évaluation et rétroaction

Formative: s'appuyer sur les productions des apprenants afin de contrôler à quel degré on a pu atteindre les objectifs fixés et proposer une rétroaction. Évaluer la compétence



langagière et communicative, de coopération et d'interaction.  
Évaluation mutuelle et auto-évaluation.

### 13. Proposition de projet éducatif

- Faire un test dans ta classe: « Aimes-tu les animaux ? » .
- Présenter un animal qui vit en Grèce, par exemple le poney de Skyros ou l'ours de Pinde.
- Dessiner, prendre des photos, filmer ou faire un collage au sujet des animaux.
- Faire une visite au parc zoologique «Attikon».
- Possibilité de travailler au cours du grec *Εμείς κι ο κόσμος* et *Αισθητική Αγωγή*.

Si les élèves rédigent un journal en français à l'école, ils seraient contents de présenter leur matériel au milieu scolaire. De plus, s'ils ont des correspondants français ou des vidéo correspondants ou des partenaires dans un programme e-twinning<sup>1</sup> qui concerne ce sujet ils leur envoient leur travail, les photos ou le film. Il s'agit de communiquer par courrier électronique avec des apprenants de FLE d'autres pays.

### Bibliographie - Pour aller plus loin

- Bérard, E. (1991). *L'approche communicative, Théories et pratiques*. Paris : CLE International.
- Blanc, N. (1997). L'enfant, les images et la langue. In El. Calaque (Ed), *L'enseignement précoce du français langue étrangère, bilan et perspectives*. Grenoble : Lidilem.
- Bogaards, P. (1994). *Le vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères*. Paris : Didier.
- Calliabetso-Coraka, P. (1995). *La didactique des langues de l'ère a-scientifique à l'ère scientifique*. Athènes : Eiffel.
- Caré J. M., Debyser F. (1978) *Jeu, langage et créativité*. Paris : Hachette et Larousse.
- Cormanski, A. (2005). *Techniques dramatiques : activités d'expression orale*. Paris : Hachette, Coll. Pratiques de classe.
- Courtillon, J. (1989). Lexique et apprentissage de la langue. In *Lexiques*. Paris : Hachette.
- Cuq, J.P., Gruca, Is. (2003). *Cours de didactique du FLE et FLS*. Grenoble : PUG, Coll. FLE.
- Galisson, R. (1983). *Des mots pour communiquer*. Paris : CLE International.
- Galisson, R. (1979). *Lexicologie et enseignement des langues*. Paris : Hachette.
- Gerbeau, Cl. (1996). *Des langues vivantes à l'école primaire*. Paris : Nathan.
- Lussier, D. (1992). *Évaluer les apprentissages*. Paris : Hachette.
- Martin-Berthet. (1993). Définitions d'enfant : Étude de cas. *Repères*, 8.
- Moirand, S. (1982). *Enseigner à communiquer en langue étrangère*. Paris : Hachette.
- Picoche, J. (1977). *Précis de lexicologie française*. Paris : Nathan.
- Puren, Ch., Bertocchini P., Costanzo E. (1998). *Se former en didactique des langues*. Paris : Ellipses.
- Tagliante, Chr. (1991). *L'évaluation*. Paris : CLE International.
- Tagliante, Chr. (1994). *La classe de langue*. Paris : CLE International.
- Tréville, M.-C., Duquette, L. (1996). *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Paris : Hachette.
- Vigner, G. (1993). Le monde, les mots et l'école. *Éléments d'une didactique du vocabulaire à l'école élémentaire. Repères*, 8.
- Weiss, F. (1983). *Jeux et Activités Communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette.
- Weiss, F. (2002). *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris : Hachette, Col. Pratiques de classe.
- Widdowson, H.G. (1991). *Une approche Communicative de l'enseignement des langues*. Paris : Hatier/Didier.

<sup>1</sup> Il s'agit d'une action innovatrice de l'Union Européenne pour la collaboration des écoles. Pour avoir une idée complète, visiter l'adresse: <http://eTwinning.sch.gr>

## L'enseignement du français dans le primaire «L'apprentissage du français à travers le chant et le jeu»

*Ευαγγελία Μπούτου, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας*

Etant donné que notre groupe cible est constitué d'enfants du primaire, dont la majorité n'a pas encore été en contact avec le français, qu'on ne dispose que de deux heures scolaires, et que le français ne constitue qu'une des langues les plus faciles on doit être conscient que notre cours doit avoir un air **ludique** et **agréable**.

Un premier abord doit combiner le langage corporel et éveiller tous les sens chez l'enfant de façon à ce que celui ci puisse mémoriser et assimiler le vocabulaire le plus vite possible.

Pour pouvoir développer la conscience phonologique et syntaxique des enfants, on doit posséder des connaissances théoriques de base sur la structure du langage, ainsi que sur le processus d'apprentissage et de construction de la langue orale chez l'enfant.

Quand on parle de sons, un double aspect est à considérer: l'aspect acoustique et l'aspect articulatoire.

Pour être bien émis, les sons doivent être bien perçus. L'intonation, le ton, les accents aident à percevoir les sons. Une bonne élaboration des sons aidera les élèves à bien prononcer et par conséquent à bien communiquer: un enfant qui articule mal ne se fait pas comprendre, il se décourage vite et par la suite il renonce à communiquer. Il est donc primordial que nos élèves aient d'abord une articulation compréhensible.

Dans ce but on pourrait utiliser des comptines et des jeux qui nous aideront à une bonne identification des sons et une bonne prononciation.

Il faudra sensibiliser les élèves à la musicalité de la langue en proposant des comptines à rythme et à rimes qui invitent à chanter la langue, et donc à isoler les sons de la langue de manière intuitive.

Pour mieux entendre, par exemple, on peut:

- accentuer une des syllabes: «Ma-**rie**»
- articuler de manière exagérée
- faire répéter en accentuant la syllabe: «Marie»

Dans un premier temps on pourrait commencer en chantant l'alphabet.

### L' ALPHABET

AB,CD,EF,GH,IJ,KL,MNOP,QR, ST ,UVW

et les trois dernières lettres sont

X,Y, et Z

Après avoir chanté l'alphabet on pourrait demander aux élèves d'utiliser ce nouveau code pour écrire leur prénom et l'épeler devant leurs camarades.

Chaque lettre de l'alphabet pourrait aussi être représentée par une comptine spécialement composée avec la lettre « i »:

La souris  
a mis  
du riz  
dans le nid  
de ses petits

Une deuxième comptine pourrait être utilisée comme élément d'évaluation de l'assimilation d'une lettre:

Le Petit chat gris  
 qui mangeait du riz  
 sur un tapis gris  
 sa maman lui dit  
 ce n'est pas poli  
 de manger du riz  
 sur un tapis gris

Sur laquelle on pourrait demander à la classe le son <i> qu'on y entend.

Cette même comptine pourrait encore figurer en classe sous forme de cartes. Ainsi on pourrait simuler avec les élèves qu'on est au marché et qu'on ne peut acheter que des objets contenant le son <i>.

On pourrait aussi faire travailler à travers une comptine les voyelles qu'on apprend normalement beaucoup plus facilement:

## LES VOYELLES

A, a, a madame A, madame A  
 A, a, a madame A est une salade  
 Madame A est une salade

E, e, e monsieur E, monsieur E  
 E, e, e, monsieur E est un navet  
 monsieur E est un navet

I, i, i monsieur I, monsieur I  
 I, i, i monsieur I est un radis  
 O, o, o monsieur o, monsieur o  
 O, o, o monsieur O est un poireau  
 Monsieur O est un poireau

U, u, u madame U, madame U  
 U, u, u madame U est une prune  
 Madame U est une prune

A, e, i, o, u, y les voyelles, les voyelles  
 A, e, i, o, u, y les voyelles font la fête  
 les voyelles font la fête

Pour améliorer la discrimination auditive des phonèmes [a], [i], [o] et [u] et favoriser une prononciation correcte et une bonne articulation on invite la classe à jouer la «**la roue des voyelles**».

Le matériel dont on a besoin est 1 roue en carton divisée en 8 quartiers avec les voyelles: «a», «i», «o», «u», au centre une flèche mobile/quatre plaques de jeu individuelles divisées en quatre maisons représentant chacune une voyelle/32 étiquettes mobiles (8 pour chaque son) sur lesquelles sont dessinés des objets dont les noms contiennent les sons [a], [i], [o] et [u]. Chaque joueur dispose d'une plaque individuelle. La roue est placée au centre de la table. Les étiquettes sont réparties autour de la roue, à l'endroit. Les joueurs font tourner la flèche de la roue à tour de rôle. Si, par exemple, la flèche s'arrête sur la lettre «a», le joueur choisit une étiquette sur laquelle est dessiné un objet dont le nom contient le son «a». Il dit le nom

de l'objet à haute voix en articulant bien, puis la pose sur sa plaque individuelle dans la maison des «a».

Le deuxième joue de la même façon. Si la flèche indique la lettre «i», il peut ramasser du lit ou de la souris et la poser dans la maison des «i». Et ainsi de suite...

Quand il n'y a plus d'étiquette avec le son indiqué par le dé, on passe son tour.

Quand il n'y a plus d'étiquette mobile, le jeu est terminé et c'est celui qui a le plus d'étiquettes dans ses maisons qui a gagné !

Ce jeu peut être vérifié à la fin, éventuellement par les enfants eux-mêmes: on contrôle que les étiquettes sont placées dans les bonnes maisons.

Quant aux consonnes on peut initier la classe au jeu du: «**Train des consonnes**».

Le matériel nécessaire est: quatre planches de jeu sur chacune desquelles est représenté 1 train tirant/4 wagons ; les lettres «r», «t», «v» et «b» sont écrites chacune sur un wagon, dans le même ordre pour chaque train/16 étiquettes mobiles sur lesquelles sont dessinés des objets dont les noms commencent par l'une de ces 4 lettres.

Chaque joueur choisit une planche. Les images sont placées à l'envers et rangées en 4 colonnes. Chaque joueur joue à tour de rôle. Il retourne une étiquette sur le wagon correspondant.

L'évaluation sur l'apprentissage de l'alphabet pourrait se faire à l'aide du jeu: «**La roue de l'alphabet**».

L'objectif de ce jeu est d'aider les élèves à identifier les lettres de l'alphabet à l'écrit et savoir les nommer. Dans ce but on utilisera un plan de jeu sur lequel est reproduit un double circuit de 26 cases. Sur le circuit extérieur sont reproduites les lettres de l'alphabet ; les cases du circuit intérieur sont vides. On a aussi besoin de 26 cartes avec des mots associés à l'image correspondant à chacune des lettres de l'alphabet.

Il sera joué en groupes de 4 joueurs.

Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé et fait avancer son pion sur le circuit extérieur d'un nombre équivalent au nombre de points du dé. Il nomme la lettre de l'alphabet et repère l'image dont le mot commence par cette lettre. Il place cette carte à l'endroit sous la lettre correspondante.

Il s'agit d'un jeu simple à jouer et à fabriquer qui aide l'élève non seulement à identifier les lettres à l'écrit mais qui peut également favoriser l'identification et l'orthographe des mots écrits sous les images.

On aborde ainsi l'alphabet de différentes facettes qui éveillent en même temps le côté visuel, acoustique, linguistique et kinesthésique de l'élève pour que celui-ci arrive à une meilleure assimilation des nouveaux éléments de la langue. De façon semblable on pourrait utiliser les comptines et les jeux dans le reste des cours d'initiation ou même d'approfondissement de la langue.

## Δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών στο μάθημα των γαλλικών *Création des jeux de société en classe de F.L.E.*

*Πολυξένη Ρεντζεποπούλου, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας*

### **1. Le jeu de société dans la pratique interdisciplinaire et transdisciplinaire**

Il est indispensable d'élucider les notions de l'interdisciplinarité et de la transdisciplinarité pour ne pas nous confronter à la pluralité des concepts qui leur sont proches.

L'interdisciplinarité suppose le dialogue et l'échange de connaissances entre deux ou plusieurs disciplines tandis que la transdisciplinarité désigne un au-delà, un savoir qui parcourt diverses sciences sans se soucier des frontières.

Les pratiques de l'interdisciplinarité et de la transdisciplinarité qui vont nous préoccuper à cet atelier présupposent l'application de la Pédagogie de projet qui date du XXe siècle.

Le projet est une production sur une durée déterminée, qui a un but et qui est en rapport avec les objectifs de la matière enseignée. Les participants travaillent en groupe et font l'auto-évaluation du produit fini. Le rôle de l'enseignant n'est pas égocentrique. Il doit: motiver l'apprentissage et l'initiative, faire avancer l'interaction et la collaboration, encourager les apprenants, fixer l'objectif, procurer du matériel, proposer des sources, évaluer. On applique la pédagogie de projet pour que l'apprenant devienne: actif, sensible, intelligent, habile.

La pédagogie de projet présuppose la pédagogie de groupe qui semble incontestable pour qui veut différencier, en classe, sa pratique et les situations d'apprentissage.

Même si ce genre d'interaction collective oblige à des rythmes trop lents, elle arrive à instaurer des apprentissages individuels.

Il suffit de suivre de près, la manière de composer les groupes et de les faire varier. On doit encore observer la nature des sujets et des thèmes à aborder, les problèmes éventuels, les résultats du travail des groupes, l'évaluation, enfin, des démarches et des produits.

Si l'on est vigilant, on espère acquérir de cette manière une certaine socialisation des élèves, l'entraide et la coopération, et pourquoi pas, canaliser la violence et l'agressivité éventuelles à travers une productivité créative.

Cette précieuse pédagogie de groupe est aujourd'hui actualisée et revivifiée grâce à la pédagogie intrdisciplinaire mise au jour à travers les programmes pilotes de l'enseignement secondaire par l'Institut Pédagogique.

L'interdisciplinarité donc élargit les objectifs, à travers une cohérence pédagogique, pour développer l'esprit critique et pour inciter au travail collaboratif. Elle implique qu'il y ait des interactions et un enrichissement mutuel entre plusieurs spécialistes ayant un but commun. Les disciplines sont considérées comme "moyens" et non pas comme "buts" de l'apprentissage.

Enfin, l'enseignant ne se contente pas de transmettre des savoirs mais d'inciter les apprenants à des savoir-faire.

Voyons maintenant comment le jeu de société peut devenir un instrument transdisciplinaire.

La didactique des langues s'est construite sur l'idée que la langue est faite pour être parlée et écrite, bref pour être utilisée.

Mais l'utilisation d'une langue étrangère ne doit pas se contenter uniquement de faire des phrases pour faire plaisir au professeur ni pour formuler des messages qui ne s'adressent à personne, vu sa dimension sociale. Par conséquent, on doit trouver un destinataire et on ne



peut pas en trouver un sans interaction. Voilà donc comment le jeu de société, produit fini d'un projet interdisciplinaire devient un instrument transdisciplinaire.

Tenant compte des besoins de l'enfant qui s'articulent autour de trois axes: besoins ludiques, besoins d'expression et besoins de construction de savoirs, on peut comprendre que l'enfant, en jouant à ce jeu de société va mobiliser une autre forme de mémoire, la mémoire affective, qui va renforcer à son tour la mémoire cognitive. L'enfant va ainsi utiliser la langue comme outil pour atteindre d'autres objectifs, pour aller au delà des frontières, au service d'autres disciplines.

Le produit fini, résultat d'un projet pédagogique interdisciplinaire, peut constituer l'enrichissement d'une ou de plusieurs disciplines visant à des sujets concrets. C'est ce qu'on appelle transdisciplinarité, c'est à dire aller au delà de l'enseignement de la langue française pour enrichir le vocabulaire ainsi que les connaissances linguistiques et socio-culturelles.

De cette manière, le jeu créé par l'apprenant dans une approche interdisciplinaire peut être joué par des apprenants dans une approche transdisciplinaire ( jouer pour apprendre et enrichir les connaissances ).

## 2. Présentation de deux jeux de société, créés par les élèves du 2e Collège de Koropi



*Francophonie*



*Lampadéphorie*

## 3. Proposition de projet: Le Tour de France en vélo

### A. Objectifs

#### 1. Savoirs:

- 1.1. Développer l'apprentissage de la langue française dans un contexte culturel, ludique, créatif et bilingue.
- 1.2. Utiliser la langue comme moyen ludique pour atteindre l'objet final.

#### 2. Savoir-être:

- 2.1. Sensibiliser les élèves au travail de groupe.

#### 3. Savoir-faire:

- 3.1. Faire produire le jeu:
  - a) Recueillir des informations.
  - b) Dessiner le tableau.
  - c) Fabriquer les pions et les dés.
  - d) Inventer les règles du jeu.
  - e) Produire des conseils, ordres.

## B. Tâches

1. Réalisation d' un jeu de société éducatif à partir des activités proposées aux élèves après:
  - a) L' utilisation de la Méthode.
  - b) L' utilisation des documents authentiques.
  - c) La collaboration des élèves entre eux et le développement de l' esprit critique.
2. Le jeu a pour objet de:
  - a) Découvrir l' idée de l' interdisciplinarité: plusieurs disciplines ayant un but commun ( français, géographie, dessin, informatique).
  - b) Voyager à travers les villes de France.
  - c) Situer la France sur la carte d' Europe.
  - d) Découvrir la carte de France: son relief, ses cours d' eau, ses villes, ses produits, ses curiosités.
3. Présenter le public:
 

Les élèves de la sixième ou éventuellement de la cinquième classe de l' école primaire.
4. Donner les supports:
  - a) Méthode
  - b) Documents sur les sports et les moyens de transport.
  - c) Cartes d' Europe et de France.
  - d) Livres de géographie
  - e) Internet
5. Préciser la durée:
 

8 mois ( activité complémentaire en parallèle avec le cours).
6. Travail de groupe.
 

5 groupes de 5 personnes.

Les groupes travaillent une fois par mois (8 séances) avec des tâches concrètes .

P. ex. \*Repérer les: frontières / mers / montagnes / fleuves / villes / produits / monuments sports / moyens de transport ( en 3 séances).

\* Inventer des règles ( en 1 séance ).

\* Inventer et produire des conseils et des ordres ( en 2 séances).

\* Dessiner le tableau du jeu ( en 1 séance ).

\* Taper à l' ordinateur ( en 1 séance ).
7. Caractériser le produit fini.
  - 7.1. Titre: Jeu de société ( éducatif ) bilingue gr/fr. Le Tour de France
  - 7.2. Contenu:
    - a) Règles du jeu.
    - b) Tableau du jeu ( carte de France en 30 morceaux ).
    - c) 4 pions/cyclistes.
    - d) Cartes entraîneurs ( cartes d' aide ).
    - e) 40 cartes d' ordres.
    - f) Un dé.

## C. Objectifs acquis

### 1. Savoirs:

- 1.1. Champ thématique lexical: frontières / mers / fleuves / montagnes / villes / monuments / produits / moyens de transports écologiques et non / sports / couleurs / chiffres.
- 1.2. Champ morpho-syntaxique: articles / prépositions / impératif / traduire en français.
- 1.3. Champ fonctionnel: actes de parole:
  - a) Informer sur la géographie et les monuments de France.
  - b) Donner des ordres.
  - c) Expliquer les règles.
- 1.4. Champ typographique.
  - a) Éléments typographiques ( caractères / écriture ).
  - b) Éléments iconiques ( dessins ).

### 2. Savoir- faire:

- 2.1. Recueillir des informations:
  - a) Ecouter.
  - b) Lire.
  - c) Prendre des notes.
  - d) Utiliser Internet, les dictionnaires, l' encyclopédie.
- 2.2. Préparer le tableau:
  - a) Dessiner la carte de France.
  - b) Repérer les villes en question.
  - c) Placer des obstacles ( p. ex. des volcans )
- 2.3. Fabriquer des pions et des dés.
  - a) Utiliser du matériel plastique.
- 2.4. Créer les règles du jeu:
  - a) Faire usage de sa logique.
  - b) Réutiliser les actes de parole.
- 2.5. Faire des productions:
  - a) Formuler des ordres / conseils.
  - b) Réutiliser le vocabulaire acquis.
- 2.6. Mettre en forme:
  - a) Réalisation.
  - b) Utilisation de l' ordinateur.

### 3. Savoir-être:

- 3.1. Sensibiliser les élèves au travail de groupe:
  - a) S' entraider.
  - b) Respecter l' opinion de l' autre.
  - c) Dialoguer.
  - d) Collaborer.

## D. Fiche d'auto-évaluation

- |  |     |     |
|--|-----|-----|
| 1. J' ai enrichi mon vocabulaire en français.        | OUI | NON |
| 2. J' ai acquis des connaissances en géographie.     | OUI | NON |
| 3. J' ai réalisé des productions de type différents. | OUI | NON |
| 4. J' ai aimé le français.                           | OUI | NON |

- |   |     |     |
|---|-----|-----|
| 5. J' ai appris à naviguer sur Internet.                | OUI | NON |
| 6. J' ai cultivé mon imagination et l' esprit critique. | OUI | NON |
| 7. J' ai appris à collaborer.                           | OUI | NON |

### E. Évaluation faite par le professeur

1. Avis sur l' ensemble de l' expérience et du produit fini.
  - a) Première phase: travail de recherche.
  - b) Deuxième phase: travail de production écrite/orale.
  - c) Troisième phase: réalisation du jeu.

### Bibliographie

- Dalgalian, G. *De la Transdisciplinarité dans l' apprentissage précoce d' une langue*. IRSSAE-AOS-TE.
- Mavromara, C. (1998). *Méthodologie d' un projet éducatif interdisciplinaire*. Intervention au 3<sup>me</sup> C.N.P.F.
- Cahiers Pédagogiques 413-414 mai 2003. *Pratiquer les I.D.D. les T.P.E. les P.P.C.P.*
- Οδηγός σχεδίων εργασίας του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. (2002).
- Τεύχος επιμορφωτικού υλικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. (2006).
- T.P.E. bibliographie sur l' interdisciplinarité CRDP de l' Académie de Grenoble. <http://www.crdp.ac grenoble.fr/tpe/selecdoc/methodol/inter.htm>.

## Préparer le calendrier de sa classe

Φανή Σδούγκα, Σχολική Σύμβουλος Γαλλικής Γλώσσας

«J'écoute et je ne rappelle pas, je regarde et je ne me rappelle quelque chose, je participe et je comprends»

(proverbe chinois)

Étant donné que la finalité de l'enseignement/apprentissage des langues à l'école primaire est l'ouverture à l'autre et le respect de l'autrui, l'approche interculturelle reste la priorité. Cette approche donnera l'occasion aux petits enfants non seulement de découvrir des similarités et des différences entre la langue maternelle et la langue cible mais en plus de se renseigner sur la vie scolaire et quotidienne des jeunes français.

### Planification

<b>Matériel - support:</b>	le calendrier français 2007-08 le calendrier grec 2007-08
<b>Public visé:</b>	6e de l'école primaire
<b>Position de la classe:</b>	travail en groupe
<b>Durée:</b>	tout au long de l'année scolaire
<b>Objectifs:</b>	interculturel linguistique (le lexique)
<b>Méthodologie:</b>	multisensorielle

### Étapes

- Diviser la classe en groupe
- Chaque groupe aura la tâche de préparer un ou deux mois des calendriers de façon contrastive et en restant toujours neutre en ce qui concerne les différences des deux cultures
- Tâches proposées: découvrir les jours fériés, la date du début de chaque saison, la rentrée des classes, Sacré Père Noël, Pâques, Poisson d'avril, carnaval, 1er mai...
- Personnaliser le calendrier grec: cocher dans le calendrier les dates des anniversaires des copains et des copines de la classe: souhaiter:

Joyeux Anniversaire.  
Mes vœux les plus sincères  
que ces quelques fleurs  
t'apporte le bonheur  
et que l'année entière  
soit douce et légère.  
Chantons tous en chœur  
Bon Anniversai-ai-re !

### Activités proposées

Chaque groupe est chargé d'une activité différente:

- faire des dessins ou des affiches qui illustrent les quatre saisons, le temps qu'il fait en automne, au printemps...
- trouver des chansons, des proverbes pour chaque mois ou saison



- faire deux listes de toutes les fêtes ou traditions françaises et grecques, s'occuper d'une fête ou d'une tradition (approche multisensorielle)
- faire une exposition: coller sur une affiche des illustrations, des recettes, de petits textes sur les fêtes: p.ex. « Le 14 juillet, c'est le jour de la fête nationale des français», illustrer le texte avec des photos...
- présenter les fêtes et les traditions de votre pays...

## Évaluation

Elle n'est que formative ! Elle se fait par exemple en demandant à chaque enfant de souhaiter le Joyeux Anniversaire pour évaluer sa prononciation, de répondre oralement à une activité proposée précédemment: p. ex. quel temps fait-il en automne ? ou bien: c'est quand, l'anniversaire de Marie, Pierre...

Afin d'évaluer la compétence de compréhension et d'expression écrites on donne des exercices comme: chassez l'intrus, associez par les flèches, vrai / faux, (grilles).

## Παιγνιώδεις - Αισθητικές Χρήσεις της Γλώσσας

*Αναστασία Σιακωτού, Σχολική Σύμβουλος Γαλλικής Γλώσσας  
Δέσποινα Νικολακοπούλου, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας*

Με αφετηρία το βασικό αξίωμα ότι «αγγίζοντας το συναίσθημα του μαθητή βελτιούμε τη μάθηση κατά τρόπο αδιαμφισβήτητο και αλάνθαστο» (Α. Πρόσκολλη), προτείνουμε τη χρήση του παιχνιδιού στη σχολική τάξη, που απελευθερώνει τη φαντασία του μαθητή, καλλιεργεί και αναπτύσσει την ευαισθησία και τη δημιουργική του διάθεση και προωθεί την κοινωνικοποίησή του. Μπορεί να αποτελεί, συνεπώς, σύμφωνα με τον M. Argaud, ένα από τους πιο βασικούς «facteurs euphorisants d'apprentissage».

Σε μια μεθοδολογική και παιδαγωγική προοπτική προσανατολισμένη στο μαθητή και τη ψυχοκοινωνική του ανάπτυξη, το παιχνίδι μέσα στην τάξη οδηγεί πρωτίστως στο ξεδίπλωμα της ψυχής και του συναισθήματος, καθιστά δυνατή την ισότιμη παρουσία της καρδιάς και του νου, συμβάλλοντας έτσι στην πνευματική και συναισθηματική ολοκλήρωση του μαθητή. Αρμόζει, άλλωστε, να επισημάνουμε την στενή σχέση παιχνιδιού, μάθησης και ανάπτυξης, που υποδηλώνει η κοινή ετυμολογία των λέξεων της ελληνικής γλώσσας *παις, παίγ-νιον, παιδ-εία, παιδ-ιά, παίζω, παιδεύω*.

Επιπροσθέτως, το παιχνίδι διευρύνει τις διδακτικές προσεγγίσεις και μεθοδολογικές επιλογές.

Σύμφωνα με τη σχετική βιβλιογραφία το παιχνίδι επιτρέπει στον διδάσκοντα:

- Να προτείνει στους μαθητές του ποικίλες επικοινωνιακές περιστάσεις, που τους είναι οικείες, και που κινητοποιούν το ενδιαφέρον τους,
- Να διαφοροποιεί το ρυθμό της τάξης ελκύοντας την προσοχή των μαθητών και εμπλέκοντάς τους, στο σύνολό τους, στη διαδικασία του μαθήματος, με τρόπο ώστε το παιχνίδι να γίνεται ο μεσολαβητής της αφομοίωσης της γνώσης,
- Να προσφέρει στους μαθητές στιγμές δράσης και στιγμές δημιουργικής ελευθερίας ευνοώντας την αυθεντικότητα της επικοινωνίας: «le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité» (Nicole de Grandmont)
- Να τους οδηγεί με τρόπο φυσικό σε επαναληπτική χρήση δομών ή/ και λεξιλογίου, ενέργεια που διευκολύνει την απομνημόνευση και τη συστηματοποίηση. Να σημειωθεί ότι οι μαθητές μας, ζώντας σε περιβάλλοντα αλλόγλωσσα, δεν είναι δυνατό να διαμορφώνουν γλωσσολογικές ανάγκες, κάτι που οδηγεί απαραίτητα σε μείωση του ενδιαφέροντος για την εκμάθηση της ξένης γλώσσας εφόσον δεν προκύπτουν ανάγκες επικοινωνίας,
- Να βελτιώνει τη φωνολογική ικανότητα ( προφορά, επιτονισμό) ή τη δεξιότητα της κατανόησης και να προάγει εν γένει την ανάπτυξη της νοητικογλωσσικής δεξιότητας,
- Να ενθαρρύνει τη συμμετοχή των δειλών ή των αδύνατων μαθητών.

Στο παιχνίδι ο ρόλος του διδάσκοντα είναι σημαντικός διότι:

- ενθαρρύνει και εμπιστεύεται τον μαθητή, του μεταφέρει τους κανόνες του παιχνιδιού, συλλέγει τις αντιδράσεις του και καταγράφει την παιδαγωγική τους σημασία προκειμένου να τη λάβει υπόψη του στη συνέχεια, για την ανατροφοδότησή του.
- Επιδιώκει την επικοινωνία και τη διάδραση. Ο Α. Lamy επισημαίνει ότι στο παιχνίδι είμαστε συνεχώς υποχρεωμένοι να μιλάμε, κάτι που συμβάλλει στον εμπλουτισμό της γλώσσας. Σύμφωνα με έρευνες, ο λόγος του εκπαιδευτικού καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της λεκτικής επικοινωνίας. Οι ίδιες έρευνες έχουν καταδείξει ότι

πηγή μάθησης αποτελεί ο εκφερόμενος λόγος και όχι ο ακουόμενος: (Rosée Morissette, *Le rôle de la parole dans l'apprentissage*).

- Προωθεί την κοινωνικοποίηση των μαθητών καλλιεργώντας αισθήματα συλλογικής ευθύνης και αλληλοβοήθειας ως μέλη ισότιμα μιας ομάδας, αυτής της τάξης τους.
- Καλλιεργεί την έννοια της ετερότητας και την ανάγκη γνωριμίας με το άλλο, το διαφορετικό.
- Στοχεύει επίσης στην προοδευτική εξατομίκευση και στην αυτονόμηση της μάθησης. «la différence entre la pédagogie du jeu et une pédagogie plus traditionnelle vient du fait que les efforts demandés dans les approches conventionnelles sont exigés de façon extrinsèque, c'est-à-dire demandés expressément par le maître, tandis que, dans le cas du jeu, l'effort consenti vient de l'élève lui-même; de ses besoins, de ses goûts et de son désir de jouer, d'où une surimplication» (Nicole de Grandmont)

Τέλος το παιχνίδι, προκειμένου να είναι αποτελεσματικό, οφείλει:

- να έχει ακριβείς κανόνες για να γνωρίζει ο μαθητής πού πάει και με ποιον τρόπο.
- να προκαλεί τη φαντασία και τη δημιουργική του διάθεση, αφού θέτει το μαθητή ενώπιον ενός πραγματικού προβλήματος που πρέπει να επιλύσει.
- να οδηγεί σε μια ρεαλιστική χρήση της γλώσσας.

Στο πλαίσιο του εργαστηρίου, και στο πρώτο του μέρος, προτείνεται μία σειρά από παιγνιώδεις δραστηριότητες. Οι δραστηριότητες αυτές αποσκοπούν στην ανάπτυξη των προσληπτικών και παραγωγικών δεξιοτήτων των μαθητών, και, όπως πάντα, συνενώνουν στοιχεία νοητικά, συναισθηματικά και κοινωνικά στη σκέψη και συμπεριφορά. Είναι διδακτικές, πρωτότυπες, λειτουργικές, διασκεδαστικές, θελκτικές, προσαρμοσμένες στην ηλικία των μαθητών.

Οι κανόνες τους είναι απλοί, σαφείς, κατανοητοί και τα υλικά κατασκευής τους, όπου χρειάζεται, απαιτούν άλλοτε μηδενικό κι άλλοτε πολύ μικρό κόστος.

Στις περισσότερες περιπτώσεις, χρειάζεται άνεση χώρου, προκειμένου οι μαθητές να έχουν τη δυνατότητα να (μετα)κινούνται μέσα στο χώρο, να αγγίζουν, να κατασκευάζουν κλπ.

## Ενδεικτικές δραστηριότητες:

### Δραστηριότητα 1<sup>η</sup>

**Χρήση μύθων (ενδεικτικό σχέδιο μαθήματος διάρκειας 45'):**

Οι μαθητές καλούνται, με αφετηρία τον μυθικό κόσμο των παραμυθιών, και μέσα από μια σειρά διαδικασιών, να ασκηθούν να θέτουν ερωτήσεις, να χαρακτηρίζουν τους άλλους, να εκφράζουν την συμφωνία ή τη διαφωνία τους. Προτείνεται η χρήση της άρνησης και της ερώτησης, του αρσενικού των επιθέτων και το πέραςμα στο γραπτό λόγο.

### Δραστηριότητα 2<sup>η</sup>

**«Tu sais schtroumpher en français?» ou «le robot programmé»:**

Πρόκειται για δύο δραστηριότητες που ευνοούν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στην όλη μαθησιακή διαδικασία. Οι μαθητές μαθαίνουν να κινούνται στο χώρο, να δίνουν και να υπακούουν σε διαταγές των συμμαθητών τους, δηλώνοντας τι ξέρουν να κάνουν και τι όχι. Προϋποτίθεται η καλή γνώση των ρημάτων που δηλώνουν κίνηση και επιδιώκεται η επαναχρησιμοποίησή τους. Γίνεται ασυνείδητη χρήση ευθέως και πλαγίου λόγου.

### Δραστηριότητα 3<sup>η</sup>

**«Jeu de Kim ou de Memory»:** Η εικόνα για την εκμάθηση και τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου:

Στόχος είναι ο εμπλουτισμός των λεξιλογικών επιλογών των μαθητών και η απομνημόνευση νέων λέξεων και εκφράσεων. Οι μαθητές, εκμεταλλευόμενοι την μνημονική τους ικανότητα, αξιοποιούν κεκτημένες ήδη γνώσεις από άλλα γνωστικά αντικείμενα, άλλες, π.χ., γλώσσες: «le savoir *trasférable* d' une langue à l' autre, ici de l' anglais, prévu comme 1ère langue étrangère à l' école publique, favorisera le développement de la compétence plurilingue et pluriculturelle des apprenants et les aidera à deviner un mot par son contexte» (A. Proscolli).

### Δραστηριότητα 4<sup>η</sup>

**«Dramatisation à partir d' une courte histoire»:**

Οι μαθητές, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους, καλούνται να ανακαλύψουν La magie de la lecture με σκοπό την κατανόηση ενός απλού κειμένου και την μετέπειτα δραματοποίησή του.

### Δραστηριότητα 5<sup>η</sup>

**«Apprendre en chantant»:**

Στόχος είναι η σταδιακή, μέσω του τραγουδιού, εξοικείωση των μαθητών με το φωνημικό σύστημα της γλώσσας και η βελτίωση της φωνημικής τους ικανότητας, καθώς και η σταδιακή ευαισθητοποίησή τους στην αισθητική και ποιητική χρήση της γλώσσας.

### Δραστηριότητα 6<sup>η</sup>

**«Jeu de téléphone/ expression de vœux /fabrication des cartes de vœux»:**

Οι μαθητές με τη βοήθεια εικονικής αναπαράστασης ανακαλύπτουν τους κοινωνικο-γλωσσικούς κώδικες της τηλεφωνικής επικοινωνίας, καθώς και της ανταλλαγής ευχών.

Δραστηριότητες μικρής διάρκειας είναι δυνατόν να εντάσσονται στο καθημερινό μάθημα στοχεύοντας στην κινητοποίηση και την αφύπνιση των μαθητών, αλλά και τη δημιουργία - προσφορά στιγμών κοινής ευχαρίστησης και χαλάρωσης, όπως:

Le téléphone arabe, Les chaises musicales, Le Colin Maillard (Qui est-ce), Le jeu des couleurs (Touchez ...), Jacques a dit..., Le jeu des atomes κ.ά.

Στο δεύτερο μέρος του εργαστηρίου, αποσκοπώντας στη διαμόρφωση μαθητών ανοικτών στην ετερότητα και τη πολυμορφία των γλωσσών και των πολιτισμών, προτείνουμε μια σειρά δραστηριοτήτων διαθεματικής προσέγγισης. Οι δραστηριότητες αυτές θα μπορούσαν να αποτελέσουν προτάσεις σχεδίων εργασίας (projets), αποβλέποντας στην ανάδειξη της γλωσσικής και πολιτισμικής πολυμορφίας καθώς και στην αφύπνιση της ευρωπαϊκής ιδέας.

L'Européen vit en plurilinguisme, διαπιστώνει ο Claude Hagège στο έργο του, Le souffle de la langue, και εκτιμά πως ο Ευρωπαίος πολίτης οφείλει πλέον να αναθρέψει τα παιδιά του μέσα σε πολυμορφία γλωσσών.

Κατευθυντήριες γραμμές παραμένουν πάντα ότι ο μαθητής πρέπει:

- να καταλάβει για να μπορέσει να μάθει,

- να μάθει να μαθαίνει,
- να μάθει να μαθαίνει σε συνεργασία με τον άλλο, και από τον άλλο, τον διαφορετικό.

### Ενδεικτικές δραστηριότητες:

Les trains de l'euroexpress, L'Europe et le jeu de familles

Les quilles européennes, L'Europe et le jeu des connaissances

### Ενδεικτική βιβλιογραφία

Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Γαλλικής Γλώσσας για την Ε' & Στ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου (ΦΕΚ.119/2-02-2006).

Conseil de la Coopération Culturelle. (2000). *Un cadre européen commun de référence pour les langues: Apprendre, Enseigner, Evaluer*. Strasbourg: Division des langues vivantes.

Courtillon, J. (2003). *Elaborer un cours de FLE*. Paris: Hachette.

Gaonac'h, D. (2006). *L'apprentissage précoce d'une langue étrangère*. Paris: Hachette.

Grandmont (de), N. (1997). *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*. France: Ed. De Boeck.

Καγκά, Ε. (2003). *Ευρωπαϊκό Portfolio Γλωσσών*. Αθήνα: Eiffel.

Le Français dans le monde. (2003). *Pour un apprentissage précoce des langues*, 330.

Ματσαγγούρας, Η. (2006). *Η Σχολική Τάξη*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Ματσαγγούρας, Η. (1998). *Στρατηγικές Διδασκαλίας*. Αθήνα: Gutenberg.

Ματσαγγούρας, Η. (2002). *Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Μουτζούρη-Μανούσου, Ε., Πρόσκολλη Α. (2005). *Τα μονοπάτια της μάθησης*. Αθήνα: Πατάκης.

Πρόσκολλη, Α. (1999). *Planification de programmes d'études et de cours pour l'enseignement du FLE*. Πάτρα: Ε.Α.Π.

Τοκατλίδου, Β. (2003). *Γλώσσα, επικοινωνία και γλωσσική εκπαίδευση*. Αθήνα: Πατάκης.



## L'utilisation ludique et esthétique de la langue pour optimiser l'enseignement du FLE à l'école primaire

Ζαμπέτα Τζακώστα, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας

### 1. L'utilisation ludique et esthétique de la langue pour optimiser l'enseignement du FLE à l'École Primaire

À l'heure actuelle, où la didactique des langues est plus que jamais influencée par la pédagogie différenciée, la planification et la fixation d'objectifs d'enseignement complémentairement à ceux proposés à travers les manuels - en termes de développement des compétences générales individuelles de l'apprenant<sup>1</sup> - ainsi que la constitution des contenus pour l'enseignement du FLE à l'École Primaire, constitue une nouvelle piste à explorer pleine de défis. Le postulat autour duquel se construit notre intervention, c'est la différenciation des activités et des tâches en cours de langue et plus précisément la sélection - voire l'élaboration - des activités, à travers l'utilisation ludique et esthétique de la langue, dans une perspective interactive, interculturelle et pluridisciplinaire.

Il s'agit de multiplier les possibilités d'enrichissement pédagogique et esthétique du cours du FLE à l'École Primaire et rendre ainsi l'enseignement plus motivant et attrayant car l'utilisation de la langue pour le jeu, le plaisir ou la créativité joue un rôle important dans l'apprentissage et le perfectionnement du FLE comme il entraîne la participation en classe, pratique qui constitue pour l'apprenant le mode d'acquisition essentiel des connaissances.

### 2. Arguments pour l'utilisation ludique et esthétique de la langue dans l'enseignement/apprentissage du FLE à l'École Primaire

L'utilisation ludique et esthétique de la langue dans l'enseignement/apprentissage du FLE à l'École Primaire via l'introduction du *jeu verbal* en classe de langue est d'une importance majeure car à notre avis elle suscite l'activation et le goût de participer dans une atmosphère chaleureuse et parfois humoristique.

En effet, comme le signale A. Proscolli «on pourrait citer toute une série d'arguments pour l'introduction du *jeu verbal* en classe de langue car:

- i. il couvre et répond à toute une gamme de fonctions pédagogiques, didactiques, linguistiques de l'enseignement / apprentissage des langues.
- ii. il propose des *opérations mentales* propres à favoriser le développement des *capacités cognitives* mais touche également les *aspects affectifs* de la personnalité, puisqu'elle offre:
  - des possibilités de *libération de l'expression, de la spontanéité, et de création du gestuel*,
  - des situations propices au développement de qualités telles que *l'improvisation, l'imagination et la créativité* en général.
- iii. il répond à la nécessité d'introduire des jeux dans le cours de langue - même en cas des jeux non linguistiques ou métalinguistiques - pratique qui s'avère particulièrement enrichissante comme activité puisqu'elle lui assigne:»
  - des *situations de communication authentiques* et non fabriquées,
  - des occasions *d'emploi fonctionnel* de la langue dans *des interactions langagières*,
  - des occasions de *réflexion métalinguistique* sur la manipulation verbale. »

<sup>1</sup> Compétences générales individuelles de l'apprenant relevant des **savoirs**, **savoir faire** (capacités), **savoir être** (traits de la personnalité, attitudes, etc.) ou **savoir apprendre** (ouverture à la nouveauté, à la prise de conscience de l'altérité, à la curiosité pour l'inconnu).



A. Lamy signale d'ailleurs, *les possibilités d'enrichissement langagier* à travers le jeu, vu la multiplicité des fonctions de la parole. En effet, on se voit le plus souvent obligé de parler:

- soit pour «énoncer la règle et le déroulement du jeu»,
- soit pour «commenter un jeu» (le comprendre, le modifier),
- soit pour «influencer un joueur» (renseignements, conseils, encouragement des partenaires ou intimidation des adversaires),
- soit enfin pour «jouer quand le déroulement du jeu repose, en tout ou en partie, sur des mots, des sons, des lettres». (Carré & F. Debyser, 13)

### 3. Les objectifs généraux des activités ludiques et de créativité langagière

Les constatations qui précèdent nous conduisent naturellement à la recherche des objectifs des *activités ludiques et de créativité langagière* mises en place dans le cadre de cette présentation. Or, il est à préciser, que l'on ne posera qu'une problématique portant sur ces activités et quelques exemples pour illustrer surtout leur rôle dans le maintien et la mise en valeur de l'interaction en classe. L'étude d'objectifs spécifiques, relatifs aux quatre habiletés linguistiques (compréhension et expression orale / écrite) serait l'objet d'une autre intervention.

Ainsi, on pourrait dire que les *activités et les tâches ludiques et de créativité langagière*, répondent à l'idée:

- de favoriser la participation active et spontanée des apprenants aux interactions de la classe où il faut créer un climat de franchise, de tolérance, de non - compétitivité afin de favoriser les discussions et les échanges dans une situation aussi authentique que possible,
- de faire parler les apprenants entre eux et de s'écouter les uns les autres en améliorant ainsi les relations inter-individuelles dans le cadre de classe, ce qui contribue à une meilleure connaissance et à la compréhension mutuelle de ses membres,
- de s'impliquer personnellement en devinant, en inventant, en produisant et pas seulement en reproduisant,
- de recourir à sa langue maternelle quand on en a besoin pour satisfaire sa réflexion critique,
- de se motiver et de se responsabiliser, enfin
- de *savoir apprendre*, selon les principes d'une *pédagogie différenciée*.

À ce point de notre parcours, et avant d'en arriver à la typologie et à des exemples des *activités ludiques et de créativité langagière*, arrêtons - nous sur le rôle de l'enseignant et des apprenants dans cette démarche.

### 4. Le rôle de l'enseignant et des apprenants pour la mise en œuvre des activités ludiques et de créativité langagière

Les objectifs généraux des activités *ludiques et de créativité langagière* étant brièvement cernés précédemment, il convient de nous occuper de la question du **rôle de l'enseignant et des apprenants** pour la mise en œuvre de telles activités.

Comme le signale A. Proscolli «dans un tel cours communicatif, centré toujours sur l'apprenant<sup>1</sup>, **l'enseignant** tout en étant **responsable du choix des activités** ainsi que du déroulement du «jeu», se transforme en un **facilitateur / consultant**, dans la mesure où se sont les apprenants qui se chargent de la responsabilité de les mener à bon fin.

<sup>1</sup> *Centration sur l'apprenant*: tendance de la didactique, selon laquelle l'apprenant, avec ses particularités, son statut social et psychologique, devient le sujet et l'acteur principal de l'enseignement/apprentissage. L'enseignant ne cherche plus à suivre une méthode d'enseignement, mais à créer des conditions favorables au développement de capacités de l'apprenant.

Toutefois, il peut y avoir des circonstances qui justifieraient la **vigilance et /ou l'intervention** de l'enseignant, qui n'est pas réduit au rôle d'observateur passif.

Voyons quelques exemples:

- l'apparition d'erreurs importantes et significatives qui bloqueraient le discours des apprenants,
- l'impossibilité des apprenants de satisfaire aux exigences de l'activité: dans ce cas, l'enseignant devrait donner des conseils ou proposer des éléments linguistiques pour aider les apprenants à surmonter les obstacles et poursuivre la communication, etc.
- le cas où l'enseignant constate des écarts, des déviations par rapport aux objectifs spécifiques visés. Il se peut, par exemple, que les apprenants recourent régulièrement à leur langue-source, ce qui dans le contexte particulier n'est pas souhaitable.»

## 5. Des précautions à prendre pour la mise en place des activités ludiques et de créativité langagière

La préparation pédagogique et psychologique de l'enseignant et du groupe-classe, avant d'entreprendre des communicatives et à notre cas des *activités ludiques et de créativité langagière*, est de toute première importance.

Plus précisément:

- «le **recours** aux *activités ludiques et de créativité langagière* en classe doit être **progressif**.
- la pratique d'activités non directives peut commencer par les **tâches les plus faciles** linguistiquement, mentalement et culturellement parlant, pour lesquelles l'enseignant peut fournir aux apprenants une part des éléments langagiers à employer.
- le **temps** (toujours dans les limites des séances et de la planification générale) joue un grand rôle pour les apprenants. Pour une part des activités les apprenants devraient disposer du **temps** dont ils ont besoin pour réfléchir, délibérer avec leurs partenaires dans le cadre d'activité en tandem ou en petits groupes, etc.»

## 6. Vers une typologie des activités ludiques et de créativité langagière

Cette présentation vise à proposer à titre indicatif des illustrations *des activités ludiques et de créativité langagière* en puisant dans l'expérience concrète des spécialistes au domaine de la didactique du FLE. Cela, devrait permettre à tous ceux qui sont impliqués dans l'enseignement et l'évaluation du FLE au Primaire d'examiner et d'explorer ces voies, les prolonger, en ouvrir d'autres, en un mot innover pour le plus grand bénéfice des jeunes apprenants.

Ainsi, cette démarche ne pourrait en aucun cas prétendre être exhaustive. Les décisions sont, et doivent être, entre les mains des professeurs de FLE qui feront appel à leur propre jugement et à leur créativité selon la situation d'enseignement / apprentissage, et surtout selon les besoins, les motivations, les caractéristiques et les ressources des leurs apprenants. Pour des raisons de clarté et de lisibilité, nous avons choisi d'exposer des *activités ludiques et de créativité langagière*, regroupées sous les deux grandes rubriques suivantes, sans ordre de difficulté croissante:

- i. Jouons avec des chiffres !
- ii. Jouons avec des lettres et des mots !

## i. Jouons avec des chiffres !

Dans cette rubrique on pourrait mentionner les activités suivantes:

➤ *Effacez ou entourez le chiffre entendu !*

### Préparation:

Vous inscrivez sans ordre précis des nombres sur le tableau parmi ceux que vos élèves connaissent déjà; vous pourriez également les leur distribuer à une feuille photocopiée.

### Déroulement:

Vous lisez un de ces nombres à haute voix et vous désignez à tour de rôle un élève qui doit effacer ou entourer ce nombre. Les élèves pourraient travailler en tandem ou en groupe. Le groupe vainqueur sera celui qui a le plus de nombres entourés.

### Variante 1: *Au suivant - Déroulement:*

Vous demandez à un élève de commencer à compter, puis de s'arrêter et de désigner un camarade qui doit continuer, puis désigner à son tour un autre camarade, etc.

### Variante 2: *Avant ou après ?*

**Préparation:** Vous divisez la classe en deux groupes, celui de droite et celui de gauche et vous expliquez la règle suivante:

**Déroulement:** « Je vais dire différents nombres et chaque fois je désignerai soit quelqu'un du groupe de droite, soit quelqu'un du groupe de gauche. Le groupe de droite devra me donner le nombre qui vient *après* celui que j'ai dit et le groupe de gauche devra me donner le nombre qui *le précède*.

Vous marquez les points de chaque groupe sur le tableau pour désigner le vainqueur.

### ➤ *Loto des nombres:*

**Préparation:** Vous demandez à chaque élève d'inscrire 4 nombres différents entre 1 et 30 de la façon suivante sur une feuille.

1	7
13	26

2	9
7	12

1	30
17	12

**Déroulement:** Vous dites des nombres entre 1 et 30 dans n'importe quel ordre et vous les écrivez sur votre cahier, pour ne pas dire deux fois le même nombre. Les élèves cochent ou entourent d'un cercle les nombres qu'ils ont inscrits sur leur feuille au fur et à mesure que vous les dites. Celui qui aura coché ou entouré ses quatre nombres sera le gagnant.

## ii. Jouons avec des lettres et des mots!

Parmi les activités et les tâches ludiques de cette rubrique, on pourrait citer:

Le jeu du pendu, Les mots croisés, Les mots à découvrir, Les mots coupés, Les charades et les devinettes, Le jeu de l'alphabet<sup>1</sup>, Associez, Devinez ce qu'il y a sur mon document, Le

<sup>1</sup> Ce jeu peut être facilité pour le niveau débutant, par des indications sur la graphie des mots. Il peut ainsi servir pour travailler l'orthographe., (Weiss, F., 1983, *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Paris, Hachette.)

Jeu des X questions, Qui suis-je ? ou Qu'est ce que je suis ?, La chasse au trésor, Les mots intrus ou les mots insolites, Les chansons, Les mots qui manquent etc.

Tout en tenant compte de différents critères pédagogiques tels que les traits de personnalité, les motivations, les attitudes, et l'âge des nos jeunes apprenants, nous allons présenter à titre indicatif une combinaison de deux dernières activités citées ci-dessus, qui entre autres activités ludiques et de créativité langagière (jeux de rôle, dramatisation, simulations, etc....) se prêtent pour l'élaboration d'un petit projet de travail intitulé: *Fêtes de famille* qui à son tour est inscrit dans la catégorie thématique de la *Vie sociale* et en particulier au *Domaine personnel*.

Cette activité de production orale générale de réception d'écoute et de lecture se prêtera pour le *développement des compétences linguistiques, phonologiques, socioculturelles et permet l'exploitation d'objectifs*:

- *linguistiques*: réemploi des chiffres de 1 à 12, systématisation des jours de la semaine, des mois de l'année, des types de cadeaux - gâteaux, et
- *communicatifs*: parler de son âge, inviter, souhaiter à d'autres, demander, exprimer ses sentiments, exprimer ses goûts.

**Déroulement de l'activité:** Dans un premier temps, on propose une chanson, par rapport aux centres d'intérêt des apprenants, aux objectifs spécifiques et aux contenus de la leçon. Comme support de base nous utiliserons la chanson suivante intitulée<sup>1</sup>:

## Mon anniversaire

*Aujourd'hui, c'est mon anniversaire !  
J'ai (3, 4, 5 ...) ans et j'en suis fier (fière).*

*Je me réjouis d'ouvrir mes cadeaux*

*Et de manger un gros gâteau.*

*Et j'allume une bougie,*

*Deux bougies, trois bougies ... (suivant l'âge)*

*Je souffle et on m'applaudit.*

Dans un second temps, on invite les apprenants à écouter la chanson pour découvrir, comprendre la nature du document, et ensuite à travailler en tandem pour poser des questions sur l'âge et la date d'anniversaire de leur voisin-e, etc.

Ensuite, on chante en chœur et on essaie de mémoriser la chanson dans une ambiance de joie.

Enfin, au cours suivant, dans le cadre d'une auto-évaluation on distribue aux élèves la chanson transcrite où on y a effacé d'avance certains mots ; on invite les apprenants à les restituer, soit en se fondant sur leur imagination inventive/créative, soit sur leurs capacités mémorielles. Veuillez trouver le document à trous ci-dessus:

<sup>1</sup> GAETAN C., 2001, *Capucine et Capucin, 37 chansons pour petits et grands*, Genève, Editions L'Oreille.

## Complétez les trous et souhaitez: "Joyeux anniversaire"

*Matériel de classe:*



**Et maintenant à vous<sup>1</sup>!**

- *Comment ou et avec qui faites-vous votre anniversaire?*
- *Quelle chanson chantez - vous ?*
- *Quels cadeaux et quels gâteaux préférez - vous pour votre anniversaire ?*

## Bibliographie

- Αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών Γαλλικής Γλώσσας , Δ.Ε.Π.Π.Σ και Α.Π.Σ., Φ.Ε.Κ. τ. Β' αρ. φύλλου 304/13-03-03, σελ., 4114
- Androulakis, G. (1999). *Axes déterminant la conception / planification du cours de FLE*. Patra: Université Ouverte Hellénique.
- Androulakis, G. (1999). *Cadre théorique délimitant le champ actuel de la didactique des langues*. Patra: Université Ouverte Hellénique.
- Calliabetso - Coraca. (1995). *La didactique des langues de l'ère a -scientifique à l'ère scientifique*. Athènes: Eiffel.
- Care, J. - M. & Debyser, F. (1978). *Jeu, langage et créativité: les jeux dans la classe de français*. Paris: Hachette.
- Gaetan, C. (2001). *Capucine et Capucin, 37 chansons pour petits et grands*. Genève: Editions L'Oreille.
- Conseil de la Coopération Culturelle. (2000). *Un cadre européen commun de référence pour les langues: Apprendre, Enseigner, Evaluer*. Strasbourg: Division des langues vivantes.

<sup>1</sup> Prolongement de l'activité et réorientation d'objectifs visés.



- Καγκά, Ε. (2003). *Ευρωπαϊκό Portfolio Γλωσσών (European Language Portfolio, Portfolio Européen des Langues, Europäisches Sprachenportfolio)*. Athènes: Editions Eiffel-Group.
- Καγκά, Ε. (2006). Επιμόρφωση Στελεχών της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και Εκπαιδευτικών στο Τεύχος Επιμορφωτικού υλικού στο Δ.Ε.Π.Π.Σ, τα Α.Π.Σ. και το Νέο Διδακτικό Υλικό του Γυμνασίου, Γαλλικά, σελ. 134 -141. Αθήνα: ΥΠ.Ε.Π.Θ.
- Proscolli, A. (1999). *Programmes d'enseignement et paramètres d'apprentissage des langues étrangères*. Patra: Université Ouverte Hellénique.
- Proscolli, A. (1999). *Différencier les composantes du cours de FLE pour optimiser l'apprentissage*. Patra: Université Ouverte Hellénique.
- Weiss, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris: Hachette.
- Lancien, T. (1986). *Le document vidéo dans la classe de langues*. Paris: CLE International.



## Παιδαγωγική και διδακτική επεξεργασία του παιδικού Τύπου. Ανάπτυξη της επικοινωνιακής διαπολιτισμικής δεξιότητας

*Αννα Τριανταφύλλου, Σχολική Σύμβουλος Γαλλικής Γλώσσας*

Η ανάπτυξη νέων τεχνολογιών εκτύπωσης και διάδοσης εντύπων δημιούργησαν νέα δί-κτυα ανθρώπινης επικοινωνίας με αποτέλεσμα την προσέγγιση διαφορετικών κόσμων και πολιτισμών και, ως εκ τούτου, τη δραστική μεταβολή των αντιλήψεων. Τα Μέσα είναι πανταχού παρόντα και ελεύθερα προσβάσιμα στους νέους, οι οποίοι, ωστόσο, δεν είναι σε θέση να ελέγξουν τι είναι αυτό το οποίο «καταναλώνουν». Η αυξανόμενη σημασία, της ένταξής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, ως γραμματισμός ή αλφαβητισμός στα Μέσα, δεν έχει ακόμη κατορθώσει να πάρει συστηματική μορφή διαλόγου. Το παρόν κείμενο επιχειρεί να συνδυάσει τα παραπάνω με τη διδασκαλία της ξένης γλώσσας ως μάθημα που, από την ίδια του τη φύση, ενσωματώνοντας την παρουσία του «άλλου» αποτελεί μέσο συνάντησης διαφορετικών πολιτισμών και αξιών. Η εκμάθηση της ξένης γλώσσας αντιμετωπίζεται ή οφείλει να αντιμετωπίζεται πλέον σήμερα ως κοινωνική πρακτική που δίνει έμφαση στην κατάργηση των ορίων ανάμεσα στο όμοιο και το διαφορετικό και επιχειρεί να απεγκλωβίσει το μαθητή από παρανοήσεις, προκατασκευασμένες στάσεις και συλλογικές αναπαραστάσεις που οδηγούν στην κατηγοριοποίηση του «άλλου» και ως εκ τούτου σε αντιλήψεις και στάσεις, που εκφράζονται ως ξενοφοβία/ξενοφιλία. Παράλληλα, η χρήση, κατά τη διδακτική πρακτική, αυθεντικών κειμένων - Μέσων ως υποστηρικτικού υλικού (έντυπος και ηλεκτρονικός τύπος, οπτικά και ακουστικά κείμενα κλπ.) σε συνάφεια με το σχολικό εγχειρίδιο, φέρνει το μαθητή αντιμέτωπο με ποικίλα πολιτισμικά μοντέλα της σύγχρονης κοινωνικής ζωής και τον προσανατολίζει προς την απόκτηση δεξιοτήτων ανάμεσα στις οποίες και της οντολογικής.

Επομένως, ο καθηγητής ξένων γλωσσών καλείται να διαδραματίσει ένα σημαντικό ρόλο στη διαχείριση των κειμένων - Μέσων, να εργαστεί όχι μόνο γλωσσικά πάνω σ' αυτά, αλλά να τα αντιμετωπίσει ως «πολιτισμικό προϊόν» (Αντερσον, 1997) και να προχωρήσει σε μια πολυδιάστατη ερμηνεία των μηνυμάτων που συνδέονται με την ετερότητα, να συνδυάσει, με άλλα λόγια, τον γραμματισμό στα Μέσα με τον διαπολιτισμικό γραμματισμό. Ο ρόλος του είναι αυτός του διαμεσολαβητή στην «ανάγνωση» της μιντιακής πραγματικότητας, στην ανακάλυψη, με άλλα λόγια, της γραμματικής που δομούν τα κείμενα (Τριανταφύλλου 2004).

Σύμφωνα με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις γλώσσες (Conseil de l'Europe, 1996) σημαντικό εκπαιδευτικό στόχο αποτελεί η ανάπτυξη **γενικών δεξιοτήτων (compétences générales)** έτσι ώστε ο μαθητής κατά τη διάρκεια της σχολικής του πορείας να μπορέσει να αποκτήσει: γενικές γνώσεις (savoir), πρακτικές δεξιότητες (savoir-faire), οντολογικές δεξιότητες (savoir-être), και μαθησιακές δεξιότητες (savoir-apprendre). Με την ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων ο μαθητής μαθαίνει να μοιράζεται, να συμμετέχει, να κοινωνεί στο πλαίσιο των επικοινωνιακών περιστάσεων, και να οδηγείται σε συμπεριφορές απαλλαγμένες από στερεότυπα και ρατσιστικές αντιλήψεις.

Η απόκτηση **γενικών γνώσεων** μέσα από τα κείμενα - Μέσα φέρνουν το μαθητή σε άμεση επικοινωνία με την καθημερινότητα της χώρας της γλώσσας - στόχου και με τις αξίες της.

Η απόκτηση **πρακτικών δεξιοτήτων** και μαθησιακών **δεξιοτήτων** συνδέεται με τη χρήση διδακτικών εργαλείων, όπως στην περίπτωση μας: έντυπα (εφημερίδες και περιοδικά) και σταθερές εικόνες (διαφήμιση, φωτογραφία, γελοιογραφία).

Οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν και να επεξεργαστούν τα διαφορετικά είδη Τύπου αρχικά ως προς τη γλωσσική τους διάσταση, και στη συνέχεια ως προς το λόγο (discours) που τα διαποτίζει και ως προς τις ρητορικές πρακτικές που χρησιμοποιούνται προκειμένου να πείσουν τον αναγνώστη/ακροατή:

Οι τίτλοι μεταδίδουν συνοπτικά το περιεχόμενο του μηνύματος και προκαταλαμβάνουν τον αναγνώστη - μαθητή.

Τα σημεία στίξης εκπληρώνουν υποδηλωτική λειτουργία. Τα αποσιωπητικά, το θαυμαστικό, το ερωτηματικό μεταφέρουν την άποψη του συγγραφέα και παρασύρουν τον αναγνώστη - μαθητή προς αυτή την κατεύθυνση.

Το γραπτό κείμενο επιτρέπει τη μελέτη του ανθρώπου μέσα από την πολυπλοκότητα και την ποικιλότητά του, καθώς και μέσα από την εξερεύνηση διαφορετικών προσωπικοτήτων, περιστάσεων και πολιτισμών, στοιχεία που μπορούν να οδηγήσουν στην αποφυγή της αναφοράς σε ένα μοναδικό πολιτισμικό μοντέλο ως παγκόσμιο (Τριανταφύλλου, 2000). Ωστόσο, συχνά, η χρήση συναισθηματικά φορτισμένων λέξεων και ρητορικών σχημάτων δύνανται να διαφοροποιήσουν ή και να μεταστρέψουν το περιεχόμενο του κειμένου.

Οι σταθερές εικόνες φέρνουν σε άμεση επαφή το μαθητή με τον «άλλο», οι δε λεζάντες μπορούν να διαφοροποιήσουν αυτό που αρχικά μεταδίδεται με την εικόνα και να μεταστρέψουν την άποψη του αναγνώστη. Ωστόσο, πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι και η ίδια η επιλογή της εικόνας δε γίνεται πάντα τυχαία, και ότι ο τρόπος μεταφοράς του μηνύματος μπορεί να είναι ελλειπτικός, υπερβολικός, μετωνυμικός ή μεταφορικός.

Η συστηματική ανάλυση και η διερεύνηση των παραπάνω εργαλείων που προσεγγίζουν την κουλτούρα του «άλλου» και δημιουργούν ευαισθητοποίηση στην ετερότητα αφενός, και η αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων που διαπερνούν το περιεχόμενό τους αφετέρου, ανατίθεται στον ίδιο τον διδάσκοντα την ξένη γλώσσα. Εκείνος, μέσα από τη διαχείριση του διδακτικού υλικού προς την κατεύθυνση της ανάπτυξης κριτικής στάσης ως προς την παρουσίαση και το περιεχόμενο των κειμένων - Μέσων, θα διαμεσολαβήσει διευκολύνοντας την επικοινωνία και συμβάλλοντας στην ανάπτυξη μιας διαπολιτισμικής προσωπικότητας.

## Ο Τύπος στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση

### Διδακτική μεθοδολογία

Η χρήση του Τύπου στο μάθημα της γαλλικής, στην Α/θμια εκπαίδευση, αποτελεί το πρώτο στάδιο μύησης των μαθητών σε όσα προαναφέρθηκαν.

Επιλέγουμε να εργαστούμε με γαλλικά περιοδικά για παιδιά όπως: Astrapi, Julie, Cédric και εφημερίδες όπως: Quoté, Je m’amuse, Mon quotidien, Les clés de l’actualité junior. Οποσδήποτε, οι διδάσκοντες παρακινούνται να διαφοροποιήσουν τις στρατηγικές τους αναφορικά με τις πρακτικές ανάγνωσης (ανάγνωση εικόνας, τίτλων ή κειμένων, ανακάλυψη στερεοτύπων) ανάλογα με το επίπεδο γλωσσομάθειας της τάξης και τις δεξιότητες που είναι σε θέση να αναπτύξουν οι μαθητές ανάλογα με την ηλικία, τις μαθησιακές ανάγκες τους, τον μαθησιακό τους τύπο, τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά τους.

### Σχέδιο μαθήματος

**Τάξη:** Στ' Δημοτικού

**Επίπεδο γλωσσομάθειας:** A1

**Διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες

**Τύπος κειμένου:** αυθεντικό

**Είδος κειμένου:** παιδικά περιοδικά και εφημερίδες

**Μέσα:** περιοδικά και εφημερίδες για παιδιά (ελληνικά και γαλλικά), λεξικά, χαρτόνια, μαρκαδόροι, κόλλες, ψαλίδια.

### Διδακτικοί/μαθησιακοί στόχοι

Επιδιώκεται οι μαθητές να αναπτύξουν

A) τις παρακάτω γενικές δεξιότητες:

**savoir:** δεδομένα σχετικά με τον παιδικό Τύπο: ανακάλυψη και εξοικείωση με τους τίτλους παιδικού γαλλικού Τύπου.

**savoir - faire:** ικανότητα χρήσης περιοδικών/εφημερίδων

**savoir - être:** ο κόσμος της χώρας της γλώσσας - στόχου μέσα από τον Τύπο, οι αξίες, η ικανότητα των μαθητών να προσαρμοστούν σε νέες εμπειρίες.

**savoir - apprendre:** αναζήτηση πληροφοριών στον Τύπο, στο διαδίκτυο.

B) τις παρακάτω γλωσσικές επικοινωνιακές δεξιότητες:

**Επικοινωνιακές:** περιγράφω, εκφράζω τη γνώμη μου

**Γλωσσικές:**

Μορφοσυντακτικές: ενεστώτας

Λεξιλογικούς: λεξιλόγιο σχετικό με τον Τύπο

**Πραγματολογικές:**

Λειτουργικούς: δομή ενός παιδικού περιοδικού/εφημερίδας

**Κοινωνικο - πολιτισμικές:** παιδική κουλτούρα

**Διαθεματικές:** αξιοποίηση γνώσεων που συνδέονται με άλλα γνωστικά αντικείμενα, όπως η πληροφορική, η ιστορία, η τέχνη, η γεωγραφία, οι φυσικές επιστήμες...

### Μέθοδος

Ο διδάσκων μπορεί να χρησιμοποιήσει στρατηγικές άμεσης διδασκαλίας παράλληλα με διαδραστικές στρατηγικές.

### Πορεία διδασκαλίας

**1<sup>η</sup> διδακτική ώρα.** Οι φάσεις της διδασκαλίας διαμορφώνονται ως εξής (Ματσαγγούρας 2006):

- **Ψυχολογική και γνωσιολογική προετοιμασία:** ο διδάσκων επιδιώκει να προσανατολίσει το ενδιαφέρον των μαθητών προς το συγκεκριμένο στόχο και προς τις ενέργειες που θα ακολουθήσουν. Εισάγει το θέμα θέτοντας ερωτήσεις σχετικά με τα παιδικά περιοδικά (αν οι μαθητές διαβάζουν έντυπα, αν γνωρίζουν τίτλους ελληνικών και γαλλικών περιοδικών ή εφημερίδων για παιδιά).
- **Σχηματοποίηση:** ο διδάσκων, αφού έχει βεβαιωθεί ότι μαθητές έχουν ευαισθητοποιηθεί, προχωρεί στην παρουσίαση του νέου διδακτικού αντικειμένου. Χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και μοιράζει γαλλικά περιοδικά και εφημερίδες. Στη συνέχεια με τη βοήθεια του μοντέλου του Hymes, θέτει ερωτήματα τα οποία θα βοηθήσουν τους μαθητές να ανακαλύψουν τις κατηγορίες του Τύπου, με βάση το εξώφυλλο και τα θέματα που εμφανίζονται εκεί και στον πίνακα περιεχομένων (ρουμπρίκες).

## Μοντέλο SPEAKING του Hymes

**S** *setting*: χωροχρονικό πλαίσιο

**P** *participants*: συμμετέχοντες

**E** *ends, finalités*: στόχος δραστηριότητας

**A** *acts*: τι πράττουν οι συμμετέχοντες (το περιεχόμενο του μηνύματος)

**K** *keys, tonalité*: με ποιον τρόπο διεξάγεται η δραστηριότητα σε γλωσσικό επίπεδο

**I** *instrumentalities, instruments*: οι διάλογοι επικοινωνίας: όραση, οσμή, γεύση, αφή, διάλεκτοι, στυλ.

**N** *norms, normes*: διακριτικά σημεία του κειμενικού είδους.

**G** *genre*: διάλεξη, όρκος, τραγούδι, όρκος, σοβαρή ή καθημερινή συζήτηση...

## Εφαρμογή

**S**: où trouve-on des magazines et des journaux pour enfants ? Quand chaque titre a-t-il paru ?

**P**: à qui s'adressent-ils ces magazines et ces journaux? Sexe et âge des destinataires. Qui a rédigé les textes ?

**E**: dans quelle intention le texte a-t-il été rédigé, découvrir et se familiariser avec la presse junior

**A**: quels sont les thèmes, les sous-thèmes ?

**K**: quel est le style: sérieux, ludique, didactique... ?

**I**: quels sont les moyens de communication utilisés par les rédacteurs des documents: papier mat ou brillant, édition illustrée.. ?

**N**: quel est le code utilisé ? (spécifique à la presse)

**G**: entretiens, sports, jeux....

- **Καθοδηγούμενη ομαδική επεξεργασία**: οι ομάδες με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού επεξεργάζονται το νέο διδακτικό αντικείμενο. Οι μαθητές φυλλομετρούν τα έντυπα, σημειώνουν το όνομα του περιοδικού ή της εφημερίδας και όποια άλλα στοιχεία εμφανίζονται στο εξώφυλλο (περιοδικότητα, τιμή, ηλικία στην οποία απευθύνεται, εκδότης, ηλεκτρονική διεύθυνση...). Στη συνέχεια εργάζονται πάνω στην οργάνωση του περιοδικού:

α. εικόνες, φωτογραφίες, κείμενα, χρώματα.

β. ρουμπρίκες (καταγραφή θεμάτων).

γ. καταγραφή διαφημίσεων

δ. από κοινού εργασία: κατασκευή πίνακα με τις κοινές ρουμπρίκες των εντύπων.

Για να βοηθηθούν οι μαθητές μπορούν να συμπληρώσουν τους πίνακες που ακολουθούν:

TITRE	AGE	PRIX	PERIODICITE	NOMBRE DE PAGES	ADRESSE
	7 - 11 ans				
Julie		4,30			
	ado				
			hebdo	70	

TITRE	RUBRIQUES

Την ώρα που ομάδες εργάζονται, ο εκπαιδευτικός περιέρχεται και προσφέρει τη βοήθειά του (καθοδηγούμενη ατομική εξάσκηση).

## 2<sup>η</sup> διδακτική ώρα:

### – Ακαθοδήγητη εξάσκηση:

Στο πλαίσιο των διαθεματικών σχεδίων εργασίας η κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα από τα παρακάτω θέματα:

α) πραγματοποίηση ενός εξωφύλλου

β) πραγματοποίηση ενός πίνακα περιεχομένων: ρουμπρίκες

γ) μελέτη ενός άρθρου: τίτλος, λεζάντα, περιεχόμενο

δ) κατασκευή μιας διαφήμισης για παιδιά

Η χρήση χρωμάτων, κολάζ, σχεδίων, φωτογραφιών βοηθούν στο αισθητικό αποτέλεσμα.

### – Ανακεφαλαίωση: παρουσίαση του τελικού προϊόντος των ομάδων.

## Αξιολόγηση

**Μαθησιακή και μεταγνωστική αξιολόγηση:** ο εκπαιδευτικός αξιολογεί το βαθμό απόκτησης των γνώσεων που αποκόμισαν οι μαθητές σύμφωνα με τους διδακτικούς στόχους και υποβάλλει μεταγνωστικές ερωτήσεις σχετικά με τη διαδικασία σκέψης που ανέπτυξε ο μαθητής και οι ομάδες εργασίας για να αποκτήσουν τη γνώση. Η μεταγνωστική αξιολόγηση συνδέεται με την αυτοαξιολόγηση. Οι μαθητές καλούνται να καταγράψουν τι έμαθαν, με ποιον τρόπο το έμαθαν, τι δεν έμαθαν. Επίσης, καλούνται να καταγράψουν το ρόλο τους στο πλαίσιο της ομάδας: με ποιον τρόπο λειτούργησαν (συνεργάστηκαν ή όχι, αν δεν συνεργάστηκαν να καταγράψουν τους λόγους, αν ύψωσαν τον τόνο της φωνής, αν σεβάστηκαν το χρόνο).

## Βιβλιογραφία

- Αντερσον, Μπ. (1997). *Φαντασιακές κοινότητες*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Byram, M., Zarate, G. (1998). *Définition, objectifs et évaluation de la compétence socioculturelle. Le français dans le monde*. Paris.
- Byram M., Zarate G. (1998): *Définition, objectifs et évaluation de la compétence socioculturelle, Le français dans le monde*. Paris.
- Chenevez, O. Le CLEMI. (1991). *Faire son journal au lycée et au collège*. Paris: CLEMI.
- (2005). *50 mots-clés pour travailler avec les médias*. Paris: CLEMI.
- (2004). *16e semaine de la presse et des médias dans l'école (14-19 mars 2005)*. Dossier pédagogique. Paris: CLEMI.
- Les cahiers de CREDAM. (2002). *Conférences-débats*. Centre de Recherches sur l'Education aux Médias. Paris.
- Conseil de l'Europe. (1996). *Cadre européen commun de référence pour les langues*. Strasbourg.
- Gonnet, J. (1999), *Education et médias*. Paris: PUF, «Que sais-je ? ».
- Herr, N. (1988), *J'apprends à lire avec le journal*. Paris: Retz.



- Καγκά, Ε. (2002). Γλωσσική και πολιτισμική πολυμορφία: διαθεματικές προσεγγίσεις στις ξένες γλώσσες. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 7. Αθήνα: Π.Ι.
- Ματσαγγούρας, Η. (2006). *Στρατηγικές διδασκαλίας. Η κριτική σκέψη στη διδακτική πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.
- Πρόσκολλη, Α. (2002). Το Portfolio γλωσσών και οι δυσκολίες στην εκτίμηση (αξιολόγηση/αυτοαξιολόγηση) των επιπέδων γλωσσικής επικοινωνιακής ικανότητας. *Contact+*, 19, 5 - 10. Σύνδεσμος Καθηγητών Γαλλικής. Αθήνα.
- Τριανταφύλλου, Α. (2004). Ξένες γλώσσες, ρατσισμός και ΜΜΕ: ο δάσκαλος ως πολιτισμικός διαμεσολαβητής, *ΜΜΕ και ρατσισμός. Βιβλίο του καθηγητή*, 80 - 83. Αθήνα: Κέντρο Μελετών και Τεκμηρίωσης της ΟΛΜΕ.
- Τριανταφύλλου, Α. (2000). Γραφές, αναγνώσεις. Για μια διαπολιτισμική ανάγνωση του λογοτεχνικού κειμένου, *Σχολείο χωρίς σύνορα. Βιβλίο του καθηγητή*, 69 - 76. Αθήνα: ΚΕΜΕΤΕ/ΟΕΔΒ.
- Zarate, G ., Gohard-Radenkovic, A. et al. (2003). *Médiation culturelle et didactique des langues*. Graz: Centre Européen pour les Langues Vivantes.

### Sitographie

[www.clemi.org](http://www.clemi.org): site du CLEMI

[www.cndp.fr](http://www.cndp.fr): site du centre national de documentation pédagogique

[www.france5.fr/education](http://www.france5.fr/education): la rubrique «côté prof» avec des dossiers et des ressources d'éducation aux médias

[www.monquotidien.com](http://www.monquotidien.com)

[www.quotiweb.com](http://www.quotiweb.com)

[www.julimag.com](http://www.julimag.com)

[www.milanpresse.com/specimens](http://www.milanpresse.com/specimens): pour 3 specimens



## Η Ψυχαγωγική Διάσταση στη Διδασκαλία της Γαλλικής Γλώσσας: Έκφραση και Δημιουργική Γραφή μέσα από ένα «Haïku»

Κονδυλία Χοϊδά, Καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας, Δρ Ιστορίας της Εκπαίδευσης

Η διδασκαλία της Γαλλικής Γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, στοχεύοντας στην ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας του μαθητή για να είναι αποτελεσματική, θα πρέπει να βασίζεται και στην κάλυψη των αναγκών του παιδιού για δημιουργία, ψυχαγωγία, έκφραση και ενθάρρυνση στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων του στο να «ερμηνεύει», να παρατηρεί, να περιγράφει. Ο δάσκαλος καλείται να συντελέσει όχι μόνον στην πραγματοποίηση όλων των παραπάνω αλλά και στην καλλιέργεια θετικών στάσεων για συνεργασία παίζοντας το ρόλο του συντονιστή σε μια βιωματική μάθηση.

Ένα μεθοδολογικό εργαλείο για την επίτευξη όλων των παραπάνω είναι η συγγραφή ενός ποιήματος **Haïku**. Η έμφυτη αγάπη των παιδιών για την ποίηση προσφέρει το κίνητρο για την μύηση των μαθητών στο δημιουργικό γράψιμο με ελκυστικό τρόπο.

Τα Haïku είναι είδος ποίησης που γεννήθηκε στην Ιαπωνία τον 16ο αιώνα, από τον Bashô (1644 - 1694) και βασίζεται στην παρατήρηση της **Φύσης**. Σαν κάθε ποίημα εκφράζει συγκινήσεις, αισθήματα και εντυπώσεις. Στις αρχές του 20ου αιώνα η ποίηση αυτή πέρασε κατ' αρχήν στην Ευρώπη και στη συνέχεια έγινε πολύ δημοφιλής σε όλο το Δυτικό κόσμο.

Τα Haïku είναι μικρά ποιήματα 17 συλλαβών, σε τρεις στίχους (σειρές) των 5 - 7 - 5 συλλαβών η κάθε μία. Τα κύρια **χαρακτηριστικά** τους είναι η συντομία και η απλότητα στη γλώσσα και την σύνταξη.

Το πιο φημισμένο από όλα τα Haïku είναι του Bashô και παρακάτω αποδίδεται μεταφρασμένο:

παλιά λίμνη  
ένας βάτραχος μέσα πηδά  
ήχος νερού<sup>1</sup>

Το Haïku είναι ένας εξάιρετος τρόπος για να εκφραστεί ο μικρός μαθητής - τρία καθώς του επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει μόνο **17** συλλαβές για αποδώσει αυτό που έχει βιώσει.

### Διδακτική παρουσίαση της ενότητας

#### Σχέδιο Μαθήματος

##### 1. Σκοπός και διδακτικοί στόχοι

**Σκοπός** του μαθήματος είναι το πέρασμα στη δημιουργική χρήση της γλώσσας και η ανάδειξη της δυνατότητας έκφρασης των μαθητών μέσα από ένα ευχάριστο διάλειμμα στη συνηθισμένη ροή του μαθήματος.

<sup>1</sup> Το ποίημα αυτό απαγγέλλεται συχνότατα στην Ιαπωνία, ενώ συχνά γίνεται αντικείμενο έρευνας στην Ευρώπη και Αμερική, σχετικά με τη δυσκολία των Δυτικών να συλλάβουν το βαθύτερο νόημά του.

**Ειδικοί στόχοι** που επιδιώκονται μέσα από τη συγκεκριμένη ενότητα είναι οι μαθητές/τριες:

1. Να αναπτύξουν λεξιλογική ικανότητα ώστε να περιγράψουν μια εικόνα από την Φύση, (δένδρα, φρούτα, ζώα, μήνες του χρόνου, καιρικά φαινόμενα κ.ά.).
2. Να εφαρμόσουν και να αξιοποιήσουν κανόνες λεξιλογίου και γραμματικής ώστε να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά (π.χ. απλές και σύνθετες προτάσεις, ομαλά και ανώμαλα ρήματα, επιρρήματα, προθέσεις...).
3. Να αναγνωρίσουν τη διαδικασία παραγωγής λέξεων (επιρρήματα, λέξεις της ίδιας οικογένειας...)
4. Να χρησιμοποιούν γλωσσικές πράξεις προκειμένου να εκφράσουν αισθήσεις και συναισθήματα (κρυώνω, ζεσταίνομαι, χαίρομαι, λυπάμαι...).
5. Να παράγουν απλό γραπτό λόγο που να ανταποκρίνεται σε απλές επικοινωνιακές καταστάσεις.
6. Να εκφραστούν δημιουργικά.

## 2. Μέσα διδασκαλίας - υλικά:

Επιλογή ή συνδυασμός των παρακάτω:

- Φωτογραφίες, εικόνες με θέματα από τη Φύση, (π.χ. χειμερινό τοπίο, ανθισμένα δένδρα, φρούτα...) ή μετάβαση σε προεπιλεγμένες ιστοσελίδες στο Διαδίκτυο ή προβολέας διαφανειών
- Φρούτα, λουλούδια, φυτά
- Χρωματιστά χαρτιά σε διάφορα σχήματα
- Μπλοκ ζωγραφικής
- Ξυλομπογιές, μαρκαδόροι.
- Ακουαρέλλες, πινέλα.
- Κασσέττα ή CD με μουσική ή με ήχους από την Φύση (προαιρετικό)

## 3. Σύντομη περιγραφή της διδακτικής προσέγγισης:

1. Μιλάμε στους μαθητές - τρεις μας για το **Haïku** (Ορισμός, ιστορία, δομή, παραδείγματα).
2. Δίνουμε γραπτά (στον πίνακα ή σε φωτοτυπία) τους «κανόνες» συγγραφής ενός **Haïku** και μοιράζουμε στους μαθητές - τρεις παραδείγματα ποιημάτων **Haïku** που έχουν γράψει Γάλλοι συνομήλικοί τους. (Η ίδια διαδικασία μπορεί να γίνει με επίσκεψη σε συγκεκριμένες διευθύνσεις στο Διαδίκτυο).
3. Γράφουμε στον πίνακα ένα παράδειγμα ποιήματος **Haïku** με τη συμμετοχή όλης της τάξης.
4. Ζητάμε από τους μαθητές να γράψουν κατά ομάδες ή μόνοι τους το δικό τους **Haïku**.
5. Αξιολόγηση.
6. Παρουσίαση των έργων (π.χ. ποιητική συλλογή, εγγραφή σε CD, έκθεση στο Διαδίκτυο...)

## 4. Δομή μαθήματος:

### Αναλυτική περιγραφή επιμέρους βημάτων διδασκαλίας

#### 1<sup>ο</sup> Στάδιο: Προετοιμασία

1. Διαβάζουμε ποιήματα *Haïku* μέσα από φωτοτυπίες που έχουμε μοιράσει.
2. Ζητούμε από τους μαθητές - τρεις να εντοπίσουν το κοινό γνώρισμα των ποιημάτων,

ως προς την μορφή ή την θεματολογία. (Στην αρχή ίσως να μη συλλάβουν τη δομή συλλαβών 5 - 7 - 5 ενός *Haïku* οπότε είναι χρήσιμο να διαβάζουμε τονίζοντας τον αριθμό συλλαβών σε κάθε γραμμή.)

3. Μόλις καταλάβουν τη δομή του ποιήματος επισημαίνουμε την σχέση μεταξύ ενός *Haïku* και της Φύσης. Για να γίνει πιο κατανοητή αυτή η σχέση, τους ζητάμε να πουν λέξεις που συνδέονται με τη Φύση. Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται και μια βάση δεδομένων που θα μπορέσουν αργότερα να μεταφέρουν στα δικά τους έργα.

## 2ο Στάδιο: Εφαρμογή

- Εξηγούμε στους μαθητές - τρεις μας τι είναι το *Haïku* και λέμε λίγα λόγια για την ιστορία, τη δομή και τα κυριότερα χαρακτηριστικά αυτής της μορφής ποίησης.
- Προτείνουμε στους μαθητές - τρεις μας ένα θέμα ή μια λέξη που σχετίζεται με την έννοια της **Φύσης** (π.χ. μια εποχή, - φθινόπωρο - ...)
- Προβάλλουμε μια φωτογραφία (με προβολέα διαφανειών ή στο Power Point) με το θέμα που προτείναμε και ζητάμε από τους μαθητές - τρεις να την παρατηρήσουν προσεκτικά (π.χ. μια φθινοπωρινή μέρα στην εξοχή, ή στην πόλη, ένα φρούτο...)
- Ζητούμε να περιγράψουν ή να σχεδιάσουν αυτό που τους άρεσε, αυτό τους έκανε εντύπωση ή ό,τι άλλο χαράχτηκε στο μυαλό τους .
- Συζητούμε για άλλη μια φορά τα χαρακτηριστικά του θέματος που έχουμε προτείνει (π.χ. για το φθινόπωρο, επισημαίνουμε την αλλαγή των χρωμάτων στη Φύση, τα ζώα που προετοιμάζονται για το χειμώνα...).
- Ζητάμε από τους μαθητές - τρεις να μας πουν γρήγορα τα:
  - Ουσιαστικά που τους έρχονται στο μυαλό βλέποντας τα αντικείμενα της φωτογραφίας. (π.χ. χόρτο, σύννεφα, πουλί...)
  - Ρήματα που τους έρχονται στο μυαλό που περιγράφουν ενέργειες που βλέπουν στη φωτογραφία. (π.χ. τρώω, κόβω, μου αρέσει...)
  - Επίθετα που τους έρχονται στο μυαλό που περιγράφουν ό,τι βλέπουν στη φωτογραφία. (π.χ. μεγάλος, λευκός, χαρούμενος...)
  - Επιρρήματα που τους έρχονται στο μυαλό που περιγράφουν ό,τι βλέπουν στη φωτογραφία. (π.χ. αργά, γρήγορα....)
  - Προθέσεις που τους έρχονται στο μυαλό που περιγράφουν ό,τι βλέπουν στη φωτογραφία. (π.χ. πάνω, ανάμεσα, μέσα...)
- Καταγράφουμε σε ένα πίνακα (grille) όλα όσα αναφέρθηκαν

Automne				
Nom	Verbes	Adjectifs	Adverbes	Prepositions
feuille	tomber	beau	vite	sur
marron	manger	gris	comme	en face
.....	.....	.....	.....	.....

- Ζητάμε από τα παιδιά να υποδείξουν ποιες λέξεις από τον κατάλογο έχουν μια, δύο, ή τρεις συλλαβές.
- Επισημαίνουμε και πάλι τη δομή **5 - 7 - 5** ενός *Haïku*.
- Γράφουμε στον πίνακα κάποιους βασικούς «κανόνες» συγγραφής ενός **Haïku**<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Το γεγονός ότι η μικρότερη λογοτεχνική μορφή, το *Haïku*, έχει τους περισσότερους κανόνες δεν παύει ποτέ να καταπλήσσει. Στους μαθητές αναφέρουμε τους πιο κατανοητούς κανόνες.

- 17 συλλαβές σε τρεις γραμμές των (5 - 7 - 5)
- Χρησιμοποιούμε λέξεις που δηλώνουν ή υπονοούν την Φύση
- Χρησιμοποιούμε απλή γλώσσα - Γράφουμε για απλά πράγματα
- Χρησιμοποιούμε πολύ συγκεκριμένες εικόνες **χωρίς σχολιασμό**
- Χρησιμοποιούμε την πιο εντυπωσιακή λέξη στην πρώτη γραμμή
- Χρησιμοποιούμε μικρές λέξεις όπως *même*
- Χρησιμοποιούμε ένα ουσιαστικό για να κλείσουμε το ποίημα
- Αποφεύγουμε την διήγηση
- Αποφεύγουμε την ομοιοκαταληξία
- Αποφεύγουμε να χρησιμοποιήσουμε:

Μεταφορές

Αόριστες λέξεις

Προσωπικές αντωνυμίες

Μετοχές ενεστώτα (Καταλήξεις σε - *ant*)

Στίξη

Πολλά ρήματα

- Γράφουμε στον πίνακα ένα παράδειγμα ποιήματος **Haïku** με τη συμμετοχή όλης της τάξης χρησιμοποιώντας τις λέξεις του πίνακα (*grille*)

## 5. Δραστηριότητες

- Αφού υπενθυμίσουμε στους μαθητές - τρεις ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν και νέες λέξεις που σκέφτονται έστω και αν αυτές δεν περιλαμβάνονται στην *grille*, τους ζητάμε να γράψουν κατά ομάδες ή μόνοι τους ένα *Haïku* που να αρχίζει με ένα ουσιαστικό.
  - Διαβάζουμε το *Haïku* δυνατά.
  - Ζητάμε να δημιουργήσουν και άλλα *Haïku*, αρχίζοντας με ένα διαφορετικό μέρος του λόγου από ότι χρησιμοποίησαν προηγουμένως. (π.χ. αντί να αρχίσουμε την πρώτη γραμμή με ένα ουσιαστικό, επιλέγουμε μια πρόθεση ή ένα ρήμα)
  - Συζητάμε πώς αυτή η ενέργεια αλλάζει το *Haïku*
- Μοιράζουμε στους μαθητές - τρεις παραδείγματα ποιημάτων *Haïku* που έχουν γράψει και εικονογραφήσει Γάλλοι συνομήλικοί τους.
- Μοιράζουμε στην τάξη χρωματιστά μικρά χαρτιά και ζητάμε να γράψουν κι άλλα *Haïku* τα οποία μπορούν να εικονογραφήσουν με ζωγραφιές, σχέδια, collages.

## 6. Αξιολόγηση

Μοιράζουμε στην τάξη μια *grille* αυτοαξιολόγησης.

## 7. Παρατηρήσεις

Βιβλιογραφία, έντυπη και ηλεκτρονική και Παραλλαγές παρουσίασης θα δοθούν κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου.



# ΕΦΗΜΕΡΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ

## ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ

Αρ. Φύλλου 119

2 Φεβρουαρίου 2006

### ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

Αριθμ. Φ.52/82/8096/Γ1

Αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών Γαλλικής και Γερμανικής Γλώσσας για την Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου.

Η ΥΠΟΥΡΓΟΣ

ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Έχοντας υπόψη :

1. Τις διατάξεις του άρθρου ε', της παραγράφου 11, του άρθρου 4, του ν. 1566/1985 (ΦΕΚ 167, τ. Α'), «Δομή και λειτουργία της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης», όπως τροποποιήθηκε και ισχύει με τις διατάξεις 1 και 2 του άρθρου 7, του ν. 2525/1997, (ΦΕΚ 188, τ. Α'), «Ενιαίο Λύκειο, πρόσβαση των αποφοίτων στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση, αξιολόγηση του Εκπαιδευτικού έργου και άλλες διατάξεις».

2. Τις διατάξεις του άρθρου 90 του Κώδικα Νομοθεσίας για την Κυβέρνηση και τα κυβερνητικά όργανα που κυρώθηκε με το άρθρο πρώτο του π.δ. 63/2005 ΦΕΚ 98/τ.Α', και το γεγονός ότι από την απόφαση αυτή δεν προκαλείται δαπάνη σε βάρος του κρατικού προϋπολογισμού.

3. Την υπ' αριθμ. 20/2005 πράξη του Τμήματος Π.Ε. του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

4. Το γεγονός ότι η διδασκαλία της Γαλλικής και Γερμανικής γλώσσας εισάγεται σε πιλοτική μορφή στο κανονικό πρόγραμμα στην Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου, αποφασίζουμε:

Συμπληρώνουμε και εξειδικεύουμε την υπ' αριθμ. Φ.52/602/97278/Γ1/23.9.2005, (ΦΕΚ 1376/2005, τ. Β') υπουργική απόφαση με θέμα: «Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Γαλλικής και Γερμανικής Γλώσσας για την Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου» ως εξής:

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ (ΑΠΣ)

ΓΑΛΛΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Ε' και ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

1. Σκοπός

Η εκμάθηση της Γαλλικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο αποσκοπεί στα εξής:

1. Ευαισθητοποίηση στην ύπαρξη άλλων γλωσσικών κωδίκων πέραν της μητρικής γλώσσας. Η ευαισθητοποίηση αυτή συμβάλλει στην ανάπτυξη πνεύματος, ικανότητας και δεξιοτήτων, που σχετίζονται με την αφύπνιση στην πολυγλωσσία, το γραμματισμό και την καλλιέργεια των αρχών της πολυπολιτισμικότητας ως μιας θετικής και επιθυμητής πραγματικότητας.

2. Ευαισθητοποίηση και εξοικείωση με τους γλωσσικούς κώδικες της Γαλλικής Γλώσσας σε επίπεδο πρόσληψης/ κατανόησης, αναπαραγωγής και παραγωγής κυρίως προφορικού αλλά και γραπτού λόγου μέσω ποικίλων προσεγγίσεων και μεθόδων, ώστε σταδιακά οι μαθητές/τριες να οδηγηθούν στη συνειδητή εκμάθηση της Ξένης Γλώσσας.

3. Ανάπτυξη θετικών στάσεων και συμπεριφοράς απέναντι στη Γαλλική Γλώσσα και στο Γαλλικό Πολιτισμό.

4. Συναισθηματική προσέγγιση της Γαλλικής Γλώσσας με στόχο την επικοινωνία και την ανάπτυξη διαπολιτισμικής συνείδησης.

5. Ανάπτυξη κινήτρων εκμάθησης της γλώσσας με γνώμονα την καλλιέργεια/ διαμόρφωση κριτικής σκέψης, φανταστικής και λογικής ικανότητας, καθώς και την απόκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων.

2. Ειδικοί Σκοποί

Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:

- να ευαισθητοποιηθούν στο φωνημικό σύστημα της Γαλλικής Γλώσσας και να διακρίνουν τα φωνήματα ως συστατικά των λέξεων, προωθώντας παράλληλα την καλλιέργεια της προφοράς και του επιτονισμού,

- να ευαισθητοποιηθούν στην πρόσληψη / κατανόηση προφορικού λόγου,

- να εξοικειωθούν με την αναπαραγωγή και την παραγωγή προφορικού λόγου με βάση ποικίλες, κυρίως παιγνιώδεις δραστηριότητες,

- να εξοικειωθούν σταδιακά με την πρόσληψη γραπτού λόγου και στη συνέχεια και με την παραγωγή γραπτού λόγου,

- να εξοικειωθούν με την αναγνώριση/ ανάγνωση και (ανα)παραγωγή λέξεων/ κειμένων σε συνάρτηση πάντοτε με προφορικές δραστηριότητες,

- να αναπτύξουν φωνολογικές, λεξιλογικές και μορφολογικές δεξιότητες, συμβατές με το απλό επίπεδο πρόσληψης και παραγωγής λόγου, με στόχο τη σταδιακή απόκτηση επικοινωνιακών δεξιοτήτων

- να αναγνωρίζουν και να ταυτοποιούν λεξιλόγιο, που συνδέεται με τις έννοιες του χώρου, του χρόνου,



ομοιότητας, διαφοράς, (π.χ. χρώμα, ποσότητα, βάρος, όγκος, μέγεθος) σε πραγματικές και απλές συνθήκες, που σχετίζονται με τις διαδικασίες της άμεσης εμπειρίας οι οποίες συνάδουν με το νοητικό και το συναισθηματικό επίπεδο των παιδιών αυτής της ηλικίας.

3. Στόχοι, Θεματικές περιοχές, Ενδεικτικές δραστηριότητες

Στόχοι	Θεματικές περιοχές	Ενδεικτικές δραστηριότητες
<p>I. Οι μαθητές/τριες προσλαμβάνουν απλές πληροφορίες με στόχο την ακουστική, οπτικοακουστική και σταδιακά την αναγνωστική ικανότητα (προσληπτικές δεξιότητες). Ειδικότερα:</p> <p>1) Σε επίπεδο κατανόησης προφορικού λόγου οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Να κατανοούν το γενικό νόημα ενός απλού προφορικού μηνύματος/ λόγου</li> <li>● Να διακρίνουν βασικές πληροφορίες που περιέχονται σε ένα απλό προφορικό μήνυμα.</li> <li>● Να συνειδητοποιούν τη έννοια του χρόνου, του χώρου, της ομοιότητας και της διαφοράς μέσα από τον απλό προφορικό λόγο.</li> </ul> <p>2) Σε επίπεδο κατανόησης γραπτού λόγου, παράμετρος που εισάγεται στη διαδικασία μάθησης με μέτρο και σταδιακά, οι μαθητές/ τριες επιδιώκεται:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Να κατανοούν το γενικό νόημα ενός απλού μηνύματος / κειμένου με τη βοήθεια πολλαπλών ερεθισμάτων (οπτικών, ακουστικών)</li> </ul>	<p>1. Προσωπικά / ατομικά στοιχεία (identification et caractérisation personnelles)</p> <p>2. Χαιρετισμοί (salutations, formules de politesse)</p> <p>3. Προτιμήσεις (goûts et préférences)</p> <p>4. Χρώματα (couleurs)</p> <p>5. Αριθμοί (nombres)</p> <p>6. Χρόνος / ώρα (indiquer l'heure et les moments de la journée)</p> <p>7. Οι ημέρες της εβδομάδας, οι μήνες του έτους, οι τέσσερις εποχές (les jours de la semaine, les mois, les saisons)</p> <p>8. Ποσότητα (indiquer une quantité)</p> <p>9. Τα μέρη του σώματος (les parties du corps)</p> <p>10. Η οικογένεια και οι φίλοι (la famille et les amis)</p> <p>11. Ζώα και φυτά (απλά είδη) ( les animaux et les plantes)</p> <p>12. Χώρος (προσανατολισμός, πόλη, χωριό, εξοχή, βουνό, θάλασσα) (indiquer un chemin, la ville, le village, la campagne, la montagne, la mer)</p> <p>13. Μέσα μεταφοράς (moyens de transport)</p> <p>14. Παιχνίδια, αθλήματα, αναψυχή (jeux, sports et loisirs)</p> <p>15. Διατροφή (les aliments, les repas)</p> <p>16. Κατοικία (domicile)</p> <p>17. Κοινωνική δραστηριότητα / εθιμοτυπική και κοινωνική συμπεριφορά (savoir-vivre), εορτές και επέτειοι (fêtes de l'année, anniversaires)</p> <p>18. Εξοικείωση με απλά πολιτισμικά στοιχεία, χαρακτηριστικά και δεδομένα (culture)</p>	<p>3. Δραστηριότητες βασισμένες στην απλή προφορική επικοινωνία δύο ή περισσότερων ατόμων: ακρόαση απλών και σύντομων διαλόγων με άμεσα και οικεία θέματα, ακρόαση απλών ιστοριών και παραμυθιών, απλών τηλεφωνικών συνδιαλέξεων, ηχογραφημένων μηνυμάτων, τραγουδιών.</p> <p>4. Ασκήσεις κατανόησης, επανάληψη, προφοράς, επιτονισμού, παιχνίδια ρόλων, προσομοίωσης, παντομίμα, δραματοποίησης, μαντέματα, ομαδικά παιχνίδια, επιτραπέζια παιχνίδια, δραστηριότητες ζωγραφικής και χαρτοκολλητικής, δραστηριότητες που εστιάζουν στη διάκριση πληροφοριών σχετικών με το χώρο, το χρόνο, την ομοιότητα και τη διαφορά.</p> <p>5. Παιχνίδια διασταυρώσεων βασισμένα σε εικονικές αναπαραστάσεις των μηνυμάτων, παιχνίδια που προβάλλουν διάφορα γεγονότα, κοινωνικές και πολιτισμικές καταστάσεις.</p> <p>Δραστηριότητες βασισμένες στην απλή γραπτή επικοινωνία : ασκήσεις κατανόησης με συμπλήρωση κενών, σταυρόλεξα, κρεμάλα, ασκήσεις πολλαπλών επιλογών, κατασκευή και συμπλήρωση πινάκων κατανόησης, σχεδιασμός χαρτών, δραστηριότητες χαρτοκολλητικής και σχεδιασμού, ζωγραφικής που συμβάλλουν στην κατανόηση των εννοιών του χώρου, του χρόνου, της ομοιότητας και της διαφοράς στην εικονική αποτύπωση φυσικών προσώπων, επαγγελματιών, εθνοτήτων.</p>



<p>II. Οι μαθητές/τριες μεταδίδουν προφορικές και γραπτές πληροφορίες (παραγωγικές δεξιότητες)</p> <p>1) Σε επίπεδο παραγωγής προφορικού λόγου οι μαθητές/τριες επιδιώκεται :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Να ευαισθητοποιηθούν και να κατανοούν τη δομή του λόγου (υποκείμενο, ρήμα, αντικείμενο, κατηγορούμενο) (plan - schéma) σε απλά επικοινωνιακά περιβάλλοντα.</li> <li>● Να αναπαράγουν και να παράγουν απλό προφορικό λόγο στηριζόμενοι σε απλά προφορικά ή / και γραπτά ερεθίσματα/ μηνύματα χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες γλωσσικές πράξεις.</li> </ul>	<p>*Σημείωση: Οι παραπάνω θεματικές περιοχές αντιστοιχούν σε όλο το φάσμα των στόχων και των ενδεικτικών δραστηριοτήτων.</p> <p>Για την αξιοποίηση των προαναφερομένων θεματικών περιοχών παραθέτουμε τις παρακάτω γλωσσικές πράξεις που αντιστοιχούν στους στόχους του μαθήματος της Γαλλικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο.</p> <p>Οι γλωσσικές πράξεις εμφανίζονται με ανάλογο βαθμό δυσκολίας και στις δύο τάξεις, Ε' και Στ' του Δημοτικού Σχολείου με έμφαση σε παιγνιώδεις και δημιουργικούς τρόπους προσέγγισης της γλώσσας.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saluer - se présenter</li> <li>- Saluer - présenter quelqu'un</li> <li>- Entrer en contact</li> <li>- Demander son nom à quelqu'un</li> <li>- Demander quelqu'un, demander quelque chose</li> <li>- Donner des renseignements personnels</li> <li>- Identifier/ décrire quelqu'un</li> <li>- Identifier / décrire quelque chose</li> <li>- Accepter/ refuser</li> <li>- Indiquer une quantité</li> </ul>	<p>Κατανόηση και παραγωγή απλού ρέοντος λόγου με στόχο την απάντηση σε συγκεκριμένα ερωτήματα., καθώς και την παροχή απλών πληροφοριών και διευκρινίσεων. Οι λεκτικές πράξεις μπορεί να αφορούν φυσικά πρόσωπα, τις έννοιες του πολιτισμού, του χώρου, του χρόνου, του μεγέθους, της ποσότητας, της ομοιότητας και της διαφοράς. Οργάνωση ατομικών ή ομαδικών παρουσιάσεων με επίκεντρο θεματικές περιοχές που ελκύουν τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών της συγκεκριμένης ηλικίας.</p> <p>Συμμετοχή σε απλά θεατρικά δρώμενα με βάση τα παιχνίδια ρόλων, τη δραματοποίηση, την παντομίμα.</p>
---	---	--

<p>2) Σε επίπεδο παραγωγής γραπτού λόγου οι μαθητές / τριες επιδιώκεται:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Να αναπαράγουν και να παράγουν σταδιακά απλό γραπτό λόγο που να ανταποκρίνεται σε οικείες επικοινωνιακές καταστάσεις.</li> <li>● Να επιλέγουν το κατάλληλο λεξιλόγιο που τους δίδεται γραπτά, ώστε συνθέτοντάς το (π.χ. συμπλήρωση κενών διαστημάτων) να περιγράφουν μια εικόνα, μια σκηνή, μία απλή κατάσταση, ένα γεγονός.</li> <li>● Να χρησιμοποιούν γλωσσικές πράξεις στο πλαίσιο απλών επικοινωνιακών περιβαλλόντων, προκειμένου να αναπαράγουν απλές απόψεις τους.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appeler/ répondre au téléphone</li> <li>- S'excuser/ excuser/ Ne pas excuser</li> <li>- Souhaiter à d' autres</li> <li>- Etre d' accord / désaccord</li> </ul>	<p>6. Περιγραφή ενός προσώπου, ζώου, φυτού, μιας εικόνας, μιας σκηνής.</p> <p>7. Γραπτές δραστηριότητες (posters, αφίσες, εικαστικές εκθέσεις, εκθέσεις χαρτών, μακετών, κατασκευών συνοδευόμενων από απλές έντυπες λεζάντες και κείμενα, που είναι επιθυμητό να παρέχονται έτοιμα από τους διδάσκοντες, προκειμένου οι μαθητές/τριες να προβαίνουν στις σωστές επιλογές λέξεων / κειμένων, ώστε σταδιακά να εξοικειώνονται και να αναπαράγουν/ παράγουν απλό γραπτό λόγο).</p> <p>8. Ασκήσεις και δραστηριότητες που συμβάλλουν στην εξοικείωση των μαθητών/τριών με το σχηματισμό των γραφημάτων της Γαλλικής Γλώσσας (αντιγραφή λέξεων, προτάσεων).</p>
<p>III. Οι μαθητές/τριες αναπτύσσουν φωνολογικές δεξιότητες στο πλαίσιο ευαισθητοποίησης και εξοικείωσης με το φωνημικό σύστημα της γλώσσας. Ειδικότερα οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Να κατανοούν την εκφορά του λόγου ως προς τον τονισμό, τον επιτονισμό και την προφορά.</li> <li>● Να αναπτύσσουν σταδιακά την ικανότητα πρόσληψης και παραγωγής των ξένων ήχων με πιθανό πεδίο εφαρμογής τους την εκμάθηση και μιας άλλης ξένης γλώσσας.</li> </ul>		<p>9. Ασκήσεις προφοράς, επιτονισμού, ασκήσεις επανάληψης μεμονωμένων λέξεων ή μικρών φράσεων μέσα από τις οποίες μαθαίνει κανείς να διακρίνει λέξεις της γλώσσας-στόχου, καθώς και λέξεις ξένες προς τη γλώσσα-στόχο (αφύπνιση στην πολυγλωσσία και την πολυπολιτισμικότητα), ανάπτυξη στρατηγικών μέσα από τις οποίες ο μαθητής/τρια ανακαλύπτει φωνολογικές ομοιότητες της γλώσσας-στόχου με τη μητρική γλώσσα.</p> <p>Τα παιχνίδια ρόλων, η ακρόαση και η αφήγηση παραμυθιών και ιστοριών, η ακρόαση τραγουδιών, το τραγούδι, οι ρίμες, αποτελούν, επίσης, σημαντικές δραστηριότητες προκειμένου να αναπτυχθούν φωνολογικές δεξιότητες.</p>
<p>IV. Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται να αναπτύξουν σταδιακά λεξιλογική ικανότητα - δεξιότητα στο πλαίσιο διαμόρφωσης επικοινωνιακής ικανότητας, καθώς θα εξοικειώνονται σταδιακά με τη χρήση απλού λεξιλογίου.</p>		<p>Παιγνιώδεις δραστηριότητες μέσα από τις οποίες ο μαθητής/τρια ανακαλύπτει και κατακτά το λεξιλόγιο που αντιστοιχεί με τις προτεινόμενες θεματικές περιοχές και τις αντίστοιχες λεκτικές πράξεις (λόττο, παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού, παζλ, κρεμάλα, ομαδικά παιχνίδια, ρίμες...).</p>

<p>V. Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται να αναπτύσουν μορφοσυντακτικές δεξιότητες στο πλαίσιο διαμόρφωσης επικοινωνιακής ικανότητας, καθώς θα προσεγγίζουν σταδιακά και θα χρησιμοποιούν μορφοσυντακτικά φαινόμενα σε συγκεκριμένες οικείες επικοινωνιακές καταστάσεις.</p>		<p>Η ανάπτυξη μορφοσυντακτικών δεξιοτήτων δεν αποτελεί αυτοσκοπό. Μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες επιδιώκεται η σταδιακή εξοικείωση με τα μορφοσυντακτικά φαινόμενα και η χρήση τους από την πλευρά του μαθητή/τριας με στόχο την κατανόηση και παραγωγή απλού προφορικού και γραπτού λόγου.</p> <p>* Προκειμένου να επιτευχθεί η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, είναι επιθυμητό οι δραστηριότητες να συνδέονται με άλλα γνωστικά αντικείμενα του Δημοτικού Σχολείου καθώς και με τα περιεχόμενά τους.</p>
--	--	--

#### 4. Μεθοδολογικό Πλαίσιο

Η εκμάθηση της Γαλλικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο εστιάζεται πρωταρχικά στην ηλικία των μαθητών/τριών, στις μαθησιακές τους ανάγκες, στο μαθησιακό τους τύπο, στα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά τους. Ιδιαίτερη προσοχή δίδεται στη σύνδεση της διαδικασίας εκμάθησης της Γαλλικής Γλώσσας με τις στρατηγικές εκμάθησης/ διδασκαλίας της μητρικής γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο.

Συνεπώς, σύμφωνα με τα προαναφερόμενα, έμφαση δίδεται στην έννοια της εκμάθησης και όχι μόνο στην έννοια της διδασκαλίας της Γαλλικής Γλώσσας. Ακολουθείται η «σπειροειδής» προσέγγιση της εκμάθησης της Ξένης Γλώσσας με ιδιαίτερη έμφαση στην πρόσληψη/ κατανόηση, την αναπαραγωγή και σταδιακά την παραγωγή πρωτίστως προφορικού και δευτερευόντως γραπτού λόγου.

Σύμφωνα με τις αρχές εκμάθησης της Ξένης Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο, που έχουν διατυπωθεί και που συνδέονται με το σκοπό και τους στόχους που έχουν ήδη παρατεθεί, το προτεινόμενο μεθοδολογικό πλαίσιο βασίζεται στις αρχές της Διαφοροποιημένης Παιδαγωγικής, όπου εκτός από τη επικοινωνιακή προσέγγιση στην οποία δίδεται ειδική βαρύτητα, ο διδάσκων/ουσα μπορεί, επίσης, να προσφύγει στον πολυμεθοδολογικό εκλεκτισμό. Συγκεκριμένα, ο διδάσκων/ουσα μπορεί να υιοθετεί:

α. διαφορετικές μεθόδους διδασκαλίας, με έμφαση σε αυτές που προάγουν την αυτενέργεια και την ανάπτυξη της φαντασίας των μαθητών (δεν αποκλείονται στοιχεία του παραδοσιακού τρόπου διδασκαλίας, όπως επανάληψη, αποστήθιση, χρήση της μητρικής γλώσσας, όπου αυτά θεωρούνται απολύτως απαραίτητα),

β. εναλλαγή μορφών και τύπων διδασκαλίας (δραστηριότητες, ασκήσεις, σχέδια εργασίας),

γ. εναλλαγή διαφόρων μορφών εργασίας (ατομική, κατά ζεύγη, σε ομάδες) και

δ. χρήση διαφορετικών εποπτικών μέσων διδασκαλίας (κασέτες ήχου, βίντεο, αφίσες, εικόνες, παιχνίδια, σχήματα, χάρτες, σχεδιαγράμματα...).

Οι διαδικασίες εκμάθησης της Γαλλικής Γλώσσας, που ακολουθεί ο διδάσκων/ουσα, είναι ανάλογες με τις δεξιότητες που πρέπει να αναπτυχθούν από μέρους των μαθητών/τριών ή και με τις γνώσεις που πρέπει οι τελευταίοι να αποκτήσουν, σύμφωνα πάντα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους.

#### 5. Μορφές Δραστηριοτήτων

Με βάση τις αρχές της Διαφοροποιημένης Παιδα-

γωγικής οι δραστηριότητες ποικίλλουν ανάλογα με το επίπεδο γνώσεων των μαθητών/τριών και με τη συναισθηματική και νοητική ηλικία των μαθητών/τριών. Ο διδάσκων/ουσα ανατρέχει σε δραστηριότητες:

1. Παιγνιώδεις - δημιουργικές, βιωματικές μορφές μάθησης μέσα από τη χρήση διαφόρων τεχνικών (παιχνίδια ρόλων, προσομοιώσεις, δραματοποίηση, μιμητική, παντομίμα...) Οι παιγνιώδεις - δημιουργικές δραστηριότητες αποσκοπούν στην διαμόρφωση κοινωνικών συμπεριφορών αλλά και στη συναισθηματική ολοκλήρωση των μαθητών/τριών. Αποτελούν μέθοδο για την ανάπτυξη των επικοινωνιακών δεξιοτήτων και μέσο άσκησης των γλωσσικών στοιχείων. Η επιλογή τους πρέπει να εναρμονίζεται με τον τρόπο σκέψης και τις ανάγκες των μαθητών/τριών αυτής της ηλικίας (η αμεσότητα αποτελεί χαρακτηριστικό του τρόπου σκέψης των μαθητών/τριών της ηλικίας αυτής), και να κινητοποιεί τη φαντασία και τα ενδιαφέροντά τους με ελεύθερες μορφές έκφρασης.

2. Διαδραστικές, οι οποίες αποσκοπούν στην ανάπτυξη της εκφραστικής/ λεκτικής πρωτοβουλίας.

3. Γνωστικές, οι οποίες διασφαλίζουν την κατάκτηση της γλώσσας μέσα από τη διαμόρφωση προσληπτικής (προφορική και γραπτή κατανόηση), αναπαραγωγικής και παραγωγικής ικανότητας (προφορική και γραπτή έκφραση). Με τις δραστηριότητες αυτές ενεργοποιούνται γνωστικές διαδικασίες, όπως η αντίληψη/κατανόηση, η ολική προσέγγιση και διατύπωση των βασικών πληροφοριών κατά την πρόσληψη ενός προφορικού ή γραπτού μηνύματος, η ευαισθητοποίηση, η ικανότητα αντίληψης της λειτουργικής χρήσης της γλώσσας κ.α.

4. Σχέδια Εργασίας. Η τεχνική των σχεδίων εργασίας ως βιωματική επικοινωνιακή προσέγγιση παρέχει κίνητρα και ερεθίσματα στους μαθητές/τριες να ανακαλύψουν τις ικανότητές τους, να εφαρμόσουν αποκτηθείσες γνώσεις και δεξιότητες σε διαφορετικά γνωστικά πεδία, να πειραματιστούν, να αυτενεργήσουν, να εκφραστούν συναισθηματικά, να δημιουργήσουν και να αυτονομηθούν. Οι μαθητές/τριες βοηθούνται να αναδείξουν τις δυνατότητές τους, να ανακαλύψουν και να αξιοποιήσουν τις κλίσεις και τα ταλέντα τους, «να μάθουν πώς να μαθαίνουν», «να μάθουν μέσα από την πράξη», «να μάθουν σε συνεργασία με τους άλλους και από τους άλλους». Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιώντας τη γλώσσα για να διερευνήσουν άλλα γνωστικά πεδία, ευαισθητοποιούνται και συνηθίζουν στη δημιουργική χρήση της αλλά και στη διαπολιτισμική της διάσταση μέσα από την ανακάλυψη αναπαραστάσεων του άλλου.

Ενδεικτικό παράδειγμα Σχεδίου Εργασίας

Θέμα: Διατροφικές προτιμήσεις και γεύματα

Οι μαθητές/τριες μπορούν να οδηγηθούν σε σχέδια εργασίας ήδη από την αρχή της σχολικής χρονιάς. Είναι δυνατό να κατασκευάσουν σύμφωνα με την τεχνική του κολλάζ αφίσες με τα φρούτα και τα λαχανικά που χαρακτηρίζουν κάθε μήνα του χρόνου ή κάθε εποχή. Με τον τρόπο αυτό μπορούν να εξοικειωθούν με τις έννοιες της αρίθμησης (π.χ. ένα, δύο τρία κεράσια...), της ποσότητας (ένα κιλό μήλα, είκοσι γραμμάρια σταφύλια), με τα χρώματα (διακρίνουν τα χρώματα των διαφόρων φρούτων και λαχανικών), με την έννοια του χρόνου (είδη φρούτων και λαχανικών που καταναλώνουμε κάθε μήνα του έτους και αντιστοίχιση κάθε προϊόντος με κάθε εποχή του έτους). Τα παιδιά μπορούν να μάθουν τραγούδια που αναφέρονται σε φρούτα και λαχανικά στη Γαλλική και την Ελληνική Γλώσσα. Μπορούν ακόμα να ετοιμάσουν συνταγές με φρούτα και λαχανικά. Μπορούν να αναζητήσουν συνταγές με φρούτα και λαχανικά από τον τόπο τους, τη Γαλλία κι άλλες γαλλόφωνες περιοχές και να παρουσιάσουν τη συλλογική εργασία τους με τη μορφή τεύχους. Μπορούν ακόμα, να καταγράψουν τα φαγητά που μαγειρεύουμε σε διάφορες μεγάλες γιορτές, να διατυπώσουν τις προτιμήσεις τους, τα εδέσματα του τόπου τους και να τα συγκρίνουν με εκείνα της Γαλλίας και των λοιπών γαλλόφωνων περιοχών. Και σε αυτή την περίπτωση μπορούν να κατασκευάσουν κολλάζ ή έντυπα. Μπορούν, επίσης, να διοργανώσουν μία διαπολιτισμική γαστρομαργική εκδήλωση ανοιχτή στην τοπική κοινότητα.

Ο ρόλος του διδάσκοντα είναι εκείνος του διευκολυντή-διαμεσολαβητή. Η εργασία σε ομάδες βοηθάει τους μαθητές/τριες να συνεργαστούν και να αξιοποιήσουν γνώσεις που έχουν αποκτήσει στο πλαίσιο διδασκαλίας άλλων γνωστικών αντικειμένων, όπως Μελέτη Περιβάλλοντος, Μαθηματικά, Ελληνική Γλώσσα, Αισθητική Αγωγή, Θρησκευτικά, άλλη Ξένη Γλώσσα.

#### 6. Προτάσεις Δραστηριοτήτων

Το μεθοδολογικό πλαίσιο και οι μορφές δραστηριοτήτων, που προτείνονται, παρέχουν τη δυνατότητα ανάπτυξης ποικίλων διαδραστικών δραστηριοτήτων μέσα από ένα δημιουργικό και ενεργητικό περιβάλλον μάθησης. Στις γραμμές που ακολουθούν παρατίθενται τύποι δραστηριοτήτων, που συμφωνούν με το πνεύμα του πλαισίου εκμάθησης των Ξένων Γλωσσών και ειδικότερα της Γαλλικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο και αποσκοπούν στη διαμόρφωση δημιουργικών μαθητών/τριών που είναι ανοικτοί στην έννοια της ετερότητας, των γλωσσών και των πολιτισμών.

##### 1. Εικαστικές δραστηριότητες

2. Κατασκευές (ζωγραφική, χαρτοκολλητική, κολλάζ, πλαίσια αυτοκόλλητων σχημάτων, μεγεθών και φιγούρων, πλαστελίνες, πηλός, ξύλινες και πλαστικές κατασκευές)

3. Παιχνίδια (λεκτικά παιχνίδια, κρυμμένος θησαυρός, επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια κίνησης)

4. Δραματοποίηση (παιχνίδια ρόλων, παντομίμα, σκετς, θεατρική παράσταση, κουκλοθέατρο, μαριονέτες)

5. Παρακολούθηση/αφήγηση ιστορίας, μύθου, παραμυθιού, παντομίμας, θεατρικής παράστασης

##### 6. Ακρόαση τραγουδιών

##### 7. Τραγούδι

##### 8. Ρίμες (προώθηση της επανάληψης)

Οι παραπάνω δραστηριότητες είναι επιθυμητό να συνδυάζονται μεταξύ τους. Επισημαίνεται, επίσης, η σημασία της παρουσίας τους από τους μαθητές στο πλαίσιο σχολικών εκδηλώσεων, όπου εμπλέκεται και η τοπική κοινωνία.

##### 7. Παιδαγωγικά Μέσα

Ο διδάσκων/ουσα μπορεί να χρησιμοποιεί όποιο μέσο αρμόζει περισσότερο στην κάθε περίπτωση και δραστηριότητα. Η υλοποίηση του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Γαλλικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο συνδέεται ουσιαστικά με την ενίσχυση της επικοινωνιακής και της φαντασίας του εκπαιδευτικού, ώστε να αναλαμβάνει πρωτοβουλίες σχετικά με τον πειρατισμό και τις εκπαιδευτικές καινοτομίες στο πλαίσιο της παιδαγωγικής/διδασκικής πράξης και διαδικασίας.

Ως εκ τούτου, πέραν των συνήθων παιδαγωγικών μέσων, όπως κασετόφωνο, βίντεο, αφίσες, τα οποία χρησιμοποιούνται και με στόχο την αποτύπωση των δραστηριοτήτων των μαθητών/τριών, χρησιμοποιείται και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, τα μολύβια, μαρκαδόροι, μογιές, χαρτιά, χαρτόνια, κόλλα, ψαλίδι, πλαστελίνες, πηλός, αυτοκόλλητα σχήματα, χρώματα, φιγούρες, ξύλινες και πλαστικές κατασκευές, τουβλάκια, ζωάκια, παιχνίδια, επιτραπέζια παιχνίδια, ιστορίες, παραμύθια, κουτάκια, τρόφιμα, κούκλες θεάτρου, μαριονέτες, υφάσματα, κ.λπ.

Επαναλαμβάνεται ότι κάθε υλικό και παιδαγωγικό μέσο νομιμοποιεί τη χρήση του με βάση τη σκοπιμότητα και το περιεχόμενο κάθε δραστηριότητας. Επισημαίνεται και στο σημείο αυτό ότι η χρήση της μητρικής γλώσσας, όπου αυτή θεωρείται απαραίτητη, αποτελεί διευκολυντική παράμετρο επικοινωνίας για την εκμάθηση της Γαλλικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο.

##### 8. Αξιολόγηση της επίδοσης του μαθητή

##### Μέθοδοι και τεχνικές αξιολόγησης

Η ιδιαιτερότητα του αντικειμένου των ξένων γλωσσών εφιστά την προσοχή του διδάσκοντα στα παρακάτω σημεία:

Αξιολογείται κατ' αρχήν η ικανότητα επικοινωνίας και διάδρασης μέσα από επικοινωνιακές καταστάσεις και όχι μόνο η γλωσσική ικανότητα του μαθητή/τριας.

Η αξιολόγηση της επίδοσης του μαθητή/τριας επιτυγχάνεται από την οργανωμένη και συστηματική παρατήρηση της ενεργού συμμετοχής του/της στην καθημερινή εργασία της τάξης, της συνολικής δραστηριότητάς του/της στο πλαίσιο του σχολείου, της προσπάθειάς του/της, του ενδιαφέροντος που επιδεικνύει, των πρωτοβουλιών που αναπτύσσει, της προόδου που σημειώνει, του βαθμού συνεργασίας και επικοινωνίας.

Με τον τρόπο αυτό αξιολογείται η ικανότητα κατανόησης και (ανα)παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου, ο βαθμός πρόσκτησης του λεξιλογίου και των μορφοοσυντακτικών φαινομένων.

Η αξιολόγηση της ικανότητας κατανόησης και παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου επιτυγχάνεται μέσα από δραστηριότητες επικοινωνιακές, διαδραστικές, παιγνιώδεις, (δραματοποίηση, παιχνίδια ρόλων, σχέδια εργασίας...).

##### Εναλλακτικοί τρόποι αξιολόγησης

Με τους εναλλακτικούς τρόπους αξιολόγησης ελέγχονται οι διαδικασίες κατάκτησης και διαχείρισης της



γνώσης, δηλαδή ο βαθμός χρησιμοποίησης και εφαρμογής των όσων έχουν μάθει οι μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια της διδακτικής πράξης.

Αξιολόγηση βάσει φακέλου (Portfolio assessment)

Αξιολογείται η πρόοδος του μαθητή μέσα από διάφορες εργασίες ατομικές ή συλλογικές.

Στην αρχή κάθε σχολικής χρονιάς ο διδάσκων/ουσα σε συνεργασία με τους μαθητές/τριες συναποφασίζει τα περιεχόμενα του φακέλου.

Portfolio Γλωσσών

Με το Portfolio Γλωσσών ο μαθητής/τρια μετέχει ενεργά στην αξιολόγηση και διαχείριση της μαθησιακής του/της πορείας. Θέτει στόχους, προτεραιότητες, καταγράφει την εξέλιξη της μάθησής του/της μέσα από την απόκτηση επικοινωνιακών δεξιοτήτων και πολιτισμικών εμπειριών.

Επειδή η αξιολόγηση του μαθητή αποτελεί συνεχή διαδικασία και οργανικό στοιχείο της διδακτικής πράξης, ο διδάσκων/ουσα οφείλει να εντάσσει σε αυτή τρόπους ετεροαξιολόγησης και συναξιολόγησης ανά ζεύγη ή ομάδες που βοηθούν το μαθητή/τρια να αναπτύξει τρόπους αυτοαξιολόγησης με απώτερο στόχο την αυτόνομη μάθηση.