



ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΓΑΛΛΙΚΗΣ ΩΣ  
ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Διπλωματική Εργασία

« Adolescence et participation scolaire : Proposition et exploitation de  
quelques stratégies afin d’augmenter la motivation en classe pour  
l’apprentissage du FLE »

Ντυσνίκου Αντιγόνη

ΑΜ 514843

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Πλιάκα Κωνσταντίνα

Πάτρα, Ιανουάριος 2023

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας (Ντυσνίκου Αντιγόνη) που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.





« Adolescence et participation scolaire : Proposition et exploitation de  
quelques stratégies afin d'augmenter la motivation en classe pour  
l'apprentissage du FLE »

Ντυσνίκου Αντιγόνη

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Πλιάκα Κωνσταντίνα

Κατσαντώνη Μαρία

«ΣΕΠ ΕΑΠ»

«Αναπληρώτρια Καθηγήτρια ΕΑΠ»

Πάτρα, Ιανουάριος 2023

*À mes chers parents, Ioanna et Andreas, qui m'ont donné beaucoup d'amour et de soutien ainsi qu'à mon mari, Alexandros, qui m'aide à devenir la meilleure version de moi-même.*

## REMERCIEMENTS

Je voudrais adresser mes remerciements à toutes les personnes qui m'ont aidée dans la réalisation de ce mémoire.

Dans un premier temps, j'aimerais adresser mes sincères remerciements -du fond du cœur- à la directrice de mon mémoire, Madame Pliaka Konstantina. Je tiens également à lui exprimer ma gratitude pour son soutien, sa disponibilité, ses connaissances et la relation de confiance que nous avons établie tout au long de la rédaction de ce mémoire.

Je remercie aussi vivement, Madame Katsantoni Maria -membre du jury- pour son aide précieuse et ses judicieux conseils.

Je tiens également à remercier les professeurs de FLE qui ont participé à mon questionnaire et ont ainsi contribué à la réalisation de la recherche.

De plus je suis reconnaissante à mes chers parents et mon tendre mari qui ont toujours été là pour moi. Leur soutien inconditionnel et leurs encouragements m'ont donné la force et le courage pour affronter les obstacles survenus lors de la réalisation de ce travail.

Enfin, je tiens à remercier mes précieux amis et collègues pour le soutien psychologique et moral qu'ils m'ont apporté.

## RÉSUMÉ

La motivation ou en d'autres termes le désir et le besoin d'apprendre de l'individu est l'un des problèmes permanents en éducation car il est inextricablement lié à la réussite scolaire. Le souci de chaque enseignant est de trouver des stratégies appropriées, qu'il utilisera pour stimuler l'intérêt de l'élève. D'autre part, la motivation d'un apprenant se définit aussi par lui, c'est-à-dire par l'image qu'il a de lui-même et du cours. Par conséquent, la motivation est influencée par de nombreux facteurs : l'enseignant, les moyens et les méthodes qu'il choisit d'utiliser, et l'élève lui-même. Le but de cette recherche est d'étudier la motivation et de mettre en évidence les stratégies grâce auxquelles le cours de français - au collège et au lycée - peut devenir plus agréable pour les élèves. Plus précisément, à travers la recherche que nous mènerons, nous espérons découvrir des outils et des stratégies qui stimulent l'intérêt des élèves et qui optimisent le processus d'enseignement du français langue étrangère en le rendant plus agréable et efficace. De plus, nous cherchons à valoriser l'opinion des enseignants en mettant en évidence leur choix - à travers un questionnaire - sur le thème de la motivation scolaire et les outils qu'ils utilisent. Enfin, nous proposerons une série d'activités destinées aux collégiens et lycéens visant à accroître la motivation.

**Mots clés :** motivation, adolescents, stratégies d'enseignement, outils d'enseignement, français langue étrangère, collège, lycée, activités, pédagogie du projet

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το κίνητρο ή με άλλα λόγια η επιθυμία και η ανάγκη του ατόμου για μάθηση είναι ένα από τα πιο διαχρονικά ζητήματα στην εκπαίδευση, καθώς είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με την ακαδημαϊκή/σχολική επιτυχία. Μέλημα κάθε εκπαιδευτικού είναι η εύρεση κατάλληλων στρατηγικών, τις οποίες θα αξιοποιήσει για να κεντρίσει το ενδιαφέρον του μαθητή. Από την άλλη, το κίνητρο ενός μαθητή ορίζεται και από τον ίδιο, δηλαδή από την εικόνα που έχει εκείνος για τον εαυτό του και το μάθημα. Κατά συνέπεια, το κίνητρο επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες : από τον εκπαιδευτικό, τα μέσα και τις μεθόδους που επιλέγει να αξιοποιήσει καθώς και από τον ίδιο τον μαθητή. Σκοπός της συγκεκριμένης έρευνας είναι η μελέτη του κινήτρου και η ανάδειξη των στρατηγικών χάρη στις οποίες το μάθημα των γαλλικών -στο γυμνάσιο και στο λύκειο- μπορεί να γίνει πιο ευχάριστο για τους μαθητές. Πιο συγκεκριμένα, μέσω της έρευνας που θα διεξάγουμε, προσδοκούμε να ανακαλύψουμε τα εργαλεία και τις στρατηγικές που διεγείρουν το ενδιαφέρον των μαθητών και οδηγούν σε μια βελτιστοποιημένη διδακτική διαδικασία. Επιπλέον, επιδιώκουμε να αναδείξουμε τη γνώμη των καθηγητών -μέσω ερωτηματολογίου- σχετικά με το θέμα του σχολικού κινήτρου και των εργαλείων που αξιοποιούν. Τέλος, θα προτείνουμε μια σειρά δραστηριοτήτων οι οποίες απευθύνονται σε μαθητές γυμνασίου και λυκείου και έχουν ως στόχο την αύξηση του κινήτρου.

**Λέξεις – κλειδιά:** κίνητρο, έφηβοι, διδακτικές στρατηγικές, εργαλεία διδασκαλίας, γαλλικά ως ξένη γλώσσα, γυμνάσιο, λύκειο, δραστηριότητες, ερευνητικά διδακτικά σχέδια

## SOMMAIRE

REMERCIEMENTS.....	4
RÉSUMÉ .....	5
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	6
ABRÉVIATIONS ET ACRONYMES .....	8
INTRODUCTION.....	9
PROBLÉMATIQUE ET JUSTIFICATION DU CHOIX DU SUJET.....	10
OBJECTIFS ET HYPOTHÈSES DE DÉPART.....	13
PARTIE THÉORIQUE.....	15
CHAPITRE 1 : La motivation.....	15
CHAPITRE 2 : Stratégies, approches et outils pour susciter la motivation scolaire chez les adolescents .....	31
PARTIE PRATIQUE II : Enquête de terrain, étapes, analyse et données recueillies.....	40
1. Définition de la recherche .....	40
2. L'outil de recherche : Le questionnaire.....	41
3. Présentation et analyse des données recueillies.....	42
4. La synthèse des données recueillies .....	55
PARTIE PRATIQUE III : PARTIE CRÉATIVE.....	56
1. Mise en œuvre d'un projet pédagogique pour le secondaire.....	56
2. Mise en œuvre d'un projet pédagogique pour le lycée .....	76
CONCLUSION.....	93
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	95
SITOGRAPHIE.....	101
ANNEXES.....	101
ATTESTATION	
D'AUTHENTICITÉ.....	144

## **ABRÉVIATIONS ET ACRONYMES**

CECRL : Cadre Européen Commun de Référence pour les langues

FLE : Français Langue Étrangère

TICE : Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement

ΕΠΣ ΞΓ : Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών Ξένων Γλωσσών

ΚΓΡ : Κρατικό Πιστοποιητικό Γλωσσομάθειας

LV2 : Langue Vivante 2

## INTRODUCTION

Supposons que nous posions la question suivante aux enseignants : « Si vous aviez une baguette magique, que changeriez-vous dans votre classe ? » Il est vrai que les réponses varieraient, mais une partie importante de ces réponses concernerait peut-être la motivation scolaire. En général, la motivation est la force motrice derrière nos actions et nos comportements. Bien qu'elle touche tous les domaines de notre vie -pour les besoins de cette étude- nous porterons notre attention sur l'éducation où son apport est particulièrement utile au cours du processus éducatif. Dans le cadre scolaire, quel enseignant n'aimerait-il pas avoir affaire à des élèves motivés qui sont activement et consciemment impliqués dans le processus d'apprentissage ? Cuq (2003 : 171) note qu'en ce qui concerne l'apprentissage, « la motivation joue un grand rôle et [qu'] elle détermine la mise en route, la vigueur ou l'orientation des conduites ou des activités cognitives et fixe la valeur conférée aux divers éléments de l'environnement ». Selon un proverbe chinois « Dis-moi et j'oublie, montre-moi et je me souviens, implique-moi et je comprends<sup>1</sup> ».

En effet, lorsque l'élève participe activement à la leçon, il contribue de manière significative à la création d'une atmosphère bienfaisante et constructive dans la salle de classe ce qui conduit ce même élève à la réussite scolaire. D'autre part, si nous posons la même question aux apprenants, « Si vous aviez une baguette magique, que changeriez-vous dans votre classe ? », certaines des réponses que nous obtiendrions seraient les suivantes : « Je voudrais moins d'exercices », « J'aimerais que mon professeur soit absent en congé pour que nous puissions manquer le cours », etc. Apparemment, les élèves s'ennuient. Viau (2004 : 11) cite que même « Darwin (1958) affirme dans son autobiographie qu'il avait trouvé ses études de premier cycle à l'Université de Cambridge d'un ennui total à un point tel, qu'il allait à la chasse plutôt que de suivre ses cours. »

Cette condition s'aggrave pendant l'adolescence et la préadolescence et parfois même les enseignants sont découragés et risquent d'en faire partie du problème et d'aggraver la situation par leur attitude. Ainsi, afin d'améliorer le processus d'enseignement à leur profit ainsi qu'au profit de leurs élèves, les enseignants sont invités à découvrir et à mettre en œuvre des stratégies qui stimuleront l'intérêt et la motivation des élèves.

Ce mémoire intitulé *Adolescence et participation scolaire : Proposition et exploitation de quelques stratégies afin d'augmenter la motivation en classe pour l'apprentissage du français langue étrangère* met l'accent sur les stratégies de motivation dans le contexte scolaire grec et plus précisément dans l'enseignement du français langue étrangère au collège (désormais FLE). Cette étude est donc divisée en trois parties. Dans un premier temps -après avoir défini le problème et justifié le choix du sujet- nous présenterons nos objectifs et hypothèses concernant la motivation scolaire à l'adolescence. Dans un second temps, nous passerons à la

---

<sup>1</sup> <https://www.grainesdepaix.org/fr/ressources/sinspirer/proverbes/dis-moi-et-jaoublie-montre-moi-et-je-me-souviens>



partie théorique qui comprend des concepts et des théories particulièrement importants pour la conduite de la recherche. Nous définirons donc la motivation et en exposerons une typologie. De plus, nous présenterons en détail la dynamique motivationnelle de Rolland Viau. Nous analyserons aussi comment la motivation est influencée par des facteurs psychologiques et examinerons les théories suivantes : « L'illusion d'incompétence, les buts d'accomplissement, la théorie de l'autodétermination ». Ensuite, nous étudierons la motivation à l'adolescence. Puis, nous présenterons la contribution des TICE, de l'approche interactionnelle et de la pédagogie de projet à l'activation de la motivation scolaire des adolescents. Nous compléterons le premier chapitre en analysant l'enseignement du français langue étrangère (FLE) en Grèce et plus précisément au collège et au lycée. Le deuxième chapitre sera consacré aux stratégies, approches et outils qui peuvent augmenter la motivation scolaire des adolescents. Plus spécifiquement, nous ferons référence aux supports et aux ressources numériques que les enseignants disposent, à l'approche socio-interactionnelle, à l'autonomie des élèves, ainsi qu'aux activités ludiques qui ne nécessitent ni préparation ni supports.

La seconde partie du mémoire porte sur la recherche. Nous nous référerons à l'outil de recherche que nous avons choisi d'utiliser, c'est-à-dire le questionnaire, nous analyserons les données que nous avons recueillies et synthétiserons les résultats.

La troisième et dernière partie du mémoire est la partie créative. Dans cette partie nous proposerons des projets pédagogiques dédiés aux collégiens et lycéens. Ce sont des projets qui utilisent les stratégies, les approches et les outils mentionnés dans la deuxième partie du travail et visent à augmenter la motivation des adolescents.

## **PROBLÉMATIQUE ET JUSTIFICATION DU CHOIX DU SUJET**

Le souci de tout enseignant est de susciter l'intérêt et la motivation de ses élèves dans le but de rendre le cours plus efficace car selon Wang, Haertel et Walberg (1993 : 367), « afin d'apprendre, il faut pouvoir et il faut vouloir ». Comme « pouvoir », on définit les bonnes stratégies tandis que comme « volonté », on définit la motivation. Cependant, cela n'est pas toujours possible car les élèves -surtout à l'adolescence- manifestent un manque de motivation et de volonté vis-à-vis de l'acquisition de nouvelles connaissances dans la seconde langue étrangère. Plus précisément, divers facteurs tels que la difficulté d'apprendre le français ainsi que « le stéréotype » lié à la faible qualité du matériel, de l'équipement, l'usage limité des médias, des outils disqualifient l'enseignement dans les écoles grecques et poussent souvent les élèves à la démotivation. Même le Ministère de l'Éducation en Grèce reconnaît que « les problèmes se concentrent sur le manque de continuité et l'absence de rapport et de contiguïté entre les niveaux et le matériel pédagogique, sur la dévalorisation du cours au collège avec peu d'heures d'enseignement, sur l'absence d'un programme pour les niveaux de langue, sur le manque de formation adéquate des professeurs de langues étrangères, sur le manque d'ateliers

TICE au primaire où la connaissance de l'utilisation des nouvelles technologies n'est pas obligatoire<sup>2</sup>. » [notre traduction].

A part ces facteurs liés aux établissements scolaires, il faut tenir compte de la psychologie fragile des adolescents : ils sont souvent confrontés à une variété d'émotions qui peuvent affecter leur comportement et leur motivation. Certains des facteurs qui peuvent affecter la motivation des adolescents concernent en une certaine difficulté dans l'apprentissage du français comme la difficulté de la langue française par rapport à leur langue maternelle, leur emploi du temps chargé, le manque d'outils d'apprentissage appropriés (par exemple les médias numériques), le manque d'objectifs d'apprentissage clairs et précis de la part des enseignants, sans omettre la conviction des adolescents qu'ils ne sont pas compris par les autres et que leurs besoins ne sont pas satisfaits, c'est-à-dire les désirs contradictoires des élèves et de leurs parents, le manque de confiance en soi des adolescents, etc. Selon Galand (2006 : 6), une série d'études ont été menées dans le but d'étudier la motivation des élèves à l'école primaire et au collège des études qui indiquent que « la motivation scolaire des élèves a tendance à diminuer au fil de l'avancée dans la scolarité ». Cette baisse graduelle de la motivation affecte l'apprentissage de la langue étrangère, en l'occurrence le français et très souvent conduit les adolescents à abandonner l'apprentissage du français (absentéisme, décrochage). Nous en concluons donc que dans les classes du collège peuplées par des adolescents, le défi de la motivation devient de plus en plus difficile à relever.

En outre, la pandémie de coronavirus (SARS-CoV-2) a aggravé la situation et a éloigné les élèves du processus éducatif. C'est un fait que pour la plupart des adolescents, la fréquentation et l'interaction avec leurs amis sont particulièrement importantes. Pendant la pandémie, les adolescents se sont éloignés du milieu scolaire, vecteur de socialisation et d'interaction. L'isolement, le stress et la peur qui régnaient durant cette période affectaient la psychologie des adolescents et par conséquent réduisaient leur motivation. Plus spécifiquement, une étude réalisée par l'Université de Sherbrooke en avril 2020 au Canada auprès de 1 251 élèves de 12 à 17 ans a conduit à des conclusions variables sur le bien-être des adolescents durant la pandémie :

- environ le tiers présente une détresse très élevée
- environ le tiers présente un certain bien-être
- les autres présentent un niveau légèrement élevé de détresse (Réseau réussite à Montréal, 2020)

---

<sup>2</sup> Τα προβλήματα εστιάζονται στην έλλειψη συνέχειας ανάμεσα στις βαθμίδες και το εκπαιδευτικό υλικό, στην απαξίωση του μαθήματος στο Γυμνάσιο με λίγες ώρες διδασκαλίας, στην έλλειψη προγράμματος σπουδών για επίπεδα γλωσσομάθειας, στην έλλειψη κατάλληλης επιμόρφωσης των καθηγητών ξένων γλωσσών, στην έλλειψη εργαστηρίων ΤΠΕ στο Δημοτικό όπου η γνώση της χρήσης νέων τεχνολογιών δεν είναι υποχρεωτική. (<https://www.minedu.gov.gr/aei-9/nomothesia-aei/298-uncategorised/402-apo-to-simera-sto-neo-sxoleio-me-prota-ton-mathiti?showall=1>)

Selon la même étude, les élèves qui ont subi un stress accru pendant la pandémie « consacrent moins de temps à leurs travaux scolaires et adoptent des stratégies adaptatives pouvant avoir des effets négatifs à long terme telles le déni et le blâme ». Dans l'extrait issu de la deuxième édition de la série documentaire « Surmonter la COVID-19 » produite par UNICEF une jeune fille, Sofia de Uruguay, partage ses sentiments sur l'éducation pendant la pandémie :

D'après mon expérience, apprendre pendant la pandémie a engendré une grande perte d'intérêt, qui s'explique peut-être par le fait d'étudier à distance ou par le mélange entre enseignement en ligne et en classe [...]. Nous avons ressenti de la frustration, de l'anxiété et de la panique, nous n'avions plus envie d'aller à l'école, et tout cela a eu de grandes répercussions sur notre santé mentale.

C'est vrai que la COVID-19 a mis en lumière l'ampleur du problème et la gravité d'une crise, celle de la santé mentale ainsi que le manque de motivation scolaire chez les jeunes élèves. De plus, la pandémie a entraîné -dans certains cas- des inégalités sociales car tous les adolescents n'avaient pas les mêmes moyens pour poursuivre leur scolarité. Nous constatons alors une pénurie des moyens d'équipement. L'ordinateur, la connexion Internet, le microphone, la caméra et l'imprimante étaient désormais des outils essentiels pour le suivi des cours et l'interaction avec d'autres personnes. Comme ce confinement était inattendu, toutes les familles n'étaient pas correctement préparées, de sorte que certains élèves ne disposaient pas de l'équipement nécessaire. Selon une autre étude -plus récente- menée par l'Université de Sherbrooke en janvier 2021 au Québec, sur l'engagement de 11.908 élèves âgés de 12 à 17 ans, « 19 % des élèves du secondaire rapportent un attrait pour l'école plus faible » et « 32 % des élèves qui évaluent avoir un état de santé mental « passable ou mauvais » indiquent avoir un attrait pour l'école plus faible ». De plus, en ce qui concerne le sentiment de compétence des élèves pendant la pandémie, « les données préliminaires d'une étude réalisée en juin 2020 auprès de 300 élèves de 15 à 18 ans dans la région de Québec laissent entrevoir une diminution du sentiment de compétence chez les élèves en ce qui a trait aux apprentissages en ligne » (Réseau réussite à Montréal, 2021).

Compte tenu des études ci-dessus, nous comprenons que la motivation des adolescents était très affectée par la pandémie menaçant pour ainsi dire la vie scolaire et son efficacité. Si nous nous focalisons sur la réalité grecque, nous pouvons donc comprendre à quel point il est difficile pour un adolescent grec -sous ces conditions- de faire face à l'apprentissage d'une deuxième langue étrangère, comme c'est le cas du français. L'apprenant devra maîtriser ses éventuelles transitions psychologiques mais aussi il doit faire face à un apprentissage à distance qui jusqu'à récemment était peu pratiqué dans notre pays et donc méconnu des élèves. Ainsi, de nos jours, les enseignants et les élèves sont appelés massivement à y participer impérativement pour améliorer au maximum le processus éducatif et rattraper le temps perdu à cause de la pandémie car cette discontinuité dans l'enseignement peut nuire à la motivation et à la performance des élèves.

Il est donc clair que l'existence et le maintien de la motivation des élèves dans l'apprentissage d'une deuxième langue étrangère (classe de FLE) est un défi exigeant face aux conditions

formées par la pandémie mais aussi aux exigences de l'apprentissage et de la scolarité. Pour cette raison, dans cette recherche, nous allons d'abord tenter d'appréhender la motivation et par la suite nous allons examiner la motivation dans l'apprentissage du FLE chez les jeunes adolescents après la pandémie. De plus, nous allons étudier les stratégies d'apprentissage et les outils d'enseignement qui peuvent activer la motivation des adolescents afin de réaliser un cours plus efficace et agréable. Ce sujet a été choisi car le manque de motivation est un obstacle intemporel et permanent dans l'éducation. De plus, de nombreux élèves commencent à apprendre la deuxième langue étrangère à un âge avancé, c'est-à-dire dans la préadolescence et l'adolescence et donc cela peut signifier qu'à cet âge le problème s'aggrave. Nous espérons donc que les résultats de cette recherche serviront comme point d'appui aux professeurs de français qui enseignent la langue aux adolescents.

## **OBJECTIFS ET HYPOTHÈSES DE DÉPART**

Notre première hypothèse vise à appréhender l'ennui à l'école et à réfléchir sur les causes primordiales et ses conséquences sur le processus d'apprentissage du français. L'ennui à l'école reste un des principaux problèmes des élèves. Les adolescents ne trouvent pas d'intérêt au cours et font preuve d'un fort manque de motivation souvent associé à l'échec scolaire. Nous pouvons donc supposer que si nous augmentions la motivation des élèves, nous pourrions être plus facilement et efficacement conduits à la réussite scolaire. Comme nous l'avons mentionné précédemment il existe divers obstacles qui rendent le cours de français à l'école publique grecque peu attrayant ou même « ennuyant » aux yeux des élèves. D'une part, le manque d'intérêt et de motivation est renforcé par le fait que les adolescents vivent souvent des fluctuations dans leur psychologie et le fossé générationnel qui les sépare des adultes les influence énormément. D'autre part, les conditions aux écoles publiques ne favorisent pas l'élimination de l'ennui des élèves. Le nombre limité d'heures d'enseignement, le manque de moyens technologiques ainsi que l'absence d'objectifs d'apprentissage précis détournent parfois les élèves de l'apprentissage essentiel de la langue française, ce qui n'est pas le cas pour l'apprentissage de l'anglais.

Notre deuxième hypothèse traite de la mise en place d'un dispositif stratégique s'appuyant sur la pédagogie du projet, l'approche socio-interactionnelle et la perspective actionnelle, comprenant une variété et une alternance des supports, les activités ludiques sans matériel et l'usage des nouvelles technologies privilégiant l'interaction et comportant ce type de démarches et d'outils. Si nous adaptons notre cours aux besoins et aux intérêts des adolescents (variété de supports et d'outils pédagogiques, activités/tâches ludiques, utilisation d'internet, etc.), nous pourrions éventuellement augmenter leur motivation. L'approche socio-interactionnelle -par exemple- pourrait être un outil utile pour augmenter la motivation car grâce à cette approche et à l'aide de TICE, l'élève est activement impliqué dans le processus d'enseignement. Un exemple d'activité de ce type pourrait être la participation à un concours en ligne, la publication d'un article dans le journal électronique préféré d'un élève, etc. Toutes nos propositions doivent être harmonieusement adaptées aux conditions qui prévalent dans le

milieu scolaire grec, en fonction des heures d'enseignement proposées ainsi que du manuel autorisé par le ministère. Compte tenu des constatations précédentes, nous soulignons que l'objectif principal de cette recherche est de mettre en évidence les stratégies et les outils grâce auxquels la motivation des adolescents sera activée et exploitée au maximum au grand bénéfice du cours de FLE. Pour y parvenir nous allons d'abord étudier la motivation en rapport avec l'âge en question (l'adolescence), et par la suite nous allons effectuer une approche de la théorie motivationnelle en s'appuyant sur *la dynamique motivationnelle* de Rolland Viau et en déterminant quelques facteurs et théories psychologiques qui affectent la motivation à l'adolescence.

Nos objectifs consistent donc à :

1. étudier et appréhender le problème de la motivation faible chez les collégiens et les lycéens grecs face à l'apprentissage d'une deuxième langue étrangère, en l'occurrence le français.
2. élaborer et expérimenter un certain nombre de stratégies sous le prisme de l'approche socio-interactionnelle -en contexte scolaire précis- qui pourraient contribuer au renforcement de cette motivation et à un apprentissage efficace.

## PARTIE THÉORIQUE

Dans cette première partie, nous étudierons en profondeur les définitions et les théories liées à la motivation ainsi qu'à la psychologie de l'adolescent. Il est certain que si nous comprenons ce qu'est la motivation et comment elle est affectée pendant l'adolescence, nous serons mieux en mesure d'intervenir et de créer des conditions d'enseignement favorables. Nous ferons également référence aux approches et aux stratégies favorisant la motivation scolaire des élèves.

### 1.1 CHAPITRE 1 : La motivation

#### 1.1.1 Définition de la motivation

En effectuant une recherche dans différents dictionnaires, nous y trouverons différentes définitions de la motivation. Il est vrai que la définition de cette notion n'est pas tout à fait claire et facile à préciser si ce n'est qu'Abbe Ernst déclare que la « *Motivation est le mot fourre-tout de l'inexplicable* » (1996 : 101). Cuq (2003 :171) souligne que dans son sens le plus général, la motivation peut être définie comme « un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but ». Selon le dictionnaire numérique Larousse, la motivation est définie comme « les raisons, les intérêts, les éléments qui poussent quelqu'un dans son action/le fait pour quelqu'un d'être motivé à agir » tandis que selon le dictionnaire électronique Lintern@ute le terme de « motivation désigne un désir, une volonté ». Dans le même dictionnaire (Lintern@ute), nous pouvons trouver des mots synonymes qui enrichissent la compréhension de ce concept : « motif, inspiration, but, finalité, envie, intention, mobile, désir, énergie, engagement, raison, prétexte, volonté, considération ». Autrement dit, la motivation pourrait être une force, une volonté qui nous pousse à agir.

En ce qui concerne la motivation scolaire, Rolland Viau (1994 : 6) affirme que « la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but ». Il signale donc qu'il s'agit d'une situation dynamique dans la perspective sociocognitive car elle peut changer ou être influencée par des facteurs tels que le temps et le lieu. C'est-à-dire que la motivation n'est pas un état fixe ni une caractéristique permanente d'un individu. Il indique également que cela dépend de la perception de l'élève. L'image que l'élève a de lui-même ainsi que de son environnement affecte donc ses objectifs et son engagement à l'école.

La motivation est inextricablement liée à ce que nous sommes prêts à faire et pas nécessairement à ce que nous sommes le plus capables de faire. Ainsi l'enseignant est appelé à créer les conditions propices pour éveiller à la mobilisation de la volonté des élèves et pour y réussir il doit fixer des objectifs et planifier sa démarche.



### 1.1.2 Les types de motivation

Après avoir défini le concept de motivation, étudions maintenant quelle est sa typologie. Selon la théorie d'autodétermination de Deci et Ryan (2002) trois types de motivation prédominent. En premier lieu, la motivation « intrinsèque » concerne la curiosité et le désir de l'élève d'apprendre, de réussir. Tel qu'il ressort du mot *intrinsèque*, ce désir est interne, c'est-à-dire il est né de l'élève lui-même. Il s'agit d'un élève qui selon Viau (2004) trouve du plaisir à apprendre. De plus, comme la volonté est spontanée et volontaire nous précisons que c'est le plus haut degré d'autodétermination. En second lieu, il y a des élèves qui n'extériorisent pas cette volonté par eux-mêmes et ils ont donc besoin de facteurs externes pour se mobiliser. Il s'agit donc d'une « motivation extrinsèque ». Dans ce cas la motivation des élèves est liée à la récompense ou à la punition. Ces élèves sont souvent obligés de participer au processus d'enseignement en raison de la pression exercée par leurs parents ou leur environnement social. En dernier lieu, il existe aussi « l'amotivation » qui est caractérisée comme l'absence de motivation. Dans ce cas, les apprenants sont obligés de participer aux activités scolaires sans reconnaître quel est leur but et ce qu'ils peuvent en retirer. Naturellement, c'est le plus bas degré de l'autodétermination.

### 1.1.3 La dynamique motivationnelle de Viau (1980)

Viau (1998), dans sa tentative de décrire la dynamique motivationnelle d'un élève qui entre en contact avec une activité éducative, a créé le plan-modèle suivant (Figure 1) afin d'aider les enseignants à appréhender la motivation dans le processus d'apprentissage.

FIGURE 1: UN MODELE DE LA DYNAMIQUE MOTIVATIONNELLE

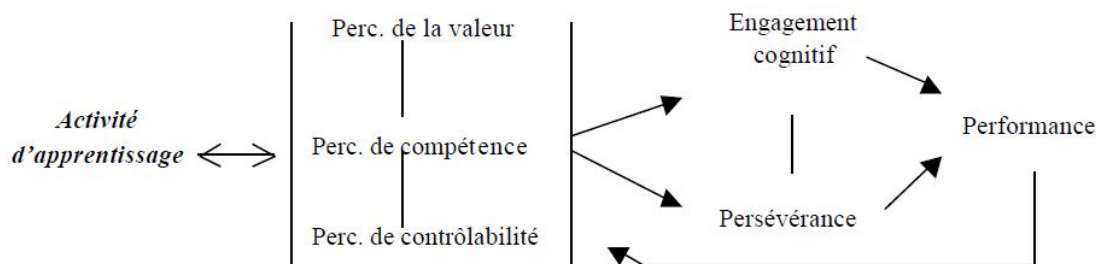


Figure 1: La Dynamique Motivationnelle (Viau et Louis, 1997, p.146) Source : Maxime Fosse. L'impact des Technologies d'Information et de Communication dans l'Enseignement sur la motivation des élèves. Éducation. 2017. ffdumas-01671678f

Selon lui, « cette dynamique prend principalement son origine dans les perceptions qu'a un élève de l'activité pédagogique qui lui est proposée » (2004 : 2). Ainsi, il met l'accent sur la perception en la divisant en trois catégories :

- *La perception de la valeur de l'activité* qui se rapporte à la manière dont un apprenant juge l'intérêt ainsi que l'utilité d'une activité en fonction de ses finalités. C'est pourquoi

il est important que le contenu des activités, leurs consignes ainsi que les objectifs soient les plus clairs et intéressants possibles.

- *La perception de sa compétence* (inspiré du « sentiment d'autoefficacité » de Bandura dans *Social Foundations of Thought and Action : A Social Cognitive Theory* en 1986) c'est-à-dire la conscience de ses propres compétences, et les capacités nécessaires pour compléter une activité avant de la commencer. Plus l'élève sent qu'il a des chances pour réussir, plus il s'engage cognitivement dans une activité.
- *La perception de la contrôlabilité* à savoir la perception qu'a l'élève du contrôle qu'il détient lors d'une activité pédagogique alors qu'il devient un acteur appelé à prendre certaines décisions.

Nous constatons qu'un élève motivé choisit *l'engagement cognitif et métacognitif* en utilisant des stratégies d'apprentissage. Par exemple : il observe, il prend des notes, il crée des associations mentales, il planifie les tâches, il se fixe des objectifs, il cherche des occasions de pratiquer le français et en général il traite les informations données, les organise et les mémorise, si nécessaire. Ces stratégies le mèneront au succès. En revanche, un élève démotivé choisira des stratégies d'évitement ayant pour effet de ne pas terminer ou de retarder la réalisation de l'activité. En ce qui concerne *la persévérance*, nous soulignons que plus la motivation est grande, plus le temps est consacré à la réalisation d'une activité et bien entendu ce temps, augmente le taux de réussite de l'élève. Alors que dans le cas contraire, l'élève se limite à faire le strict nécessaire et à consacrer le moins de temps à la réalisation de l'activité. Il s'éloigne donc de plus en plus du succès et ainsi un cercle vicieux se crée qui justifie en quelque sorte ce manque de motivation.

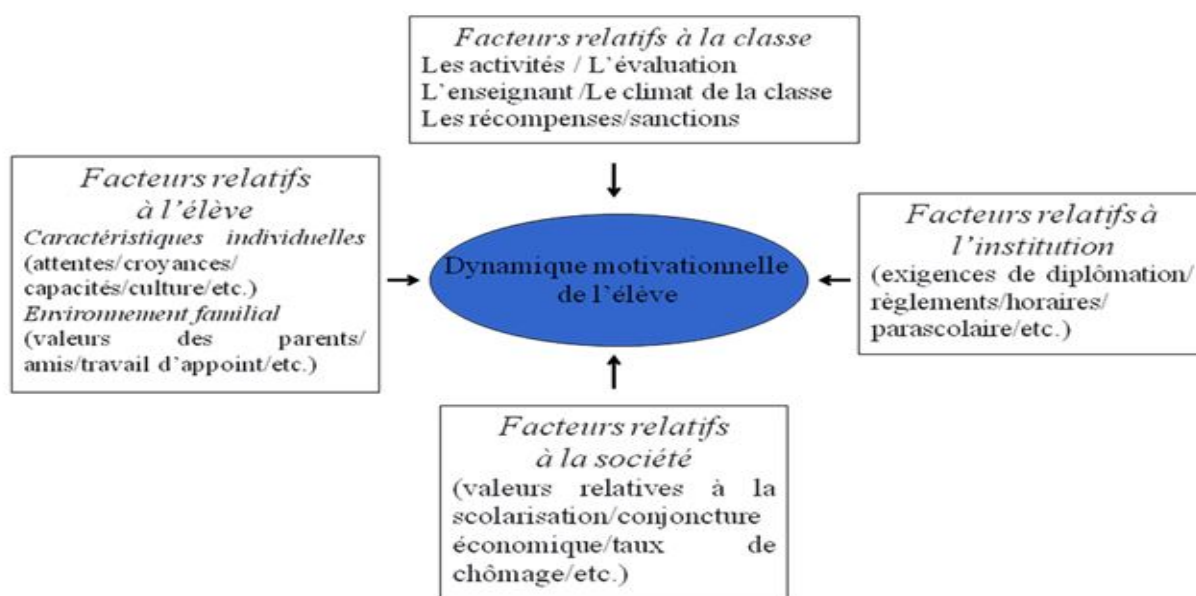
D'après Viau (2004 : 4) un élève motivé comprend l'utilité des activités proposées et se sent capable de faire face à leur réalisation. De plus il se rend compte qu'il possède une part de responsabilité dans son succès ainsi que dans son échec. Au contraire un élève démotivé ne trouve aucun intérêt et aucune utilité aux activités suggérées et de plus il peut avoir l'impression de ne pas être en mesure de mener à bien les activités. Néanmoins, il considère qu'il n'a aucune responsabilité et ce manque de contrôle lui fait croire que ni son succès ni son échec ne dépendent de lui.

Le modèle de « la dynamique motivationnelle » permet aux enseignants d'identifier les déterminants de la motivation et de comprendre comment ils affectent les comportements d'apprentissage. Cela les aide également à diagnostiquer correctement les problèmes de la motivation scolaire. En plus des avantages ci-dessus, nous pouvons cependant identifier certaines limites. Par exemple l'utilisation de ce modèle n'est pas universelle car elle ne concerne que la mise en œuvre d'une activité. Cela signifie que ce modèle ne peut pas être utile dans d'autres aspects de la motivation scolaire tels que la motivation liée à l'accomplissement des devoirs. En outre, il est important de mentionner que les facteurs émotionnels ainsi que les facteurs externes ne sont pas pris en compte dans ce modèle.

Analysons donc quels sont les facteurs qui influencent *la dynamique motivationnelle* des apprenants. Selon Viau (2004 : 5) on regroupe 4 catégories de facteurs (Figure 2) :



1. Les facteurs qui concernent la vie personnelle de l'élève (par exemple l'environnement familial ou amical)
2. Les facteurs qui sont relatifs à la société (la culture, les valeurs sociales)
3. Les facteurs liés à l'école (le règlement et l'horaire scolaire)
4. Les facteurs relatifs à la classe (le rôle de l'enseignant, les activités proposées, le climat dans la classe, l'évaluation et par conséquent les récompenses et les sanctions)



LES FACTEURS QUI INFLUENT SUR LA DYNAMIQUE MOTIVATIONNELLE DE L'ÉLÈVE

Figure 2 : Les facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle de l'élève (conférence prononcée à Luxembourg le 18 avril 2002)

A notre grand regret, nous constatons que même si la motivation est multifactorielle, l'enseignant n'a que le contrôle du facteur lié à la classe. Pour cette raison, un accent particulier doit être mis sur les cinq éléments qui sont soumis à la compétence de l'enseignant.

- Les activités

Viau (2004 : 6) met l'accent sur les activités d'apprentissage car il mentionne que dans ces activités, l'élève a un rôle de premier plan. Le type d'activité proposée affecte la perception qu'ont les élèves de la valeur de cette activité, la perception de leur compétence à réaliser l'activité ainsi que leur perception de contrôlabilité. Nous constatons donc que selon le type d'activité le pourcentage de motivation des élèves peut augmenter ou diminuer. Ainsi, d'après Stipek (1998), Paris et Turner (1994), McCombs et Pope (1994) et Brophy (1998), cités par Viau (2004 : 7-8)

« Pour qu'une activité d'apprentissage suscite la motivation des élèves, elle doit :

- être signifiante aux yeux de l'élève
- être diversifiée et s'intégrer aux autres activités
- représenter un défi pour l'élève
- avoir un caractère authentique à ses yeux
- exiger de sa part un engagement cognitif
- le responsabiliser en lui permettant de faire des choix
- lui permettre d'interagir et de collaborer avec les autres
- avoir un caractère interdisciplinaire
- comporter des consignes claires
- se dérouler sur une période de temps suffisante ».

Notre étude vise exactement à renforcer et compléter cet argument, en proposant des activités appropriées qui seront présentées en détail, grâce auxquelles la motivation des adolescents pourra être renforcée.

- L'évaluation

Comme mentionné précédemment, notre objectif est de renforcer le plaisir d'apprendre de nos élèves. Même si nous y sommes parvenus en choisissant les bons types d'activités, lorsqu'il s'agit d'évaluer les élèves, souvent cet engouement disparaît et, par conséquent, la motivation est perdue ainsi que l'implication dans le processus de l'apprentissage. D'après Fenouillet (2001 : 19) l'élève qui subit des pressions pendant l'enseignement, comme celle de l'évaluation, fait preuve d'une motivation réduite. En particulier, les élèves les plus faibles cherchent à éviter tout ce qui concerne l'apprentissage afin de ne pas être stigmatisés comme les plus faibles de la classe. De plus, lorsqu'un élève craint d'échouer, il s'abstient de s'impliquer dans le processus d'enseignement (d'être créatif et actif) il ne fait que le moindre effort, qui est absolument nécessaire. Autrement dit, les apprenants se concentrent sur le résultat négatif qu'ils pensent obtenir et non sur la joie d'apprendre quelque chose de nouveau. En conséquence, leur motivation ne concerne pas les apprentissages essentiels mais elle se focalise sur la réussite aux examens.

Néanmoins, nous pouvons modifier le processus d'évaluation afin qu'il soit l'un des outils qui favorisent la motivation scolaire des élèves. Pour y parvenir, nous devons mettre l'accent sur l'évaluation du processus d'enseignement dans son ensemble et pas seulement sur la performance des élèves. Autrement dit, il faut mettre l'accent sur la progression de l'élève et non sur les résultats. En plus il faut tenir en compte que, hormis la performance, il y a d'autres éléments qui méritent d'être évalués comme l'autonomie et la créativité de l'élève. Enfin, il est certain qu'aujourd'hui l'examen pourrait être remplacé, si possible, par des moyens d'évaluation plus créatifs et plus efficaces tels que le portfolio et l'auto-évaluation. Ainsi, les enseignants peuvent recourir à une approche évaluative multimodale.

- Les récompenses et les sanctions

Comme dans divers domaines de la vie dans celui de l'éducation où nous préparons les enfants à la vie en société, nous utilisons des récompenses ou des sanctions visant à mieux gérer en classe les comportements des apprenants. En général, selon l'approche comportementale, grâce à la récompense nous pouvons améliorer les comportements des apprenants dans le milieu scolaire.

En ce qui concerne la motivation scolaire, Viau (2004) souligne que nous pouvons récompenser nos élèves de deux manières : soit en les félicitant verbalement pour leur effort soit matériellement en leur offrant des cadeaux comme « des autocollants ». Un enseignant qui encourage ses élèves crée des bonnes conditions pour activer la motivation. Précisons cependant que cette récompense non matérielle n'a pas pour but d'acquérir de manière trompeuse la motivation des élèves. Elle pourrait se transformer en un outil de gestion de classe qui nous permette de renforcer le plaisir d'apprendre en s'appuyant sur des moyens accessibles aux élèves comme leur portable et en attirant leur intérêt par le biais du numérique : en guise d'exemple jouer à un jeu via *Kahoot!* à la fin du cours, « en les autorisant d'utiliser leurs portables » pourrait avoir des effets surprenants sur leur motivation. Nous constatons alors qu'il y a aussi un type immatériel de récompense que nous pouvons peut-être utiliser plus facilement dans une classe d'élèves adolescents.

Au contraire, la sanction a une connotation plutôt négative et par conséquent crée des émotions négatives chez les élèves. Même si de nos jours la sanction éducative, comme son nom l'indique, se fixe comme objectif la compréhension de l'erreur, et non la punition de l'élève, Viau (2004) suggère de ne pas l'utiliser car elle empêche le développement de la motivation. Plus généralement, nous pouvons signaler que la récompense et la punition sont plus appropriées chez les jeunes enfants jusqu'au début de l'adolescence où la motivation symbiotique prédomine. Comme dans la petite enfance où les enfants sont complètement dépendants de leur mère, les jeunes élèves deviennent plus tard dépendants de leurs enseignants et de leurs parents. Ainsi, à travers l'encouragement de leurs parents à recevoir de bonnes notes pour être récompensés, ils sont mobilisés et reçoivent une satisfaction de l'enseignement (Chéreau, 2018 : 38). Toutefois, il s'agit d'une satisfaction plutôt factice, puisqu'elle est liée à l'acceptation de la part de leurs parents ou de leurs enseignants.

- Le climat de la classe

Le climat qui règne dans une classe et plus particulièrement les relations qui s'y établissent entre les élèves est l'un des facteurs les plus importants pour le développement et le maintien de la motivation. Viau (2004) retient quatre conditions qui favorisent la motivation dans la classe (à part les facteurs internes à la classe, l'évaluation, les récompenses et les sanctions, les activités et l'importance du climat de la classe) :

1. Le premier concerne *le sentiment de sécurité* « l'instauration d'un cadre qui soit favorable aux élèves tant au niveau du rapport à l'apprentissage que d'autrui » (Albisetti, 2021 : 46) : comment un élève trouvera-t-il la force ou l'envie d'agir et de

s'impliquer activement dans l'apprentissage en exprimant par exemple spontanément ses idées, s'il/elle ne se sent pas membre d'un environnement protégé tant émotionnellement que physiquement ? Il nous faut donc revenir au rôle catalyseur de l'enseignant au sein du groupe classe et de son importance socio-affective qui doit s'assurer qu'aucun élève ne se moque ou ne méprise les capacités de son camarade. En revanche, il doit créer un climat de confiance afin de valoriser l'enseignement et faciliter l'apprentissage.

2. Ce sentiment que les enfants éprouvent en tant que membres d'un groupe égal, c'est *le sentiment d'appartenance* et il s'agit de la deuxième condition proposée par Viau. Comme dans la société ainsi que dans la classe quand on appartient à un groupe on a des droits mais aussi des obligations. Dans notre cas, les enfants devraient bénéficier d'un respect mutuel, d'une acceptation, d'une entraide et d'une compréhension tout en respectant de la même façon leurs camarades de classe.
3. Ensuite, la troisième condition d'un climat de motivation favorable est *la collaboration* des élèves. L'enseignant doit encourager les apprenants à interagir et à travailler en équipes et leur suggérer de travailler en équipe lorsque cela est possible. Grâce à cette collaboration, les élèves peuvent renforcer le sentiment d'unité et de la solidarité et éliminer l'élément de concurrence qui peut créer des inégalités créées par les divergences au niveau de connaissances. C'est évident que cela réduira la motivation des élèves les plus faibles.
4. En admettant donc que nos classes sont hétérogènes la quatrième condition concerne *le respect de la diversité* des élèves. Ce respect consiste à construire des passerelles entre les élèves même s'ils sont différents (le sexe, l'origine, la culture etc.) Il s'agit de « se décentrer », par rapport à leur propre cadre de référence et de se rapprocher de leurs camarades de classe créant ainsi les conditions propices au développement de la motivation.

- L'enseignant

Les relations interpersonnelles que l'enseignant entretient avec ses élèves influencent grandement leurs motivations. L'enseignant doit encourager ses élèves même lorsqu'ils échouent tout en étant disponible quand les élèves cherchent à entrer en contact avec lui. Sa bonne humeur, ses critiques bienveillantes et son rôle de « guide-mentor » et d'animateur motiveront les enfants à participer activement au cours et à demander des conseils quand ils en ont besoin. De plus, chez l'enseignant l'élève reconnaîtra la personne qui a la volonté d'apprendre et d'évoluer. De nos jours, les adolescents sont submergés par une variété de modèles qui promeuvent des valeurs telles que la célébrité, la beauté ou l'argent. Il n'est subséquemment pas déraisonnable que leur motivation soit affectée et défini par ces normes. Le modèle d'une personne qui étudie et trouve du plaisir dans l'apprentissage disparaît et pour cette raison, l'enseignant doit assumer ce rôle et devenir un modèle-mentor pour ses élèves. C'est vrai que les apprenants sont autant influencés par ses comportements que par ses discours et pourraient y trouver un modèle positif.

## 1.2 Psychologie et motivation scolaire

### 1.2.1 L'illusion d'incompétence

De nombreuses études ont été menées concernant l'association de la psychologie à la motivation. Comme nous l'avons mentionné précédemment, la motivation est une condition changeante et peut donc être influencée par la psychologie de l'apprenant. Selon l'étude de Thérèse Bouffard, Carole Vezeau, Roch Chouinard et Geneviève Marcotte (2006), l'illusion d'incompétence est liée à la démotivation. Il s'agit d'une vision faussée de compétences de la part des élèves. Bien que ce phénomène soit plus courant au primaire, il peut survenir à tous les âges et surtout à l'adolescence où la confiance en soi des adolescents est souvent faible. En d'autres termes, il y a des apprenants qui, tout en ayant les compétences nécessaires, ne croient pas en eux-mêmes. Ces élèves ont le sentiment que leurs parents ne les considèrent pas suffisamment capables et donc leur estime de soi est affectée négativement car en même temps ils connaissent une baisse de leur performance scolaire (une sous-performance scolaire). De plus, cette vision négative chez l'enfant qui se sent incompétent entraîne une baisse de l'engagement dans la classe, influence négativement la persévérance et rend les élèves plus démotivés et moins intéressés par le cours.

### 1.2.2 Les buts d'accomplissement

Selon l'étude de Céline Darnon, Céline Buchs et Fabrizio Butera (2005 :107) un autre facteur qui peut affecter la motivation concerne « les buts d'accomplissement ». Cette théorie se concentre sur les buts que les apprenants se fixent pour accomplir une tâche. Pendant l'engagement d'une tâche, il y a des élèves qui sont moins impliqués dans la tâche et d'autres qui sont plus impliqués. Autrement dit, les apprenants qui acquièrent un sentiment de compétence grâce à l'amélioration de la maîtrise personnelle sont considérés comme impliqués dans la tâche, tandis que les apprenants qui acquièrent un sentiment de compétence en démontrant une performance supérieure par rapport aux autres sont considérés comme étant impliqués dans « l'ego ». Ce sont donc les deux types de buts : les buts de maîtrise -aussi appelés *buts d'apprentissage* (Dweck, 1986, 1992), ou *buts d'implication dans la tâche* (Nicholls, 1984) et les buts de performance -aussi appelés *buts d'implication de l'ego* (Nicholls, 1984) ou *buts de compétences relatives* (Butler, 1992 ; Urdan, 1997). D'une part, dans les buts de maîtrise, l'apprenant a pour but d'assimiler et de perfectionner la matière et son progrès est donc personnel. D'autre part, les buts de performance visent à démontrer les compétences de l'élève vis-à-vis d'autres élèves afin de démontrer leur supériorité et de confirmer leur intelligence. Naturellement, les buts de maîtrise -qui sont liés à l'envie d'apprendre et ainsi à une étude profonde- sont plus propices à la performance scolaire et plus particulièrement, ils favorisent la motivation intrinsèque des élèves car ils sont « autoréférencés ». Quant aux buts

de performance, les opinions divergent sur leur effet positif sur la motivation puisque l'élève opte pour une étude superficielle afin d'impressionner les autres et recevoir une récompense. Plus précisément, d'après Harwood (2008 : 17) les buts de maîtrise « sont associés aux résultats cognitifs, affectifs et comportementaux positifs au niveau individuel, tandis que les buts de performance sont associés à des résultats neutres ou moins optimaux, en particulier lorsque les perceptions de compétence sont faibles ou ne s'accompagnent pas d'objectifs basés sur des tâches<sup>3</sup> » (notre traduction).

### **1.2.3 La théorie de l'autodétermination**

La théorie de l'autodétermination se concentre sur la forme de la motivation et non sur sa quantité. Elle repose sur trois besoins psychologiques de l'individu qui visent sa prospérité, son développement et son bien-être. Le premier besoin concerne l'autonomie de l'individu, c'est-à-dire sa capacité à agir librement et à être lui-même responsable de ses choix. Le deuxième besoin concerne la compétence, c'est-à-dire la capacité de l'individu à percevoir que son interaction avec l'environnement a certaines conséquences. Alors que le troisième besoin est celui de l'appartenance sociale, à savoir le besoin de la personne d'appartenir à un groupe où elle se sent acceptée par les autres (Deci et Ryan, 2008). Ainsi, théoriquement, une personne qui répond à ces trois besoins est autodéterminée et motivée pour atteindre tous les succès. En d'autres termes, lorsque l'individu est intégré dans un environnement qui correspond à ses besoins, cela produit une forme de motivation positive.

### **1.2.4 La motivation à l'adolescence**

C'est un fait que la motivation est influencée pendant l'adolescence car l'adolescent a besoin de définir qui il est et quels sont ses objectifs pour la vie. Plus précisément, Levin (2000) souligne que « la tâche essentielle des adolescents est de donner une unité à leur personnalité ». Autant le jeune change, autant la nature de sa motivation change et tend à diminuer. Selon Cannard (2017), pendant l'adolescence, la formation de l'identité et la motivation de l'individu sont liées. Alors qu'un enfant s'adapte bien au système des récompenses et des bonnes notes, il développe en tant qu'adolescent d'autres besoins comme celui de la réalisation de soi. Ainsi, de la motivation symbiotique -où l'élève a besoin d'un adulte pour lui signaler ce qui a du sens pour lui- nous passons maintenant à la motivation de nature autonome où l'élève est motivé à apprendre par lui-même une fois qu'il a défini son identité et ce qui est important pour lui et par conséquent à tirer du plaisir de l'éducation. En développant des compétences qui assurent son passage à l'âge adulte, l'adolescent utilise sa

---

<sup>3</sup> « are associated with a wide range of positive cognitive, affective, and behavioral outcomes at an individual level, whereas high levels of ego orientation are associated with neutral or less optimal outcomes, particularly when perceptions of competence are low or not accompanied by task-based goals » (Harwood 2008 :17).



motivation de manière nouvelle. Il est désormais motivé lorsqu'il trouve l'apprentissage intéressant et utile. Prenons l'exemple du sport ou de l'apprentissage d'un instrument de musique. Les adolescents ont souvent une forte motivation pour pratiquer un sport ou apprendre un instrument de musique car ces activités contribuent à renforcer leur identité, leur permettent d'appartenir à un groupe de personnes et de les rendre plus attirants aux yeux de leurs pairs. C'est donc une activité qui, selon eux, a du sens et donc leur motivation monte en flèche. Ils décident alors d'apprendre, de jouer un rôle actif et de participer au processus d'enseignement, de reconnaître et de corriger leurs erreurs ainsi que de personnaliser ses connaissances sur leurs centres d'intérêt ou leur orientation professionnelle (Chéreau, 2018). De plus, à l'adolescence l'élève a déjà fait un choix par rapport au métier qu'il veut exercer. Le fait de se fixer des objectifs plus précis rend l'élève plus motivé pour les atteindre. Un adolescent qui veut devenir chanteur trouvera dans la musique sa force motivationnelle.

Cependant, à cet âge où l'élève devient progressivement indépendant, il est appelé à trouver un équilibre entre ses besoins et les devoirs imposés par ses parents. Cet état -souvent instable- affecte négativement sa motivation. L'adolescent a besoin de découvrir les différents aspects de lui-même et non d'apprendre ce que ses professeurs et ses parents lui imposent. Chéreau (2018 : 41) souligne que « le plaisir de se découvrir est plus fort que l'obligation d'apprendre à ce moment-là. ». Ainsi selon l'exemple que nous avons analysé précédemment lorsque les parents ne comprennent pas le besoin de l'adolescent d'apprendre, par exemple, un instrument de musique et ainsi l'orienter vers d'autres activités, il y a une forte rupture entre eux et la motivation est affectée. Bien entendu, il peut y avoir des motivations opposées même chez l'adolescent lui-même. Ce contraste est causé par le conflit identitaire auquel l'adolescent peut être confronté. Par exemple, un adolescent pourrait penser : « Je veux étudier le droit à l'étranger mais je ne veux pas abandonner mes amis ». Dans ce cas il est clair que l'adolescent manifeste un manque de cohérence dans son identité. Cette confusion entraîne une baisse de la motivation.

En termes de motivation dans une classe et plus spécifiquement de motivation dans l'apprentissage du français langue étrangère à l'adolescence, il y a deux éléments à considérer : le besoin d'autonomie et le besoin de compétence. En ce qui concerne le premier besoin, l'élève doit se connaître lui-même, ses intérêts et ses valeurs. Dans le second besoin le sentiment de compétence prévaut. Pour répondre à ce besoin il faut que l'élève ait confiance en soi et considérer qu'il possède les compétences nécessaires. Ainsi, un élève motivé dispose de l'autonomie nécessaire pour pouvoir apprendre et il développe à un niveau satisfaisant la conscience des compétences. En effet, même en cas d'échec, il maintient sa motivation car il sait qu'il possède les compétences et l'autonomie appropriées pour atteindre le résultat souhaité à l'avenir. Nous arrivons donc à la conclusion que l'adoption des stratégies d'apprentissage appropriées sont la clé du développement de la motivation scolaire.

### **1.3 La contribution des TICE à l'activation de la motivation scolaire des adolescents**

De nos jours, la familiarité des adolescents avec les moyens technologiques est incontestable. Plus précisément, surfer sur Internet est leur passe-temps favori puisque les adolescents effectuent désormais leurs achats en ligne, ils s'amuse en regardant des films sur des plateformes de divertissement en ligne, ils communiquent avec leurs amis sur les réseaux sociaux, ils se tiennent informés de l'actualité, etc. Leur occupation intense avec les jeux vidéo et l'utilisation d'Internet les rend *natifs numériques* car il est un fait que non seulement ils acquièrent des connaissances grâce aux moyens technologiques mais qu'ils y trouvent également du plaisir (Prensky, 2001). Ainsi, devant la domination numérique, l'intégration des TICE dans l'apprentissage apparaît comme une conséquence logique et essentielle. Nous comprenons que puisque les adolescents sont déjà familiarisés avec l'utilisation des outils numériques, si nous leur présentons certaines activités/tâches liées à l'utilisation des technologies, nous créerons un environnement attrayant et engageant pour nos élèves car ils se sentiront plus capables de réaliser l'activité. Ce sentiment donne envie aux enfants de participer aux activités spécifiques. En d'autres termes, même si certains élèves n'ont pas de connaissances suffisantes dans la partie linguistique, leurs connaissances réacquises sur le nouvel équipement technologique qui domine, les inciteraient à s'engager dans cette activité. De plus, Internet offre un large éventail de sujets. Nous pouvons donc répondre aux intérêts des collégiens, suscitant ainsi leur intérêt. Il est certain que notre motivation augmente lorsque nous traitons d'un sujet qui nous intéresse cognitivement ainsi qu'affectivement.

En plus, c'est un fait que grâce à l'utilisation des technologies, nous pouvons transmettre et publier des informations plus facilement. La publication d'articles sur Topito ou Wikipédia, par exemple, le fait qu'on peut publier et recevoir des commentaires en français favorisent l'interaction et confirment que l'internet nous met en contact direct avec des internautes du monde entier. Cela signifie que nos élèves, (à condition qu'ils soient dans un environnement sûr sous la direction et la surveillance de l'enseignant) peuvent entrer en contact avec des utilisateurs de la langue du monde entier et bien sûr avec des locuteurs natifs du français. Nos collégiens ont donc la possibilité de changer de rôle et de devenir eux-mêmes des utilisateurs de la langue. De plus, grâce à l'approche actionnelle et aux tâches basées sur la vie réelle, les apprenants peuvent entreprendre et réaliser divers projets qui peuvent ensuite être publiés sur Internet et être visibles par tous, parents et amis, ou ils peuvent même s'inspirer des créations des élèves. Cette autonomie dans la mise en œuvre du projet, le contact avec les utilisateurs du monde entier ainsi que la diffusion de leurs créations, rendent les apprenants plus responsables sur les activités à réaliser mais aussi dans leur vie quotidienne et parviennent à les motiver.

### **1.4 L'approche (inter)actionnelle**

Il est incontestable que nous apprenons une langue étrangère afin de pouvoir communiquer et agir à travers cette langue. Compte tenu de ce qui précède, actuellement, la communauté



éducative s'est tournée vers l'approche actionnelle où les tâches dominent. Selon Nunan (2004 : 4 cité par Ollivier 2012 : 4) la tâche se définit comme :

Un travail de classe qui implique les élèves dans des activités de compréhension, de manipulation et de production et d'interaction en langue cible alors que leur attention se concentre sur le sens plutôt que sur la forme. La tâche devrait aussi avoir un caractère de complétude de sorte qu'elle puisse se suffire à elle-même en tant qu'acte de communication à part entière.

Nous pouvons souligner que ce qui manque c'est l'interaction sociale. À travers l'approche sociale, l'accent est mis sur l'interaction sociale avec des personnes en dehors de la classe. Il ne suffit plus de concevoir un projet uniquement pour des raisons éducatives, mais pour être repris dans la vraie vie avec des résultats concrets. Au cœur de cette approche se trouvent des éléments tels que les intérêts des individus ainsi que les conditions et les relations interpersonnelles qui se créent au cours de cette interaction. La dimension sociale de cette approche peut être exploitée au maximum grâce à Internet. Selon Kitade (2000) cité par Ollivier (2012 : 5) la communication médiée par ordinateur (CMO) « favorise l'enseignement / apprentissage des langues étrangères à travers l'interaction et la collaboration ». L'internet, grâce à ses nombreux outils ainsi qu'aux innombrables utilisateurs à travers le monde, peut contribuer à une participation plus active des élèves et à leur interaction avec de vrais utilisateurs de la langue qui peuvent en fait être des natifs ou non. C'est comme si nous avions des invités de tout le monde dans notre classe afin de rendre la leçon plus interactive et intéressante. Nous pouvons suggérer aux apprenants de tâches de la vie réelle réalisées sur le web social pour favoriser les interactions sociales. Les élèves peuvent participer à différents sites (forums, blogues, magazines en ligne comme *Géo ado*, encyclopédies en ligne comme *Wiki*) qui les invitent à interagir. Pourquoi demander à un élève d'écrire sur son jeu vidéo préféré à un correspondant imaginaire (dont le vrai destinataire est son professeur) alors qu'il peut en réalité discuter avec d'autres internautes sur son jeu vidéo préféré dans un forum spécialement conçu ?

Les avantages d'utiliser le forum spécialement conçu et d'en discuter avec les internautes sont nombreux pour un adolescent. Tout d'abord, l'élève est fasciné par le fait qu'il n'écrit plus à son professeur car il sait bien qu'il est le destinataire permanent de chacune de ses productions, mais à une autre personne, qui a probablement le même âge et les mêmes centres d'intérêt que lui. Cela signifie qu'il ne sera plus stressé par l'évaluation ; celle-ci ne sera pas faite de manière traditionnelle par l'enseignant mais il est indirectement évalué par les internautes en l'occurrence ses camarades (il vérifie s'il est compris ou non dans leur interaction). De plus, comme il s'agit d'une condition réelle, il est clair pour l'apprenant dans chaque cas quel doit être le niveau de langue. Par exemple, il sait déjà que s'il a l'intention de s'adresser au créateur du jeu, il devra utiliser le pluriel de courtoisie (vous) alors que s'il parle de son jeu préféré à un ami, il utilisera le singulier (tu) et un vocabulaire peut-être plus courant. Cela signifie que l'élève n'a pas à faire semblant de converser avec quelqu'un et donc de choisir le niveau de langage dans chaque situation et cela lui permet de s'immerger dans l'interaction essentielle

sans arrière-pensée. Ce besoin d'interaction signifiante mène à des productions écrites et orales plus authentiques. Pour conclure, en général, c'est assez évident que cette approche considère l'élève comme un acteur social et vise à son autonomie.

## **1.5 La pédagogie de projet**

Raynal, Le Méhauté, Angoulvant et Ferguson, (2008 : 54) définissent le projet comme « une conduite finalisée et structurée pour mieux servir une cause établie en toute liberté. Il requiert anticipation et engagement ». La pédagogie de projet est une méthode d'enseignement basée sur le projet où le protagoniste du processus didactique est l'élève ainsi que son entourage et non pas l'enseignant. Plus précisément, Reverdy (2013 : 5) note que « la pédagogie de projet a fait passer la vision de l'école d'une approche centrée sur l'enseignant à une approche centrée sur l'élève et proche de leur vie quotidienne ». Tandis que selon Perrenoud (1999), une démarche de projet est un engagement collectif assumé et dirigé par le groupe-classe. C'est à dire que le rôle de l'enseignant est celui de l'animateur/facilitateur d'apprentissage et non celui qui juste prend les décisions et exerce le pouvoir dans la salle de classe. Plus précisément, l'enseignant doit accompagner et guider les élèves adolescents dans le processus d'enseignement en leur fournissant son aide et les ressources nécessaires. En outre, le soutien de l'enseignant joue un rôle important dans l'augmentation de la motivation. En d'autres termes, l'enseignant doit être plus à l'écoute des besoins des élèves et moins dans le contrôle de leurs connaissances.

Le but de cette pédagogie est d'utiliser la curiosité, l'implication et la motivation de l'élève pour le conduire à un produit final. Selon Blumenfeld *et al.* (1991), cité par Reverdy (2013 : 5) deux éléments fondamentaux sont à retenir dans ce type d'apprentissage : « un problème ou une question doit servir de fil directeur aux activités réalisées dans le projet, et ces activités doivent aboutir à un produit final qui apporte la solution au problème. » Plus précisément, à travers un projet nous invitons l'élève à devenir acteur et à suivre un processus dans un temps précis afin d'atteindre les objectifs que nous nous sommes fixés ensemble. De plus, il est particulièrement important que les élèves choisissent eux-mêmes le sujet du projet car selon Reverdy (2013 : 10) « la source de motivation, qui est d'autant plus forte si l'élève choisit lui-même son projet est le caractère authentique, réel des projets ». En d'autres termes, l'élève agit et accumule progressivement des connaissances, mettant ainsi en œuvre le produit final qui doit être visible dès le début du projet. Selon Bordallo et Ginestet (1993 : 7), « la pédagogie du projet part du principe suivant : c'est en agissant que l'élève se construit ». Nous pourrions caractériser donc la pédagogie du projet comme un enseignement qui s'acquiert par la pratique. Grâce au produit final, le processus d'enseignement acquiert un sens et une valeur comme l'élève doit atteindre un objectif. Idéalement, ce produit final ressemble à une action faite par l'élève aussi en dehors de la classe (par exemple : organiser un dîner pour ses amis). En d'autres termes, un projet s'inspire d'actions quotidiennes. Il s'agit donc d'une action sociale dont le sens est facilement compris par les élèves. Perrenoud (1999 : 3) souligne que l'un des objectifs de la démarche de projet c'est : « donner à voir des pratiques sociales qui accroissent le sens des savoirs et des

apprentissages scolaires ». En d'autres termes, un projet s'inspire d'actions quotidiennes. Par exemple, si nous avons besoin de réaliser un film dans le cadre d'un projet, les élèves pourront s'impliquer dans toutes les étapes nécessaires en vue d'un résultat final, c'est-à-dire le film. À travers ce processus, ils se rendront compte qu'il est nécessaire de partager les tâches et de coopérer en organisant tous les détails. La collecte des informations nécessaires, l'écriture du scénario du film, la réalisation, l'utilisation des supports numériques appropriés ainsi que d'autres activités seront nécessaires à la réalisation du film. Ces actions ont donc un sens. Ce ne sont pas seulement les étapes du processus d'enseignement. Ce sont des outils pour la mise en œuvre du projet mais aussi pour une utilisation dans la vie quotidienne des élèves en dehors de l'école. Des outils qui seront utiles aux adolescents même dans leur vie professionnelle : un domaine qui concerne concrètement beaucoup d'adolescents, notamment au lycée. Cet impact visible -qu'un projet peut avoir- contribue à l'augmentation de motivation des élèves. Il est également important de souligner que pendant un projet, la possibilité de choix des élèves est privilégiée. Autrement dit, grâce à la longue durée du projet, l'apprenant a la possibilité de s'immerger dans un sujet -selon ses besoins- en effectuant ses recherches de la manière qu'il souhaite. À travers les projets, les adolescents ont aussi la possibilité d'utiliser la liberté qui leur est donnée, ce qui est en fait très important pour eux. Ils sont appelés à prendre des initiatives et à agir indépendamment comme ils le souhaitent. Ainsi, en plus de la possibilité de libre choix, ils ont le temps nécessaire pour choisir les stratégies appropriées qui les mèneront aux compétences visées, contrairement à un exercice courant où le temps de réaction est limité. C'est-à-dire que l'on peut apprendre par des essais et par des erreurs. De plus, le projet a une dimension collective et souvent intègre une dimension pluridisciplinaire. Cela signifie qu'un projet consiste en un ensemble de tâches -peut-être de différentes matières scolaires- dans lesquelles les élèves -en groupes- peuvent être impliqués, cependant le rôle de chaque élève peut différer selon ses capacités, ses intérêts et ses besoins. Par exemple, les élèves ayant un fort intérêt artistique peuvent contribuer davantage à cette partie du projet tandis que les élèves qui s'intéressent davantage à la technologie peuvent aider dans les questions technologiques, etc. Selon Perrenoud (2002) cité par Reverdy (2013 : 6), « une démarche de projet : induit un ensemble de tâches dans lesquelles tous les élèves peuvent - s'impliquer et jouer un rôle actif, qui peut varier en fonction de leurs moyens et intérêts ». La pédagogie de projet donc, favorise l'esprit de coopération et en même temps met chaque élève devant ses responsabilités et s'accorde à ses intérêts. En résumant, grâce aux projets, l'apprenant passe de la connaissance à l'action, c'est-à-dire qu'il existe un lien entre la théorie et la pratique. Ce lien donne du sens à l'enseignement et augmente la motivation des élèves.

## **1.6 L'enseignement du FLE au Collège et au Lycée grec**

En Grèce l'apprentissage de la LV2 commence à partir des deux classes supérieures de l'école primaire où les élèves ont la possibilité de choisir la langue qu'ils veulent apprendre (le plus souvent : le français, l'allemand ou dans certains cas l'italien). Au collège et au lycée, les élèves

ont toujours le même choix et donc la majorité des élèves déterminent la langue étrangère choisie.

D'après l'Institut pour la politique éducative « l'enseignement de la langue étrangère au collège grec est basé sur le programme d'études unifié pour les langues étrangères (ΕΠΣ ΞΓ) dans l'enseignement obligatoire (*Journal officiel* 2871 / B / 09-09-2016), dans les manuels d'enseignement en vigueur, comme dans d'autres sources d'un matériel pédagogique qui est considéré comme pertinent » (notre traduction)<sup>4</sup>.

Selon l'ΕΠΣ ΞΓ, le matériel linguistique à enseigner aux élèves de chaque classe est appuyé sur le niveau de compétence linguistique, selon l'échelle du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL), en six Niveaux Communs de Référence. Ces niveaux commencent au niveau A1 et atteignent le niveau C2 définissant ainsi les compétences exigées comme on le voit dans le tableau suivant.

Niveau CECRL	Classement
Utilisateur élémentaire (niveau introductif ou de découverte)	A1
Utilisateur élémentaire (niveau intermédiaire ou usuel)	A2
Utilisateur indépendant (niveau seuil)	B1
Utilisateur indépendant (niveau avancé ou indépendant)	B2
Utilisateur expérimenté (niveau autonome)	C1
Utilisateur expérimenté (niveau maîtrise)	C2

Au collège grec, le niveau de maîtrise de la langue française comprend les niveaux suivants :

- A1- la classe de première année du Collège
- A1 la classe de deuxième année du Collège
- A1+ la classe de troisième année du Collège

Au lycée grec, le niveau de maîtrise de la langue française comprend les niveaux suivants :

- A2 la classe de première année du Lycée
- A2+ la classe de deuxième année du Lycée

Dans un collège public, 2 heures par semaine sont consacrées à l'apprentissage du français (FLE) alors que dans certaines écoles privées 3 heures hebdomadaires sont consacrées à l'apprentissage de cette 2<sup>de</sup> langue vivante. Au lycée ces heures sont réduites à 2 heures par semaine pour la première classe et à 1 heure pour la deuxième classe alors que l'enseignement

<sup>4</sup> Η διδασκαλία της Ξένης Γλώσσας στο Γυμνάσιο βασίζεται στο Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες (ΕΠΣ-ΞΓ) στην υποχρεωτική εκπαίδευση (ΦΕΚ 2871/τ. Β' /09-09-2016), στα ισχύοντα διδακτικά εγχειρίδια, καθώς και σε άλλες πηγές σχετικού εγκεκριμένου εκπαιδευτικού υλικού.

du français n'a lieu que dans les deux premières classes du lycée selon le *Journal officiel* (ΦΕΚ 3791/Β/13- 08-2021).

Cette réduction des heures dans les classes du lycée ainsi que l'anxiété des lycéens à l'approche des examens nationaux/panhelléniques pour leur admission dans les universités, conduisent souvent au manque d'engagement dans le cours de langue française. Par ailleurs, le degré de difficulté de la langue française augmente et l'hétérogénéité du niveau des élèves est plus qu'évidente rendant ainsi les conditions de cours plus difficiles. Ainsi, nombreux sont les élèves qui choisissent de suivre des cours particuliers de français à domicile ou dans des centres privés de soutien scolaire car ils considèrent que les conditions qui prévalent à l'école publique ne sont pas favorables (salles de classe inadaptées, manque de manuels scolaires adaptés et modernes, manque de moyens technologiques, horaires restreints). D'autre part, à mesure que l'hétérogénéité au niveau des élèves augmente, les élèves qui ne suivent pas de cours particuliers éprouvent des difficultés. Ainsi l'enseignant doit trouver un équilibre afin d'augmenter la motivation de tous les élèves.

En ce qui concerne le manuel autorisé par le Ministère grec *Action. fr-gr 1et 3* (2009), le premier volume (à savoir les unités 0, 1, 2, 3) est utilisé en première année du secondaire, tandis que le second (les unités 4, 5, 6, 7) est utilisé en deuxième année du secondaire. En troisième année du secondaire aucun manuel spécifique n'est fourni -paradoxalement, il n'y a pas de deuxième volet jusqu'à ce jour- mais un matériel pédagogique « Micro-intervalle » a été proposé pour combler la lacune. Le manuel *Action. fr-gr 3* est enseigné au lycée réparti atypiquement à deux volumes : le premier volume (les unités 0, 1, 2, 3) est utilisé en première année du lycée, tandis que le reste (les unités 4, 5, 6, 7) est destiné aux élèves en deuxième année du lycée. En l'absence de continuité, ce manuel empêche donc les élèves de s'y engager car il a l'air vieux et dépassé. De plus, les exercices ont un caractère fort répétitif et banal pour les apprenants. Pour terminer, il convient de noter que les enseignants ont bien sûr le droit d'utiliser du matériel pédagogique supplémentaire en plus du manuel proposé. Plus précisément, dans les directives pédagogiques pour le cours de langue étrangère au lycée pour l'année scolaire 2022-2023 (ΦΕΚ Β'131, ΑΠΣ Γαλλικής : ΥΑ 2896/Γ2/16-08-2000) il est mentionné que « lors de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère l'accent doit être mis sur l'approche communicative, l'usage fonctionnel de la langue et sa dimension socioculturelle. A cet effet, l'utilisation d'autres sources de matériel didactique/pédagogique est également indiquée<sup>5</sup> » [notre traduction]. De plus, selon les nouveaux programmes d'études du ministère de l'éducation, l'enseignant n'organise pas son cours en fonction du matériel pédagogique mais en fonction des acquis d'apprentissage attendus. En outre, l'intersubjectivité et l'interdisciplinarité - c'est-à-dire aborder un sujet à partir de différents domaines - sont renforcées. Enfin, l'intégration des moyens numériques et technologiques dans le processus d'enseignement est plus qu'une nécessité.

---

<sup>5</sup> « κατά τη διδασκαλία/εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας πρέπει να δίνεται έμφαση στην επικοινωνιακή προσέγγιση, στη λειτουργική χρήση της γλώσσας και στην κοινωνικοπολιτισμική της διάσταση. Για το σκοπό αυτό ενδείκνυται και η χρήση άλλων πηγών διδακτικού/παιδαγωγικού υλικού. »

## **CHAPITRE 2 : Stratégies, approches et outils pour susciter la motivation scolaire chez les adolescents**

Arrivant à la fin de la partie théorique de ce mémoire, nous aimerions présenter les stratégies, les approches et les outils qui peuvent aider à maintenir ou à augmenter la motivation scolaire chez les élèves adolescents qui apprennent le français. En tous cas, le rôle de l'enseignant est d'aider les apprenants à trouver les meilleures stratégies pour les aider à apprendre de façon amusante et constructive. En tenant compte des hypothèses que nous nous sommes fixées auparavant, nous analyserons les manières dont nous pouvons amener nos élèves à la volonté de réussir une activité et à s'engager avec plaisir dans l'apprentissage de la langue française. Comme nous l'avons mentionné précédemment, à l'adolescence, l'élève est en situation de découvrir ses besoins et ses intérêts. Ces centres d'intérêt jouent un rôle prépondérant dans la vie d'un adolescent. Un enseignant qui porte attention sur les intérêts et prend en compte les besoins de l'adolescent capte plus facilement son attention. Selon Cuq (2003 : 171) « Le désir pour le savoir est bien un processus multiforme, biologique, psychique, culturel : il conduit l'apprenant à donner du sens à ce qu'il apprend, ce qui augmente en retour sa motivation ». L'utilisation d'internet et de la technologie aident l'enseignant à adapter son cours aux besoins des élèves, à renforcer leur désir d'apprendre et fournit des outils essentiels pour relever ce défi.

### **2.1 Le matériel didactique/les sources exploitables sur Internet**

L'outil numérique est désormais indispensable. Plus spécifiquement grâce à internet nous pouvons trouver du matériel pédagogique totalement adapté aux intérêts des adolescents. Ce matériel pédagogique est souvent un document authentique, à savoir un document sonore, écrit ou visuel non élaboré pour l'enseignement : un menu de restaurant, une affiche, une publicité télévisée, un billet, une chanson, un poème, une carte d'identité, une carte de visite, un article de presse, etc. C'est vrai que nous pouvons repérer un caractère multimodal chez ces documents.

Bien que l'on puisse trouver des documents authentiques dans tous les domaines de la vie, grâce à internet les professeurs et les élèves peuvent, sans même se déplacer, entrer en contact avec la réalité française. Les types mais aussi le contenu de ces documents sont nombreux et divers et comme ils n'ont pas d'objectif pédagogique déterminé, l'enseignant peut les utiliser à son gré afin de stimuler l'intérêt des élèves et de répondre à leurs besoins d'adolescents. D'après Aslim-Yetis (2010 : 3) en exploitant les documents authentiques, l'enseignant peut « compléter la leçon avec un document présentant une situation de communication réelle tout en répondant aux objectifs de la leçon ».



Ainsi, grâce à ces documents la réalité, l'actualité française ainsi que la langue « vraie » -telle qu'elle est parlée dans la rue, dans les journaux ou au cinéma- peuvent être exploitées dans la classe. Le sentiment d'entrer en contact avec la « vraie » langue française augmente le désir des élèves de l'apprendre et de découvrir la culture associée à cette langue étrangère. De plus, dans les manuels proposés la langue française est présentée de manière standard (sans changement de niveau de langue) alors qu'au contraire dans un document authentique les élèves ont la possibilité d'observer et de découvrir le côté le plus spontané de la langue. En apprenant des choses nouvelles et intéressantes sur les pays francophones ou sur la langue française, les élèves se familiarisent progressivement avec la culture et la langue française. Autrement dit ces documents contribuent à développer chez l'adolescent « une attitude favorable à l'égard de la langue et de la culture étrangères » (Aslim-Yetis, 2010 : 3). Par conséquent, grâce à l'utilisation de documents authentiques appropriés, les élèves deviennent plus autonomes et mobilisés. Selon Bérard, (1991 : 50) cité par Aslim-Yetis (2010 :3) « un apprenant de niveau débutant peut être motivé positivement s'il peut comprendre des échanges réels ».

Surtout dans notre pays où les manuels proposés pour l'apprentissage de FLE au collège et au lycée ont été rédigés il y a plusieurs années (ils sont en vigueur depuis 2009) et ne peuvent donc pas mettre l'élève en contact avec la réalité française d'aujourd'hui, l'utilisation de ces documents authentiques -qui sont choisis en fonction des intérêts et des besoins des apprenants- semble idéale pour attirer leur attention.

Le site web *TV5MONDE*<sup>6</sup> dispose d'un référentiel intéressant de 1019 fiches pédagogiques - prêtes à l'emploi- basées sur les documents authentiques. Plus spécifiquement il existe 286 fiches pédagogiques destinées aux adolescents. Selon le comité pédagogique de TV5, il s'agit « des parcours qui jouent la carte de la motivation et de l'action pour les adolescents ». De plus le site internet/radio *RFI -Radio France Internationale- savoirs.rfi.fr* exploite des documents authentiques et vise à faire apprendre à travers l'actualité. Il comprend même une rubrique des podcasts originaux qui est particulièrement populaire auprès des adolescents. De plus, ces sites comprennent diverses activités de type “quiz” appuyées sur les documents authentiques et certains jeux (rubrique TV5 : *Jouer avec le français*) qui peuvent constituer une activité ludique pour les élèves. En outre, la médiathèque numérique française de l'Institut Français, *Culturethèque* ainsi que *IFprofs*, une plateforme de partage de matériel entre professeurs, offrent une large gamme de matériel pédagogique à base authentique.

Les sites ci-dessus ne sont que quelques-uns de ceux que les enseignants grecs peuvent utiliser pour adapter le cours au niveau et aux intérêts des élèves et leur offrir une motivation accrue, surmontant ainsi les difficultés qui résultent de l'utilisation du manuel approuvé (*Action. fr-gr* 1 et 3) ou encore par l'absence de manuel (en troisième année du secondaire).

Voici une liste détaillée du type des documents authentiques répartis en catégories selon « CAVILAM – Alliance française » :

#### Documents écrits

##### ▪ Vie administrative

formulaire d'inscription, constat amiable, formulaires administratifs

<sup>6</sup> Lien : [enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle](http://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle)

▪ <b><u>Vie quotidienne</u></b>
tickets de caisses (magasins), prospectus, horaires de bus / train, modes d'emploi, catalogues de vente par correspondance, recettes de cuisine, plans et cartes, dépliants touristiques
▪ <b><u>Vie culturelle</u></b>
dialogues de films, articles, faits divers, horoscopes, bulletins météorologiques, textes de chansons, textes poétiques, littéraires
<b><u>Documents oraux</u></b>
▪ <b><u>Oral</u></b>
Interviews, débats, échanges de la vie quotidienne
▪ <b><u>Écrit oralisé</u></b>
Chansons, informations, discours politiques, sketches, poésie
▪ <b><u>Documents iconographiques</u></b>
Tableaux, publicité, photos, bande dessinée
▪ <b><u>Documents audiovisuels</u></b>
Films, reportages, informations télévisées, publicités télévisées, clips, dessins animés

Source précise du tableau :

<https://mooc.cavilam.com/assets/courseware/v1/3b0a45eae1ef05b668593bcdefbbbe8/asset-v1:CAVILAM+CAV-001+16+type@asset+block/M3L1FP1.pdf>

Cependant, les documents authentiques étant infinis, les enseignants devront prendre en compte certains critères afin de sélectionner les documents appropriés pour la classe de FLE. Il est très important que les documents que nous choisissons soient appropriés, car s'ils ne le sont pas, les élèves perdront leur motivation puisqu'ils ne seront pas en mesure de faire face à ce matériel d'apprentissage. Selon Bérard, 1991 ; Barrière, 2003 ; Cuq & Gruca, 2003 ; Lemeunier-Quéré, 2006, cités par Aslim-Yetis (2010 : 3) il faut que le document authentique :

- « correspond au niveau des apprenants car autrement l'exploitation peut se transformer en explication de texte ;
- soit adapté à l'âge et aux centres d'intérêts des apprenants ».

## 2.2 La valorisation de l'approche socio-interactionnelle

Comme mentionné précédemment, afin de maintenir la motivation, il est important que l'élève trouve du sens dans le processus éducatif. En d'autres termes, l'enseignant doit encourager l'élève à ne pas se concentrer uniquement sur l'apprentissage de la langue mais à avoir pour objectif ultime la communication et l'action par le biais de la langue française (*bi-focalisation*). En général, les élèves peuvent interagir soit entre eux en classe, soit avec d'autres élèves à distance grâce à la télécollaboration. Souvent, lors de la communication avec les élèves en classe, il n'y a pas d'équilibre nécessaire vu que la plupart du temps, l'enseignant ou le bon élève de la classe monopolisent l'intérêt. Même lorsque les élèves travaillent ensemble dans l'enseignement, la plupart du temps, les mêmes binômes ou les mêmes groupes d'étude sont formés, ce qui peut créer des inégalités ou l'ennui chez les élèves et perturber la classe entière. D'ailleurs dans l'école grecque très souvent, les élèves, même les professeurs recourent à l'usage



de la langue grecque dans leur communication. L'utilisation excessive de la langue grecque affecte les performances des élèves en français aboutissant tôt ou tard à un désintérêt pour la langue étrangère. Pour éviter tout ce qui précède, l'approche socio-interactionnelle vise la communication et l'interaction des élèves avec des personnes extérieures au milieu scolaire afin de créer des véritables utilisateurs de la langue. Cette communication/action est réalisée via Internet où les utilisateurs du monde entier peuvent entrer en contact. Selon Osuna & Meskill, (1998 : 72) cités par Ollivier (2018 : 3) l'internet dans l'enseignement des langues étrangères se caractérise comme un « portail ouvert sur le monde virtuel étranger dans lequel "des personnes réelles" utilisent la langue réelle dans un "contexte réel" ». Mangenot (1998 : 137) souligne aussi l'utilité d'Internet en classe de langue car il permet de « mettre en relation des apprenants entre eux, qu'ils soient ou non de langue maternelle française » alors que pour les projets via Internet, il précise que :

On considérera ici que la caractéristique la plus intéressante du projet est sa capacité à faire sortir des murs de l'institution, à mettre bien sûr en relation les apprenants entre eux (ce que la tâche fait également), mais en outre à amener à communiquer avec l'extérieur en vue de la réalisation d'un but bien précis. (*Ibid.* 139)

Ainsi, le besoin de communication/action se transforme en motivation à apprendre le français. Grâce à l'approche socio-interactionnelle ou les tâches de la vie réelle dominant, l'élève trouve un sens à l'enseignement étant donné que en tant qu'élève, il est invité à devenir un utilisateur réel de la langue française et à communiquer comme il le ferait dans la vraie vie. Cette communication "authentique" attire l'intérêt des élèves car ils estiment qu'il s'agit d'une forme de communication essentielle et utile. Surtout pour les élèves adolescents, ce mode de communication est familier et agréable car ils l'utilisent aussi dans leur vie quotidienne. Un des facteurs qui réduit la motivation des élèves est l'évaluation. Dans les tâches ancrées dans la vie réelle en ligne, un élève en tant qu'utilisateur de la langue n'est plus évalué par l'enseignant de manière traditionnelle mais il est évalué par les autres utilisateurs de la langue. Il arrête par conséquent de rédiger un article pour avoir une bonne note mais il rédige un article dans le but d'être compris et de communiquer. Par exemple, si un élève souhaite publier un article sur *Wikipédia*, il doit d'abord consulter les consignes suivantes :

- Respectez le droit d'auteur en créant un texte spécialement pour Wikipédia en français (pas de copier-coller venu d'ailleurs).
- Indiquez les éléments démontrant la notoriété du sujet.
- Liez chaque fait présenté à une source de qualité (quelles sources – comment les insérer).
- Utilisez un ton neutre, qui ne soit ni orienté ni publicitaire.
- Veillez également à structurer votre article, de manière à ce qu'il soit conforme aux autres pages de l'encyclopédie (structurer – mettre en page).

Cela signifie que l'apprenant est tenu d'écrire un article bien structuré non pas pour la note mais pour atteindre son objectif qui est de communiquer en publiant un article sur Internet.

L'anxiété et la peur de l'évaluation cessent d'exister et sont remplacées par le besoin de communication. Analysons plus précisément quelles pourraient être ces tâches ancrées dans la vie réelle.

Nous pouvons commencer par le cas des jeux vidéo qui est très populaire à l'adolescence. Il est donc certain que l'inclusion des jeux électroniques dans l'enseignement pourrait avoir de multiples bénéfices concernant la motivation des adolescents. Plus précisément, en plus du caractère ludique évident des jeux électroniques il faut souligner qu'ils peuvent aider les élèves à améliorer leur français. Il suffit de définir la langue du jeu en français et d'inciter nos élèves à s'immerger dans leur monde magique. Les activités/tâches que nous pouvons leur proposer sont infinies et dépendent à chaque fois des objectifs d'apprentissage que nous nous sommes fixés. Par exemple nous pouvons demander à nos élèves d'accomplir certaines missions pour agir dans la langue cible. Nous pouvons aussi assigner aux élèves des tâches basées sur le jeu mais aussi sur la vie réelle telles que la participation à un forum sur le thème du jeu. Ou nous pouvons leur demander de présenter à l'oral (podcast) ou à l'écrit (blog, forum) les paysages, les personnages ou l'intrigue du jeu.

Nous ne pouvons pas omettre ou ignorer que dans l'école publique grecque, l'exploitation de jeux électroniques peut être difficile ou même impossible. Certains des obstacles à l'utilisation des jeux électroniques à l'école secondaire et au lycée peuvent être : le manque de moyens technologiques dans les salles de classe, le coût, le temps limité, la complexité des jeux, le contenu des jeux, la difficulté dans la compatibilité du jeu et du matériel pédagogique, l'avis d'autres collègues ou l'autorisation de parents, etc. Cependant, les écoles qui disposent d'une salle informatique pourraient profiter des avantages de ce type de tâche même avec des jeux plus simples et plus courts.

Outre les jeux vidéo, une autre façon de favoriser l'interaction sociale des élèves ainsi que les relations interpersonnelles consiste à utiliser divers sites Web tels que le blog, le forum, ou encore *Wikipédia*. Nous pouvons par exemple créer notre propre blog de classe où chaque élève pourra mettre en ligne des articles, des quizzes, des podcasts ou des vidéos selon le sujet qui l'intéresse. Il est certain que ces productions écrites ou orales des élèves seront plus authentiques et créatives.


De plus, il existe des sites comme « *Géo Ado* » <https://www.geoado.com/categorie/participe/> qui s'adressent exclusivement aux adolescents et les élèves ont la possibilité de participer à des discussions en ligne qui se déroulent en français avec leurs pairs du monde entier. Il s'agit d'un magazine pour adolescents où les élèves peuvent lire divers articles sur des sujets qui les intéressent mais aussi communiquer en toute sécurité avec d'autres internautes car les sujets sont appropriés à leur âge et leurs intérêts et les données personnelles des élèves sont protégées grâce à l'usage d'un pseudonyme.

Un autre site Web qui est particulièrement populaire auprès des jeunes est « *Topito* » <https://www.topito.com/>. Il s'agit d'un site de divertissement français, sous forme de *top* qui comprend des sujets tels que : Actualité, Internet, Voyage, Série TV, Sport, Cinéma, etc. C'est donc un site qui répond pleinement aux centres d'intérêts des adolescents et peut donc être une mine de documents authentiques pour la classe. Il existe une autre façon plus interactive d'utiliser ce site en classe de FLE. Il y est question de la rubrique intitulée « *Publier un Top* »

(Figure 3). Les lecteurs sont invités à créer et publier leur propre *Top* sur le sujet de leur choix. Il est important de noter qu'il n'y a aucune restriction sur la longueur de l'article et tous les types de médias sont acceptés donnant libre cours à l'inspiration et la créativité des élèves.

Accueil > Publier un Top

## Publier un Top



C'est le moment ! Envoie ton top, rejoins la communauté des Topiteurs ! Tu hésites encore ? [Découvre les 10 bonnes raisons de publier un top sur Topito.](#)

Tu es prêt(e) ? C'est parti :

Nom (ou pseudo) *	<input type="text"/>	Celui qui apparaîtra dans la signature du top
Email *	<input type="text"/>	Garanti sans spam
Site Web (ou twitter, facebook...) Titre du top	<input type="text"/>	Pour avoir un joli backlink et quelques visiteurs curieux
	<input type="text"/>	Top XX des ...
Intro du top *	<input type="text"/>	Donne envie de lire ton top en quelques phrases

### QUELQUES CONSEILS

avant de se lancer

- Quand c'est drôle, c'est mieux**  
C'est pour ça qu'il y a marqué *haha* ! au début du site. Mais ça peut aussi être de la découverte, de l'insolite (tiens donc).
- Tous les types de médias sont acceptés**  
Texte, Photos, Vidéos, Playlist, tous les formats sont les bienvenus !
- Plutôt un Top 10, mais pas seulement !**  
Si tu veux faire un top 5, un top 12 ou top 22, c'est possible aussi. Et tu peux aussi envoyer une simple idée de top si t'es un peu sec. Ou alors regarder [cette page](#) avec plein d'idées.
- Vérifie que le top n'existe pas déjà**  
C'est pas obligatoire, mais c'est mieux. Utilise le moteur de recherche (en haut) et jette un petit coup d'oeil pour en être sûr. On peut traiter un même sujet une deuxième fois, mais faut alors être inventif.
- Respecte les sources**  
Si tu t'inspires très largement de quelque chose que tu as trouvé sur un autre site web, dans un livre de cuisine ou dans un film de Paul Préboist, merci de préciser la source !
- Si tu proposes une photo ou illustration, respecte les droits d'auteur**  
Utilise des moteurs de recherche d'images libres de droit, comme [Compfight](#) ou [creativecommons.org](#).

Figure 3 Topito : Publier un Top

## 2.3 L'autonomie des apprenants

Il est bien connu qu'à l'adolescence, les enfants ont tendance à devenir indépendants dans tous les domaines de leur vie. C'est pareil quand on apprend le français. L'objectif des enseignants est de créer des élèves autonomes et de gérer eux-mêmes leur apprentissage.

L'enseignant doit aider l'élève à devenir autonome en le laissant prendre des initiatives. Les enseignants doivent donc garder à l'esprit qu'ils ne doivent pas monopoliser l'intérêt de la classe en prenant toutes les initiatives. L'apprenant a besoin de se sentir en contrôle du processus d'enseignement (principe défini par Viau, en 1998 comme *la perception de la contrôlabilité*). Pour y parvenir l'enseignant peut permettre à ses élèves de choisir les sujets qu'ils traiteront en classe en fonction de leurs centres d'intérêt et de les intégrer dans la recherche des sites Web, des jeux, des projets ou des articles intéressants afin d'adapter pleinement le cours aux besoins et à la psychologie des adolescents. Ainsi, l'adolescent, doit être capable de prendre des

décisions concernant tous les aspects de son apprentissage pour devenir responsable et autonome.

De plus, l'enseignant doit définir les objectifs d'apprentissage avec les apprenants. C'est-à-dire que l'élève doit trouver un sens aux activités, alors que les objectifs du cours doivent être compréhensibles et spécifiques (il s'agit de *la perception de la valeur de l'activité* telle qu'elle est définie par Viau en 1998). Ainsi, lorsqu'un élève est capable de fixer lui-même les objectifs pédagogiques, cela signifie qu'il est capable de comprendre la valeur de l'exercice, du projet. Toutefois, il est important de s'assurer que ces objectifs sont réalisables et adaptés au niveau de nos élèves car s'ils s'adressent à un niveau beaucoup plus élevé, il y a un risque que nos élèves soient découragés, tandis que si le niveau est beaucoup plus bas, le risque est de rendre le cours ennuyeux. Donc si nous fixons les objectifs avec nos élèves en les poussant à les surmonter, nous créons un défi qui puisse augmenter leur motivation. En d'autres termes, en les incitant à fixer ensemble leurs objectifs d'apprentissage, nous les intégrons au processus d'apprentissage.



Figure 4 Exemple de création d'une carte mentale dans l'application Canva basée sur le vocabulaire du manuel "Explore A1". Source : <https://www.canva.com/design/DAE4mlBxckQ/BtOluBrsuR9ZtZN6bzMJLA/edit>

En plus, un élève autonome est capable d'utiliser les méthodes d'apprentissage qui lui conviennent, c'est-à-dire d'utiliser différents types de stratégies. Pour cette raison, le rôle de l'enseignant est de fournir les stratégies appropriées aux élèves (des stratégies socio-cognitives, cognitives ou métacognitives). Par exemple, lors de l'apprentissage du vocabulaire, l'enseignant peut proposer aux élèves de mémoriser les mots nouveaux en les associant à d'autres mots déjà connus. Plus spécifiquement, les élèves grecs à l'adolescence - le plus souvent - connaissent assez bien l'anglais qu'ils peuvent utiliser aisément en recourant à l'intercompréhension. La connaissance de l'anglais pourrait être un outil essentiel pour apprendre le français car de nombreux mots sont similaires dans les deux langues. Une autre stratégie d'apprentissage du vocabulaire est de demander à nos élèves de dessiner un croquis ou des images mentales ou encore d'inventer une petite histoire avec ces mots à l'aide de l'application *Canva* (<https://www.canva.com/>) (Figure 4). Nous pouvons aussi enregistrer les mots que nous avons l'intention d'enseigner à nos élèves. Après que nos élèves ont écouté l'enregistrement, nous leur demandons d'écrire les mots, puis d'écouter l'enregistrement pour vérifier les résultats. Ce sont des stratégies qui conduiront les élèves à l'autonomie, car chacun peut choisir la méthode qui lui convient et l'utiliser tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la classe puisque ces stratégies offrent également la possibilité de s'auto-évaluer. L'élève qui a appris à l'aide de telles stratégies, en plus de l'autonomie peut également en bénéficier au niveau de la motivation car il fait preuve d'un intérêt et les compétences à s'engager dans le cours (*la perception de sa compétence* selon Viau, 1998).

## 2.4 Les activités ludiques sans matériel

Certaines de raisons qui empêchent les enseignants de rendre la leçon un peu plus agréable et motivante pour les élèves sont le manque de matériel approprié ainsi que le manque de temps, surtout de préparation. Pourtant, il existe des jeux sans matériel et sans préparation préalable. Ces jeux conviennent donc à une classe de français langue étrangère dans une école publique qui souvent ne dispose pas de matériel adapté. Voici quelques propositions de ce type de jeu. Le premier jeu s'appelle *Dans ma valise*. Il s'agit d'un jeu de mémoire dans lequel un élève commence par dire : *dans ma valise j'ai une chemise*. L'élève suivant doit répéter la même phrase et ajouter un objet supplémentaire : *dans ma valise j'ai une chemise et une jupe*. Ainsi, au fur et à mesure que chaque élève ajoute un objet supplémentaire, une grande liste d'objets sera créée que les élèves doivent mémoriser dans le bon ordre. C'est un exercice qui peut être adapté à n'importe quel sujet en modifiant la phrase originale. Par exemple on peut dire qu'à Paris il y a la Tour Eiffel, l'Arc de Triomphe, Le Jardin du Luxembourg, etc., si notre cours concerne les points d'intérêts touristiques à Paris. De plus, ce jeu s'adapte au niveau de langue que nous désirons. Au lieu d'une liste, nous pouvons ajouter des mots pour créer une histoire. Si par exemple nous enseignons le passé composé nous pouvons -à travers ce jeu- décrire ce que nous avons fait hier à travers une petite histoire.

Ensuite, dans le même esprit, et en vue d'offrir à nos élèves quelques moments de répit et de les faire participer avec plaisir, nous demanderions à chaque élève d'écrire -anonymement- sur une feuille de papier son plat préféré. Ensuite, nous réunissons tous les papiers, les mélangeons

et les distribuons aux élèves (au hasard) en leur demandant de deviner qui a écrit chaque repas en justifiant -si possible- ses réponses. Les élèves ont donc la possibilité d'utiliser le vocabulaire approprié enseigné à l'unité 4 du manuel scolaire ainsi que certaines expressions d'opinion comme : *je pense que, à mon avis, etc.* Par exemple : *Je crois que les lasagnes sont le plat préféré de Nikos car/parce qu'il aime les pâtes !* Dans ce cas, nous essayons d'augmenter la motivation des élèves à travers une activité ludique qui est simple à organiser et ne nécessite aucun équipement particulier idéal pour les conditions dans les écoles grecques où les enseignants sont appelés parfois à improviser en jouant plusieurs rôles et les élèves à s'en inspirer.



## **PARTIE PRATIQUE II : ENQUÊTE DE TERRAIN, ÉTAPES, ANALYSE ET DONNÉES RECUEILLIES**

### **1. Définition de la recherche**

Le phénomène de la motivation scolaire et plus particulièrement son absence dans les classes d'élèves adolescents reste d'actualité et inquiète souvent la communauté éducative. Il est vrai que la motivation ainsi que son absence ne sont pas facilement mesurables et son appréhension se prête parfois à plusieurs conclusions. Notre objectif restant toujours l'étude de la motivation en classe de FLE pendant la période de l'adolescence et en milieu scolaire, nous avons décidé de mener une enquête auprès des enseignants dont le rôle est capital dans l'augmentation de l'intérêt et de la motivation auprès des apprenants. Notre parcours de recherche vise à confirmer ou infirmer l'absence ou le manque de motivation liés à l'enseignement du français langue étrangère en milieu scolaire, en nous conduisant en même temps à une proposition de démarches et de stratégies visant non à remédier définitivement mais à réguler ou atténuer l'ampleur du phénomène. Nous avons donc décidé de mener une recherche qualitative comme c'est la méthode la plus idéale s'adaptant mieux à l'analyse de la réalité sociale dans les classes peuplées d'adolescents. En fait, Sawadogo (2020) souligne que « la recherche qualitative est particulièrement appropriée lorsque les phénomènes sociaux observés sont difficiles à mesurer ». Elle ajoute aussi que « l'une des particularités de la recherche qualitative est qu'elle étudie les phénomènes sociaux dans le milieu social où il s'observe plutôt que dans des situations artificielles ou expérimentales » (Sawadogo : 2020). Notre premier objectif était d'observer la situation à l'intérieur des salles de classe où les protagonistes sont bien sûr les élèves et les enseignants mais en raison de difficultés surtout pratiques, liées au temps et aux conditions particulières régissant la vie scolaire, nous reconstituerons la situation du point de vue des enseignants. Plus précisément, nous avons voulu connaître l'avis des enseignants de notre pays (Grèce) -qui sont quotidiennement en contact avec des adolescents- sur la question de la motivation scolaire. A travers notre enquête nous allons essayer de tirer profit des réponses des enseignants pour savoir si la motivation des élèves est faible et de réfléchir sur les causes possibles de ce phénomène afin de proposer des remèdes possibles au manque de motivation et des pratiques originales.

### **2. L'outil de recherche : Le questionnaire**

#### **2.1 Déroulement de l'enquête**

L'enquête se déroulé dans une durée de deux mois, de mi-novembre - la fin du mois de décembre 2022.

#### **2.2 La délimitation du terrain de l'enquête – Le public cible**

Pour commencer, une fois que nous avons défini le sujet, le type et la thématique de questionnaire et le public cible, nous avons créé (à l'aide de l'outil *Google forms*) une première version de ce questionnaire afin de la tester sur un petit échantillon de personnes. Lorsque la version définitive était prête nous avons distribué le questionnaire par courriel aux enseignants de toute la Grèce. Notre questionnaire (ANNEXE 24) était adressé aux enseignants de FLE au collège et au lycée, son but étant toujours l'étude de la motivation scolaire chez les adolescents en classe de FLE. Nous avons saisi aussi l'occasion de questionner les enseignants au sujet des stratégies et des approches adoptées afin de rendre la leçon plus motivante pour les élèves. Il est composé de 25 questions (items fermés surtout et d'opinion) couvrant tous les domaines de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère dans le milieu surtout scolaire, du manuel utilisé et de son intérêt jusqu'aux conditions particulières dominant ou encore les méthodes et approches mises en œuvre par les enseignants pendant le processus didactique. Malgré sa longueur, le temps requis pour remplir ce questionnaire était estimé à 15 minutes et toutes les réponses sont restées anonymes.

Finalement, notre questionnaire a retenu l'attention de 57 personnes (en 7 jours) qui y ont participé, échantillon satisfaisant de réponses car comme le souligne Lugen (2015 : 1) dans les approches qualitatives, le nombre d'enquêtés est limité mais l'analyse est plus approfondie.

### **3. Présentation et analyse des données recueillies**

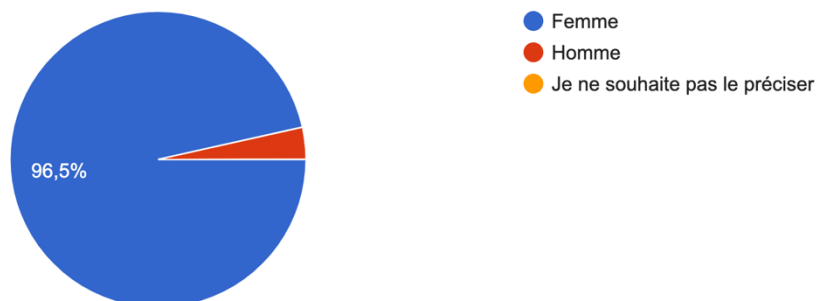
Comme il s'agit d'une recherche quantitative, nous devons analyser attentivement toutes les réponses des enseignants que nous avons recueillies afin de tirer une conclusion vérifiant ou non nos hypothèses. Selon Mortelmans (2009 : 4) cité par Kohn et Christiaens (2014 : 72) « l'analyse qualitative déconstruit les données, afin de construire une analyse ou une théorie ». Concernant la diffusion et l'explication des résultats, Bachelet (2014 : 31) souligne que « l'objectif est de permettre au lecteur de se construire son opinion en pleine connaissance de cause ». Analysons donc les questions ainsi que les réponses que les enseignants nous ont données en prenant en considération leurs propres constatations et en inventoriant leurs pratiques censées augmenter la motivation en classe de langue.

Nous commençons l'analyse des données par les trois premières questions qui portent sur les caractéristiques démographiques des participants tels que le sexe, l'âge et le secteur d'enseignement. Ce sont des questions qui servent à préciser une différence du niveau de motivation entre école publique et privée. A la première question, concernant le genre, nous remarquons que l'écrasante majorité des enseignants sont des femmes (96,5%) puisque seulement 2 des réponses proviennent d'enseignants de sexe masculin.



### 1. Sexe :

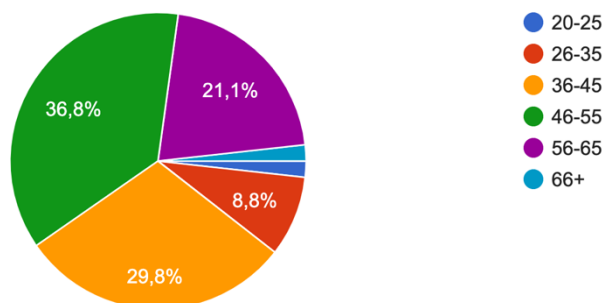
57 απαντήσεις



La deuxième question porte sur l'âge des répondants avec la majorité accordée à l'âge de 46 à 55 ans avec un pourcentage de 36,8 %. En deuxième position se trouve la tranche d'âge des 36 à 45 ans (29,8%) et en troisième position se trouve la tranche d'âge des 56 à 65 ans (21,1%). La tranche d'âge des 26 à 35 ans occupe la quatrième place avec un pourcentage de 8,8.

### 2. Age :

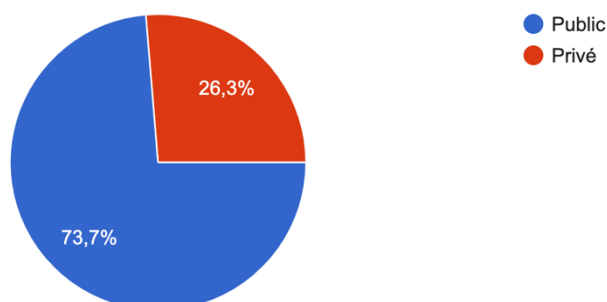
57 απαντήσεις



Avec la 3ème question qui examine le secteur d'enseignement, nous constatons que le secteur public prédomine avec un pourcentage de 73,7 contre le 26,3% correspondant au secteur privé. Nous soulignons donc que les réponses qui seront données dans la suite du questionnaire concernent - en grande partie - l'école publique.

### 3. Secteur d'enseignement

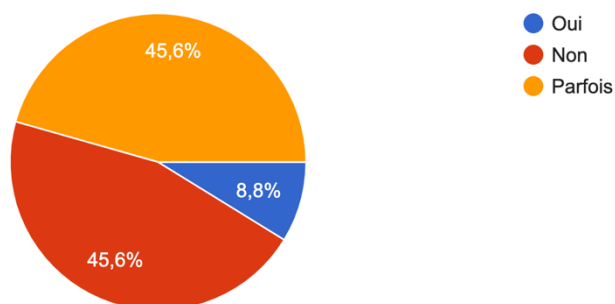
57 απαντήσεις



La quatrième question concerne le point de vue des enseignants, à savoir s'ils pensent que les élèves sont suffisamment motivés lors de l'apprentissage de FLE à l'école. Nous remarquons que seulement 8,8%, soit exclusivement cinq enseignants, jugent la motivation des élèves suffisante. Le pourcentage restant est également divisé entre la réponse négative (45,6%) et l'option « parfois » (45,6%). Il ressort donc que la motivation des élèves est -selon les enseignants- soit absente soit instable.

### 4. Pensez-vous que vos élèves sont suffisamment motivés lors de l'apprentissage de FLE à l'école?

57 απαντήσεις

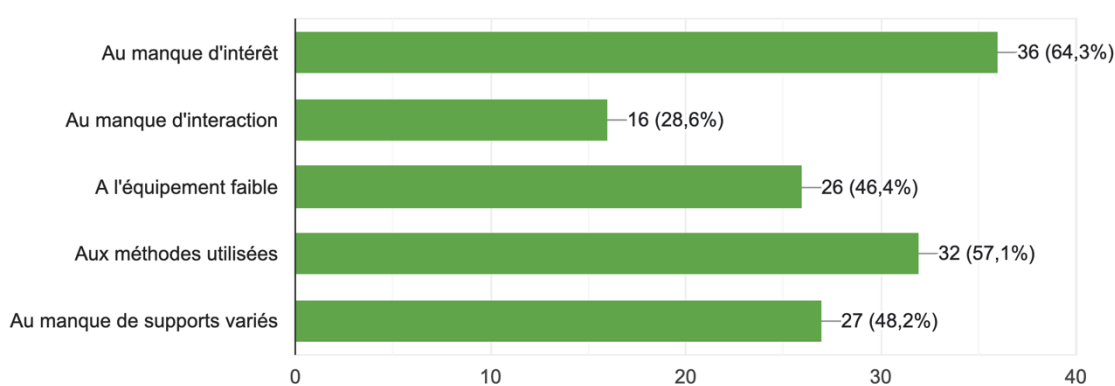


La cinquième question est une question dans laquelle les enseignants avaient la possibilité de choisir plus d'une option sur ce qui, à leur avis, est la raison du manque de motivation. Selon les enseignants l'absence de motivation est principalement due au manque d'intérêt (64,3%). Nous constatons souvent que les élèves sont indifférents au cours de français qu'ils ne suivent pas souvent avec la même assiduité qu'ils considèrent les autres matières scolaires car il s'agit d'une deuxième langue étrangère. La deuxième raison du manque de motivation est due aux méthodes utilisées dans l'enseignement (57,1%). C'est vrai que, au fur et à mesure que les besoins des élèves changent, les méthodes choisies doivent changer ou s'adapter pour mieux répondre aux besoins des élèves. La troisième raison est le manque de supports

différents/variés. En choisissant différents supports nous pouvons mieux répondre à une classe hétérogène, et plus généralement aux besoins et aux intérêts d'autant d'adolescents différents. Selon les enseignants, l'équipement faible est la quatrième raison de la baisse de motivation des élèves (46,4%). Sans aucun doute dans un cours de FLE où la technologie et les équipements modernes n'occupent que peu de place, un obstacle majeur se crée. Les professeurs ont classé le manque d'interaction des élèves entre eux en dernier lieu concernant le manque de motivation (28,6%).

#### 5. A votre avis, l'absence de motivation est due :

56 απαντήσεις

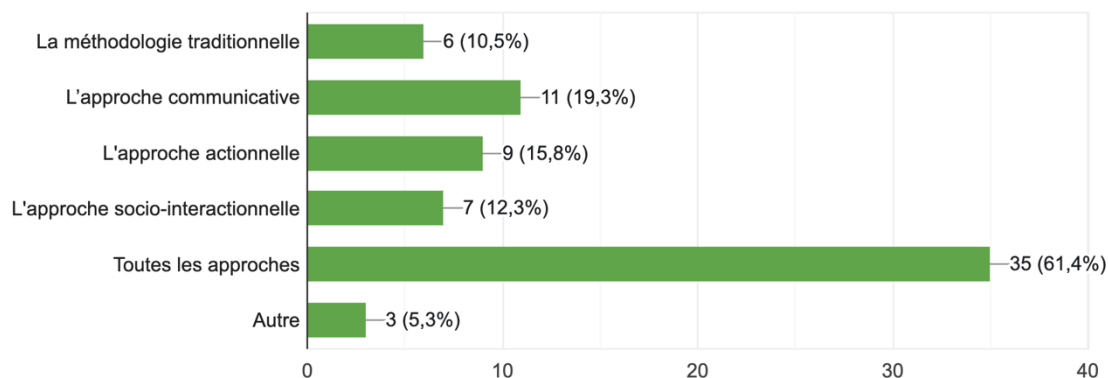


La 6ème question examine les approches que les enseignants choisissent d'adopter dans leurs classes. Nous avons choisi cette question car nous pensons que la motivation des élèves peut être affectée par l'approche que nous choisissons d'utiliser dans la leçon. Plus la méthode/approche est interactive ou communicative, plus elle invite les adolescents à participer activement au processus pédagogique.

La majorité des enseignants avec un pourcentage de 61,4% a répondu qu'ils utilisent toutes les approches. Il est un fait que la combinaison de différentes approches peut répondre plus efficacement aux différents besoins et intérêts des élèves. La deuxième place est occupée par l'approche communicative avec un taux de 19,3% tandis que la troisième place est occupée par l'approche actionnelle (15,8 %). L'approche socio-interactionnelle est classée au quatrième rang (12,3%) et la méthodologie traditionnelle au cinquième rang (10,5%). Cependant, il y avait un pourcentage faible (5,3%) qui a choisi de se différencier en proposant : l'éclectisme, l'approche interculturelle - la pédagogie différenciée, l'apprentissage à travers le mouvement et le rythme.

## 6. Quelle(s) approche(s) adoptez-vous dans votre leçon ?

57 απαντήσεις



La huitième question concerne les propositions des enseignants pour renforcer la motivation de leurs élèves.

Nous sommes heureux de constater que la plupart des enseignants ne se sont pas tenus à une proposition strictement linguistique ou plus technique pour renforcer la motivation, mais ils ont opté pour un climat de classe agréable (73,7%). Comme nous l'avons mentionné précédemment, les facteurs psychologiques sont importants dans l'éducation, en particulier pour les adolescents. En créant un climat de confiance et de joie dans la salle de classe, nous encourageons les élèves à s'engager davantage dans la communication en utilisant la langue française.

La deuxième réponse la plus fréquente donnée par les enseignants (68,4%) concerne l'utilisation de différents modes de travail afin d'assurer la participation active des élèves. En utilisant différents modes de travail, nous aidons une classe hétérogène - à la fois en termes de niveau de langue et d'intérêts - à développer son autonomie et à découvrir la voie qui lui convient le mieux. De plus, grâce à ces différents modes de travail, nous pouvons prévenir ou réduire l'ennui des élèves.

La troisième place est occupée par la valorisation de la créativité des élèves (57,9%). À travers la créativité les élèves peuvent s'exprimer chacun à leur manière même s'ils ont du mal à s'exprimer en français. Ainsi, même les élèves les plus faibles sont motivés à s'engager plus activement dans la leçon.

Il y a deux réponses qui ont été choisies par un nombre égal d'enseignants (52,6%) et qui occupent la quatrième et la cinquième position : « Exploiter les compétences technologiques des élèves » et « Renforcer l'esprit d'équipe ». C'est un fait que les adolescents d'aujourd'hui sont assez familiers avec la technologie. Par conséquent, nous pouvons utiliser leurs compétences numériques au profit du cours. D'autre part, en travaillant en groupes, les élèves peuvent partager la charge de travail et interagir les uns avec les autres. De plus, nous pouvons combiner les compétences technologiques des élèves avec l'esprit d'équipe pour mettre en œuvre des projets intéressants en fonction des intérêts des élèves.

L'interaction sociale des élèves qui occupe la sixième place avec un pourcentage de 38,6% pourrait renforcer la motivation des élèves adolescents car à cet âge cette interaction spécifique joue un rôle important et peut transformer les élèves en utilisateurs de la langue.

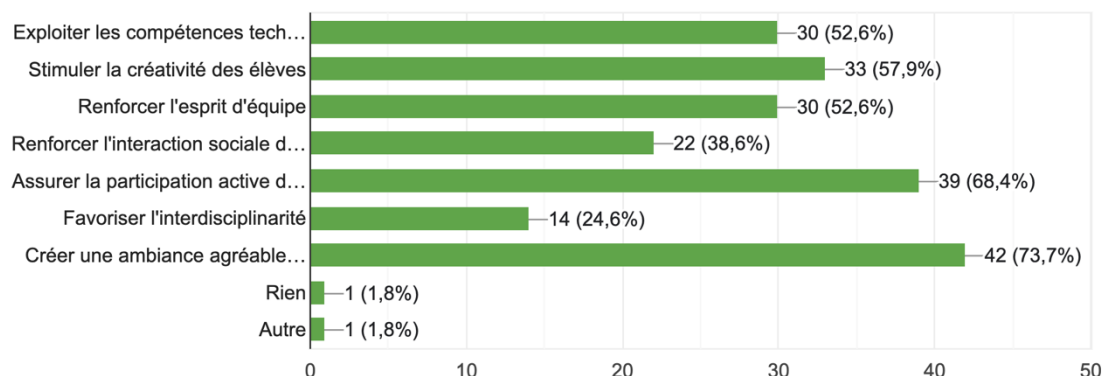
L'interdisciplinarité arrive au septième rang avec un taux de 24,6 %.

À notre grande surprise, il y a eu un professeur qui nous a répondu qu'il ne proposait rien pour augmenter la motivation des élèves !

D'autre part, certains enseignants étaient disposés à faire leurs propres suggestions à la neuvième question concernant l'amélioration de la motivation. Leurs suggestions étaient les suivantes : « Exploiter la section culture des manuels, inciter les apprenants à établir une comparaison entre les deux cultures et à repérer des ressemblances et/ou des différences (compétence interculturelle), opter pour des documents/thèmes proches aux intérêts des apprenants, encourager à la prise des initiatives », « Mettre en avant leurs intérêts et en bénéficier pour créer un cours basé sur cela », « Changer la mentalité scolaire », « Lier l'enseignement du FLE aux examens de KPG [Κρατικό Πτυχίο Γλωσσομάθειας] ».

#### 8. Que proposez-vous pour "booster" la motivation de vos élèves ?

57 απαντήσεις



Avec la dixième question, nous examinons avec quels outils nous pourrions augmenter la motivation des élèves.

Considérant les réponses à la question précédente (question 8), nous avons remarqué qu'en premier lieu, les enseignants avaient choisi la création d'une ambiance agréable dans la classe. Leur réponse à cette question (question 10) est en pleine harmonie avec la création de ce climat agréable car la première place est occupée par les activités ludiques (68,4%).

La deuxième place (66,7%) est occupée par des documents authentiques à travers lesquels les élèves peuvent entrer en contact avec l'usage réel de la langue française et avec les sujets d'actualité qui les intéressent.

La mise en œuvre de projets et d'activités complémentaires occupe la troisième place (59,6%) dans les préférences des enseignants. Grâce aux projets et aux exercices complémentaires, nous pouvons enrichir le manuel fourni par le ministère (*Action.fr-gr*), car son approche et les

thématiques qu'il présente ne sont pas considérées toujours comme pertinentes et efficaces pour renforcer la motivation des élèves.

La quatrième place (57,9%) est occupée par l'utilisation des médias avec lesquels les élèves sont particulièrement familiarisés surtout les réseaux sociaux. Ainsi, selon les professeurs leur exploitation dans le cours de français peut booster la motivation scolaire.

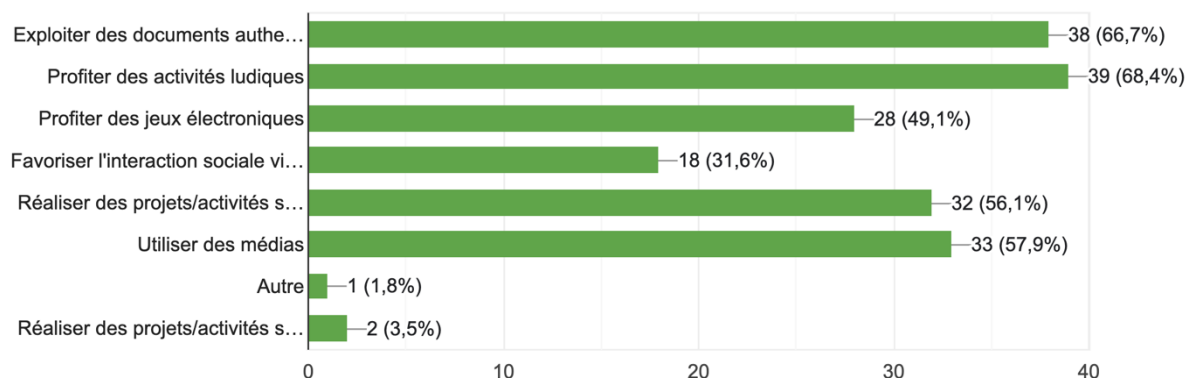
La cinquième place est occupée par les jeux électroniques avec un pourcentage de 49,1%. C'est un fait que les jeux électroniques sont particulièrement appréciés des adolescents et peuvent créer une ambiance agréable en classe.

En sixième place se trouve l'interaction sociale via les forums ou les blogs avec un taux de 31,6%. À travers des forums ou des blogs, les étudiants peuvent communiquer avec d'autres internautes et devenir ainsi de véritables utilisateurs de la langue. Comme nous l'avons déjà souligné, afin de renforcer la motivation, il est important qu'un exercice ait du sens et de la valeur aux yeux des élèves. Un tel exercice a de la valeur car il n'est pas loin d'un acte que nous ferions aussi dans notre vie réelle.

À la question 11, où nous avons demandé aux enseignants s'il y avait d'autres outils qu'ils aimeraient nous recommander, nous avons reçu les deux réponses suivantes : « Privilégier les activités créatives et d'imagination libre, les activités artistiques » et « Privilégier le mouvement. Faire le cours dans la salle de gym en les motivant de travailler en bougeant ». Nous constatons donc que les enseignants privilégient une pédagogie d'action et de créativité.

#### 10. Quels outils suggérez-vous pour augmenter la motivation des élèves?

57 απαντήσεις



À la question 12, nous cherchons quels pourraient être les obstacles qui empêchent les enseignants de profiter de stratégies ou d'outils pour augmenter la motivation.

Le premier obstacle mentionné par les enseignants est le manque de moyens technologiques dans les salles de classe avec un taux de 78,9%. Il est certain que surtout dans l'école publique, les ressources sont limitées et la pénurie de moyens technologiques modernes sont fréquentes. Les élèves doivent souvent se rendre dans la salle informatique pour accéder aux supports technologiques.

Le deuxième frein constaté est le manque de temps avec un taux de 73,7%. Il est vrai que le cours de français se déroule de 2 à 1 heure par semaine au collège et au lycée. Ainsi, dans ce laps de temps limité, les enseignants sont souvent incapables d'utiliser toutes les stratégies et tous les outils qu'ils désirent.

En troisième lieu (33,3%), l'incompatibilité des documents authentiques et du matériel pédagogique standard constitue encore un obstacle pour les enseignants. C'est à dire qu'un enseignant doit consacrer un temps considérable à rechercher du matériel didactique approprié qui correspond à la fois au manuel scolaire recommandé pour le collège et le lycée et au niveau et aux intérêts des élèves adolescents.

La quatrième place est occupée par la coopération avec les autres collègues ou avec les parents d'élèves avec un taux de 17,5%. Souvent, les enseignants sont obligés de négocier l'usage de la salle pour mettre en œuvre un projet. La coopération des enseignants peut parfois créer des problèmes. De plus, les parents ne sont pas toujours d'accord avec les tactiques et les démarches utilisées par l'enseignant en classe.

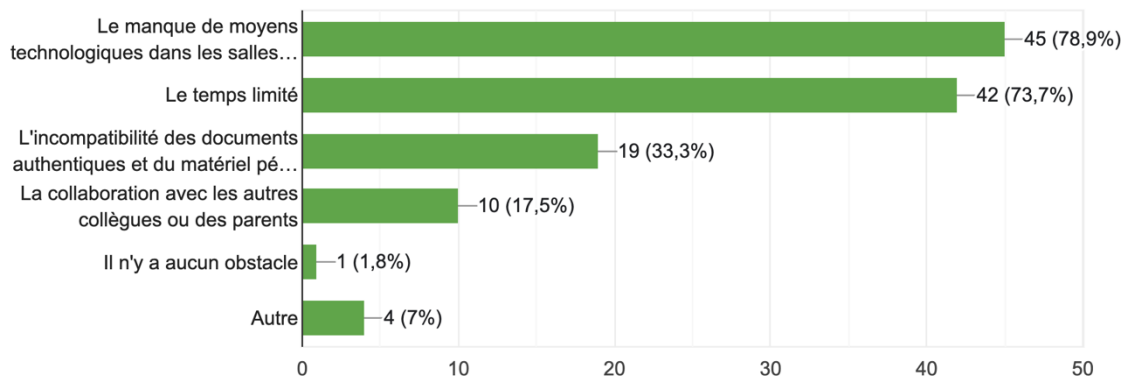
Il est à noter que l'un des enseignants a répondu qu'il n'y a aucun obstacle à l'utilisation de stratégies et d'outils pour améliorer la motivation !

De plus, à la question 13, où nous avons demandé aux enseignants de noter d'autres obstacles lors de l'utilisation des stratégies ou des outils spécifiques, nous avons reçu les réponses suivantes : « Le manque de formation chez les enseignants », « L'absence de motivation du côté des enseignants », « L'indifférence créée chez les ados par un système scolaire vieilli et une mémoire collective bien figée », « Les élèves n'ont pas d'intérêt », « Que tous sous-estiment les langues à l'école publique », « Le manque de motivation et le statut de FLE chez eux et chez les parents ».

En résumant leurs opinions, nous observons que le manque de formation des enseignants pourrait être un grand obstacle à l'amélioration de la motivation des élèves, car sans une formation adéquate, un enseignant n'aura jamais les moyens appropriés pour augmenter la motivation des élèves. En plus un enseignant qui lui-même manque de motivation n'est pas capable d'inspirer ses élèves et de leur faire aimer le processus d'enseignement. En d'autres mots, l'enseignant en tant qu'animateur de la classe doit créer le climat approprié pour que lui et par extension les élèves tirent du plaisir tout en atteignant simultanément les objectifs pédagogiques. En outre, l'indifférence des élèves envers un système éducatif qui depuis des années n'a pas changé et n'a pas été adapté à leurs besoins est un fait et constitue un obstacle important à l'augmentation de la motivation scolaire. La conviction que le français à l'école publique ne fait pas partie des matières de base ou encore que le niveau d'apprentissage d'une langue étrangère à l'école publique ne soit pas élevé (en raison des conditions que nous avons déjà évoquées) affecte les élèves de sorte qu'ils traitent le cours comme quelque chose d'inférieur à ce qu'il est. Nous arrivons donc à la conclusion que tous les obstacles mentionnés par les professeurs sont bien réels et importants.

12. Selon vous, quels sont les obstacles à l'utilisation de stratégies/outils de motivation en classe ?

57 απαντήσεις



À la question 14, nous disposons au choix des enseignants une liste de sites Web et d'applications afin qu'ils puissent choisir ceux qu'ils utilisent pour répondre aux besoins et aux intérêts des élèves. Nous remarquons que *TV5Monde* (86%) et *YouTube* (84,25) dominent puisqu'ils ont collecté des pourcentages très élevés auprès des enseignants. Ces deux applications sont au top des préférences des enseignants car elles offrent une grande quantité et une variété de documents authentiques qui peuvent être adaptés aux besoins des élèves selon leur niveau et leurs intérêts. Bien entendu, de nombreuses autres applications ont suivi, que vous pouvez voir en détail dans le schéma ci-dessous. Toutefois, il convient de noter qu'aucun enseignant n'a coché l'option « rien », à savoir n'utiliser aucune application pour répondre aux besoins des élèves. Alors qu'en revanche, nombreux étaient ceux qui ont suggéré (à la question 15) d'autres applications qu'ils utilisent.

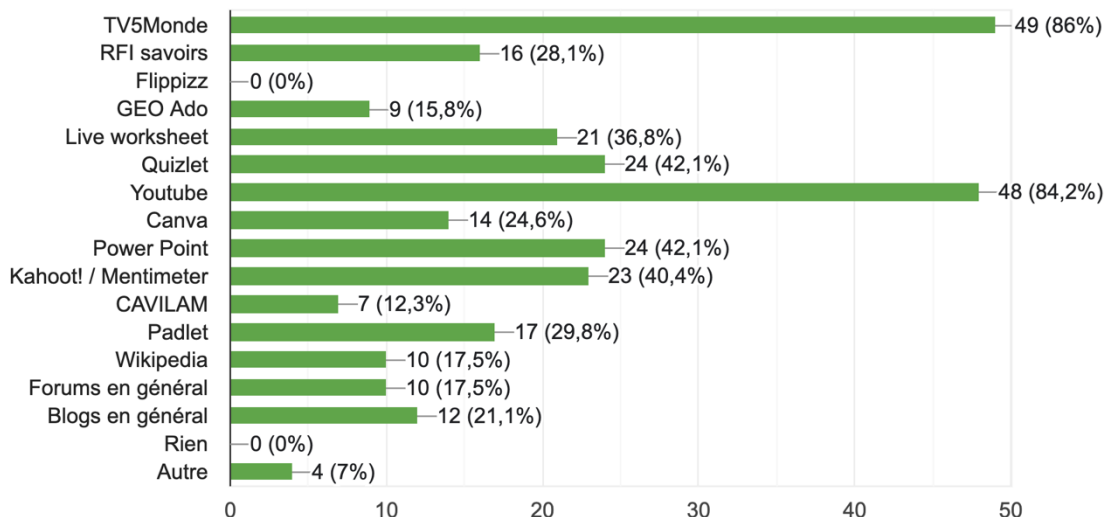
Les suggestions des professeurs sont les suivantes : « Wordwall (x2), 1jour 1 actu, 1 jour 1 question, Mon oral, Vimeo, Learning App, Movie Maker, Learning apps (x2), Plate-forme collaborative (TwinSpace) eTwinning, Book Creator, Storybird, Les petits citoyens, E-class, voki, crossword labs, Pinterest ».

Il est évident qu'il existe de nombreuses applications qui peuvent répondre aux intérêts des élèves et il semble que les enseignants soient assez familiers avec l'utilisation des applications en classe.



14. Quel(le)s applications/sites internet utilisez-vous pour répondre aux intérêts et aux besoins des élèves?

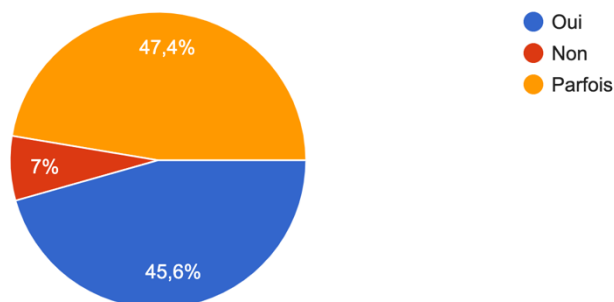
57 απαντήσεις



À la question 16 nous demandons aux enseignants s'ils pensent que l'utilisation d'applications en classe peut combler le fossé entre un apprenant et un utilisateur de la langue. La plupart des enseignants ont répondu « parfois » avec un taux de 47,4 % tandis que près de ce pourcentage est la réponse « Oui » avec un pourcentage de 45,6%. En revanche la réponse « Non » n'a recueilli que quatre votes (7%). Cela signifie que sous certaines conditions les applications pourraient contribuer à la création d'utilisateurs de la langue. Il est évident que toutes les applications ne conviennent pas à une utilisation en classe et que les enseignants doivent toujours s'assurer que leur contenu ainsi que le niveau de langue correspondent aux besoins des élèves.

16. Croyez-vous que l'utilisation des applications en classe peut diminuer l'écart entre un simple apprenant et un véritable utilisateur de la langue ?

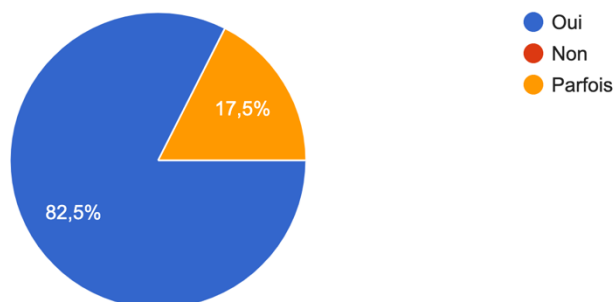
57 απαντήσεις



À la question 17, nous examinons si les applications/médias peuvent renforcer l'interaction sociale des apprenants. La grande majorité des enseignants (82,5%) a répondu positivement tandis qu'un petit pourcentage (17,5%) a répondu que cela peut y arriver parfois. Personne n'a répondu négativement.

17. Pensez-vous que les applications/médias peuvent renforcer l'interaction sociale des élèves ?

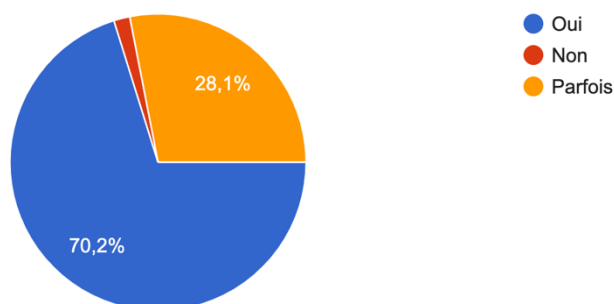
57 απαντήσεις



À la question 18 nous demandons aux enseignants s'ils pensent que l'utilisation de TICE en classe peut contribuer au développement de la motivation scolaire. La majorité des professeurs (70,2%) ont de nouveau répondu par l'affirmative. Cependant, 28,1% ont répondu que les TICE peuvent parfois contribuer à l'augmentation de la motivation, alors qu'il y avait aussi une réponse négative.

18. Pensez-vous que l'utilisation de TICE en classe pourrait contribuer à augmenter la motivation des élèves?

57 απαντήσεις

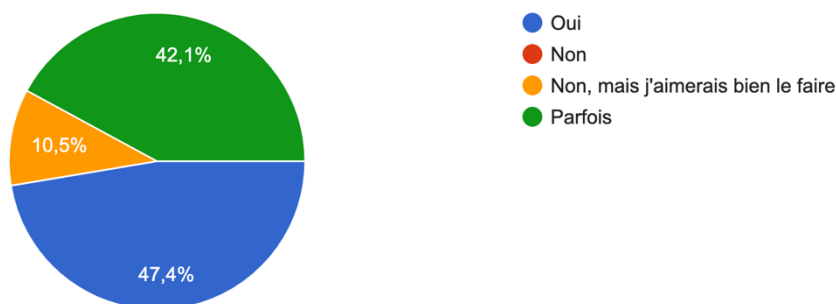


À la question 19 qui examine si les enseignants utilisent des documents authentiques pour rendre leur cours plus attractif pour les élèves, la majorité des enseignants ont répondu positivement avec un taux de 47,4%. Cependant certains (10,5%) ont répondu négativement, mais ils ont déclaré que bien qu'ils n'utilisent pas de documents authentiques, ils aimeraient

beaucoup le faire. Par conséquent, tous les enseignants pensent que des documents authentiques peuvent rendre le cours plus attrayant pour les élèves.

19. Enseignez-vous en exploitant des documents authentiques en classe de FLE pour rendre la leçon plus attrayante pour les élèves?

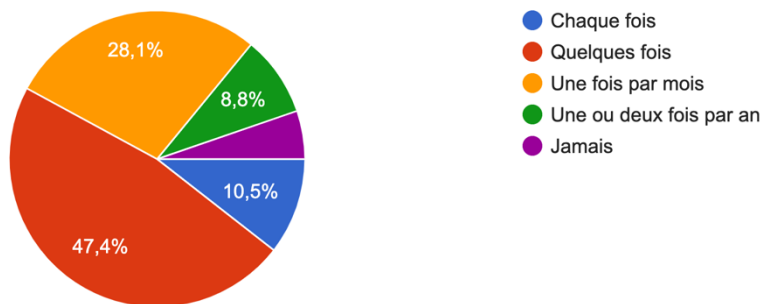
57 απαντήσεις



À la question 20, nous examinons la fréquence à laquelle les enseignants utilisent des documents authentiques en classe. Un taux considérable de 47,4% des enseignants ont déclaré utiliser quelques fois les documents authentiques. 28,1% les utilisent une fois par mois, 10,5% les utilisent à chaque cours, 8,8% une ou deux fois par an tandis que 5,3% jamais.

20. A quelle fréquence ?

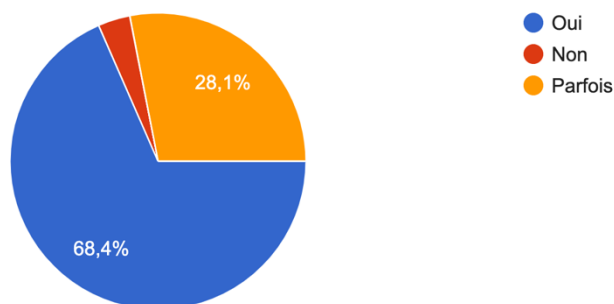
57 απαντήσεις



La question 21 porte sur la relation des médias avec les tâches appuyées sur l'interaction sociale. Plus précisément, nous voulons examiner si, à travers les médias, nous pouvons développer des activités avec interaction sociale, et si grâce à une telle tâche, les élèves pourraient entrer en contact avec d'autres pairs dans un environnement contrôlé sur Internet et échanger sur des questions qui les concernent. Selon les résultats, la plupart des enseignants (68,4%) ont répondu positivement à cette question. Certains enseignants (28,1%) ont répondu « parfois » alors que deux enseignants ont répondu « non ».

21. Croyez-vous que les médias favorisent les tâches qui tiennent compte des interactions sociales ?

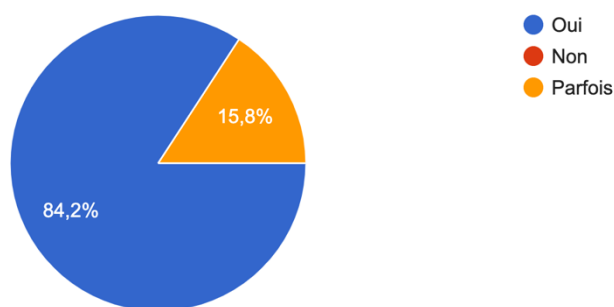
57 απαντήσεις



Avec la question 22 nous aimerions savoir s'ils partagent l'opinion selon laquelle, dans les activités basées sur la vie réelle, l'élève ne fait pas semblant mais agit et communique réellement en tant qu'utilisateur de la langue. Le produit final d'une telle interaction ne peut qu'être authentique puisqu'il se déroule dans des conditions réelles en tenant compte au maximum les intentions des interlocuteurs. La plus grande part d'enseignants avec un pourcentage de 84,2% a répondu affirmativement à cette question alors que 15,8% des enseignants ont répondu « parfois ». Aucun professeur n'a répondu négativement.

22. Pensez-vous qu'à travers les tâches basées sur la vie réelle, l'élève peut créer des productions (écrites et orales) plus authentiques ?

57 απαντήσεις

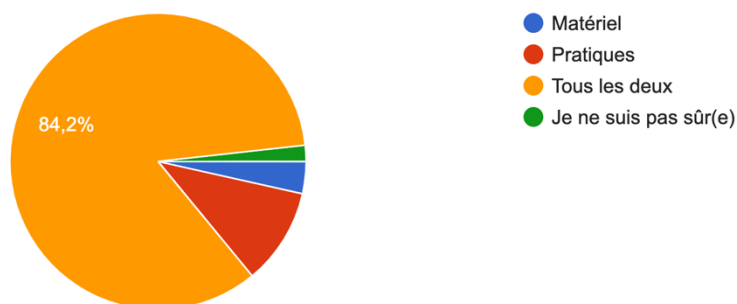


La dernière question -question 23- vise à rassembler tous les paramètres qui ont été inclus dans le questionnaire pour parvenir à une conclusion générale sur la motivation des élèves. Nous demandons donc aux enseignants s'ils pensent que la motivation dans la classe de FLE est étroitement liée à la disposition du matériel et à la variété des pratiques. Beaucoup d'enseignants (84,2%) ont mentionné que la motivation c'est une question de matériel mais aussi de pratiques que nous utilisons dans la classe de FLE. La deuxième réponse la plus fréquente concerne les pratiques (10,5%) alors que seulement deux personnes ont mentionné

le matériel (3,5%). En plus il y avait un professeur (1,8%) qui a des réticences et préfère ne pas donner une réponse précise à cette question.

23. Pensez-vous que la motivation en classe de FLE est une question de matériel ou de pratiques ?

57 απαντήσεις



#### 4. Synthèse des données recueillies

La question de la motivation est non quantifiable et difficilement maîtrisable. Ce questionnaire particulier est une tentative de collecter des données auprès de la communauté éducative sur la motivation des adolescents aujourd'hui, ainsi que sur les outils et les stratégies qui peuvent aider à la maintenir ou à l'améliorer.

En ce qui concerne le sujet du questionnaire, nous tenons à souligner que le nombre de personnes qui ont accepté de participer à remplir ce questionnaire (57 en une semaine) ainsi que les commentaires que nous avons reçus par les interrogés lors de la distribution du questionnaire ont confirmé qu'il s'agit d'une problématique qui taraude beaucoup d'enseignants car les paramètres de maintien de la motivation sont en constante évolution.

Concernant l'analyse des données, nous sommes heureux de constater qu'en tant qu'enseignants, nous disposons de plusieurs outils qui peuvent nous aider dans cette tâche difficile. Cependant, il est important de prendre en compte que chaque enseignant doit choisir les outils appropriés en fonction des besoins et des intérêts de ses élèves. Après tout, chaque enseignant et chaque élève est différent et c'est ainsi que toutes ces réponses différentes sont nées. Notre recherche est en quelque sorte orientée par la dernière question qui confirme que la motivation est influencée à la fois par les matériaux et les pratiques. Plus spécifiquement, nous ne pouvons pas motiver un élève simplement parce que nous utilisons un ordinateur dans notre cours. Nous aurons peut-être besoin de beaucoup plus d'éléments pour atteindre notre objectif, tels que l'approche appropriée, une atmosphère de classe agréable, des activités qui correspondent aux intérêts et au niveau de langue de l'élève, etc. Toutefois, nous voudrions terminer ce mémoire en citant les paroles de Jean Jacques Rousseau dans *Émile ou de l'Éducation* (1762) cités par Cuq (2003 : 172) « Donner à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode sera bonne ».

## PARTIE PRATIQUE III : PARTIE CRÉATIVE

Dans cette partie de notre mémoire et après avoir pris en compte les réponses des professeurs, nous présenterons deux projets -un pour le collège et l'autre pour le lycée- qui visent à augmenter la motivation des élèves. Pour y parvenir, nous avons choisi des activités qui s'appuient principalement sur des outils technologiques, ont un caractère ludique et poussent les élèves à l'interaction sociale en leur donnant l'opportunité de devenir des utilisateurs de la langue française. Les projets correspondent à des unités du manuel scolaire proposé pour le collège et le lycée (*Action.fr-gr*) et peuvent être utilisés en parallèle des unités ou à la fin de celles-ci. Chaque projet comprend une description détaillée des séances proposées, une grille de planification de cours pour les enseignants, la fiche élève, ainsi qu'une piste de correction lorsque cela est jugé nécessaire. En outre, une fiche d'auto-évaluation accompagne la fin de chaque projet.

### 1. Mise en œuvre d'un projet pédagogique pour le secondaire

Au secondaire et plus précisément en deuxième année du collège, où l'on enseigne aux élèves la deuxième édition du manuel *Action.fr-gr* 1, il y a la quatrième unité, intitulée « À table ». Dans cette unité, un projet est proposé où les élèves sont divisés en groupes de cinq personnes afin de présenter à la classe l'un des repas qu'ils apprécient à la maison. Pendant le projet, les élèves ont la possibilité d'utiliser Internet pour trouver les informations nécessaires. Le produit final de ce projet est une affiche que les élèves présenteront oralement à leurs camarades de classe.

Comme le thème de l'unité est l'alimentation, nous pouvons trouver du matériel riche sur Internet autre que ce qui est suggéré dans le manuel pour donner une motivation supplémentaire à nos élèves. Pour cette raison nous allons d'abord proposer quelques outils et puis nous présenterons un mini projet alternatif.

Sur le site *TV5 monde* (et sur ce lien précis <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/table-1016>) nous pourrions consulter la vidéo suivante accompagnée d'une fiche pour l'élève et d'une fiche pour le professeur. Le niveau de langue est approprié car il s'adresse à des débutants (A1) et porte une indication sur l'âge du public concerné car il s'adresse aux adolescents de 12 à 15 ans. C'est une proposition dont le caractère ludique et inventif peut avoir un effet positif sur la motivation des élèves et se prête à des modifications si nos élèves ne peuvent pas s'y mettre à cause de leur niveau défaillant. En revanche, nous pouvons souligner que la vidéo n'est pas authentique et que l'interaction sociale ainsi que l'utilisation des applications que les ados adorent sont absentes de l'activité finale : « *Activité 7 : participe à un concours de recettes. Vous allez imaginer une recette originale. Sélectionnez les ingrédients et les ustensiles nécessaires : dessinez ce qui vous manque. Écrivez-bien les quantités. Expliquez et illustrez les étapes de la préparation. Finalisez la présentation de votre recette sur une affiche. Donnez un nom à votre recette. Présentez-la à vos camarades* ».

À ce stade, nous pouvons suggérer des outils qui pourraient aider à rendre l'activité un peu plus attrayante pour nos élèves. Dans un premier temps nous pouvons suggérer des sites auxquels ils auraient recours pour trouver une recette. Le site *Supercook* (figure 4) (<https://www.supercook.com/#/desktop>) est un outil essentiel pour la vie de tous les jours puisqu'il nous permet d'ajouter les ingrédients que nous avons dans notre frigo pour suggérer toutes les recettes réalisables grâce à ces ingrédients. Ainsi, nos élèves puissent expérimenter et trouver l'inspiration pour leurs recettes préférées en choisissant uniquement leurs ingrédients

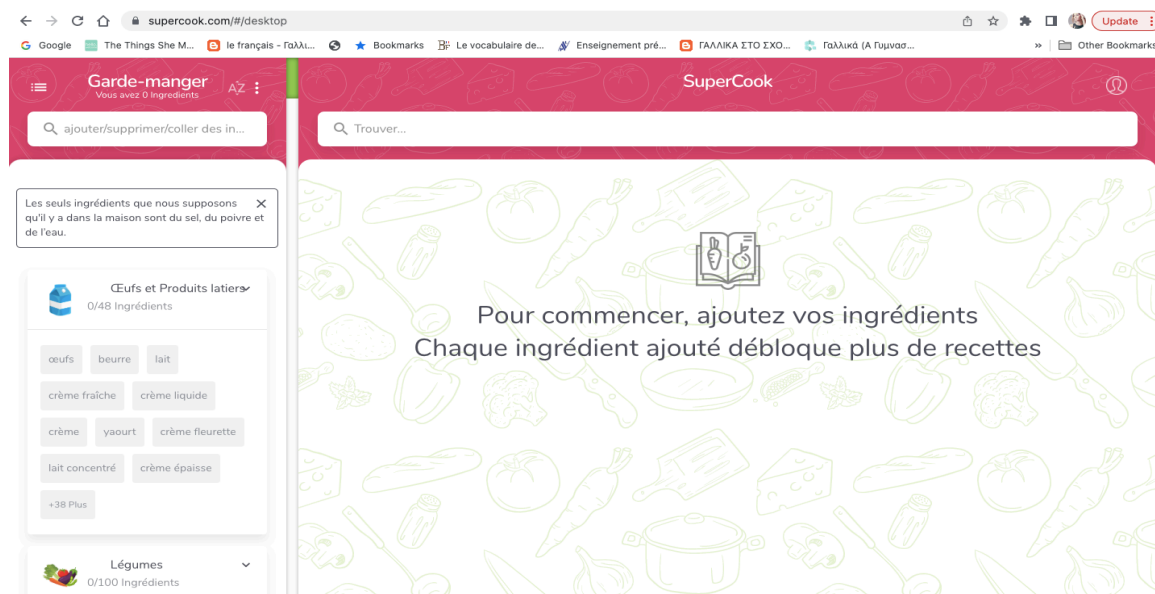


Figure 4 Le site Supercook.com Source : <https://www.supercook.com/#/desktop>

préférées. Aux points positifs de cette application nous pouvons ajouter sa très grande simplicité d'utilisation, le fait que c'est gratuit, l'exploitation de la langue française ainsi que le fait que les ingrédients sont classés selon leur type. Pour ces raisons, même nos élèves qui n'ont pas un haut niveau de langue en français (A1), peuvent facilement utiliser cette application tout en consolidant mieux le vocabulaire de l'unité 4 de leur manuel.

De plus, si nous voulons favoriser l'interaction sociale des élèves, nous pouvons leur demander de télécharger leurs recettes sur le blog de l'école ou sur *Padlet* afin de les partager avec d'autres internautes. En plus, il existe des concours de recettes sur Internet auxquels nos élèves peuvent participer en téléchargeant leur propre recette.

## 1.1 Planification du mini-projet pédagogique au collège

Selon Dimaridou (2010 : 72) cité par Lamprinakou (2018 : 73) un des inconvénients du manuel *Action-fr.gr* consiste au « manque des projets pédagogiques à l'aide des TICE ». Comme nous l'avons mentionné précédemment, les projets pédagogiques à l'aide des TICE et plus particulièrement les tâches basées sur la vie réelle aident les élèves à interagir socialement et à devenir de véritables utilisateurs de la langue. Cela a un effet direct sur la motivation des élèves.



Pour cette raison nous proposerons des mini-projets en rapport avec des unités spécifiques du manuel afin de rendre le cours un peu plus motivant pour les élèves. Ces mini-projets incluent et associent certaines des stratégies et des outils que nous avons mentionnés précédemment, tels que : les sources exploitables sur Internet, les documents authentiques, les activités créatives, l'approche socio-interactionnelle et les différents modes de travail.

En prenant en considération toutes les approches citées plus haut, nous allons présenter un mini-projet conçu et destiné aux élèves de la deuxième année du secondaire qui suivent un enseignement de français langue étrangère dans l'école publique grecque. Ce projet est conçu pour renforcer la motivation des élèves et il est lié à la 4ème unité du manuel scolaire *Action.fr.gr 1* intitulée *À table !* (page 85). Selon le guide pédagogique du manuel (page 56) les objectifs cités de l'unité 4 sont les suivants :

- *Lexicaux* : Les repas de la journée, Les aliments, Le menu.
- *Grammaticaux* : L'article partitif, Verbes « prendre », « boire » et « manger » → (présent de l'indicatif).
- *Socioculturels* : Les plats nationaux, La gastronomie en tant qu'élément culturel, Les habitudes alimentaires, La formule de politesse « je voudrais ».
- *Communicatifs* : Demander le menu poliment, Décrire une spécialité, Exprimer ses préférences gastronomiques, Commander un repas ou une boisson, Évaluer un plat, Proposer un plat, Inviter quelqu'un par écrit à un repas.

Chaque enseignant peut choisir d'utiliser le projet en parallèle, au cours de l'enseignement de l'unité 4 du manuel scolaire (en tant qu'activité supplémentaire) ou de l'utiliser à la fin du cours (comme matériel de révision du contenu de l'unité). Dans tous les cas, l'utilisation complémentaire de supports numériques et de documents authentiques basés sur les centres d'intérêt des élèves renforcera leur motivation et modifiera l'atmosphère de la classe.

### Grille de planification générale

**Titre / Thème** : « À table ! » Selon l'unité 4 du manuel *Action.fr-gr 1*

**Public cible** : Deuxième année du secondaire- de l'école publique (±25 personnes) de FLE (des adolescents)

**Niveau** : A1 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL et les instructions officielles du ministère grec.

**UTILISATEUR ÉLÉMENTAIRE - A1** : « peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets. Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions. Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif. »

CECRL, (2020 : 25) Tableau 1 - Niveaux communs de compétences – Échelle globale

**Durée prévue :** 4 séances de 45 minutes

**Supports :**

- Vidéo authentique sur *YouTube* intitulée « La recette des crêpes ! » (à consulter sur <https://youtu.be/UGsvfsrP2fo>,
- Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation conçues sur *Canva*
- Liens à consulter : Menu à consulter sur <http://menuperso.com/sofine-emporter> ,
- Recette en ligne : « Ratatouille facile et rapide » (source : [https://www.marmiton.org/recettes/recette\\_ratatouille-facile-et-rapide\\_58457.aspx](https://www.marmiton.org/recettes/recette_ratatouille-facile-et-rapide_58457.aspx) ),

**Applications et tutoriels utilisés**

- *Supercook* <https://www.supercook.com/#/desktop> ,
- Concours de recettes disponible <https://www.nospetitsmangeurs.org/concours-de-recettes/>
- *Canva* <https://www.canva.com/>

**Activités langagières communicatives et stratégies :**

- Compréhension orale / écrite,
- Production écrite / orale

**Modes de travail :**

- Mise en commun collective
- Interactif
- En petits groupes (3 personnes)
- Individuel

**Matériel :** Photocopies, feuilles de papier, ordinateur, projecteur

**Approches didactiques :**

- La perspective actionnelle,
- L'approche socio-interactionnelle : nature sociale de l'apprentissage et de l'usage de la langue.

**Objectifs généraux :**

- Apprendre à travailler en équipe
- Se familiariser avec les recettes françaises
- Comprendre les étapes d'une recette

**Objectifs spécifiques :**

**Objectifs Communicatifs :**

- Décrire les étapes d'une recette
- Présenter une recette originale et artistique
- Commander une pizza

**Familiarisation avec les outils numériques :**

- Repérer des informations fournies par le support visuel

- Utiliser et décoder des ressources en ligne

### Objectifs Linguistiques :

- Sensibilisation des apprenants concernant le lexique de l'alimentation et plus spécifiquement des repas et des recettes
- Réviser le vocabulaire de l'alimentation
- Réviser et utiliser les articles définis, indéfinis et partitifs
- Conjuguer les verbes « mettre », « ajouter », « mélanger »
- Approfondir le vocabulaire des recettes
- Identifier et sélectionner des ingrédients et des ustensiles

### Objectifs (Inter)culturels :

- Découvrir des recettes faciles
- Découvrir des sites français authentiques
- Découvrir des ingrédients français
- Découvrir le film *Ratatouille*

**Prérequis :** le lexique des menus et des recettes, décrire une spécialité et exprimer son opinion, les articles partitifs

**Préacquis :** vocabulaire sur la nourriture, présent de l'indicatif, impératif, articles définis, indéfinis, partitifs

## 1.2 Description de la démarche didactique

### 1.2.1 1ère Séance : « Compose ta pizza »

#### Grille de planification : 1ère Séance

**Fiche enseignant (voir ANNEXE 2).**

**Titre / Thème :** Compose ta pizza

**Public :** Deuxième année du secondaire - de l'école publique (±25 personnes) de FLE (public de jeunes adolescents)

**Niveau :** A1 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL et les instructions officielles du ministère grec.

**Compétences associées aux descripteurs proposés par le CECRL (2018), suivant lesquels, l'apprenant :**

« peut reconnaître les noms, les mots ou les signes et des phrases très élémentaires sur des notes simples concernant les situations les plus ordinaires de la vie quotidienne » ; (p. 65)

« peut produire des expressions et des phrases simples isolées » ; (p. 78)

« peut produire des expressions simples isolées sur les gens et les choses ». (p.72)

**Supports :**

- Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation conçues sur Canva
- Mur collaboratif Padlet : <https://el.padlet.com/>
- Usage du document authentique tiré du site <http://menuperso.com/sofine-emporter>

**Durée prévue :** 45 minutes

**Activités langagières communicatives et stratégies :**

- Production écrite /orale
- Compréhension écrite

**Modes de travail :**

- En groupe classe
- Individuel
- En petits groupes (3 personnes)

**Matériel :** ordinateur, vidéoprojecteur, tableau

**Approches didactiques :**

- La perspective actionnelle
- L'approche socio-interactionnelle

**Objectifs**

**Objectifs Communicatifs :**

- Commander une pizza
- Sélectionner des ingrédients

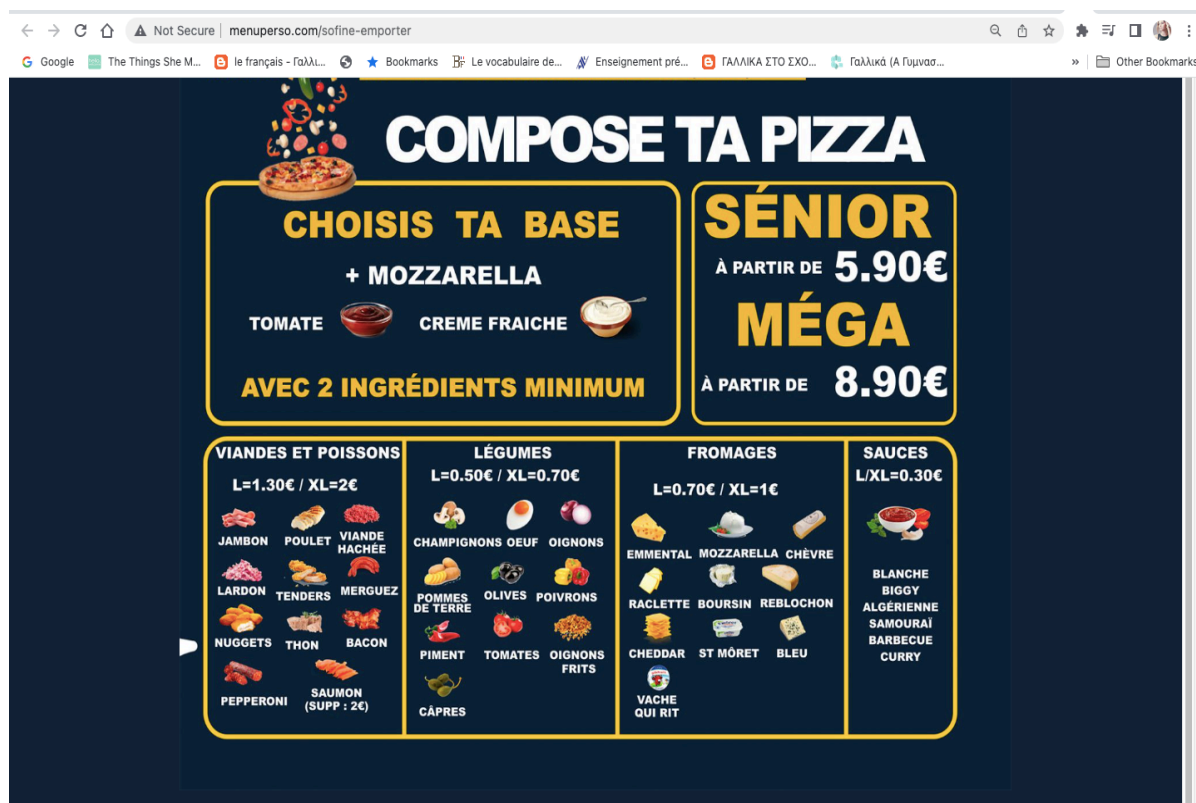
**Objectifs Linguistiques :**

- Mémoriser des mots
- Réviser les articles partitifs
- Réviser les ingrédients

**Objectifs (Inter)culturels :**

- Découvrir des sites français authentiques
- Découvrir des ingrédients français

**Prérequis :** le lexique des menus, les articles partitifs



## Déroulement

### Activité 1

- Une mobilisation des connaissances à l'aide de l'image / Découverte du document (5 minutes – individuel)

**Consigne :** Découvrez la carte d'une pizzeria française

### Directives

Nous commençons notre leçon en montrant le menu d'une pizzeria à Paris (voir ANNEXE 1). Dans ce menu il existe une catégorie où le consommateur peut choisir les ingrédients qu'il souhaite avoir dans sa pizza. Il s'agit d'un menu authentique et illustré qui constitue ainsi un matériel pratique et adapté pour la répétition et l'enrichissement du vocabulaire des élèves concernant les ingrédients.

### Activité 2

- Activité orale qui vise à mobiliser les connaissances et à les réemployer dans un contexte différent (20 minutes – individuel – en groupe classe)

**Consigne :** Observez le menu et répondez oralement à la question suivante : -*Quelle garniture voudrais-tu pour ta pizza ?* Utilisez la formule de politesse « je voudrais ».

### Directives

Après avoir donné aux élèves quelques minutes pour travailler sur le menu, nous demanderons à chaque élève de nous dire verbalement quels ingrédients il préfère sur sa pizza. Nous pourrions poser des questions comme :

*-Que voudrais-tu sur ta pizza ?*

*-Je voudrais de la sauce barbecue, du bacon, des olives, des tomates et de la mozzarella.*

En plus il y a la possibilité d'une activité supplémentaire. Tant qu'un élève mentionne oralement tous les ingrédients qu'il préfère, le reste des élèves doit faire attention et les mémoriser, car l'enseignant posera alors des questions pour vérifier les ingrédients.

*-Est-ce qu'il prend du pepperoni ?*

*-Non, il ne prend pas de pepperoni.*

Etc.

Ainsi, à travers cette activité, les élèves peuvent réviser non seulement le vocabulaire mais aussi les articles partitifs -surtout la négation- enseignés dans l'unité 4 de leur manuel scolaire. Ce sont des activités basées sur la vie réelle et qui font de l'élève un utilisateur réel de la langue puisqu'on lui demande de commander une pizza avec une garniture comme il le ferait dans sa vie de tous les jours. De plus grâce au document authentique (le menu) l'apprenant peut comparer les similitudes et les différences des ingrédients d'une pizza en Grèce et en France.

### Activité 3

- **Une activité de recherche sur internet à visée interculturelle (qui peut se faire comme devoir à la maison- en petits groupes)**

**Consigne :** Divisez-vous en groupes de trois. Choisissez l'un des ingrédients que vous ne connaissez pas et collectez des informations sur Internet. Rédigez un court paragraphe sur cet ingrédient et téléchargez votre texte sur Padlet.

### Directives

L'objectif consiste à ce que les élèves remarquent les différences entre les fromages qui existent en France et ceux qui existent en Grèce. Pour cette raison, nous divisons la classe en petits groupes de trois personnes afin de réaliser une activité de recherche à la maison. Nous demandons donc à chaque groupe de choisir l'un des ingrédients inconnus, de trouver des informations sur cet ingrédient sur internet et d'écrire une phrase ou un court paragraphe qui sera publié sur le mur collaboratif *Padlet* permettant aussi une interaction entre les élèves de la classe.

Par exemple :

*Le Boursin c'est un fromage spécial à l'ail et aux fines herbes avec un goût et une texture similaire au fromage à la crème.*

De cette façon toute la classe pourra être informée sur ces nouveaux fromages.

#### Activité 4

- **Jeu de mémoire sur les ingrédients et les articles partitifs (20 minutes – en groupes)**

**Consigne :** Jouons au jeu « Dans ma valise » !

#### Directives

Puis nous pouvons nous amuser en organisant un jeu de mémoire oral. Nous allons légèrement modifier le jeu intitulé « Dans ma valise ». Dans ce jeu quelqu'un commence par dire « *Dans ma valise j'ai.... (une jupe)* ». Puis le joueur suivant doit répéter cette phrase mais en ajoutant un mot de plus : « *Dans ma valise j'ai une jupe et un t-shirt.* » Ainsi, au fur et à mesure que les joueurs ajoutent de nouveaux mots, une liste d'objets est créée et les joueurs doivent la mémoriser. Le joueur qui ne parvient pas à se souvenir de tous les mots correctement perd la partie.

Dans notre jeu nous ne faisons pas référence à la valise mais à la pizza qui fait l'objet de notre cours. Nous diviserons les élèves en trois groupes et le groupe qui en retiendra davantage sera le gagnant. Nous allons donc donner la phrase suivante aux élèves pour commencer notre jeu : *Je voudrais trois pizzas avec du jambon...* Au fur et à mesure que les élèves ajouteront des mots, la phrase ressemblera à ceci : *Je voudrais trois pizzas avec du jambon, de la feta, des olives, du pesto, du bacon, etc.*

### 1.2.2 2ème Séance : « La ratatouille »

Grille de planification : 2ème Séance
<b>Fiche enseignant (voir ANNEXE 9)</b>
<b>Titre / Thème :</b> « La ratatouille »
<b>Public cible :</b> Deuxième année du secondaire - de l'école publique (±25 personnes) de FLE (public de jeunes adolescents)
<b>Niveau :</b> A1 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL et les instructions officielles du ministère grec.
<b>Compétences associées aux descripteurs proposés par le CECRL (2018), suivant lesquels, l'apprenant :</b> « peut reconnaître les noms, les mots ou les signes et des phrases très élémentaires sur des notes simples concernant les situations les plus ordinaires de la vie quotidienne » ; (p. 65) « peut produire des expressions et des phrases simples isolées ». (p. 78)
<b>Supports :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation</li> <li>• Applications et tutoriels utilisés : (Canva, Power Point) <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a></li> <li>• Mur collaboratif Padlet <a href="https://el.padlet.com/">https://el.padlet.com/</a></li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>Document utilisé : la recette « Ratatouille facile et rapide » <a href="https://www.marmiton.org/recettes/recette_ratatouille-facile-et-rapide_58457.aspx">https://www.marmiton.org/recettes/recette_ratatouille-facile-et-rapide_58457.aspx</a></li> </ul>
<b>Durée prévue :</b> 45 minutes
<b>Activités langagières communicatives et stratégies :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Production écrite</li> <li>Compréhension écrite</li> </ul>
<b>Modes de travail :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>En petits groupes (3 personnes)</li> <li>Individuel</li> <li>En groupe classe</li> </ul>
<b>Matériel :</b> Photocopies, ordinateur, projecteur, scanner
<b>Approches pédagogiques :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La perspective actionnelle</li> <li>L'approche socio-interactionnelle</li> </ul>
<b>Objectifs</b>  <b>Objecifs Communicatifs :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Présenter par écrit les étapes d'une recette</li> <li>Décrire une recette</li> </ul> <b>Objectifs Linguistiques :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sélectionner/inventorier des ingrédients et des ustensiles</li> <li>Comprendre une recette originale et artistique</li> <li>Réviser les articles partitifs</li> <li>Réviser le vocabulaire de la nourriture</li> </ul> <b>Objectifs (Inter)culturels :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir le film <i>Ratatouille</i> (2007)</li> <li>Découvrir le plat typique de « Ratatouille » et la recette traditionnelle</li> <li>Être en contact avec la gastronomie française</li> <li>Comparer la gastronomie grecque et française</li> </ul>
<b>Prérequis :</b> le lexique des recettes, les articles partitifs

## Description détaillée/Déroulement

### Étape 1

- Une mobilisation des connaissances à l'aide de l'image (5 minutes – en groupes)

**Consigne :** Divisez-vous en deux groupes. Observez la photo et écrivez sur une feuille de papier les légumes que vous connaissez. L'équipe ayant réuni le plus grand nombre de légumes gagne !

### **Directives**

Après la projection d'une photo de légumes au tableau ou aux photocopies (voir ANNEXE 3), nous diviserons la classe en deux groupes et demanderons aux élèves d'identifier le mot français pour chacun de ces légumes. Nous demandons donc à chaque groupe d'écrire sur une feuille de papier les légumes qu'ils peuvent nommer en français. Par exemple : *on voit des carottes, des tomates*, etc. Ensuite nous corrigeons les listes en groupe et l'équipe ayant identifié correctement les photos est la gagnante. Puis nous demandons aux deux groupes de penser à des plats typiques de leurs régions ou préparés dans leur famille dans lesquels les légumes sont les protagonistes. Les réponses des élèves peuvent inclure de plats simples, de salades, de soupes, d'entrées et de desserts. Il s'agit donc d'un exercice qui vise à rappeler aux élèves le vocabulaire alimentaire ainsi qu'à l'élargir.

### **Étape 2**

- **Des exercices de compréhension d'une recette sur internet (5 minutes - individuellement)**

**Consignes :** Répondez aux questions.

1. *Pour la préparation de cette recette, il vous faut combien de temps ?*
2. *Quels sont les ustensiles de cuisine mentionnés dans la recette ?*

### **Directives**

Par la suite, les élèves entrent -individuellement- en contact avec une recette classique française, celle de la ratatouille. Nous leur demandons de comprendre une recette écrite (voir ANNEXE 4) à travers des exercices de compréhension. Plus précisément, il y a des exercices de compréhension dans la photocopie des élèves (voir ANNEXE 5). La première question concerne le temps de préparation de la recette. La deuxième question fait référence aux ustensiles de cuisine utilisés dans la recette. Ce vocabulaire nous permettra de réviser le vocabulaire et d'élargir les connaissances des élèves sur les ustensiles de cuisine en les impliquant directement dans la recherche.

### **Étape 3**

#### **Activité 1**

- **Des exercices (inter)culturelles (5 minutes - individuellement)**

**Consignes :** Répondez aux questions suivantes

*1. Est-ce que le titre de la recette vous rappelle quelque chose ? Si oui qu'est ce que cela vous rappelle ? 2. Connaissez-vous un plat grec similaire ? Lequel ?*

### **Directives**

La première question a un contenu socioculturel car elle fait référence au célèbre film Disney *Ratatouille* (2007) (voir ANNEXE 5). Il est possible que beaucoup de nos élèves connaissent déjà le film et se sont donc plus familiarisés avec ce contenu pédagogique. Qui plus est, quand quelque chose nous est familier, nous nous sentons plus motivés pour nous y engager. Dans la quatrième question, nous essayons de maintenir ce sentiment de familiarité ainsi que de renforcer le concept d'interculturalité en demandant aux collégiens s'ils connaissent une recette grecque similaire à celle qu'ils viennent d'apprendre. Il est certain qu'en réfléchissant sur les ingrédients mais aussi à l'aide des photos incluses dans le document distribué, les élèves - même ceux qui ne connaissent pas bien le français - sentiront qu'ils peuvent répondre à cette question.

### **Activité 2**

- **Un exercice d'appariement (5 minutes - individuellement)**

**Consigne :** Associez les images aux étapes de la recette.

### **Directives**

Dans la cinquième et dernière question nous demandons aux élèves de comprendre un peu mieux les étapes de la recette en associant chaque étape à une image. Grâce aux images les élèves pourront mieux comprendre la traduction de certains mots inclus dans les étapes (voir ANNEXE 6).

### **Activité 3**

- **Une activité créative (20 minutes – en petits groupes)**

**Consigne :** Inspirez-vous des photos ci-dessus et créez - en groupes - une affiche de votre recette préférée. Votre affiche doit être téléchargée sur le blog de l'école ou sur le mur collaboratif *Padlet*. Elle doit inclure:

- le titre de la recette
- les ingrédients nécessaires
- les étapes à suivre

### **Directives**

Pour créer et illustrer votre recette, vous pouvez soit dessiner vos propres croquis, soit utiliser des supports numériques (*Power Point, Canva, etc.*)

Dans l'étape suivante nous divisons les élèves en petits groupes et leur montrons des recettes de ratatouille sous une forme plus artistique (voir ANNEXE 8). Ce sont des recettes très simples et courtes qui mettent l'accent sur les ingrédients, la description très succincte des étapes et l'illustration. Ainsi, chaque groupe peut s'inspirer de ces recettes et présenter sa recette préférée de manière similaire. Chaque recette doit inclure le titre, les ingrédients, une brève description des étapes et une illustration. Le produit final peut être manuscrit ou numérique. Les élèves peuvent prendre des libertés quant au choix de la recette qu'ils souhaitent, qu'elle soit sucrée ou salée, ainsi qu'au sujet des supports qui seront utilisés pour la réaliser. Le résultat final peut prendre la forme d'une présentation sur *Powerpoint*, d'une affiche effectuée à l'aide de l'application *Canva* ou même d'une vidéo via *YouTube* ou *Animoto*. Ils peuvent aussi utiliser leurs propres croquis ou des applications pour l'illustrer et bien sûr ils peuvent utiliser Internet et des dictionnaires pour s'aider eux-mêmes. Le produit final sera téléchargé sur le blog de l'école ou il pourrait faire l'objet d'un mur collaboratif comme *Padlet* qui permet l'interaction entre les élèves et d'autres utilisateurs sous la surveillance de l'enseignant (voir ANNEXE 7). En général c'est une séance créative et riche en vocabulaire. De plus, les apprenants ont la possibilité d'entrer en contact avec des éléments interculturels et de valider leurs connaissances grâce à un film connu. La coexistence d'un film familier et préféré, des documents authentiques ainsi que des exercices artistiques (la conception et la création d'une affiche) peuvent contribuer à accroître la motivation des élèves.

### 1.2.3 3ème Séance : « La recette des crêpes »

Grille de planification : 3ème Séance
<b>Fiche enseignant (voir ANNEXE 11).</b>
<b>Titre / Thème :</b> « La recette des crêpes »
<b>Public :</b> Deuxième année du secondaire de l'école publique (±25 personnes) de FLE (public de jeunes adolescents)
<b>Niveau :</b> A1 selon l'échelle des niveaux communs de référence du <i>CECRL</i> (2001).
<b>Compétences associées aux descripteurs proposés par le CECRL (2018), suivant lesquels, l'apprenant :</b>
« peut reconnaître une information concrète à propos d'un sujet familier et quotidien, à condition que le débit soit lent et que l'information soit claire » ; (p. 58)
« peut comprendre des instructions qui lui sont adressées lentement et avec soin et suivre des directives courtes et simples » ; (p. 61)
« peut reconnaître des mots ou des signes et des expressions familiers et identifier les sujets dans les gros titres et les résumés des nouvelles ainsi que la plupart des produits dans les publicités, en utilisant les informations visuelles et ses connaissances générales » ; (p. 69)
« peut recopier de courtes expressions et des mots familiers, par exemple des signaux ou des consignes simples, le nom des objets quotidiens, le nom des magasins et un ensemble d'expressions utilisées régulièrement » ; (p. 143)
« peut produire des expressions et des phrases simples isolées ». (p.78)
<b>Supports :</b>

- Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation
- Vidéo authentique repéré sur *YouTube* intitulée « La recette des crêpes ! » : <https://youtu.be/UGsvfsrP2fo>)
- Exercice effectué à l'aide du tutoriel *Wordwall* <https://wordwall.net/resource/6500976/french/articles-partitifs-affirmatif-n%c3%a9gatif>

#### **Autres applications utilisées**

- - *Canva* : <https://www.canva.com/>
- - *Padlet* : <https://el.padlet.com>

**Durée prévue :** 45 minutes

#### **Activités langagières communicatives et stratégies :**

- Compréhension orale
- Production écrite

#### **Modes de travail :**

- En petits groupes (±3 personnes)
- Individuel

**Matériel :** Photocopies, ordinateur, projecteur

#### **Approche pédagogique :**

- La perspective actionnelle

#### **Objectifs**

##### **Objectifs Communicatifs :**

- Décrire les étapes d'une recette

##### **Éducation aux médias :**

- Repérer des informations fournies par le support audiovisuel

##### **Objectifs Linguistiques :**

- Apprendre des expressions culinaires pour préparer une recette
- Identifier et sélectionner des ingrédients et des ustensiles
- Assimiler et utiliser les articles partitifs
- Conjuguer les verbes « mettre », « ajouter », « mélanger »
- Prendre des notes
- Créer un dictionnaire numérique

##### **Objectifs (Inter)culturels:**

- Découvrir des recettes françaises
- Organiser un dictionnaire des mots et des termes en rapport avec l'alimentation, la cuisine et la gastronomie en général

**Prérequis :** Connaissances sur la Chandeleur, les articles partitifs, les nombres, expression de la quantité

## Étape 1

- **Exercice de compréhension (10 minutes - en groupes)**

**Consigne :** Après avoir visionné (±deux fois) la vidéo « La recette des crêpes ! », faites une liste des ingrédients nommés dans la recette et enregistrez sur Padlet vos listes ainsi que leurs quantités. Faites attention aux articles partitifs !

### Directives

Alternativement, nous pouvons visionner deux fois une vidéo sur *YouTube* intitulée « La recette des crêpes ! » (disponible sur <https://youtu.be/UGsvfsrP2fo>) pour faire une révision sur le vocabulaire des recettes, puis proposer aux élèves la fiche (voir ANNEXE 10) que nous avons créé grâce à l'application *Canva*. Dans le premier exercice, les élèves - bien que divisés en groupes de 3 personnes - sont invités à enregistrer sur *Padlet* autant de mots possibles concernant les ingrédients et les quantités à travers la vidéo. L'équipe qui aura collecté le plus grand nombre de mots corrects et bien orthographiés sera la gagnante. Cette activité vise à approfondir et enrichir le vocabulaire pertinent (en révisant aussi le vocabulaire de l'unité enseignée) et à faciliter la compréhension de la vidéo en attirant aussi l'attention sur les articles partitifs. Les objectifs linguistiques qui dominent dans cette activité amèneront les apprenants à enrichir leur lexique qui sera très important pour les activités suivantes.

## Étape 2

- **Exercice interactif sur Wordwall (10 minutes – individuellement)**

**Consigne :** Visitez le lien ci-dessous : <https://wordwall.net/resource/6500976/french/articles-partitifs-affirmatif-n%c3%a9gatif> Choisissez l'article partitif qui convient.

### Directives

Nous poursuivrons le cours par un exercice de grammaire concernant les articles partitifs et leur utilisation aussi bien dans l'affirmation que dans la négation. Il s'agit d'un exercice numérique, à choix multiple sur l'application *WordWall* <https://wordwall.net/resource/6500976/french/articles-partitifs-affirmatif-n%c3%a9gatif>. Plus précisément, chaque élève est invité à choisir la bonne réponse dans un délai de 30 secondes pour chaque question et en cas de réponse incorrecte, la bonne réponse est automatiquement affichée. De plus, chaque élève s'inscrit dans le jeu avec son pseudo. Nous pouvons donc constater -à la fin- qui a gagné le plus grand nombre de points.

## Étape 3

- **Production écrite (20 minutes – en groupes)**

**Consigne :** Créez votre propre dictionnaire numérique français-grec qui inclura des mots liés à l'alimentation. Chaque dictionnaire doit avoir **une couverture** qui comprend **son titre**, **un**

**dessin** ainsi que **des mots et expressions** concernant les ingrédients, les repas et les recettes. Utilisez l'application *Canva* ou toute autre application numérique de votre choix.

### Directives

Nous demandons ensuite à nos élèves de créer leur propre mini-dictionnaire numérique, français-grec qui comprendra tous les mots et les expressions qui leur ont été enseignés dans cette unité. Enfin nous téléchargeons ces dictionnaires numériques sur le blog de la classe ou sur *Padlet* afin que d'autres utilisateurs puissent les consulter. Encore une fois, les élèves travailleront par groupes de trois. Chaque dictionnaire doit avoir une couverture qui comprend son titre, un dessin ou une photo ainsi que des mots et expressions concernant les ingrédients, les repas et les recettes. Pour la mise en œuvre du dictionnaire, les élèves ont la possibilité d'utiliser n'importe quelle application qu'ils souhaitent. Cependant nous pouvons suggérer quelques applications comme *Power Point* et *Canva*.

### 1.2.4 4ème Séance : Tâche finale – « Concours de recettes à l'école »

Grille de planification : 4ème Séance
<b>Fiche enseignant (voir ANNEXE 13)</b>
<b>Titre / Thème :</b> « Concours de recettes à l'école »
<b>Public cible :</b> Deuxième année du secondaire de l'école publique (±25 personnes) de FLE (public de jeunes adolescents)
<b>Niveau :</b> A1 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL.
<b>Compétences associées aux descripteurs proposés par le CECRL (2018), suivant lesquels, l'apprenant :</b> « peut produire des expressions et des phrases simples isolées » ; (p. 78) « peut produire des expressions simples isolées sur les gens et les choses » ; (p. 72) « peut compléter un formulaire très simple d'achat ou de demande en ligne, donner des informations personnelles de base (nom, adresse électronique ou numéro de téléphone) ». (p. 102)
<b>Durée prévue :</b> 45 minutes
<b>Supports :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation</li> <li>- Mur collaboratif <i>Padlet</i> <a href="https://el.padlet.com/">https://el.padlet.com/</a></li> </ul> <b>Applications utilisées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Supercook</i> <a href="https://www.supercook.com/#/desktop">https://www.supercook.com/#/desktop</a></li> <li>- Le concours de recettes en ligne : <a href="https://www.nospetitsmangeurs.org/concours-de-recettes/">https://www.nospetitsmangeurs.org/concours-de-recettes/</a></li> <li>- <i>Canva</i> <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a></li> </ul>
<b>Activités langagières communicatives et stratégies :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Production écrite</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compréhension écrite/orale</li> </ul>
<b>Mode de travail :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En petits groupes (±3 personnes)</li> </ul>
<b>Matériel :</b> Photocopies, ordinateur, projecteur
<b>Approches pédagogiques :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La perspective actionnelle</li> <li>• L'approche socio-interactionnelle</li> </ul>
<b>Objectifs</b>  <b>Objectifs Communicatifs :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Présenter les étapes d'une recette</li> <li>• Participer à un concours de recettes</li> <li>• Imaginer une recette originale</li> <li>• Présenter des ingrédients et des ustensiles</li> <li>• Compléter une fiche d'inscription</li> </ul> <b>Objectifs Linguistiques :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le lexique des recettes</li> <li>• Les articles partitifs</li> </ul> <b>Objectifs (Inter)culturels:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir des recettes</li> <li>• Découvrir un concours des recettes au Canada</li> </ul>
<b>Prérequis :</b> le lexique des recettes

## Déroulement/Description détaillée

- **Sensibilisation aux concours des recettes (5 minutes - en groupe classe)**

### Directives

Dans cette quatrième leçon du projet -ou les élèves disposent désormais les connaissances nécessaires, (des ustensiles, des ingrédients, des articles partitifs, des verbes comme mélanger ou ajouter, etc.) - nous leur proposons de participer à un concours de recettes à l'école. Il serait judicieux de choisir avec nos élèves le concours auquel ils souhaitent participer pour qu'ils se sentent autonomes. Cependant, pour les besoins de ce mémoire, nous proposons un type de concours spécifique pour donner un exemple concret. Nous pouvons donc montrer aux élèves un exemple de concours en ligne pour les mobiliser. Le concours des recettes sur le site <https://www.nospetitsmangeurs.org/concours-de-recettes/> est organisé au Canada et s'adresse aux enfants et aux adolescents. Les élèves peuvent parcourir ce site Web et voir quelles sont les modalités de participation au concours et quels sont les plats gagnants. Étant donné que ce

concours est réservé aux élèves canadiens, nous pouvons demander aux élèves de créer leur propre concours de recettes à l'école.

- **Préparation d'un concours interne (40 minutes – en groupes de 3)**

**Consigne :** Imaginez une recette originale pour participez à un concours de recettes ! Vous pouvez vous inspirer pour la recette en utilisant l'application *Supercook*.

1. Formez des groupes de trois
2. Sélectionnez et notez les ingrédients et les ustensiles pour la mise en œuvre de la recette
3. Expliquez et illustrez les étapes de la préparation
4. Créez la présentation de votre recette sur l'application de votre choix (*Canva*, *Power point*, etc.)
5. Donnez un nom à votre recette et à votre groupe
6. Présentez la recette au reste de la classe
7. Téléchargez votre recette sur *Padlet* <https://el.padlet.com/>
8. Votez pour la meilleure recette!

### Directives

Les étapes à suivre pour compléter la tâche sont clairement données aux apprenants dans la fiche élève (voir ANNEXE 12).

- Tout d'abord, ils forment des groupes de trois, des équipes pour trouver et décider quelle est la recette idéale.
- Il ne faut pas oublier de donner un nom à leur recette et à leur groupe.
- Ensuite, ils sélectionnent et notent les ingrédients et les ustensiles pour la mise en œuvre de la recette.
- Nous soulignons aussi aux élèves qu'ils ont la capacité d'utiliser l'application *Supercook* ou les applications qu'ils souhaitent pour trouver de l'inspiration.
- Par la suite, ils doivent expliquer et illustrer les étapes de la recette.
- Ils doivent aussi finaliser la présentation de leur recette à l'aide de l'application de leur choix (*Canva*, *Power point*, etc.). L'enseignant peut circuler dans les groupes pour aider les apprenants.
- Pour finir ils doivent présenter la recette au reste de la classe pour corriger des erreurs en grand groupe.
- Puis, ils téléchargent leur recette sur *Padlet* pour qu'elle soit visible par tous ses camarades de classe. Ainsi le vote pourra avoir lieu pour mettre en avant la meilleure recette.

Il s'agit d'une activité (produit final du projet) qui allie les connaissances technologiques, les habiletés numériques, le travail d'équipe, la créativité et bien sûr la connaissance de la langue française des élèves.

### 1.3 Évaluation de la séquence didactique

Pour l'évaluation de ce projet, et prenant en compte son rôle catalyseur quant à la motivation des apprenants en classe de langue, nous optons pour l'auto-évaluation. Il s'agit d'un outil d'évaluation qui peut être totalement adapté aux objectifs que nous nous sommes fixés dans le projet. Cependant, nous devons souligner aux élèves que l'évaluation ne doit pas être considérée comme sanction et que l'erreur est désormais considérée comme une étape nécessaire de l'apprentissage. Grâce à cette évaluation formative l'apprenant peut prendre conscience de ses difficultés. Par conséquent, en expliquant tout ce qui précède aux élèves, nous créons une relation de confiance qui est favorable à l'apprentissage et ainsi, -en même temps- nous renforçons la motivation des apprenants.

Nous distribuons donc à chaque élève une photocopie qui comprend des émoticônes d'auto-évaluation et les phrases suivantes (pistes d'évaluation) : *Je peux sélectionner des ingrédients et des ustensiles, Je peux imaginer une recette originale, Je peux présenter les étapes d'une recette, Je peux utiliser les articles partitifs, Je peux participer à un concours de recettes, je peux coopérer avec mes camarades, Je peux utiliser des moyens technologiques, J'aime ce projet.* L'élève choisit l'émoticône qui le représente pour chaque piste d'évaluation. Il y a ensuite une colonne dans laquelle les apprenants peuvent noter leurs points faibles qu'ils pensent pouvoir améliorer et une autre colonne où ils peuvent noter leurs points forts. A la fin l'enseignant peut donner une appréciation sur la progression de chaque élève (évaluation de type « ouvert »).

# Auto-évaluation

Projet: « À table ! »










Participation à un concours des recettes!

Nom de l'élève :

Niveau :

Année Scolaire :

Nom de l'Enseignant :

Pistes d'évaluation	Note	Points forts	Points Faibles
Je peux sélectionner des ingrédients et des ustensiles	   		
Je peux imaginer une recette originale	   		
Je peux présenter les étapes d'une recette	   		
Je peux utiliser les articles partitifs	   		
Je peux participer à un concours de recettes	   		
Je peux coopérer avec mes camarades	   		
Je peux utiliser des moyens technologiques	   		
J'aime ce projet	   		

## Système de notation



= Excellent ! J' ai fait un travail excellent!



= Satisfaisant. J' ai atteint les objectifs



= Très Bien ! J'ai fait du bon travail!



= Raisonnable je peux améliorer certaines choses

## 2. Mise en œuvre d'un projet pédagogique pour le lycée

Au lycée et plus précisément en première année du lycée, le premier volume du manuel *Action.fr-gr 3* (unités 0-4), est enseigné aux élèves. Dans la première unité, intitulée « C'est la rentrée ! » Les élèves sont invités à observer une carte postale afin d'identifier qui est l'expéditeur et qui est le destinataire. Puis ils sont invités à rédiger leur propre carte postale dans laquelle ils décriront à une amie francophone, comment ils ont passé leurs vacances d'été dans une colonie de vacances. Les autres pages de l'unité présentent différents types de vacances (« Balade en Europe ») ainsi que les monuments des villes européennes (« Le patrimoine européenne »). Le projet proposé par l'unité porte sur une présentation orale du lieu d'origine des élèves et de son histoire. Selon la consigne, les élèves sont appelés à parler de leur lieu d'origine et de leur lieu de préférence en illustrant leur présentation par des photos repérées sur <http://images.google.fr/imghp?hl=fr&tab=wi> et des dessins (*Action.fr-gr 1*, 2010). Or, l'activité proposée, malgré ses objectifs (inter)culturels pourrait aisément attirer l'intérêt et augmenter la motivation des adolescents si le dessin demandé était transformé en illustration numérique avec une implication active dans un projet interactif.

### 2.1 Planification du mini-projet pédagogique au lycée

Nous proposons donc la réalisation d'un projet court basé sur l'unité 1 « C'est la rentrée ! » du manuel *Action.fr-gr 3* afin d'augmenter la motivation des élèves. En concertation avec eux nous décidons collectivement que le thème du projet sera les vacances. Nous annonçons donc aux élèves le temps de préparation (3 séances de 45 minutes) ainsi que la tâche finale.

#### Grille de planification générale

**Titre / Thème :** « Vive les vacances ! » basé sur l'unité 1 "C'est la rentrée !" du manuel *Action.fr 3*

**Public cible :** Première année du lycée de l'école publique (±25 personnes) de FLE (public de grands adolescents)

**Niveau :** A2 selon l'échelle des niveaux communs de référence du *CECRL* (2001 : 25).  
L'apprenant « peut comprendre des phrases isolées et des expressions fréquemment utilisées en relation avec des domaines immédiats de priorité (par exemple, informations personnelles et familiales simples, achats, environnement proche, travail). Peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets familiers et habituels. Peut décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats ».

**Supports :**

- Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation

- Mur collaboratif Padlet : <https://el.padlet.com/>
- Document authentique : « Top 11 des timbres que l'on rêverait d'avoir dans la vraie vie (nos cartes postales auraient plus de gueule) » à consulter sur <https://www.topito.com/top-timbres-reverait-avoir-adieu-jon-snow>
- Vidéo authentique : « Quatre coins du globe » à consulter sur : <https://youtu.be/1Yf-IWRrThQ>
- Quiz Kahoot! à consulter sur : <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=1278c407-ca24-490d-8b64-da2869cba890&single-player=true>
- Carte postale sonore de Porto à consulter sur : <https://youtu.be/-AGmAhGWG0M>
- Carte postale sonore de Paris à consulter sur : <https://youtu.be/50FVEIBpOIc>
- Carte postale de Besançon à consulter sur : [https://soundcloud.com/ife-rne/les-sons-de-besancon-carte-postale-sonore?utm\\_source=clipboard&utm\\_campaign=wtshare&utm\\_medium=widget&utm\\_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fife-rne%252Fles-sons-de-besancon-carte-postale-sonore](https://soundcloud.com/ife-rne/les-sons-de-besancon-carte-postale-sonore?utm_source=clipboard&utm_campaign=wtshare&utm_medium=widget&utm_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fife-rne%252Fles-sons-de-besancon-carte-postale-sonore)
- Application « Quizinière sur Canopé » à consulter sur <https://www.quiziniere.com/PartageExercice/8GZO3BJPRA>
- Logiciel « Audacity » à consulter sur <https://www.audacityteam.org/>

**Durée prévue :** 3 séances de 45 minutes

**Activités langagières communicatives et stratégies :**

- Compréhension orale / écrite
- Production écrite / orale

**Modes de travail :**

- En groupe classe
- Interactif
- En petits groupes (3 personnes)
- Individuel

**Matériel :** Photocopies, feuilles de papier, ordinateur, projecteur

**Approches pédagogiques :**

- La perspective actionnelle,
- L'approche socio-interactionnelle

**Objectifs généraux :**

- Apprendre à travailler en équipe
- Être capable de rédiger une carte postale sonore
- Se familiariser avec les villes du monde

**Objectifs spécifiques :**

**Objectifs Communicatifs :**

- Rédiger un *Topic*
- Rédiger une carte postale sonore

- Exprimer ses rêves
- Exprimer son enthousiasme / sa satisfaction
- Exprimer sa déception / son mécontentement
- Exprimer ses goûts

**Objectifs Linguistiques :**

- Le lexique des cartes postales
- Le lexique des vacances
- Les expressions « rêver de + infinitif » et « espérer »
- Comprendre les paroles de la chanson

**Objectifs (Inter)culturels :**

- Découvrir des timbres originaux et personnalisés
- Découvrir la Poste française
- Découvrir des monuments et des villes du monde entier

**Prérequis :**

- Décrire / présenter un lieu (utiliser les verbes et les prépositions de lieu, présent-passé-futur)

## 2.2 Description de la démarche didactique

### 2.2.1 1ère Séance : « Des timbres humoristiques »

#### Grille de planification : 1ère Séance - Des timbres humoristiques

##### Fiche enseignant (voir ANNEXE 19)

**Titre / Thème :** « Des timbres humoristiques »

**Public :** Première année du lycée de l'école publique (± 25 personnes) de FLE (public de grands adolescents)

**Niveau :** A2 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL.

##### Compétences associées aux descripteurs proposés par le CECRL (2018), suivant lesquels, l'apprenant :

- « peut comprendre des textes courts et simples contenant un vocabulaire extrêmement fréquent, y compris un vocabulaire internationalement partagé » ; (p. 63)
- « peut comprendre l'information donnée dans des brochures ou des cartes illustrées (par ex. les lieux à visiter dans une ville) » ; (p. 66)
- « peut comprendre des textes courts et simples contenant un vocabulaire extrêmement fréquent, y compris un vocabulaire internationalement partagé » ; (p. 63)
- « peut se servir des nombres, dates, noms, noms propres, etc. pour repérer le sujet d'un texte » ; (p. 70)
- « peut produire une série d'expressions et de phrases simples reliées par des connecteurs simples tels que « et », « mais » et « parce que » ; (p. 78)



« peut donner ses impressions et son opinion sur des sujets d'intérêt personnel (par ex. les modes de vie et la culture, les histoires) en utilisant un vocabulaire et des expressions de tous les jours » ; (p. 80)  
« peut décrire ou présenter simplement des gens, des conditions de vie ou de travail, des activités quotidiennes, ce qu'il/elle aime ou non, par de courtes séries d'expressions ou de phrases faisant partie d'une liste » . (p. 72)

**Supports :**

- Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation
- Mur collaboratif *Padlet* <https://el.padlet.com/>
- Document authentique « Top 11 des timbres que l'on rêverait d'avoir dans la vraie vie (nos cartes postales auraient plus de gueule) » disponible sur : <https://www.topito.com/top-timbres-reverait-avoir-adieu-jon-snow>

**Durée prévue :** 45 minutes

**Activités langagières communicatives et stratégies :**

- Compréhension écrite
- Production écrite / orale

**Modes de travail :**

- En groupes
- En binômes
- Individuellement

**Matériel :** Photocopies, ordinateur, projecteur

**Approches pédagogiques :**

- La perspective actionnelle
- L'approche socio-interactionnelle

**Objectifs**

**Objectifs Communicatifs :**

- Exprimer ses goûts
- Exprimer son enthousiasme / sa satisfaction
- Exprimer sa déception / son mécontentement

**Objectifs Linguistiques :**

- Le lexique des cartes postales

**Objectifs (Inter)culturels :**

- Découvrir la Poste française
- Découvrir des timbres originaux et créer des timbres personnalisés

**Prérequis :** Le conditionnel présent, les adresses en France

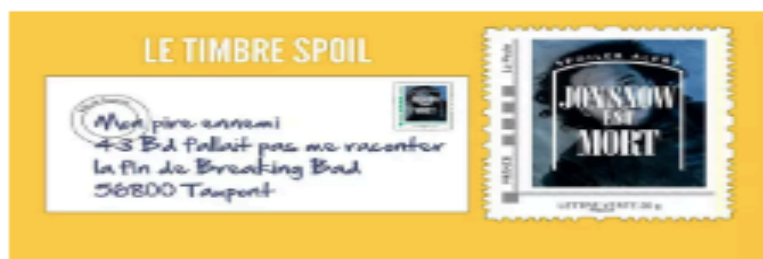
Dans le premier cours nous avons l'intention de sensibiliser nos élèves au sujet des cartes postales et plus précisément des timbres. Comme mentionné précédemment, les cartes postales sont incluses dans l'unité 1 du manuel de l'élève (pages 31-32, disponibles sur Annexes 14-15). Cependant, la façon dont les cartes postales sont présentées et utilisées semble assez banale

sans véritable intérêt pour les élèves. À travers ce projet nous essaierons d'exposer les moyens et les outils surtout numériques mis à notre disposition à travers lesquels nous pouvons rendre cette unité un peu plus intéressante pour nos élèves s'appuyant toujours sur les postulats de la théorie de la dynamique motivationnelle et prenant en compte les constats de l'approche actionnelle et socio-interactionnelle.

La première étape consiste à utiliser des documents authentiques qui susciteront l'intérêt des lycéens. Sur le site *Topito* nous pouvons trouver des articles intéressants et courts sur le thème des cartes postales et des vacances et nous pourrions donc inciter nos élèves à les consulter. Il est certain qu'en général nous enseignons à nos élèves comment écrire une carte postale. Dans leur manuel, en fait, des expressions spécifiques sont proposées qu'ils peuvent être utilisées dans leurs cartes postales. Alors il serait intéressant de voir leur réaction si nous leur propositions une visite virtuelle et un texte authentique intitulé « Top 11 des timbres que l'on rêverait d'avoir dans la vraie vie (nos cartes postales auraient plus de gueule) » (disponible sur : <https://www.topito.com/top-timbres-reverait-avoir-adieu-jon-snow> ). C'est un article amusant, drôle et court qui se rapproche de la culture des adolescents, dans sa forme originale (Top11). De plus, cet article comprend des photos qui facilitent la compréhension surtout pour les élèves dont le niveau de langue n'est pas suffisant. Selon Lebrun (2014 : 113) « les images ont souvent été l'un des vecteurs privilégiés de l'accès au sens ».

## Top 11 des timbres que l'on rêverait d'avoir dans la vraie vie (nos cartes postales auraient plus de gueule)

Publié dans *Life / Société*, le 16/11/2015 par *Roméo D. Mosnier*  
Avec *La Poste*



Pour les amoureux des lettres, ceux qui préfèrent envoyer un joli courrier plutôt qu'un email sans personnalité, on s'est dit qu'il faudrait inventer de jolis timbres qui inaient parfaitement avec le contenu de l'enveloppe. C'est vrai quoi, pourquoi se contenter des timbres à l'effigie de Marianne (même si on l'adore) alors qu'on peut désormais créer ses propres timbres personnalisés grâce à La Poste ? D'ailleurs tous nos Youtubers préférés ont tenté l'expérience, et tu peux voter pour celui qui aura sa photo sur le prochain timbre !



1.



Figure 5 <https://www.topito.com/top-timbres-reverait-avoir-adieu-jon-snow>

Pour l'exploitation de cet article nous proposons une fiche élève - conçue sur *Canva* - qui comprend 4 activités (voir ANNEXES 14-15).

### Activité 1

- Exercice d'association (15 minutes)

**Consigne :** Lisez l'article « Top 11 des timbres que l'on rêverait d'avoir dans la vraie vie » et associez chaque timbre à son sujet suivant l'exemple

### Directives

Le premier exercice concerne l'appariement des timbres du texte avec leur sujet. Les élèves sont invités à comprendre le sujet de chaque timbre soit à partir du texte qui les accompagne soit à partir des images. Il s'agit d'un exercice individuel qui peut être corrigé d'abord en binômes et puis avec toute la classe (mise en commun orale en groupe classe).

### Activité 2

- **Des exercices sur le vocabulaire de la satisfaction et du mécontentement (10 minutes)**

### Consignes :

Répondez aux questions suivantes :

*Quel est ton timbre préféré ?*

*Quel timbre aimes-tu le moins ?*

### Directives

Dans les deux exercices suivants, les élèves sont invités à répondre individuellement sur leur timbre préféré. La page 40 du manuel scolaire est consacrée au vocabulaire de la satisfaction et du mécontentement. Les élèves peuvent donc utiliser certaines de ces expressions de la page 40 du manuel scolaire (voir ANNEXE 16) dans cet exercice, telles : *Pas marrant, C'est énervant, Cela me fait très plaisir, Génial, Super, J'aime bien, J'adore*, etc.

### Activité 3

- **Exercice de comparaison des avis (20 minutes)**

**Consigne :** Comparez vos réponses avec celles de vos camarades pour découvrir vos timbres préférés. Notez le top 3 de la classe.

### Directives

Enfin, les élèves sont invités à comparer leurs réponses aux questions 2 et 3 afin de déterminer quel est le top 3 des timbres préférés de leur classe. Nous pouvons noter dans le tableau les numéros de tous les timbres et chaque élève peut voter oralement pour son timbre préféré (par exemple : *Je préfère/adore/aime/vote le numéro 7*). Les 3 timbres les plus plébiscités comme les plus populaires de la classe seront affichés sur le mur collaboratif *Padlet*.

## 2.2 2ème séance : « Le tour du monde chez vous ! »

## Grille de planification : 2ème Séance

### Fiche enseignant (voir ANNEXE 23)

**Titre / Thème :** « Le tour du monde chez vous ! »

**Public cible :** Première année du lycée de l'école publique (± 25 personnes) de FLE (public de grands adolescents)

**Niveau :** A2 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL.

### Compétences associées aux descripteurs proposés par le CECRL (2018) , suivant lesquels, l'apprenant :

« peut comprendre des expressions et des mots relatifs à des domaines de priorité immédiate (par ex., information personnelle et familiale de base, achats, géographie locale, emploi), à condition que l'élocution soit claire, bien articulée et lente » ; (p. 58)

« peut suivre les changements de sujets dans des informations télévisées factuelles et se faire une idée du contenu principal » ; (p. 69)

« peut produire une série d'expressions et de phrases simples reliées par des connecteurs simples tels que « et », « mais » et « parce que » ; (p. 78)

« peut créer des rubriques de journal décrivant des activités (par ex. les occupations quotidiennes, les sorties, le sport, les passe-temps), des personnes et des lieux, en utilisant un vocabulaire concret et des expressions et des phrases simples avec des connecteurs simples tels que « et », « mais », « parce que » ; (p. 79)

« peut donner ses impressions et son opinion sur des sujets d'intérêt personnel (par ex. les modes de vie et la culture, les histoires) en utilisant un vocabulaire et des expressions de tous les jours » ; (p. 80)

« peut produire de brèves expressions courantes afin de répondre à des besoins simples de type concret : détails personnels, routines quotidiennes, désirs et besoins, demandes d'information » ; (p. 137)

« peut utiliser des modèles de phrases élémentaires et communiquer à l'aide de d'expressions mémorisées, de groupes de quelques mots/signes et d'expressions toutes faites, sur soi, les gens, ce qu'ils font, les lieux, les biens, etc. » ; (p. 137)

« peut utiliser des structures simples correctement mais commet encore systématiquement des erreurs élémentaires ; le sens général de ce qu'il/elle veut dire reste cependant clair » ; (p. 139)

« peut participer à la réalisation de tâches communes simples, demander leur avis aux participants, faire des propositions et comprendre les réponses, à condition de pouvoir, de temps à autre, demander de répéter ou de reformuler » ; (p. 125)

« peut faire de courts commentaires positifs et négatifs en ligne sur des médias embarqués en utilisant une langue simple mais il/elle aura en général besoin de faire appel à un outil de traduction en ligne ou à d'autres ressources » ; (p. 100)

« peut faire des transactions simples en ligne (comme une commande de produits ou l'inscription à un cours), en complétant un formulaire ou un questionnaire en ligne, donner des informations personnelles, accepter les conditions et refuser des services supplémentaires ». (p. 102)

### Supports :

- Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation
- Mur collaboratif *Padlet* <https://el.padlet.com/>
- Chanson « Quatre coins du globe » disponible sur : <https://youtu.be/1Yf-lWRrThQ>
- Jeu *Kahoot* disponible sur : <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=1278c407-ca24-490d-8b64-da2869cba890&single-player=true>
- Site internet « *Topito* » disponible sur <https://www.topito.com/envoie-ton-top>

<b>Durée prévue :</b> 45 minutes
<b>Activités langagières communicatives et stratégies :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compréhension orale</li> <li>• Production écrite</li> </ul>
<b>Modes de travail :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En binômes</li> <li>• Individuellement</li> <li>• En groupes</li> </ul>
<b>Matériel :</b> Photocopies, ordinateur, projecteur
<b>Approches pédagogiques :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La perspective actionnelle</li> <li>• L'approche socio-interactionnelle</li> </ul>
<b>Objectifs</b> <b>Objectifs Communicatifs :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exprimer ses rêves</li> <li>• Rédiger un <i>Topic</i></li> </ul> <b>Objectifs Linguistiques :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les expressions « rêver de + infinitif » et « espérer »</li> <li>• Le lexique des voyages</li> <li>• Comprendre les paroles de la chanson</li> </ul> <b>Objectifs (Inter)culturels :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir des monuments et des villes du monde entier</li> <li>• Découvrir des chansons françaises</li> </ul>
<b>Prérequis :</b> Le futur simple, Les noms, les articles et les prépositions de pays/villes

Après avoir sensibilisé les élèves aux différents timbres de France nous pouvons passer à l'étape suivante qui comprend un autre document authentique liée aux vacances. C'est la chanson de Suzane « *Quatre coins du globe* » (disponible sur : <https://youtu.be/1Yf-IWRrThQ>). Dans ce clip, Suzane (la chanteuse) fait son tour du monde -grâce à *Google Maps* - en restant chez elle. C'est une chanson qui répond bien aux centres d'intérêt des adolescents car elle fait référence aux influenceurs, au besoin de voyager pour s'échapper de son quotidien, aux filtres, aux amis et aux réseaux sociaux. Ainsi, les paroles de la chanson reflètent largement l'actualité ainsi que les soucis et les désirs des adolescents. Plus spécifiquement, l'écart qui existe entre la vie de rêves des blogueuses sur Instagram et la vie réelle des gens ordinaires est souligné.

### Activité 1

- **Compréhension orale en binômes. (10 minutes)**

**Consigne :** Activité en binômes. Écoutez (2 fois) la chanson intitulée : « Quatre coins du globe » <https://youtu.be/1Yf-lWRrThQ>. Trouvez dans les paroles des noms d'entreprises et de services bien connus tels que des compagnies aériennes, des sites Web etc.

### Directives

Nos élèves recevront donc les fiches élèves (voir ANNEXES 18-19), visionneront le clip vidéo à deux reprises et seront invités à trouver dans les paroles -en binômes- les noms d'entreprises et de services bien connus tels que des compagnies aériennes, des sites Web etc. (activité 1).

### Activité 2

- **Compréhension orale en binômes. (10 minutes)**

**Consigne :** Visionnez à nouveau le clip vidéo et enregistrez en binômes les destinations de voyage qui sont mentionnées dans les paroles ou sont montrées dans le clip vidéo.

### Directives

Par la suite, nos élèves visionneront à nouveau le clip vidéo et par paires, il leur sera demandé d'enregistrer les destinations de voyage mentionnées dans la chanson ou montrées dans le clip vidéo (activité 2). Une mise en commun orale en groupe pourrait suivre.

### Activité 3

- **Exercice à trous (5 minutes)**

**Consigne :** Réécoutez la chanson et remplissez individuellement les mots manquants dans les paroles.

Un jour j'irai en première \_\_\_\_\_

Un jour j'irai de \_\_\_\_\_ à Capri

### Directives

Dans le 3ème exercice, chaque élève est invité -individuellement- à compléter les paroles de la chanson. Dans les paroles spécifiques, la chanteuse exprime ses rêves.

### Activité 4

- **Quiz en ligne (10 minutes)**

**Consigne :** Suivez le lien ci-dessous pour tester vos connaissances sur les monuments célèbres : <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=1278c407-ca24-490d-8b64-da2869cba890&single-player=true>



### Directives

La 4ème activité concerne l'application de « Kahoot! ». Nous avons donc créé un petit quiz qui comprend des monuments célèbres du monde entier et nos élèves devront découvrir dans quelle ville ils se trouvent (à consulter sur : <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=1278c407-ca24-490d-8b64-da2869cba890&single-player=true> ). Il s'agit d'une activité assez ludique qui ne nécessite pas de connaissances technologiques ou d'équipements technologiques particuliers. Tout ce dont nos élèves ont besoin, c'est de leur téléphone portable et d'une connexion Internet.

### Activité 5

- **Exercice grammatical (10 minutes)**

**Consigne :** *Et toi ? Où rêves-tu de passer tes prochaines vacances ?*

Poste ta réponse sur *Padlet* ! Exprimer ses rêves et ses espoirs avec :

« Sujet + rêver de + verbe infinitif ou substantif »

« Sujet + espérer + verbe infinitif »

Par exemple :

*L'été prochain, j'espère aller à Rome !*

*Je rêve de découvrir l'océan Pacifique !*

### Directives

Par la suite, nous demanderons à nos élèves d'exprimer leurs propres rêves concernant leurs prochaines vacances. Deux verbes utiles ainsi que leur syntaxe sont proposés aux élèves :  
« sujet + rêver de + verbe infinitif ou substantif »

« sujet + espérer + verbe infinitif ».

Ils afficheront ces rêves sur *Padlet* afin qu'ils puissent également lire les rêves de leurs camarades (activité 5).

### Activité 6

- **Production écrite en groupes (Devoir)**

**Consigne :** Publiez votre "top" de voyage sur le site « *Topito* » <https://www.topito.com/envoie-ton-top>

a) Divisez-vous en groupes de 3 et choisissez le sujet de votre choix (par exemple le top 5 des meilleures îles de la Grèce).

b) Lisez attentivement les instructions sur le site *Topito* concernant la rédaction de votre top.

c) Écrivez votre top en utilisant -si vous voulez- des images ou des chansons.

d) Téléchargez votre article dans le formulaire spécialement formaté sur le site !

### Directives

La dernière activité (activité 6) concerne la réalisation d'une production écrite -sous forme de devoir effectué à la maison- en groupes de 3 personnes. Chaque groupe doit rédiger un article

sur le site *Topito* sous forme de *Top*. Le sujet de l'article est libre mais il doit être classé dans la catégorie "voyages". De plus, nos élèves doivent respecter les règles du site par rapport aux sources, etc. Lorsque chaque article de groupe est prêt, ils devront remplir un formulaire d'inscription numérique et télécharger leur article en ligne. La télécollaboration (sur des plateformes comme *Skype*, *Viber*, *Teams*, etc.) ainsi que l'interaction sociale encadrent cette activité puisque l'article des élèves peut être publié sur l'un des sites les plus populaires, où d'autres lecteurs liront l'article, le commenteront et le partageront avec d'autres utilisateurs sur les réseaux sociaux.

### 2.3 3ème séance Produit final : « La carte postale sonore »

#### Grille de planification : 3ème Séance

##### Fiche enseignant (voir ANNEXE 26)

**Titre / Thème :** « La carte postale sonore »

**Public cible :** Première année du lycée de l'école publique (± 25 personnes) de FLE (public de grands adolescents)

**Niveau :** A2 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL.

##### Compétences associées aux descripteurs proposés par le CECRL (2018), suivant lesquels, l'apprenant :

« peut comprendre et extraire l'information essentielle de courts passages enregistrés ayant trait à des sujets courants et prévisibles, si le débit est lent et la langue claire » ; (p. 62)

« peut se servir du format, de l'apparence et de la typographie pour identifier le type de texte : actualités, texte publicitaire, article, manuel, clavardage ou dialogue en ligne ou forum, etc. » ; (p. 70)

« peut décrire ou présenter simplement des gens, des conditions de vie ou de travail, des activités quotidiennes, ce qu'il/elle aime ou non, par de courtes séries d'expressions ou de phrases faisant partie d'une liste » ; (p. 72)

« peut décrire les gens, les lieux et les choses qui lui appartiennent en termes simples » ; (p. 73)

« peut faire des transactions simples en ligne (comme une commande de produits ou l'inscription à un cours), en complétant un formulaire ou un questionnaire en ligne, donner des informations personnelles, accepter les conditions et refuser des services supplémentaires » . (p. 102)

### Supports :

- Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement
- Mur collaboratif Padlet <https://el.padlet.com/>
- Carte postale sonore de Porto disponible sur : <https://youtu.be/-AGmAhGWG0M>
- Carte postale sonore de Paris disponible sur : <https://youtu.be/50FVEIBpOlc>
- Carte postale de Besançon disponible sur : [https://soundcloud.com/ife-rne/les-sons-de-besancon-carte-postale-sonore?utm\\_source=clipboard&utm\\_campaign=wtshare&utm\\_medium=widget&utm\\_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fife-rne%252Fles-sons-de-besancon-carte-postale-sonore](https://soundcloud.com/ife-rne/les-sons-de-besancon-carte-postale-sonore?utm_source=clipboard&utm_campaign=wtshare&utm_medium=widget&utm_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fife-rne%252Fles-sons-de-besancon-carte-postale-sonore)
- Application « Quizinière sur Canopé » disponible sur <https://www.quiziniere.com/PartageExercice/8GZO3BJPRA>
- Logiciel « Audacity » disponible sur <https://www.audacityteam.org/>

**Durée prévue :** 45 minutes

### Activités langagières communicatives et stratégies :

- Production orale / écrite

### Mode de travail :

- En groupes

**Matériel :** Photocopies, ordinateur, projecteur, smartphone

### Approches pédagogiques :

- La perspective actionnelle
- L'approche socio-interactionnelle

### Objectifs

#### Objectifs Communicatifs :

- Production d'un discours oral continu
- Créer une carte postale sonore
- Écrire pour être écouté (écriture radiophonique)

#### Éducation aux médias :

- Maîtrise d'outils et d'applications numériques

#### Objectifs (Inter)Culturels :

- Découvrir des cartes postales sonores

**Prérequis :** Le lexique des villes, Les articles et les prépositions de pays/villes

Dans cette séance, nous choisirons de ne pas suivre l'activité proposée dans le manuel liée à la création de la carte postale mais nous en proposerons une version plus moderne et créative. Nous demandons à nos élèves de créer une carte postale sonore (voir ANNEXE 22).

### Activité 1

- **Sensibilisation aux cartes postales sonores (5 minutes)**

### **Directives**

Pour commencer, nous proposons à nos élèves quelques exemples de cartes postales sonores pour les inspirer mais aussi pour éclairer le déroulement de l'activité. Comme premier exemple, nous montrerons une vidéo sur YouTube qui présente une carte postale sonore de Porto (à consulter sur : <https://youtu.be/-AGmAhGWG0M>) et une autre vidéo qui présente une carte postale sonore de Paris (à consulter sur : <https://youtu.be/50FVEIBpOIc> ). Ensuite, nous pouvons présenter une carte postale plus complexe décrivant la ville de Besançon (à consulter sur : [https://soundcloud.com/ife-rne/les-sons-de-besancon-carte-postale-sonore?utm\\_source=clipboard&utm\\_campaign=wtshare&utm\\_medium=widget&utm\\_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fife-rne%252Fles-sons-de-besancon-carte-postale-sonore](https://soundcloud.com/ife-rne/les-sons-de-besancon-carte-postale-sonore?utm_source=clipboard&utm_campaign=wtshare&utm_medium=widget&utm_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fife-rne%252Fles-sons-de-besancon-carte-postale-sonore) ). Voici donc à quoi ressemblera la carte postale que nous demanderons à nos élèves.

### **Activité 2**

- **Activité finale en groupes (40 minutes)**

**Consigne :** Réalisez une carte postale sonore

- 1) Divisez-vous en groupes de 3 personnes
- 2) Prenez/Trouvez une photo de votre endroit préféré
- 3) Rédigez un texte décrivant ce qui est représenté
- 4) Enregistrez votre texte et joignez-le à votre photo
- 5) Téléchargez la carte postale sonore sur le mur collaborative *Padlet*

### **Directives**

Pour la mise en place de l'activité vous pouvez utiliser votre téléphone portable, les applications suivantes : <https://www.canva.com/> <https://www.audacityteam.org/> <https://www.quiziniere.com/PartageExercice/8GZO3BJPRA> ou toute autre application de votre choix.

Nous leur demanderons de créer une carte postale de leur endroit préféré. Les étapes sont décrites en détail dans la fiche élève qui suit. Nous indiquons clairement à nos élèves qu'ils peuvent prendre l'initiative et faire la carte postale comme ils le souhaitent. Ils peuvent, par exemple, choisir les applications qui leur conviennent pour la mise en place de la carte postale, ils peuvent utiliser une photo de leur téléphone portable, une photo d'internet ou encore un croquis s'ils aiment dessiner. Ils peuvent aussi inclure des sons, de la musique ou des ambiances sonores de la ville (le chant des oiseaux, des rires, etc.) dans leur enregistrement s'ils le veulent.

Cependant, en tant qu'enseignants, nous devons proposer des applications aux élèves pour nous assurer qu'il n'y aura pas de problème lors de la mise en œuvre de la carte postale. Le moyen le plus simple mais le moins impressionnant de créer sa propre carte postale est le courrier. Chaque élève peut envoyer une photo ainsi que son enregistrement sur le courriel du professeur mais il est vrai que le produit final ne sera pas sous forme d'une vraie carte postale. Pour cette raison nous préférons proposer une application adaptée à la création de cartes postales sonores. L'application est la suivante : « *Quizinière sur Canopé* » (disponible sur <https://www.quiziniere.com/PartageExercice/8GZO3BJPRA> ) (figure 9). Il s'agit d'une application gratuite et facile à utiliser, qui a un enregistreur intégré. Toutefois il faut souligner qu'elle nécessite l'ouverture d'un compte ce qui cependant est très simple.

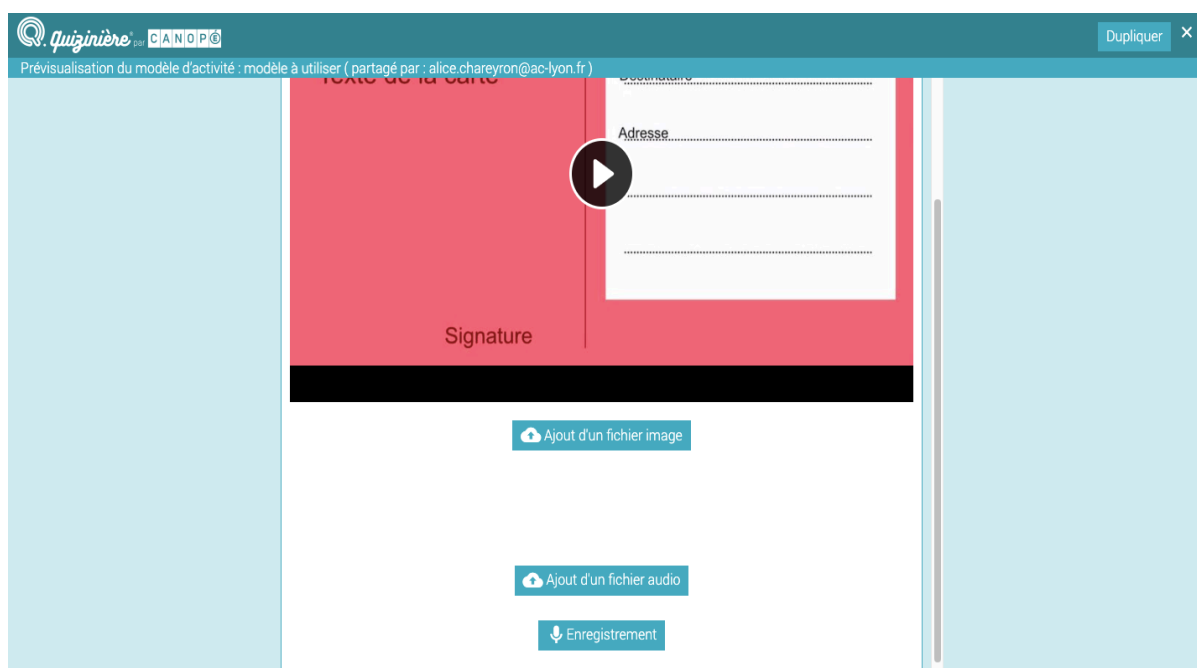


Figure 6 Quiziniere

De plus, le logiciel « *Audacity* » (<https://www.audacityteam.org/>) peut contribuer au montage des sons. C'est un éditeur audio gratuit et facile à maîtriser par les enseignants et les élèves. En ce qui concerne le texte que les élèves devront rédiger et puis enregistrer - comme il s'agit d'une écriture radiophonique - nous devrions leur donner quelques conseils. D'une part, pendant la rédaction du texte : les élèves doivent être le plus naturels possible en évitant la « rédaction ». Ils doivent aussi décomposer leurs idées en phrases afin de créer des phrases courtes et compréhensibles. De plus, ils doivent être directs et utiliser des expressions spontanées : par exemple « *Bonjour du parc le plus fréquenté d'Athènes !* ». Pour finir, ils doivent mettre l'accent sur la ponctuation pour que leur discours soit plus fluide. D'autre part, lors de l'enregistrement de leur texte, les élèves doivent raconter naturellement sans donner l'impression de lire un texte. Ils doivent parler fort, clairement et à un rythme lent sans négliger leur respiration. De plus, il est important de colorer leur voix, c'est-à-dire de faire attention à

leur ton. Pour y parvenir nous pouvons leur conseiller de sourire en racontant. Enfin il est important de respecter les signes de ponctuation pour qu'ils soient plus naturels et compréhensibles.

Lorsque le produit final de chaque groupe est prêt, les élèves peuvent contacter l'enseignant pour d'éventuelles corrections, avant la publication sur *Padlet*.

## 2.2 Évaluation de la séquence didactique

Concernant l'évaluation du projet « Le tour du monde », nous privilégierons la méthode d'auto-évaluation par les lycéens. Notre objectif est que les élèves eux-mêmes comprennent quel est leur progrès et quels sont leurs points forts et leurs points faibles concernant la langue française. Il faut tenir compte du fait que dans une classe hétérogène, comme c'est généralement le cas dans une classe de lycée dans une école publique grecque, la progression de chaque élève peut être différente. Ce qui est donc important ce n'est pas le résultat final mais la progression et l'envie d'apprendre de chaque élève.

La photocopie qui sera partagée avec les élèves comprend des *emojis* au lieu de notes ou de chiffres. Ces *emojis* seront utilisés par les élèves pour indiquer s'ils maîtrisent ou non les objectifs du projet, appelés pistes d'évaluation. Ces pistes d'évaluation comprennent les phrases suivantes : *Je peux exprimer mon enthousiasme, Je peux exprimer mon mécontentement, Je peux exprimer mes rêves, Je peux rédiger un Top, Je peux rédiger une carte postale sonore, Je peux coopérer avec mes camarades, Je peux utiliser des moyens technologiques, J'aime ce projet*. Nous remarquons ainsi qu'en plus des objectifs communicatifs et linguistiques, d'autres objectifs sont inclus tels que celui de la coopération, de l'utilisation des moyens technologiques et de la motivation. De plus, la photocopie de l'auto-évaluation de l'apprenant comprend deux colonnes dans lesquelles les élèves sont invités à énumérer ce qu'ils considèrent être leurs forces et leurs faiblesses. Ainsi, les élèves prendront conscience de leurs faiblesses tout en se sentant confiants et heureux de leurs connaissances.

# Auto-évaluation

Projet: « Le tour du monde ! »



Nom de l'élève :

Niveau :

Année Scolaire :

Nom de l'Enseignant :

Pistes d'évaluation	Note	Points forts	Points Faibles
Je peux exprimer mon enthousiasme			
Je peux exprimer mon mécontentement			
Je peux exprimer mes rêves			
Je peux rédiger un Top			
Je peux rédiger une carte postale sonore			
Je peux coopérer avec mes camarades			
Je peux utiliser des moyens technologiques			
J'aime ce projet			

## Système de notation



= Excellent ! J' ai fait un travail excellent!



= Satisfaisant. J' ai atteint les objectifs



= Très Bien ! J'ai fait du bon travail!



= Raisonnable je peux améliorer certaines choses



## CONCLUSION

Comme nous avons constaté à travers ce mémoire, le manque de motivation des adolescents est un phénomène qui préoccupe les enseignants. Cette étude vise à définir la motivation des adolescents et à agir comme une « bouée de sauvetage » face au défi quotidien auquel sont confrontés les enseignants, à savoir l'indifférence des élèves à l'apprentissage du français langue étrangère. Plus précisément à travers l'étude et les recherches que nous avons menées, nous avons constaté qu'effectivement, la motivation des élèves au collège et au lycée est faible. Nous avons commencé la première partie de notre travail - la partie théorique - en analysant la définition de la motivation ainsi que les théories psychologiques dominantes de la motivation à l'adolescence. De plus, la dynamique motivationnelle de Viau (1980) nous a aidé à mieux comprendre ce qui influence la motivation scolaire. Ainsi, dans le deuxième chapitre du cadre théorique, nous avons pu présenter des stratégies d'approche et des outils qui favorisent la motivation scolaire des adolescents.

Dans la deuxième partie de notre mémoire, nous avons présenté la recherche. Nous avons mené une recherche quantitative à travers un questionnaire que nous avons distribué aux enseignants du collège et du lycée. L'intérêt des professeurs pour le sujet de recherche était grand (ce qui confirme une fois de plus l'ampleur du problème de manque de motivation) et leurs suggestions étaient extrêmement intéressantes.

Grâce à l'analyse des données que nous avons recueillies par le biais de la recherche, notre hypothèse de départ a été vérifiée car nous avons constaté qu'il existe certains obstacles qui sont l'origine de cette faible motivation alors qu'en même temps, ces obstacles ne permettent pas aux enseignants de traiter efficacement le problème.

Notre deuxième hypothèse, sur la mise en place de stratégies et d'outils spécifiques qui pourraient augmenter la motivation des apprenants a également été vérifiée par notre recherche : le questionnaire. En effet, les enseignants ont convenu que l'utilisation d'internet, des exercices ludiques, la variété des types d'activités, etc. peuvent influencer positivement la motivation.

Pour cette raison, dans la troisième partie de notre travail nous avons proposé des projets et des activités qui pourraient motiver les élèves suivant les intérêts et les besoins des adolescents d'aujourd'hui. Le but de ces projets est de créer des utilisateurs de la langue française qui tiennent compte des intentions personnalisées de leur interlocuteur, de ses objectifs et intérêts. Cependant, cela signifie que l'enseignant, devrait consacrer suffisamment de temps pour accompagner le manuel proposé par le ministère *Action.fr-gr* avec des activités et des projets qui sont dans l'intérêt des élèves. Un autre problème qui se pose est la formation des enseignants. C'est un fait que les enseignants ne sont pas également familiarisés avec l'utilisation des technologies ou avec les nouvelles exigences de la didactique. De plus, chaque classe est unique avec des besoins spécifiques que l'enseignant doit prendre en compte afin d'améliorer le processus pédagogique. Nous en arrivons donc à la conclusion qu'il n'y a pas de panacée pour augmenter la motivation et que chacune des activités que nous proposons doit être adaptée aux besoins des élèves et des enseignants.

Reste à étudier l'application de ces projets en classe et leur évaluation par les élèves.

En guise de conclusion, nous espérons que ce mémoire aidera les enseignants à rendre leur cours plus agréable en transmettant à leurs élèves non seulement des connaissances mais surtout la joie d'apprendre. En d'autres mots, nous espérons créer un monde où l'école est prête pour accueillir les élèves, et non les élèves prêts pour l'école.

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Albisetti, Z.-I. (2021). *Le sentiment de sécurité en milieu scolaire*, thèse de doctorat, Université de Fribourg.

Aslim-Yetis, V. (2010). Le document authentique : un exemple d'exploitation en classe de FLE. *Synergies Canada*, numéro 2. DOI : <https://doi.org/10.21083/synergies.v0i2.1173>

Bachelet, R. (2012). Recueil, analyse et traitement de données: Le questionnaire. Présentation, École Centrale de Lille Villeneuve d'Ascq. Disponible sur [http://rb.eclille.fr/1/Analyse\\_de\\_donnees/Methodologie\\_Conception\\_et\\_administration\\_de\\_questionnaires.pdf](http://rb.eclille.fr/1/Analyse_de_donnees/Methodologie_Conception_et_administration_de_questionnaires.pdf) (Consulté le 14/05/2014).

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs: PrenticeHall.

Bégin, C. (2008). Les stratégies d'apprentissage : un cadre de référence simplifié. *Revue des sciences de l'éducation*, 34(1), 47–67. <https://doi.org/10.7202/018989ar>

Bouffard, Th., Vezeau, C., Chouinard, R. et Marcotte G., (2006). L'illusion d'incompétence et les facteurs associés chez l'élève du primaire, *Revue française de pédagogie*, 155, 9-20.

Bordallo, I., Ginestet, J.-P. (1993). *Pour une pédagogie du projet*. Paris: Hachette.

Butler, R. (1992). What young people want to know when : Effects of mastery and ability goals on interest in different kinds of social comparisons, *Journal of Personality and Social Psychology*, 62, 934-943.

Cannard, C. (2017). Lien entre processus de formation identitaire et motivation académique chez le jeune adulte. *Revue Européenne de Coaching*, numéro 2 (avril), 1-25. <https://revue-europeenne-coaching.com/numeros/n2-avril-2017/lien-entre-processus-de-formation-identitaire-motivation-academique-chez-jeune-adulte/>

Chéreau, M. (2018). La motivation à l'adolescence. Un enjeu identitaire. *Actualités en analyse transactionnelle*, 2 n° 162 37-46. <https://www.cairn.info/revue-actualites-en-analyse-transactionnelle-2018-2-page-37.htm>

Conseil de l'Europe. (2018). Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer, Volume complémentaire avec de nouveaux descripteurs.

Conseil de l'Europe. (2021). Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer, Volume complémentaire.

CTREQ (2019). *Les différents types de motivation selon la théorie de l'autodétermination*. <https://rire.ctreq.qc.ca/les-differents-types-de-motivation-selon-la-theorie-de-lautodetermination/>

Cuq, J. P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français*. Paris: CLE international, 214-216.

Darnon B., Butera F. (2005) Buts d'accomplissement, stratégies d'étude, et motivation intrinsèque : présentation d'un domaine de recherche et validation française de l'échelle d'Elliot et McGregor (2001). *L'année psychologique*, vol. 105,(1), 105-131

Deci, E. L. & Ryan, R. M. (2002) *Handbook of self-determination research*. Rochester, NY: University of Rochester Press, 3(1) pp. 95-113.

Deci, E. L. et Ryan, R. M. (2008a) SelfDetermination Theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology*, 49(3), 182–185. <https://doi.org/10.1037/a0012801>

Deci, E. L. et Ryan, R. M. (2008b). Facilitating optimal motivation and psychological well-being across life's domains. *Canadian Psychology*, 49, 14–23. <https://doi.org/10.1037/0708-5591.49.1.14> DOI: 10.20873/2526-1487V3N1P95  
DOI:10.20873/25261487V3N1P95

Dweck, C. S. (1986). Motivational processes affecting learning, *American Psychologist*, 41, 1040-1048.

Dweck, C. S. (1992). The study of goals in psychology, *Psychological Science*, 3, 165-167.  
Éditions Sciences et bien commun.  
<https://scienceetbiencommun.pressbooks.pub/projetthese/chapter/methodes-qualitatives-de-recherche/>

Fenouillet, F. (2001). La motivation chez les collégiens et les lycéens, in Golder, C. & Gaonac'h, C. (ed.) *Profession Enseignant : Enseigner à des adolescents, Manuel de psychologie*, Hachette Education.

Fosse, M. (2017). L'impact des Technologies d'Information et de Communication dans l'Enseignement sur la motivation des élèves. *Education*. ffdumas-01671678f

Fréchette-Simard, C., Plante, I., Dubeau, A., & Duchesne, S. (2019). La motivation scolaire et ses théories actuelles : une recension théorique. *McGill Journal of Education/Revue des sciences de l'éducation de McGill*, 54(3), 500-518.

Galand, B.(2006). La motivation en situation d'apprentissage : les apports de la psychologie de l'éducation, *Revue française de pédagogie*, 155, 5-8.

Harwood, C., Spray, C. M., & Keegan, R. (2008). Achievement goal theories in sport. <https://www.cairn.info/revue-des-sciences-de-gestion-2008-3-page-53.html>

Kitade, K. (2000). «L2 Learners' Discourse and SLA Theories in CMC: Collaborative Interaction in Internet Chat». *Computer Assisted Language Learning*, n° 13. pp. 143-166.

Kohn, L. & Christiaens, W. (2014). Les méthodes de recherches qualitatives dans la recherche en soins de santé : apports et croyances. *Reflets et perspectives de la vie économique*, LIII, 67-82. <https://doi.org/10.3917/rpve.534.0067>

Lebrun, M., & Lacelle, N. (2014). L'ère numérique: un défi pour la didactique du FLE. *Synergies Portugal*, (2), 107-117.

Levin, P. (2000), *Cycles d'identité*, Interédition.

Lugen, M. (2015). Petit guide de méthodologie de l'enquête. Méthodologie de recherche scientifique, *Répertoire des ressources bibliographiques de l'Université Libre de Bruxelles*, 19.

Marzano, R. J., & Marzano, J. S. (2003). The key to classroom management. *Educational leadership*, 61(1), 6-13.

Nicholls, J. G. (1984) Achievement motivation : Conceptions of ability, subjective experience, task choice, and performance, *Psychological Review*, 91 (3), 328-346.

Ollivier, Chr. (2014). Vers une approche interactionnelle en didactique des langues et une extension du domaine de la tâche – Les atouts du web 2.0 , *Alsic* [En ligne], Vol. 17 | 2014, mis en ligne le 01 octobre 2014, consulté le 12 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/alsic/2743> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/alsic.2743>

Perrenoud, Ph. (1998). *Réussir ou comprendre ? Les dilemmes classiques d'une démarche de projet*. Genève : Université de Genève. En ligne : [http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php\\_main/php\\_1998/1998\\_39.html](http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1998/1998_39.html)

Perrenoud, Ph. (1999). *Apprendre à l'école à travers des projets : pourquoi ? comment ?* Université de Genève : Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation.

Perrenoud, Ph. (2001). *Le projet personnel de l'élève, une fiction ?* Genève : Université de Genève.

En ligne : [http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php\\_main/php\\_2001/2001\\_20.html](http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_2001/2001_20.html)

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*, On The Horizon, 9 (5), MCB University Press, 3-6.

Proscolli, A. (1999). *Planification de programmes d'études et de cours pour l'enseignement du FLE*, Unité 1, Programmes d'enseignement et paramètres d'apprentissage des langues étrangères. Patras, Université Ouverte Hellénique.

Puren, C. (2015). *Théorie générale de la recherche en didactique des langues-cultures*. Recupéré de <https://www.christianpuren.com/mes-travaux>.

Raynal, S., Le Méhauté, A., Angoulvant, F., & Ferguson, L. (2008). De la pédagogie de projet à la conception de projet. *La revue des sciences de Gestion*, (3), 53-63.

Reverdy, C. (2013, février). Des projets pour apprendre ? *Veille et Analyses* n° 82, ENS de Lyon. <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/DA-Veille/82-fevrier-2013.pdf>

Rioux, M. (2020) *Motivation scolaire – Pourquoi persévère-t-on ?* Écolebranchée.com <https://ecolebranchee.com/motivation-scolaire-pourquoi-persereve-t-on/>

Rondier, M. (2004). A. Bandura. Auto-efficacité. Le sentiment d'efficacité personnelle. Paris: Éditions De Boeck Université. *L'orientation scolaire et professionnelle*, (33/3), 475-476.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2002). Overview of self-determination theory: An organismic-dialectical perspective. In E. L. Deci & R. M. Ryan (Eds.), *Handbook of self-determination research* (pp. 3–33). University of Rochester Press.

Sawadogo, H. P. (2020). *L'approche qualitative et ses principales stratégies d'enquête*. Guide décolonisé et pluriversel de formation à la recherche en sciences sociales et humaines.

Tremblay-Wragg É., Ménard L., Raby, C. (2018). La dynamique motivationnelle : analyse des modifications subséquentes du modèle de Viau *Revista Trablho (En)Cena*, 3(1), 95-113.

UNICEF (2021). *Évitons une décennie perdue : Mesures à prendre de toute urgence pour inverser les effets dévastateurs de la COVID-19 sur les enfants et les jeunes* <https://www.unicef.org/fr/rapports/unicef-75-evitons-une-decennie-perdue>

Urdan, T. C. (1997) Achievement goal theory : Past results, future directions, in M. Maehr et P. Pintrich (Edit.), *Advances in motivation and achievement*, vol. 10, Greenwich, CT, JAI, 99-141.

Viau, R. (1998). *La motivation en contexte scolaire* (2e éd.). Bruxelles : Éditions de De Boeck.

Viau, R. & Louis, R. (1997). Vers une meilleure compréhension de la dynamique motivationnelle des étudiants en contexte scolaire. *Revue canadienne de l'éducation*, 22(2), 144- 157.

Viau, R., Joly, J. & Bédard, D. (2004). La motivation des étudiants en formation des maîtres à l'égard d'activités pédagogiques innovatrices. *Revue des sciences de l'éducation*, 30 (1), 163–176. <https://doi.org/10.7202/011775ar>

Wang, M. C., Haertel, G. D., & Walberg, H. J. (1993). Toward a knowledge base: Why, how, for whom?. *Review of Educational Research*, 63(3), 365-376.

Λαμπρινάκου, Ε. (2018). *Τα εγχειρίδια διδασκαλίας γαλλικής γλώσσας Action-fr. gr στο ελληνικό γυμνάσιο: απολογισμός και προοπτικές. [μεταπτυχιακή εργασία]. ΕΑΠ*

Χρυσανθακοπούλου, Μ. (2021). *Démarches et stratégies des enseignants grecs pour susciter la motivation des élèves au primaire. [μεταπτυχιακή εργασία]. ΕΑΠ*

## SITOGRAPHIE

<https://langue-francaise.tv5monde.com/>

<https://www.rfi.fr/fr/connaissances/>

<https://www.mediathèque.gr/culturetheque>

<https://www.cavilam.com/>

<https://www.geoado.com/>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil\\_principal](https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal)

<https://www.canva.com/>

<https://www.topito.com/>



<https://www.unicef.org/fr/rapports/unicef-75-evitons-une-decennie-perdue>

<http://menuperso.com/sofine-emporter>

[http://www.pi-schools.gr/books/gymnasio/gallika\\_a/kath/001-124.pdf](http://www.pi-schools.gr/books/gymnasio/gallika_a/kath/001-124.pdf)

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/motivation/52784>

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/motivation/>

[https://www.minedu.gov.gr/index.php?option=com\\_content&view=article&id=402&Itemid=785&lang=el&showall=1](https://www.minedu.gov.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=402&Itemid=785&lang=el&showall=1)

## ANNEXES

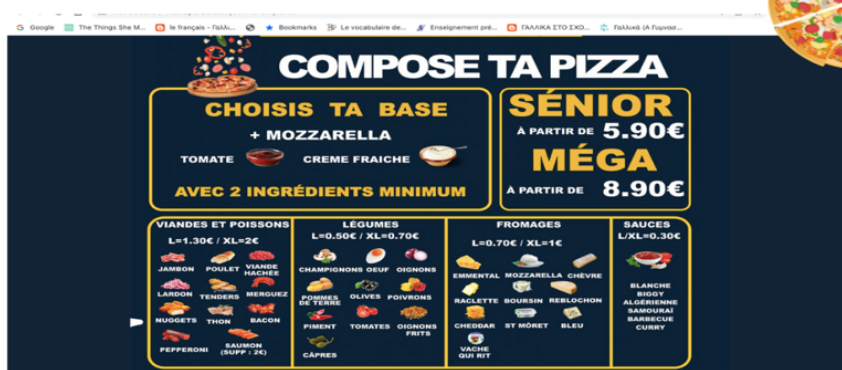
### Annexe 1 : Fiche élève - Collège - première séance

Nom	Date
Classe	Note

## COMPOSE TA PIZZA

### Activité 1

Découvrez la carte d'une pizzeria française  
disponible sur : <http://menuperso.com/sofine-emporter>



### Activité 2

Observez le menu et répondez oralement à la question suivante : -Que voudrais-tu sur ta pizza ? Utilisez la formule de politesse « je voudrais ».

-----



### Activité 3

Divisez-vous en groupes de trois. Choisissez l'un des ingrédients que vous ne connaissez pas et collectez des informations sur Internet. Rédigez un court paragraphe sur cet ingrédient et téléchargez votre texte sur Padlet.

-----

### Activité 4

Jouons au jeu « Dans ma valise » !



## Annexe 2 : Fiche enseignant – Collège - première séance



### Grille de planification : 1<sup>ère</sup> Séance



#### Fiche enseignant



- Titre / Thème : Compose ta pizza
- Public : Deuxième année du secondaire - de l'école publique (±25 personnes) de FLE (public de jeunes adolescents)
- Niveau : A1 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL et les instructions officielles du ministère grec.
- Supports :
  - Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation conçues sur Canva
  - Mur collaboratif Padlet : <https://el.padlet.com/>
  - Usage du document authentique tiré du site <http://menuperso.com/sofine-emporter>
- Durée prévue : 45 minutes
- Compétences travaillées : Production écrite /orale  
Compréhension écrite
- Mode de travail : Interactif, En petits groupes (3 personnes), Individuel, Binômes
- Matériel : Photocopies, feuilles de papier, ordinateur, projecteur
- Prérequis : le lexique des recettes, les articles partitifs
- Méthode : La perspective actionnelle, L'approche socio-interactionnelle





## Grille de planification : 1ère Séance



### Fiche enseignant

- Objectifs :

#### Objectifs Communicatifs

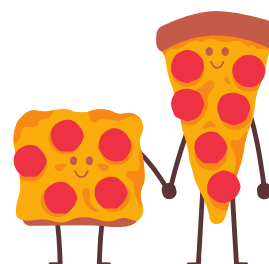
- Commander une pizza
- Sélectionner des ingrédients

#### Objectifs Linguistiques

- Mémoriser des mots
- Réviser les articles partitifs
- Réviser les ingrédients

#### Objectifs (Inter)culturels

- Découvrir des sites français authentiques
- Découvrir des ingrédients français



### Annexe 3 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance

<b>Classe</b>	<b>Nom</b>
<b>Date</b>	<b>Niveau</b>

## À table !

Réactiver les connaissances lexicales sur les légumes.  
Découvrir la gastronomie française.

### Activité en groupe-classe



Quels légumes reconnaissez-vous ?  
En groupes, écrivez les légumes que vous voyez.

.....

.....

.....

.....

Que peut-on faire en cuisine avec des légumes ?

.....

.....



## Annexe 4 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance

<b>Classe</b>	<b>Nom</b>	
<b>Date</b>		<b>Niveau</b>

### À table !

Découvrir la gastronomie française.



## Ratatouille facile et rapide

### Ingrédients pour 4 personnes

- 1 oignon
- 1 aubergine selon la taille
- 2 courgettes
- 1 tomate
- 2 gousses d'ail pressées
- 2 c.à.s d'huile d'olive
- poivre
- sel
- herbes de Provence





### Préparation

Temps total: 30 min    Préparation: 10 min    Cuisson: 20 min

#### ÉTAPE 1

Trancher en fines lamelles l'oignon, le faire revenir dans de l'huile d'olive dans un wok ou une grosse poêle à fond anti-adhésif.

#### ÉTAPE 2

Couper la tomate en quartiers et l'ajouter au tout.

#### ÉTAPE 3

Pendant ce temps, trancher également l'aubergine et les courgettes.

#### ÉTAPE 4


Verser les légumes dans la poêle, ajouter un peu d'herbes de Provence, l'ail, couvrir. Remuer de temps à autre, c'est prêt en 20 minutes environ.

source  
https://www.marmiton.org/recettes/recette\_ratatouille-facile-et-rapide\_58457.aspx




Annexe 5 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance

Classe	Nom
Date	Niveau




## À table !



Découvrir la gastronomie française.  
COMPRÉHENSION ÉCRITE (individuel)

- Pour la préparation de cette recette, il faut combien de temps?  
.....
- Quels sont les ustensiles de cuisine mentionnés dans la recette ?  
.....  
.....



3. Est-ce que le titre de la recette vous rappelle quelque chose ?  
Si oui qu'est ce que cela vous rappelle ?

.....

.....


.....

4. Connaissez-vous un plat grec similaire ? Si oui, comment s'appelle-t-il ?

.....

.....

.....





Annexe 6 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance

Classe	Nom
Date	Niveau

## À table !

Découvrir la gastronomie française.  
COMPRÉHENSION ÉCRITE

5. Associez les images aux étapes de la recette



A

1. ÉTAPE 1



B



C

2. ÉTAPE 2



D

3. ÉTAPE 3



E

4. ÉTAPE 4



F

Annexe 7 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance

Classe	Nom
Date	Niveau

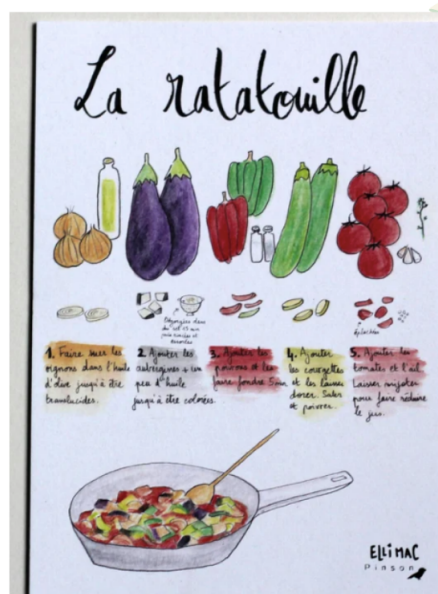
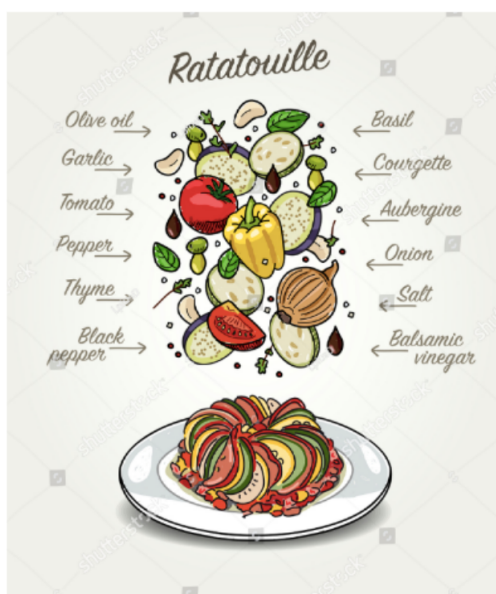
## À table !

Découvrir la gastronomie française.  
Production écrite en groupes



<https://www.artmajeur.com/doris-solis/en/artworks/9654490/recette-ratatouille>

<https://www.shutterstock.com/th/image-vector/ratatouille-ingredients-1278056686>



<https://www.etsy.com/fr/listing/927446919/carte-recette-illustree-la-ratatouille>

## Annexe 8 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance

Classe	Nom
Date	Niveau

### À table !

Découvrir la gastronomie française.

Production écrite en groupes



6. Inspirez-vous des photos ci-dessus et créez - en groupes  
- une affiche de votre recette préférée.

Votre affiche doit inclure:

- le titre de la recette
- les ingrédients nécessaires
- les étapes à suivre

Pour créer et illustrer votre recette, vous pouvez soit  
dessiner vos propres croquis, soit utiliser des supports  
numériques (Power Point, Canva, etc.)

Téléchargez le produit final sur le blog de l'école.



## Annexe 9 : Fiche enseignant – Collège - Deuxième séance



### Grille de planification : 2ème Séance

#### Fiche enseignant

- Titre / Thème : « La ratatouille »
- Public : Deuxième année du secondaire - de l'école publique (±25 personnes) de FLE (public de jeunes adolescents)
- Niveau : A1 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL et les instructions officielles du ministère grec.
- Supports : -Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation  
-Applications et tutoriels utilisés : (Canva, Power Point)  
<https://www.canva.com/>  
-Mur collaboratif Padlet <https://el.padlet.com/>  
-Document utilisé : la recette « Ratatouille facile et rapide »  
[https://www.marmiton.org/recettes/recette\\_ratatouille-facile-et-rapide\\_58457.aspx](https://www.marmiton.org/recettes/recette_ratatouille-facile-et-rapide_58457.aspx)
- Durée prévue : 45 minutes
- Compétences travaillées : Production écrite et Compréhension écrite
- Mode de travail : Interactif, En petits groupes (3 personnes), Individuel, Binômes
- Matériel : Photocopies, feuilles de papier, ordinateur, projecteur
- Prérequis : le lexique des recettes, les articles partitifs
- Méthode : La perspective actionnelle, L'approche socio-interactionnelle





## Grille de planification :2ème Séance



### Fiche enseignant

- Objectifs :

Objectifs Communicatifs :

- Présenter par écrit les étapes d'une recette
- Décrire une recette

Objectifs Linguistiques :

- Sélectionner/inventorier des ingrédients et des ustensiles
- Comprendre une recette originale et artistique
- Réviser les articles partitifs
- Réviser le vocabulaire de la nourriture

Objectifs (Inter)culturels :

- Découvrir le film Ratatouille (2007)
  - Découvrir le plat typique de « Ratatouille » et la recette traditionnelle
  - Être en contact avec la gastronomie française
- Comparer la gastronomie grecque et française



Annexe 10 : Fiche élève – Collège - Troisième séance

Classe	Nom		
Date		Niveau	

## 3ème Séance : La recette des crêpes

### 1. Activité Lexicale en groupes

Après avoir visionné (deux fois) la vidéo "La recette des crêpes !" enregistrez sur Padlet les ingrédients qui sont présentés ainsi que les quantités. Faites attention aux articles partitifs !

<https://youtu.be/UGsvfsrP2fo>      <https://el.padlet.com/>


### 2. Exercice de grammaire sur Wordwall

Visitez le lien ci-dessous:  
<https://wordwall.net/resource/6500976/french/articles-partitifs-affirmatif-n%c3%a9gatif>

### 3. Production écrite en groupes



Créez votre propre dictionnaire numérique français-grec qui inclura des mots liés à l'alimentation :  
Chaque dictionnaire doit avoir **une couverture** qui comprend **son titre, un dessin** ainsi que **des mots et expressions** concernant les ingrédients, les repas et les recettes.

Utilisez l'application Canvas ou toute autre application numérique de votre choix  
<https://www.canva.com/>





## Annexe 11 : Fiche enseignant – Collège - Troisième séance



### Grille de planification: 3ème Séance


---

#### Fiche enseignant

- Titre / Thème : La recette des crêpes
- Public : Deuxième année du secondaire de l'école publique (±25 personnes) de FLE (public de jeunes adolescents)
- Niveau : A1 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL.
- Supports :
  - Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation
  - Vidéo authentique repéré sur YouTube intitulée « La recette des crêpes ! » : <https://youtu.be/UGsvfsrP2fo>
  - Exercice effectué à l'aide du tutoriel Wordwall <https://wordwall.net/resource/6500976/french/articles-partitifs-affirmatif-n%c3%a9gatif>

Autres applications utilisées

- - Canva : <https://www.canva.com/>
- Padlet : <https://el.padlet.com>



- Durée prévue : 45 minutes
- Compétences travaillées : Compréhension orale  
Production écrite
- Mode de travail : En petits groupes (±3 personnes)  
Individuel
- Matériel : Photocopies, feuilles de papier, ordinateur, projecteur
- Prérequis : Connaissances sur la Chandeleur, les articles partitifs, les nombres, expression de la quantité





## Grille de planification: 3ème Séance

---



### Fiche enseignant

- Méthode :  
La perspective actionnelle

- Objectifs :

Objectifs Communicatifs :

- Décrire les étapes d'une recette

Éducation aux médias :

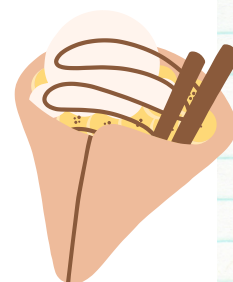
- Repérer des informations fournies par le support audiovisuel

Objectifs Linguistiques :

- Apprendre des expressions culinaires pour préparer une recette
- Identifier et sélectionner des ingrédients et des ustensiles
- Assimiler et utiliser les articles partitifs
- Conjuguer les verbes « mettre », « ajouter », « mélanger »
- Prendre des notes
- Créer un dictionnaire numérique


Objectifs (Inter)culturels:

- Découvrir des recettes françaises
- Organiser un dictionnaire des mots et des termes en rapport avec l'alimentation, la cuisine et la gastronomie en général




Annexe 12 : Fiche élève – Collège – Quatrième séance

Classe	Nom
Date	Niveau



## 4ème Séance :


### Participer à un concours de recettes!



#### Activité finale en groupes


Imaginez une recette originale pour participez à un concours de recettes!

Vous pouvez vous inspirer pour la recette de l'application Supercook



<https://www.supercook.com/#/desktop>

- Formez des groupes de trois
- Sélectionnez et notez les ingrédients et les ustensiles pour la mise en œuvre de la recette
- Expliquez et illustrez les étapes de la préparation
- Finalisez la présentation de votre recette sur l'application de votre choix (Canva, Power point, etc.)
- Donnez un nom à votre recette et à votre groupe
- Présentez la recette au reste de la classe
- Téléchargez votre recette sur Padlet  
<https://el.padlet.com/>
- Votez pour la meilleure recette!



Annexe 13 : Fiche enseignant – Collège – Quatrième séance

 Grille de planification: 4ème Séance 

---

Produit final

Fiche enseignant



- Objectifs :

Communicatifs :

- Présenter les étapes d'une recette
- Participer à un concours de recettes
- Imaginer une recette originale
- Sélectionner des ingrédients et des ustensiles
- Compléter une fiche d'inscription

Linguistiques :

- Le lexique des recettes
- Les articles partitifs

(Inter)culturel:

- Découvrir des recettes

Découvrir un concours des recettes au Canada

Annexe 14 : Page 31 du manuel *Action-fr-gr 3*

**--- Activité à deux ---**

**C'est le matin, un peu avant les cours. Vous rencontrez différentes personnes sur le chemin du collège :**

- Le voisin de palier vous demande si les petits-fours, que son épouse vous a apportés, vous ont plu.
- La boulangère vous demande si les cours ont bien commencé.
- Le facteur vous annonce que le paquet que vous attendez de chez Playtension n'est toujours pas arrivé.
- À l'entrée du collège, le surveillant vous demande où vous avez passé vos vacances et si vous vous êtes bien amusé(e).

Vous répondez poliment aux personnes que vous rencontrez, en leur racontant les événements. Vous exprimez votre satisfaction ou votre mécontentement, à l'aide des expressions du balluchon.

Choisissez un rôle au choix et jouez la scène à deux.

**Exemple :**

Bonjour Petros !  
Comment ça va, à l'école ?

Pas très bien, j'ai le même professeur de mathématiques que l'année dernière : celui qui ne met jamais de bonnes notes à personne.

**--- Carte postale ---**

**Qui est l'expéditeur et qui est le destinataire ? Reliez.**

Expéditeur 1

Destinataire 2

Salut Médi !

J'espère que ça va pour toi. Ici, on s'amuse vraiment bien. Franchement, t'aurais du venir. Moi, j'ai même rencontré une fille. Je t'en parlerai dès mon arrivée à Paris.

À bientôt,  
Lucas

MOIDQNC Médi  
5, rue Mouffetard  
75005 PARIS

Annexe 15 : Page 32 du manuel *Action-fr-gr 3*

**Pouvez-vous, en observant la carte postale de la p.31, dire :**

Qui envoie la carte ?  
D'où il l'envoie ?  
À qui ?  
Où ?

**Cet été vous avez passé trois semaines en colonie de vacances. Vous vous y êtes beaucoup amusé(e) et voulez partager votre joie avec votre correspondante francophone, Sabine. Vous lui écrivez une carte postale pour lui en raconter l'essentiel.**

**Vous pouvez utiliser les expressions suivantes**

— Cher / chère...	— avoir hâte de...
— j'espère que...	— envoyer des nouvelles
— s'amuser	— à bientôt
— jouer	— bise(s) / bisou(s)
— visiter	— P.S..



Annexe 16 : Page 40 du manuel *Action-fr-gr 3*

**Mon balluchon**

**Satisfaction ou mécontentement ?**

**Lorsque l'on rencontre quelqu'un, on dit :**

Salut, Sabine !  
Enchanté(e).  
Je suis content(e) de vous voir.

**Lorsque l'on a apprécié quelque chose, on dit :**

J'ai bien aimé ces vacances à Barcelone.  
J'ai adoré mon séjour au bord de la mer.

**Lorsque l'on veut se plaindre de quelque chose, on dit :**

Pas marrant, les bivouacs !  
C'est énervant !

**Lorsque l'on est déçu, on dit :**

C'est dommage !  
Zut !

**Lorsque l'on est content, on dit :**

Cela me fait très plaisir !  
Génial !  
Super !

**Lorsque l'on n'a pas apprécié quelque chose, on dit :**

Ce n'était pas génial.


**Quelques expressions imagées pour aller plus loin**


Rire jaune  
Prendre la mouche  
Grincer des dents  
Être vert de rage  
Avoir une dent contre quelqu'un  
Quelle mouche t'a piqué(e) ?

Accueillir quelqu'un à bras ouverts  
Accepter de bon cœur  
Être plié en quatre  
Sauter de joie  
Rire aux larmes  
C'est le pied !

Annexe 17 : Fiche élève – Lycée - première séance

**TOP 11 DES TIMBRES QUE L'ON RÊVERAIT D'AVOIR DANS LA VRAIE VIE**





DATE :

CLASSE :

NOM :

1) Lisez l'article "Top 11 des timbres que l'on rêverait d'avoir dans la vraie vie" et associez chaque timbre à son sujet comme dans l'exemple.

A) Timbre 1	●		●	1) Sincérité
B) Timbre 2	●		●	2) Révolution
C) Timbre 3	●		●	3) Divorce
D) Timbre 4	●		●	4) Spoiler
E) Timbre 5	●		●	5) Trollface
F) Timbre 6	●		●	6) Envie de manger
G) Timbre 7	●		●	7) Vitesse
H) Timbre 8	●		●	8) Mangeable
I) Timbre 9	●		●	9) Chargement en cours
J) Timbre 10	●		●	10) Gif
K) Timbre 11	●		●	11) Mème Internet



Annexe 18 : Fiche élève – Lycée - première séance



2) Quel est ton timbre préféré ?



3) Quel timbre aimes-tu le moins ?

4) Comparez vos réponses avec celles de vos camarades pour découvrir vos timbres préférés. Notez le top 3 de la classe.





## Annexe 19 : Fiche enseignant – Lycée - première séance



### Grille de planification : 1ère Séance



#### Fiche enseignant

- Titre / Thème : Des timbres humoristiques
- Public : Première année du lycée de l'école publique (± 25 personnes) de FLE (public de grands adolescents)
- Niveau : A2 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL.
- Supports :
  - Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation
  - Mur collaboratif Padlet <https://el.padlet.com/>
  - Document authentique « Top 11 des timbres que l'on rêverait d'avoir dans la vraie vie (nos cartes postales auraient plus de gueule) » disponible sur : <https://www.topito.com/top-timbres-reverait-avoir-adieu-jon-snow>
- Durée prévue : 45 minutes
- Compétences travaillées :
  - Compréhension écrite
  - Production écrite / orale
- Mode de travail :
  - En groupes
  - En binômes
  - Individuellement
- Matériel : Photocopies, feuilles de papier, ordinateur, projecteur
- Prérequis : Le conditionnel présent, les adresses en France
- Méthode : La perspective actionnelle, L'approche socio-interactionnelle





## Grille de planification : 1ère Séance

---



### Fiche enseignant

- Objectifs

Communicatifs :

- Exprimer ses goûts
- Exprimer son enthousiasme / sa satisfaction
- Exprimer sa déception / son mécontentement

Linguistiques :

- Le lexique des cartes postales

(Inter)culturels:

- Découvrir la Poste française

Découvrir des timbres originaux et créer des timbres personnalisés



## Annexe 20 : Pistes de correction – Lycée - première séance



### Grille de planification : 1ère Séance

---



Fiche enseignant

Pistes de correction / Corrigés :

- Activité 1 :

A) Timbre 1 = 3) Divorce

B) Timbre 2 = 7) Vitesse

C) Timbre 3 = Envie de manger

D) Timbre 4 = 2) Révolution

E) Timbre 5 = 8) Mangeable

F) Timbre 6 = 11) Mère Internet

G) Timbre 7 = 4) Spoiler

H) Timbre 8 = 10 ) Gif

I) Timbre 9 = 9) Chargement en cours

J) Timbre 10 = 5) Trollface

K) Timbre 11 = Sincérité

- Activités 2,3,4 : Réponse libre

2



Annexe 21 : Fiche élève – Lycée - Deuxième séance

## QUATRE COINS DU GLOBE – SUZANE

Classe :

Nom :

Date :

Écoutez (2 fois) la chanson intitulée : Quatre coins du globe  
<https://youtu.be/1Yf-IWRrThQ>



- 1) Trouvez dans les paroles des noms d'entreprises et de services bien connus tels que des compagnies aériennes, des sites Web etc.

.....

.....

.....



- 2) Visionnez à nouveau le clip vidéo et enregistrez les destinations de voyage qui sont mentionnées dans les paroles ou sont montrées dans le clip vidéo.

.....

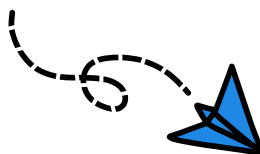
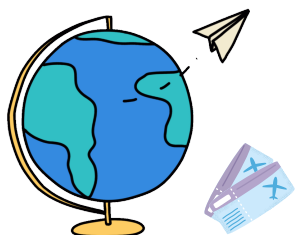
.....

.....

- 3) Réécoutez la chanson et complétez les paroles.

Un jour j'irai en première \_\_\_\_\_

Un jour j'irai de \_\_\_\_\_ à Capri



Annexe 22 : Fiche élève – Lycée - Deuxième séance



## QUATRE COINS DU GLOBE – SUZANE

Classe :

Nom :

Date :



**4) Suivez le lien ci-dessous pour tester vos connaissances sur les monuments célèbres :**  
<https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=1278c407-ca24-490d-8b64-da2869cba890&single-player=true>

**5) Et toi? Où rêves-tu de passer tes prochaines vacances ?**  
**Poste ta réponse sur Padlet!**

**Exprimer ses rêves et ses espoirs avec :**  
**sujet + rêver de + verbe infinitif ou substantif »**  
**« sujet + espérer + verbe infinitif »**



**Par exemple :**  
L'été prochain, j'espère aller à Rome!  
Je rêve de découvrir l'océan Pacifique!  
je voudrais aller dans un pays d'Asie!

**Production écrite en groupes :**

**6) Publiez votre "top" de voyage sur le site "Topito"**  
**<https://www.topito.com/envoie-ton-top>**

- a) Choisissez le sujet de votre choix (par exemple le top 5 des meilleures îles de Grèce)
- b) Lisez attentivement les instructions sur le site Topito concernant la rédaction de votre top
- c) Écrivez votre top en utilisant -si vous voulez- des images ou des chansons
- d) Téléchargez votre article dans le formulaire spécialement formaté du site!

**Bon courage!**



## Annexe 23 : Fiche enseignant – Lycée - Deuxième séance



### Grille de planification : 2ème Séance



#### Fiche enseignant

- Titre / Thème : Le tour du monde chez vous !
- Public : Première année du lycée de l'école publique (± 25 personnes) de FLE (public de grands adolescents)
- Niveau : A2 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL.
- Supports :
  - Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation
  - Mur collaboratif Padlet <https://el.padlet.com/>
  - Chanson « Quatre coins du globe » disponible sur : <https://youtu.be/1Yf-IWRrThQ>
  - Jeu Kahoot disponible sur :<https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=1278c407-ca24-490d-8b64-da2869cba890&single-player=true>
  - Site internet « Topito » disponible sur <https://www.topito.com/envoi-ton-top>
- Durée prévue : 45 minutes
- Compétences travaillées :
  - Compréhension orale
  - Production écrite
- Mode de travail :
  - En groupes
  - En binômes
  - Individuellement
- Matériel : Photocopies, feuilles de papier, ordinateur, projecteur
- Prérequis : Le futur simple, Les noms, les articles et les prépositions de pays/villes







## Grille de planification : 2ème Séance



### Fiche enseignant

- Méthodes :

La perspective actionnelle

L'approche socio-interactionnelle

- Objectifs

Objectifs Communicatifs :

·Exprimer ses rêves

·Rédiger un Topic

Objectifs Linguistiques :

·Les expressions « rêver de + infinitif » et « espérer »

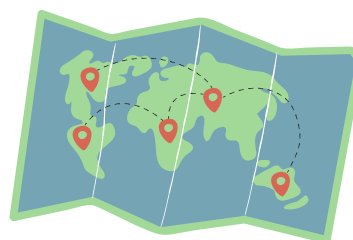
·Le lexique des voyages

·Comprendre les paroles de la chanson



Objectifs (Inter)culturels :

·Découvrir des monuments et des villes du monde entier

Découvrir des chansons françaises



## Annexe 24 : Pistes de correction – Lycée - Deuxième séance




### Grille de planification : 2ème Séance

---

Fiche enseignant

Pistes de correction / Corrigés :

- Activité 1 : Airbnb, Ryanair, Twitter, Google maps, Fiat
- Activité 2 : Andalousie, Grèce, Bahamas, Tokyo, Capri, Bali, Californie, Cuba, Cali, Italie, Namibie, Eldorado, Tulum, Bamako, Buenos Aires, Rio, Katmandou, Oslo
- Activité 3 : Classe, Tokyo
- Activité 4 : 1=New York, 2=Agra, 3=Paris, 4=Athènes, 5=Berlin
- Activité 5 : Réponse libre
- Activité 6 : Réponse libre



2

Annexe 25 : Fiche élève – Lycée - Troisième séance



# CARTE POSTALE SONORE



Classe : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_



## Activité de production orale

### Réaliser une carte postale sonore



**Les étapes :**

- 1) Prenez/Trouvez une photo de votre endroit préféré
- 2) Rédigez un texte décrivant ce qui est représenté
- 3) Enregistrez votre texte et joignez-le à votre photo
- 4) Téléchargez la carte postale sonore sur Padlet

Pour la mise en place de l'activité vous pouvez utiliser votre téléphone portable ainsi que les applications suivantes :  
<https://www.canva.com/> / <https://www.audacityteam.org/>  
<https://www.quiziniere.com/PartageExercice/8GZO3BJPRA> ou  
toute autre application de votre choix



## Annexe 26 : Fiche enseignant – Lycée - Troisième séance



### Grille de planification: 3ème Séance



Produit final

Fiche enseignant



- Titre / Thème : La carte postale sonore
- Public : Première année du lycée de l'école publique (± 25 personnes) de FLE (public de grands adolescents)
- Niveau : A2 selon l'échelle des niveaux communs de référence du CECRL.
- Supports :
  - Fiches pédagogiques et activités supplémentaires d'approfondissement et d'assimilation
  - Mur collaboratif Padlet <https://el.padlet.com/>
  - Carte postale sonore de Porto disponible sur : <https://youtu.be/-AGmAhGWG0M>
  - Carte postale sonore de Paris disponible sur : <https://youtu.be/50FVEIBpOIc>
  - Carte postale de Besançon disponible sur : [https://soundcloud.com/ife-rne/les-sons-de-besancon-carte-postale-sonore?utm\\_source=clipboard&utm\\_campaign=wtshare&utm\\_medium=widget&utm\\_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fife-rne%252Fles-sons-de-besancon-carte-postale-sonore](https://soundcloud.com/ife-rne/les-sons-de-besancon-carte-postale-sonore?utm_source=clipboard&utm_campaign=wtshare&utm_medium=widget&utm_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fife-rne%252Fles-sons-de-besancon-carte-postale-sonore)
  - Application « Quizinière sur Canopé » disponible sur <https://www.quiziniere.com/PartageExercice/8GZO3BJPRA>
  - Logiciel « Audacity » disponible sur <https://www.audacityteam.org/>
- Durée prévue : 45 minutes
- Compétences travaillées : • Production orale / écrite
- Mode de travail : En groups





## Grille de planification: 3ème Séance

---



Produit final

Fiche enseignant

- Matériel : Photocopies, feuilles de papier, ordinateur, projecteur, smartphone
- Prérequis : Le lexique des villes, Les articles et les prépositions de pays/villes
- Méthode : La perspective actionnelle, L'approche socio-interactionnelle
- Objectifs :

Objectifs Communicatifs :

- Production d'un discours oral continu
- Créer une carte postale sonore
- Écrire pour être écouté (écriture radiophonique)

Éducation aux médias :

- Maîtrise d'outils et d'applications numériques

Objectifs (Inter)Culturels :

Découvrir des cartes postales sonores par tout le monde



## Annexe 27 : Le questionnaire



### Adolescence et participation scolaire : Démarches et stratégies de motivation en classe de FLE



Ce questionnaire - adressé aux enseignants de FLE au collège et au lycée - est réalisé dans le cadre de l'élaboration de mon mémoire à l'Université Ouverte Hellénique. Il s'agit d'un questionnaire qui examine la motivation scolaire chez les adolescents ainsi que les stratégies et les approches adoptées par les enseignants afin de rendre la leçon plus motivante pour les élèves.

Le questionnaire est composé de 25 questions et le temps requis pour le remplir est estimé à 15 minutes. Je vous assure que vos réponses resteront anonymes et je vous prie donc de bien vouloir consacrer un peu de temps pour répondre au questionnaire suivant.

Je vous remercie d'avance pour votre précieuse participation!

Cordialement  
Antigoni Ntysnikou  
[nantigoni71@gmail.com](mailto:nantigoni71@gmail.com)

---

 [nantigoni71@gmail.com](mailto:nantigoni71@gmail.com) (δεν κοινοποιήθηκε)  
[Εναλλαγή λογαριασμού](#) 

\* Απαιτείται

---

1. Sexe : \*

☐ Femme

☐ Homme

☐ Je ne souhaite pas le préciser

2. Age : \*

- ☐ 20-25
- ☐ 26-35
- ☐ 36-45
- ☐ 46-55
- ☐ 56-65

3. Secteur d'enseignement \*

- ☐ Public
- ☐ Privé

4. Οὐ enseignez-vous? \*

- ☐ Collège
- ☐ Lycée



### Exploitation pédagogique

4. Pensez-vous que vos élèves sont suffisamment motivés lors de l'apprentissage de FLE à l'école? \*

- ☐ Oui
- ☐ Non
- ☐ Parfois

5. A votre avis, l'absence de motivation est due : \*

- ☐ Au manque d'intérêt
- ☐ Au manque d'interaction
- ☐ A l'équipement faible
- ☐ Aux méthodes utilisées
- ☐ Au manque de supports variés

6. Quelle(s) approche(s) adoptez-vous dans votre leçon ? \*

- ☐ La méthodologie traditionnelle
- ☐ L'approche communicative
- ☐ L'approche actionnelle
- ☐ L'approche socio-interactionnelle
- ☐ Toutes les approches
- ☐ Autre

7. Si autre, la (les) quelle(s)?

Η απάντησή σας

8. Que proposez-vous pour "booster" la motivation de vos élèves ? \*

- ☐ Exploiter les compétences technologiques des élèves
- ☐ Stimuler la créativité des élèves
- ☐ Renforcer l'esprit d'équipe
- ☐ Renforcer l'interaction sociale des élèves
- ☐ Assurer la participation active des élèves par différents modes de travail
- ☐ Favoriser l'interdisciplinarité
- ☐ Créer une ambiance agréable en classe
- ☐ Rien
- ☐ Autre

9. Si autre, quoi ?

Η απάντησή σας

10. Quels outils suggérez-vous pour augmenter la motivation des élèves? \*

- ☐ Exploiter des documents authentiques
- ☐ Profiter des activités ludiques
- ☐ Profiter des jeux électroniques
- ☐ Favoriser l'interaction sociale via des forums/blogs
- ☐ Réaliser des projets/activités supplémentaires
- ☐ Utiliser des médias
- ☐ Autre

11. Si autre, les quels ?

Η απάντησή σας

12. Selon vous, quels sont les obstacles à l'utilisation de stratégies/outils de motivation en classe ? \*

- ☐ Le manque de moyens technologiques dans les salles de classe
- ☐ Le temps limité
- ☐ L'incompatibilité des documents authentiques et du matériel pédagogique standard
- ☐ La collaboration avec les autres collègues ou des parents
- ☐ Il n'y a aucun obstacle
- ☐ Autre

13. Si autre(s) le(s) quel(s)?

Η απάντησή σας

14. Quel(le)s applications/sites internet utilisez-vous pour répondre aux intérêts et aux besoins des élèves? \*

- ☐ TV5Monde
- ☐ RFI savoirs
- ☐ Flippizz
- ☐ GEO Ado
- ☐ Live worksheet
- ☐ Quizlet
- ☐ Youtube
- ☐ Canva
- ☐ Power Point
- ☐ Kahoot! / Mentimeter
- ☐ CAVILAM
- ☐ Padlet

- ☐ Wikipedia
- ☐ Forums en général
- ☐ Blogs en général
- ☐ Rien
- ☐ Autre

15. Si vous utilisez un(e) autre application/site, veuillez le mentionner.

Η απάντησή σας

16. Croyez-vous que l'utilisation des applications en classe peut diminuer l'écart entre un simple apprenant et un véritable utilisateur de la langue ? \*

- ☐ Oui
- ☐ Non
- ☐ Parfois

17. Pensez-vous que les applications/médias peuvent renforcer l'interaction sociale des élèves ? \*

- ☐ Oui
- ☐ Non
- ☐ Parfois

18. Pensez-vous que l'utilisation de TICE en classe pourrait contribuer à augmenter la motivation des élèves? \*

- ☐ Oui
- ☐ Non

19. Enseignez-vous en exploitant des documents authentiques en classe de FLE \*  
pour rendre la leçon plus attrayante pour les élèves?

- ☐ Oui
- ☐ Non
- ☐ Non, mais j'aimerais bien le faire
- ☐ Parfois

20. A quelle fréquence ? \*

- ☐ Chaque fois
- ☐ Quelques fois
- ☐ Une fois par mois
- ☐ Une ou deux fois par an
- ☐ Jamais

21. Croyez-vous que les médias favorisent les tâches qui tiennent compte des interactions sociales ? \*

- ☐ Oui
- ☐ Non
- ☐ Parfois

22. Pensez-vous qu'à travers les tâches basées sur la vie réelle, l'élève peut créer des productions (écrites et orales) plus authentiques ? \*

- ☐ Oui
- ☐ Non
- ☐ Parfois

23. Pensez-vous que la motivation en classe de FLE est une question de matériel ou de pratiques ? \*

- ☐ Matériel
- ☐ Pratiques
- ☐ Tous les deux
- ☐ Je ne suis pas sûr(e)

## Table de matières

REMERCIEMENTS .....	4
RÉSUMÉ.....	5
ΠΕΡΙΛΗΨΗ .....	6
SOMMAIRE .....	7
ABRÉVIATIONS ET ACRONYMES.....	8
INTRODUCTION.....	9
PROBLÉMATIQUE ET JUSTIFICATION DU CHOIX DU SUJET .....	10
OBJECTIFS ET HYPOTHÈSES DE DÉPART.....	13
PARTIE THÉORIQUE .....	15
1.1 CHAPITRE 1 : La motivation.....	15
1.1.1 Définition de la motivation.....	15
1.1.2 Les types de motivation.....	16
1.1.3 La dynamique motivationnelle de Viau (1980) .....	16
1.2 Psychologie et motivation scolaire .....	22
1.2.1 L'illusion d'incompétence.....	22
1.2.2 Les buts d'accomplissement .....	22
1.2.3 La théorie de l'autodétermination.....	23
1.2.4 La motivation à l'adolescence .....	23
1.3 La contribution des TICE à l'activation de la motivation scolaire des adolescents .....	25
1.4 L'approche (inter)actionnelle .....	25
1.5 La pédagogie de projet .....	27
1.6 L'enseignement du FLE au Collège et au Lycée grec .....	28
CHAPITRE 2 : Stratégies, approches et outils pour susciter la motivation scolaire chez les adolescents .....	31
2.1 Le matériel didactique/les sources exploitables sur Internet .....	31
2.2 La valorisation de l'approche socio-interactionnelle.....	33
2.3 L'autonomie des apprenants.....	36
2.4 Les activités ludiques sans matériel.....	38



PARTIE PRATIQUE II : ENQUÊTE DE TERRAIN, ÉTAPES, ANALYSE ET DONNÉES RECUEILLIES.....	40
1. Définition de la recherche .....	40
2. L'outil de recherche : Le questionnaire .....	40
2.1 Déroulement de l'enquête.....	40
2.2 La délimitation du terrain de l'enquête – Le public cible .....	40
3. Présentation et analyse des données recueillies .....	41
PARTIE PRATIQUE III : PARTIE CRÉATIVE.....	55
1. Mise en œuvre d'un projet pédagogique pour le secondaire .....	55
1.1 Planification du mini-projet pédagogique au collège .....	56
1.2 Description de la démarche didactique.....	59
1.2.1 1ère Séance : « Compose ta pizza ».....	59
1.2.2 2ème Séance : « La ratatouille ».....	63
1.2.3 3ème Séance : « La recette des crêpes ».....	67
1.2.4 4ème Séance : Tâche finale – « Concours de recettes à l'école ».....	70
1.3 Évaluation de la séquence didactique .....	73
2. Mise en œuvre d'un projet pédagogique pour le lycée .....	75
2.1 Planification du mini-projet pédagogique au lycée .....	75
2.2 Description de la démarche didactique.....	77
2.2.1 1ère Séance : « Des timbres humoristiques » .....	77
2.2 2ème séance : « Le tour du monde chez vous ! » .....	81
2.3 3ème séance Produit final : « La carte postale sonore » .....	86
2.2 Évaluation de la séquence didactique .....	90
CONCLUSION .....	92
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	94
SITOGRAFIE.....	98
ANNEXES .....	100
Annexe 1 : Fiche élève - Collège - première séance.....	100
Annexe 2 : Fiche enseignant – Collège - première séance .....	101
Annexe 3 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance.....	103
Annexe 4 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance.....	104
Annexe 5 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance.....	105

Annexe 6 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance.....	106
Annexe 7 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance.....	107
Annexe 8 : Fiche élève – Collège - Deuxième séance.....	108
Annexe 9 : Fiche enseignant – Collège - Deuxième séance .....	109
Annexe 10 : Fiche élève – Collège - Troisième séance .....	111
Annexe 11 : Fiche enseignant – Collège - Troisième séance .....	112
Annexe 12 : Fiche élève – Collège – Quatrième séance.....	114
Annexe 13 : Fiche enseignant – Collège – Quatrième séance .....	115
Annexe 14 : Page 31 du manuel <i>Action-fr-gr 3</i> .....	116
Annexe 15 : Page 32 du manuel <i>Action-fr-gr 3</i> .....	117
Annexe 16 : Page 40 du manuel <i>Action-fr-gr 3</i> .....	118
Annexe 17 : Fiche élève – Lycée - première séance.....	119
Annexe 18 : Fiche élève – Lycée - première séance.....	120
Annexe 19 : Fiche enseignant – Lycée - première séance .....	121
Annexe 20 : Pistes de correction – Lycée - première séance.....	123
Annexe 21 : Fiche élève – Lycée - Deuxième séance .....	124
Annexe 22 : Fiche élève – Lycée - Deuxième séance .....	125
Annexe 23 : Fiche enseignant – Lycée - Deuxième séance.....	126
Annexe 24 : Pistes de correction – Lycée - Deuxième séance.....	128
Annexe 25 : Fiche élève – Lycée - Troisième séance.....	129
Annexe 26 : Fiche enseignant – Lycée - Troisième séance .....	130
Annexe 27 : Le questionnaire.....	132

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα: Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν. 1599/1986 και τα άρθρα 2,4,6 παρ. 3 του Ν. 1256/1982, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής εργασίας και δεν προσβάλλει κάθε μορφής πνευματικά δικαιώματα τρίτων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον.

Η Υπογράφουσα

Ντυσνίκου Αντιγόνη