

**Stimulation d'une production orale initiale en FLE à travers les arts plastiques
visuels dans un EAV.**

Présenté par

Katerin CASTRO et Carlos PULIDO

Dirigé par

Carl Alex MACHUCA HERNANDEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE LENGUAS

2021-1

Résumé

Ce projet est conçu dans l'objectif de créer une proposition pédagogique d'innovation didactique basée sur la création d'un cours virtuel développé sur Wix relié à Drive et Youtube en les prenant comme des environnements virtuels d'apprentissage où les multimédias s'intègrent à l'aide des techniques des arts plastiques comme le dessin et la peinture. C'est ainsi que l'on suit quelques principes de la méthodologie audiovisuelle concernant les ressources utilisées et l'approche par compétences comme une stratégie didactique; cela pour stimuler l'apprentissage du français à partir l'insertion des arts plastiques visuels concernant une production orale initiale en tenant compte la prononciation en termes d'intelligibilité et l'utilisation du vocabulaire spécifique et simple par les élèves débutants avec un niveau pré-A1 afin de se rapprocher au niveau A1.

Mots clés: L'approche par compétence, EAV, OAV, production orale, arts plastiques.

Abstract

This project is designed with the objective of creating a pedagogical proposal of a didactic innovation based on the creation of a virtual course developed on Wix linked to Drive and Youtube taking them as virtual learning environments where multimedia is integrated with the help of plastic art techniques such as drawing and painting. Thus, we follow some principles of the audiovisual methodology regarding the resources used and the approach by competences as a didactic strategy; this is to stimulate the learning of French from the insertion of visual plastic arts regarding an initial oral production and taking into account the pronunciation in terms of intelligibility, and the use of specific and simple vocabulary by the beginners with a pre-A1 level in order to get closer to the level A1.

Key words: Competency-based approach, AVE, OVA, oral production, visual arts.

TABLE DE MATIÈRES

CHAPITRE I. DÉFINITION DE LA PROPOSITION	4
Mise en contexte	4
Population cible	6
Justification du thème	9
Délimitation et formulation du problème	11
Objectifs de la proposition méthodologique d'innovation didactique	14
CHAPITRE II. CONTEXTE CONCEPTUEL	14
Antécédents	14
Cadre théorique	22
L'approche par compétence	22
Compétence	25
Méthodologie audiovisuelle pour l'enseignement des langues	27
L'unité didactique	29
EAV (Environnement d'Apprentissage Virtuel)	30
OAV (Objectif d'Apprentissage Virtuel)	32
La production orale	33
Compétence langagière	36
Les activités artistiques	36
Les arts plastiques et visuels	37
CHAPITRE III. PLAN MÉTHODOLOGIQUE	39
Déterminer le type de travail à réaliser et cerner le sujet de recherche	41
Choisir les moyens de recherche à utiliser et lancer la recherche	44
Explorer ses résultats	45
Sélectionner les résultats fiables et pertinents : poser des questions	46
Exploiter les résultats de recherche : organiser les idées	47
CHAPITRE IV. INNOVATION PÉDAGOGIQUE	48
Objectifs du cours virtuel en tant que proposition d'innovation	48
Description des phases	52
Modèles des unités didactiques	58
UNITÉ DIDACTIQUE N°1 : ON VA CONNAÎTRE FÉLIX!	58
Étape 1 Felix est chez lui !	59
Étape 2 Félix dîne avec sa famille	61
UNITÉ DIDACTIQUE N°2 : FÉLIX FAIT DE L'ART !	64
Étape 1 Félix fait les loisirs à la maison !	65
Étape 2 : Félix fait les loisirs à l'extérieur !	67
UNITÉ DIDACTIQUE N° 3 : LA GALERIE DE FÉLIX ET SES AMIES!	68
Étape 1 Félix nous montre un jour de sa vie !	69
Étape 2 Créez une galerie d'art !	70
CHAPITRE 5. CONCLUSIONS	71
CHAPITRE 6. RECOMMANDATIONS	73
RÉFÉRENCES	74
ANNEXES	80

CHAPITRE I. DÉFINITION DE LA PROPOSITION

Mise en contexte

En Colombie, il n'y a pas, selon le ministère d'éducation, des lignes d'actions ou des standards spécifiques pour l'enseignement du français, tandis que l'anglais est considéré comme la langue centrale dans le plan national de bilinguisme. Selon l'article 23 de la loi générale d'éducation (*Ley 115 de 1994*), les langues étrangères font partie des matières obligatoires éducatives pendant le cycle primaire ainsi que l'espagnol et les sciences humaines, mais l'anglais est pris en compte, majoritairement, dans les programmes d'études des établissements scolaires à forte intensité de langue étrangère et aussi dans ceux qui n'ont pas d'approfondissement en ces langues.

Ce phénomène est encore plus évident dans les institutions publiques, car il y a plus de matériels didactiques avec lesquels les élèves déroulent des activités en anglais ; en plus, il faut souligner qu'il y a des plateformes tel que *Colombia Aprende* dont les OAV (objet d'apprentissage virtuel) sont diverses et se présentent sous différents formats pour faciliter l'enseignement et l'apprentissage de l'anglais à la maison. Cependant, l'apprentissage de la langue française devient plus fort, car il y a de plus en plus de personnes qui s'intéressent à le pratiquer à travers des alliances françaises et les cours virtuels.

Selon le OIF (organisation international de la francophonie) il y a 132 millions d'apprenants de et en français mondialement. En même temps, le français est la quatrième langue sur internet et la cinquième langue dans le monde ; ces chiffres démontrent le changement dynamique qui a eu lieu dans la langue française jusqu'à nos jours. Cette organisation remarque que les motivations les plus fréquentes de l'apprendre, surtout dans les pays d'Amérique, sont la

mobilité étudiante-professionnelle et la migration aux pays francophones. Dans le cas de la Colombie, les Alliances Françaises (AF) sont situées dans onze villes, et la quantité d'apprenants se place au huitième rang en Amérique latine. Comme indiqué auparavant, la population qui accède à ce type d'institutions s'accroît de plus en plus, et dans ces cas-là, les enfants et jeunes jouent un rôle important.

Au contraire, la situation aux écoles publiques colombiennes en relation avec l'enseignement du français est tellement différente en raison du manque des paramètres et d'intérêt des établissements de changer l'anglais comme langue de référence. Par conséquent et au niveau général, les élèves n'ont pas de contact académique fréquent avec le français, et bien sûr, il n'y a pas de stratégies constantes pour susciter la curiosité de l'apprendre.

D'un autre côté, l'usage des ressources virtuelles est un phénomène actuel dans les processus éducatifs à l'échelle mondiale. À partir de la conjoncture avec la pandémie, le ministère d'éducation (selon la directive n°5 du 25 mars 2020) a indiqué l'importance d'une éducation à la maison qui est composée d'activités stratégiques et contextualisées, c'est-à-dire, les élèves participent aux activités de production orale, artistique et en ligne qui sont flexibles avec les matériels structurés et numériques, et lesquels peuvent se réaliser en stimulant le travail autonome et amène tenant compte des besoins académiques et personnels des élèves.

De plus, le MEN propose de centrer les expériences d'apprentissage sur certaines matières obligatoires, dans lesquelles les arts sont inclus avec l'appui des outils technologiques et virtuels. Alors, le fait que l'éducation virtuelle soit une réalité dans les écoles primaires, le défi de cette proposition se base sur l'intégration interdisciplinaire des arts plastiques et la langue française à travers la combinaison des ressources virtuelles en respectant les paramètres exprimés par le MEN. De même, ce défi se matérialise avec la création d'un cours pour stimuler l'apprentissage du français, car le but principal est de stimuler une production orale initiale. Les circonstances

actuelles font de l'enseignement du français un chemin des transformations pédagogiques et didactiques en Colombie, en tenant compte des nouveaux contextes d'apprentissage des élèves et de la situation du français.

D'autre part, on espère que les élèves s'engagent à accomplir un processus d'apprentissage qui implique un degré élevé d'autonomie et aussi un travail collaboratif, puisque ce cours est conçu pour être appliqué à un groupe de plus de dix apprenants afin de stimuler l'apprentissage collectif. Ce scénario génère un défi précisément en raison de l'hétérogénéité des apprenants, puisqu'ils ne peuvent pas tous accéder à une connexion continue à internet, ou que les étudiants ne possèdent pas les ressources artistiques. Tout cela avec la possibilité qu'ils n'aient pas tous les conditions optimales au niveau économique ou familial pour bien progresser pendant la mise en œuvre de la proposition d'innovation méthodologique ; également, on risque que les élèves ne soient pas du tout intéressés au français et que leurs perspectives vers la langue soient négatives.

Population cible

Un des facteurs dans la population jeune est le manque de constance et motivation une fois qu'ils rencontrent des difficultés complexes de la langue, tels que les règles grammaticales, la prononciation de certains phonèmes, l'écriture, etc. De ce fait, cette proposition s'adresse aux apprenants débutants afin qu'ils puissent avoir un premier contact avec le français en intégrant l'art comme moyen d'attirer leur attention et de garantir une participation progressive dans le processus. Justement pour cela, la population cible se compose d'apprenants colombiens entre 9 et 11 ans qui sont des apprenants débutants du français langue étrangère.

Le caractère débutant peut impliquer des apprenants qui n'ont aucune expérience avec le français à l'école ou à l'extérieur ; ces élèves parlent en espagnol donc on le reconnaît comme langue maternelle ; et en considérant qu'ils ont une possible trajectoire d'apprentissage de

l'anglais. Il s'agit aussi de *Pre-starters* ou *pré-A1*, lesquels possèdent une connaissance limitée de la langue française en ce qui concerne les compétences linguistiques, pragmatiques et sociolinguistiques. Les jeunes élèves dans ce niveau ne peuvent pas parler en français en utilisant les phrases complètes et enchaînées, mais ils s'appuient généralement sur des mots séparés et des gestes avec leur corps. Par conséquent, ces apprenants requièrent les matériels didactiques avec le vocabulaire et les structures grammaticales et phonétiques pertinentes pour guider leur interaction avec la langue. Alors, ils répètent et mémorisent les dialogues, poèmes ou les rimes courtes. En plus, les apprenants débutants participent aux activités isolées, simples et globales en considérant les situations quotidiennes et académiques.

Selon la loi générale d'éducation dans le 21ème article, le cycle scolaire dénommé l'école primaire, étant le contexte académique des enfants dont cette proposition est destinée, est caractérisé par le développement des objectifs visés à la formation des valeurs fondamentales pour la bonne convivialité sur l'internet et la curiosité pour acquérir des nouvelles connaissances. En plus, selon la loi mentionnée, les élèves dans ce cycle doivent utiliser la langue comme une expression esthétique, ce-là veut dire qu'ils décrivent et signalent les objets de leur réalité ainsi qu'ils sont capables de créer des histoires.

Il faut mentionner que cette formation scolaire doit être une source d'inspiration pour les élèves pour bien utiliser leur temps libre conjointement avec une éducation artistique centrée sur l'art plastique, l'expression corporelle, etc.

Ces aspects sont liés aux besoins des élèves entre 9 et 11 ans, lesquels intègrent ces années scolaires, car ils sont capables de suivre différentes instructions en utilisant leur motricité fine et globale, ils participent aux activités collectives et individuelles ; en plus, ils développent leurs opérations concrètes et augmentent leurs capacités de mémorisation, de langage et d'interaction

sociale. Dès lors, les enfants développent des stratégies de répétition (Guerrera et al., 2017) pour mémoriser les règles de manière autonome en arrivant aux actions routinières.

En ce qui concerne spécifiquement cette proposition, l'un des objectifs pour reprendre ce cycle scolaire est de permettre aux étudiants d'acquérir des éléments lexicaux et les structures modèles des phrases en langue étrangère parlée qui est plus facile avec les stratégies didactiques qui stimulent les enfants continuellement. Par conséquent, on parle ici d'un premier rapprochement à ces habiletés en commençant par l'identification de français comme langue étrangère surtout comme langue parlée au niveau débutant jusqu'au niveau A1.

Également, selon cette loi, les programmes d'études se déroulent dans les années scolaires et tiennent en compte les standards nationaux, dans ce cas, ceux-ci sont liés à l'enseignement de l'anglais. Cependant, ces lignes d'actions sont basées sur le CECRL dont les professeurs de français peuvent se servir dans leur travail éducatif ; ce cadre européen de référence stipule les compétences pour suivre le progrès intégral et continu des apprenants. Alors, les standards de l'école primaire visent un niveau de base connu comme le A.1. Ce niveau est déterminé par un ensemble d' habiletés et connaissances qui composent des compétences nécessaires dans l'apprentissage de la langue étrangère.

Le CECRL exprime que l'utilisateur élémentaire, rôle des participants dans cette proposition, se trouve dans le niveau introductif ou de découverte. Ce type d'apprenant participe au processus dont les finalités d'acquisition et d'apprentissage de la langue cible sont signalées par le niveau de base A1. Toutefois, les standards en Colombie stipulent un niveau plus proche du niveau A1 au point que l'élève peut visualiser les prochains défis de la langue. Ce niveau est précisément le A 2.1 qui est indiqué, selon le cadre, dans le niveau intermédiaire.

Il convient de préciser que ce dernier niveau configure l'objectif à atteindre dans la production orale des étudiants dans cette proposition. Cependant, nous travaillerons avec les descripteurs de niveau introductif afin de les rapprocher de cet objectif. Plus concrètement, cette échelle globale détermine de manière générale que les apprenants dans le niveau de base comprennent et utilisent des expressions familières et construisent des énoncés simples. Les actions verbales plus communes consistent en saluer, nommer des choses et des gens, se présenter et présenter quelqu'un, et aussi ils posent des questions et répondent aux interrogations avec des structures prévisibles. Ils parlent lentement et avec une prononciation compréhensible.

Justification du thème

Dans cette proposition méthodologique il est très important de considérer que les enfants se trouvent dans une étape dans laquelle ils sont capables d'avoir une certaine sensibilité aux arts qui permet de faire un développement physique, social, cognitif et émotionnel. Cette proposition est dans le but d'utiliser les arts comme une stratégie pour stimuler la motivation et l'interaction avec le français aux niveaux initiaux pour stimuler une production orale simple jusqu'au niveau A1. Alors, la transversalité que les arts ont avec d'autres disciplines, fait l'apprentissage plus riche et vivant en développant une pensée flexible qui permet de faire face de manière inventive à des nouvelles situations qui impliquent la langue française. Ainsi, l'art est conçu en tant que méthode d'appropriation des savoirs, intégrant la dimension affective, l'intelligence sensible et l'émotion : il modifie l'écoute, le regard, le rapport à soi et le rapport aux autres en donnant finalement confiance en soi (Lang, 2000).

L'intégration des arts plastiques comme un aspect transversal dans l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère est fondamentale, car cela peut susciter un intérêt pour l'application de la nature interdisciplinaire des arts aux habiletés communicatives. Cette

compréhension de l'interdisciplinarité est considérée comme une stratégie pédagogique qui implique l'interaction de plusieurs domaines de connaissance, qui permettent un dialogue et une collaboration entre les disciplines pour atteindre l'objectif de nouveaux apprentissages (Van del Linde, 2007).

De ce fait, il faut remarquer qu'en parlant des savoirs-faire, les arts plastiques visuels sont une excuse propice à l'heure de les travailler à partir des différentes modalités de formation tant en présentiel qu'en ligne. Alors, en créant un matériel pédagogique et didactique dans un espace virtuel, lequel est considéré comme un lieu où l'on peut agir (Virilio cité par Mèredieu, 2003), on peut faciliter l'apprentissage du FLE en intégrant l'interactivité (Rézeau, 2001) avec des ressources audiovisuelles, lesquelles donnent les inputs nécessaires pour stimuler aux apprenants à pratiquer les techniques d'art en parallèle d'une première production orale en FLE.

Entre autres, le MEN souligne qu'il est possible d'établir des actions en créant des espaces formatifs virtuels sans une rencontre vis-à-vis car l'éducation en ligne, à l'appui des technologies de l'information et de la communication de l'éducation (désormais TIC), est une modalité de l'éducation à distance qui est bien accueillie en Colombie.

Au niveau national, cette recherche peut contribuer à l'utilisation du français (FLE) non seulement aux circonstances académiques, mais aussi pour créer des conditions d'un premier usage de la langue en intégrant les arts plastiques visuels dans les environnements virtuels, ce qui peut transcender l'automatisme des ressources tant linguistiques qu'audiovisuelles pour conférer un sens créatif à l'apprentissage du FLE, tenant compte que les enfants sont acteurs-créateurs dans leur propre apprentissage. De cette manière, ce type d'art permet la création d'espaces de diversité et d'auto-reconnaissance. C'est pour cette raison que les arts plastiques sont définis comme constituant une éducation artistique qui forme l'individu dans sa sensibilité et son sens critique (Beaulieu, 1993). Ce facteur est essentiel parce que la métacognition n'est pas suffisante sur les

aspects formels de la langue mais aussi sur le processus individuel d'apprentissage lorsque l'enfant déroule les activités du cours.

D'un autre, les impacts qui sont attendus avec l'implémentation de ce cours, au niveau cognitif des apprenants, comprennent l'apprentissage obtenu de l'utilisation de quelques expressions basiques et d'un vocabulaire concernant les arts plastiques visuels comme un moyen interdisciplinaire pour augmenter la motivation et mobiliser les connaissances linguistiques avec les actions et habiletés manuelles artistiques propres des enfants. Ainsi, cela apportera une conscience chez les élèves de l'existence d'une langue comme le français et de leur capacité de se servir de cette langue pour accéder à plus d'information et aussi pour produire les énoncés à l'oral.

Finalement, au niveau social, le projet peut démontrer une incidence, soit positive soit négative, de l'interaction des élèves avec des espaces éducatifs virtuels, d'outillages software et des multimédias dans les processus pédagogiques. De ce fait, les réponses des élèves peuvent contribuer à la modification des prochaines cours destinés aux enfants ou à l'utilisation d'autres ressources virtuelles trouvées dans le vaste monde de l'internet. Alors, cette proposition peut être disponible pour un premier rapprochement de la langue et peut être utilisée librement par les professeurs de FLE dans le développement du plan d'études ou pour stimuler la production orale des élèves dans les premières étapes d'apprentissage de la langue.

Délimitation et formulation du problème

Dans cette proposition le problème spécifique réside dans l'absence de mise en relation de la production orale en français avec les arts plastiques, même si la société les reconnaît comme des apprentissages importants dans la vie. Dans le cadre de l'enseignement des langues, il est donc un défi de les fusionner au milieu d'une proposition didactique car il faut appliquer des activités qui motivent le mouvement physique, l'usage de la parole et les actions stimulantes et collaboratives

chez les apprenants dont l'interaction avec des ressources et des personnes dans la virtualité sert à développer les activités qui donnent forme à des unités didactiques du cours.

Au niveau général, cette innovation vise à compléter le manque d'une relation entre les arts, c'est-à-dire, le dessin et la peinture, et les langues étrangères dans l'enseignement virtuel. Ce phénomène nous montre que les arts ont été séparés de la didactique des langues, cela veut dire qu'eux sont, dans la majorité des cas, seulement les ressources ou le matériel pour des activités isolées sans les intégrer vraiment dans la planification didactique comme un axe transversal. Par conséquent, ce cours ouvre la possibilité que les professeurs de FLE puissent se rendre compte de l'intérêt qui existe de se pencher sur les thèmes artistiques, les passions et les passe-temps tant du professeur que des élèves pour créer un cours en ligne afin de pratiquer la langue cible.

Il faut souligner que les arts plastiques font partie des domaines personnel, public et éducationnel, car il est évident comment la société possède une curiosité permanente envers eux. Les enfants sont amenés aux musées, aux galeries d'art, aux démonstrations graphiques, etc. Dans les écoles en Colombie, il existe une matière appelée "éducation artistique" de caractère obligatoire dans le curriculum ; de la même manière, l'art est un des objectifs de l'éducation à l'environnement consacré dans le décret 1820 de 1994.

Récemment avec la pandémie, l'art est devenu une stratégie pertinente pour réduire l'anxiété des enfants. Dans la maison, les parents peuvent partager leurs expériences artistiques avec des enfants et les aider à connaître le dessin et la peinture en utilisant les vidéos sur YouTube ou sur d'autres plateformes gratuites et payantes.

Actuellement, l'apprentissage des langues est impulsé aussi surtout dès le plus jeune âge. En effet, le MEN stimule le programme *Colombia Bilingue*, pour les enfants au niveau institutionnel et maintenant au niveau virtuel, ceci est soutenu par les *Lineamientos curriculares* prévus pour la langue anglaise et les droits basiques d'apprentissage de l'anglais.

Alors, ces deux thèmes sont certainement importants de manière individuelle, mais le défi de les joindre dans une proposition d'innovation peut être intéressant.

Premièrement, les arts peuvent être un thème adaptable aux intérêts des enfants donnant un sens plus flexible et actif, car il est possible de dessiner et peindre à la maison avec des matériels de base. D'ailleurs, avec les arts plastiques, les professeurs ont l'opportunité d'ajouter des thématiques à travailler comme les voyages, la famille, les lieux, le transport, etc. Et aussi, il est possible de générer des discussions à partir des productions artistiques.

Deuxièmement, les activités pour favoriser la production orale en français peuvent résulter des activités tant artistiques, ludiques que des projets, car les activités en FLE doivent être variées et comporter des instructions claires. Alors, l'idée importante dans la création de la proposition est que toute occasion de parler est bonne pour le développement linguistique de l'apprenant (Dubois, 2017). Avec ce principe, les enfants pourront non seulement utiliser les matériels d'art mais aussi parler de leurs expériences dans ces activités.

Finalement, ces contenus (FLE et arts plastiques) peuvent établir une route pour la recherche puisqu'il est proposé comme un cours virtuel, considérant qu'il n'y en a pas plusieurs qui lui ressemblent en termes de thèmes abordés et surtout liés au français. En fait, avec notre proposition on essaie de comprendre les exigences de l'éducation virtuelle des enfants dans une langue étrangère, et en plus, les effets de l'art sur l'application de ce cours.

Ensuite, il convient de signaler une réflexion de Josianne Basque (2013) car elle postule certains critères pour créer un cours en ligne, lequel doit s'intéresser à favoriser l'engagement actif, à accompagner l'élève et privilégier un format médiatique simple. Pour cette raison, la combinaison entre les arts plastiques et FLE offre des choix pour créer plusieurs supports visuels et auditifs pour clarifier les instructions aux enfants, en utilisant les tutoriels dans la langue cible

avec un corpus d'énoncés en travaillant la répétition de sons, des images illustrées, des vidéos et présentations interactives.

Objectifs de la proposition méthodologique d'innovation didactique

Objectif général

Stimuler une production orale initiale en FLE en utilisant des techniques de peinture et dessin au cours des espaces virtuels pour les apprenants débutants du français.

Objectifs spécifiques

- Concevoir un cours de FLE destiné aux apprenants débutants à travers un EAV avec des activités interactives, artistiques et des exercices de production orale.
- Créer le matériel en différents formats numériques selon les sujets choisis des unités didactiques pour élaborer les activités et exercices.
- Construire l'environnement virtuel pour assembler tous les matériels dans une plateforme virtuelle tel que Wix avec l'appui de Drive et Youtube.
- Présenter l'environnement avec des unités didactiques du cours « Arts et Paroles ».

CHAPITRE II. CONTEXTE CONCEPTUEL

Antécédents

L'enseignement des langues est un processus pédagogique et didactique qui requiert des stratégies, de manière que la créativité des enseignants est devenue significative au moment de planifier, créer ou appliquer des outils et matériels à partir des activités pour que les apprenants accèdent à des informations au-delà du discours dans la classe que ce soit présenteielle ou virtuelle.

C'est ainsi que l'on peut identifier une variété de travaux de recherche éducative et des articles d'investigation afin de comprendre les démarches didactiques et l'utilisation des ressources qui sont employées par les professeurs en tenant compte des aspects comme la sensibilité sensorielle, la disposition de ces matériels, les procédures utilisées dans les activités virtuelles autant que le design des matériels. Dans cette révision des antécédents, on prendra, d'abord, quelques travaux sous le standard de la recherche-action qui traite de la production orale dans le cadre de l'enseignement du FLE ; ensuite, on évoquera d'autres mémoires et articles qui appuient l'importance de la virtualité comme point de convergence, et finalement, on abordera des mémoires visées à expliquer les possibilités d'un travail avec des arts plastiques en classe de langues. Tout cela en organisant les travaux au niveau local, national et international.

Premièrement, au niveau institutionnel, on a une vaste collection de projets d'investigation qui se fondent sur la base de l'amélioration de la production orale à travers différents processus, par exemple, dans le document *La multi-modalité sensorielle pour l'encouragement de la production orale en FLE: Au-delà du symbole* (2018), on peut facilement reconnaître un concept pas très abordé dans l'enseignement des langues comme la multimodalité sensorielle, qui implique l'usage des différentes sens humaines dans un espace académique afin d'encourager l'apprentissage en obtenant une perception de la langue parlée, cette perception est construite grâce au travail actif des élèves. Cette étude est pertinente dans la mesure théorique car elle transmet des bases sur l'interaction des apprenants débutants avec les éléments de la langue verbale et non-verbale, lesquels sont indispensables pour l'input audiovisuel afin de présenter des instructions et des explications quelque soit la proposition méthodologique. En plus, l'expérimentation à travers les sens est devenue un moyen vital pour encourager l'usage d'une langue orale dans une perception amusante et fonctionnelle. D'après l'expérience des activités multisensorielles, en termes des représentations mentales, il y a des processus d'exposition, d'association et de production (Bruner,

1996) importants tenant compte que cette recherche a conclu qu'en utilisant les sens pour faire une représentation symbolique et verbale, cela avec la production orale, il est possible d'atteindre un objectif déterminé; cette conclusion est essentielle pour développer un projet artistique depuis le développement des activités avec du matériel varié.

De même, pour délimiter la définition de la production orale, il faut mentionner un mémoire qui nous montre l'importance de présenter un premier rapprochement au FLE dirigé au travail à l'oral. Ici, on identifie une stratégie liée à une appropriation du vocabulaire et des expressions de base, en proposant que l'appréhension des structures linguistiques basiques construit un chemin pour arriver à la production orale en FLE afin d'impliquer une sensibilisation par rapport à l'existence du français. De cette manière, notre recherche vise à appuyer et stimuler un chemin progressif pour que les débutants puissent suivre un processus dynamique en vue de s'approprier des structures orales de la langue cible. Par exemple, le chercheur établit une méthode à partir de la production orale minimale qui permet un processus composé de trois phases, en commençant avec une prise de conscience où les apprenants débutants à reconnaître un vocabulaire basique de la langue, après il y a une appropriation dont les apprenants sont capables de reconnaître les sons, les gestes, les mots et les phrases en permettant la transmission des idées simples avec un sens logique ; finalement, les élèves commencent l'usage de la langue d'une manière autonome en intégrant leurs connaissances préalables pour communiquer leurs messages (Montez, 2018). Ces phases mènent les trois principes déjà mentionnés dans le premier mémoire, lesquels sont complémentaires avec ces phases ; et au même temps, ceux-ci sont pertinents pour le développement de notre cours en tenant compte trois phases à travailler dès une introduction, en exposant la langue française, jusqu'à une évaluation des productions orales avec une galerie artistique virtuelle.

Il faut remarquer qu'au niveau institutionnel, il y a eu aussi un intérêt pour l'élaboration des environnements d'apprentissage créatifs (Alvarado et al., 2013) surtout où les aptitudes motrices physiques fines des élèves sont prises en compte dans la planification des activités. Par conséquent, ces activités de caractère ludique et dynamique pourront déclencher les premières productions orales en ajoutant les notions de créativité, de sensibilisation et de l'imagination des enfants. En effet, le travail dans ces contextes créatifs se déroule en le mettant dans un espace virtuel. C'est pour cela que C. Samantha (2019) a intégré dans sa thèse l'application des environnements virtuels d'apprentissage (abrégé EVA), pour travailler des histoires avec des outils TICE (dénommé les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement), alors on en profitera pour développer une compétence initiale à l'oral. Avec les ressources multimédia, elle a fait une contextualisation des thématiques pour y travailler les objets d'apprentissage virtuel (désormais OAV) en stimulant les enfants à parler des aspects définis tels que la situation modèle, de quelques personnages et leurs caractéristiques, etc. Il faut remarquer qu'il y a une emphase sur la présentation détaillée des informations de base dont les apprenants acquièrent un sens créatif plus significatif et plus proche de leur réalité. Dans notre projet, l'information se donnera aussi à travers les multimédias avec une organisation par thématiques simples destinées aux enfants.

En tant qu'au niveau national, une recherche pertinente pour ce projet est *LA PINACOTECA : Un ambiente de aprendizaje basado en las artes plásticas para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés como lengua extranjera en estudiantes de 7 a 10 años* (Cundinamarca, Colombia, 2017) où on peut trouver le développement d'une méthodologie intéressante pour l'amélioration des compétences en anglais comme langue étrangère. Les chercheurs nous présentent concrètement une stratégie artistique appelée *La Pinacoteca* qui fait référence à la manière dont quelques pièces artistiques, surtout des peintures, sont distribuées dans

une salle spécifique. Dans ce cas-là, *La Pinacoteca* nous sert à la fin d'un projet artistique virtuel pour mener à bien une exposition des produits manuels des enfants. D'ici, on peut trouver que cette méthodologie est vraiment utile dans un processus de reconnaissance personnelle depuis l'élève. La motivation, résultat de l'usage de méthodes actives, donne une valeur très importante à la recherche.

Une autre étude qui fait référence à l'usage de l'art dans la salle de classe est appelée *Fostering a Positive EFL Class Environment through the Use of the Arts* (Caldas, Colombia, 2017). Le chercheur de cette étude s'appuie sur la peinture et le théâtre comme moyens de motivation pour l'apprentissage de l'anglais. C'est ainsi qu'encore une fois, la motivation a un rôle très important en tant que développement des compétences communicatives, motivation qui a augmenté pendant que les élèves de cinquième année peignaient.

Pour reprendre l'axe complémentaire de ce projet qui est l'aspect virtuel, en tenant compte des arts plastiques visuels comme un moyen central, il faut mentionner le travail de Marina Chacón (2019) qui a basé sa stratégie sur la mise en place d'un OAV (en dixième et onzième année) avec l'outil *Chamilo*, pour donner une expérience fiable sur l'internet. La chercheuse met en œuvre une interface attractive à partir des cours destinés à l'évaluation des arts plastiques. Elle démontre que l'expérience d'utilisateur est fondamentale pour que l'implémentation se déclenche, surtout avec des composantes visuelles d'interaction : une bienvenue avec un logo du cours ou du thème correspondant, aussi en fusionnant une page principale où il y a des outils de navigation, de surveillance et de gestion ; et au même temps, les espaces possibles tant pour les notifications d'événements et de tâches que pour l'élaboration de processus d'évaluation. Chacón, M., montre ici que les arts plastiques et visuels sont propices pour les appliquer de manière virtuelle mais avec des stratégies pédagogiques pour mettre en évidence les particularités des élèves, par exemple, les portfolios virtuels peuvent mesurer le développement jusqu'à la tâche finale. Dans notre recherche,

ces composants sont bien accueillis pour la création d'un environnement virtuel d'apprentissage car le facteur attirant ne pouvait pas être seulement le travail avec les activités artistiques, mais le design de cet espace virtuel qui emploie les ressources interactives nécessaires. De manière qu'il faut souligner que la création d'un portfolio peut fournir un feedback en cherchant que les enfants puissent réfléchir et montrer leur processus aux autres, mais selon des critères de sélection et d'épreuve.

Comme la finalité de notre projet n'est pas une évaluation consacrée aux produits artistiques, la production orale sera le domaine central à travailler. Pour cela il y a certaines recherches qui impliquent la compétence orale, mais la plupart d'elles sont anglaises et vers l'enseignement secondaire avec l'aide des TIC. Ces deux facteurs mentionnés ne discréditent pas l'importance des recherches car il y a de nouvelles alternatives didactiques qui peuvent être très utiles dans la langue française ; de ce fait, quelques chercheurs articulent l'utilisation de la technologie avec les habiletés digitales des apprenants. Dans le cadre de notre proposition, cette articulation peut influencer l'interaction avec le matériel aussi bien virtuel que manuel. Certains travaux d'investigation dans ce domaine d'intervention sont possibles avec les applications du web 2.0 dont leur intégration à l'apprentissage des langues est bénéfique si les enseignants offrent des séances de tutorat et s'ils sont conscients des facteurs contre-productifs telle que la distraction (Valencia, 2015) à cause du libre accès des contenus variés pour le divertissement, l'exposition à la publicité sur internet et les réseaux sociaux.

Concernant les objets virtuels d'apprentissage on a considéré un article qui marque le pas à pas pour organiser et créer un OAV. Dans le mémoire *Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral* on peut voir que la forme correcte de créer un OAV est à travers un processus qui traite de la planification, la création et les implémentations de ressources virtuels.

Dans le cadre international, l'étude de Nancy Contreras (2015), de l'Université de Guadalajara, se concentre sur la culture générale et les arts visuels. Elle explique comment ces éléments ne sont pas très visibles dans les espaces pédagogiques, en remarquant que les élèves de huit à treize ans, ne connaissent pas les emplois de l'art dans la vie quotidienne. C'est ainsi qu'elle choisit de centrer l'étude des arts visuels sur l'apprentissage des langues étrangères comme l'anglais, en le prenant comme moyen de motivation avec l'intention de répondre au manque d'intérêt des élèves vers les langues. Pour cela, on souligne que l'usage de l'art, peu importe la discipline travaillée, sert à attirer l'attention des apprenants.

Ensuite, il y a une recherche qui comporte le niveau de l'interaction de la didactique de FLE avec l'art. En 2016, Parissa Rozeti et ses collègues suscitent l'intérêt sur l'interdisciplinarité et les rapports entre l'enseignement multimodal et les arts. Ces relations sont fondamentales pour nous car cela démontre que les apprenants tant au niveau débutant qu'au niveau intermédiaire utilisent les inputs auditifs et visuels agréablement, il n'importe pas si les matériels plus communs, dans cette recherche, sont les chansons et les films ; dans notre cas, par exemple, les vidéos et la musique appuieront le processus d'enseignement. En plus, les chercheurs démontrent qu'en intégrant les mouvements corporels, l'apprenant peut acquérir l'impression de jouer et d'avoir d'autres domaines d'intérêt avant les aspects rigoureux de la langue. Par conséquent, dans le cadre de la production orale, leur niveau de timidité ne se rapporte pas aux aspects tels que la peur de se ridiculiser, de se tromper devant les autres ou d'être sévèrement jugés par le professeur. Étant donné que la relation entre les arts plastiques visuels et la langue parlée est notre point d'analyse, le travail avec les sens et la perception auditive pour déclencher l'input oral donne forme à la structure du matériel virtuel approprié pour les enfants dans le cours.

D'un autre côté, Mario Tomé dans l'Université de Leon en Espagne, mentionne que les logiciels et les applications, dans l'enseignement des langues étrangères, doivent être choisis pour

le développement des activités pédagogiques. Ses expérimentations étaient axées sur l'apprentissage de la prononciation, et généralement sur les productions orales des apprenants de FLE (Tomé, 2011). Pour cela, il suggère de faire les enregistrements des élèves à travers des supports informatiques comme les fichiers .mp3 ou .wav, des audioblogs en ligne ou avec des séquences vidéo. Il conseille aussi la réalisation de questionnaires semi-directifs par rapport aux compétences TIC et les compétences orales pour comprendre l'impact de l'usage de ces logiciels sur l'apprentissage. On a trouvé dans ses articles plusieurs outils technologiques qui pourront nous aider à créer l'environnement virtuel.

À l'égard du manque de documents, tant au niveau local que national, qui enchaînent une production orale initiale en FLE en impliquant les arts plastiques visuels avec des apprenants débutants, nous traiterons de remplir cet espace avec un matériel didactique qui peut s'utiliser dehors la salle de classe, où les parents pourront participer à l'expérience. D'ailleurs, il y aura des e-activités selon les guides de quelques mémoires en ayant un contenu multimédia pour produire des dessins et des peintures avec les ressources manuelles qui se trouvent facilement à la maison.

En somme, les résultats de ces recherches expriment l'intérêt pour comprendre comment les différentes démarches pédagogiques et didactiques sont liées aux ressources, en tant qu'appui, au processus d'enseignement-apprentissage des langues. Dans ces mémoires et articles de recherche, on a détecté des conseils pour structurer les activités en ayant recours aux plateformes et outils numériques d'accès libre qui sont les préférés et les plus utilisés par les professeurs-internautes pour créer des matériels. On a aussi constaté, dans ces documents, l'importance de planifier la manière dont ces ressources sont dépendantes des activités selon les buts d'apprentissage. Les questions qui nous restent d'après cette révision des antécédents sont : pourquoi il n'y pas de travaux précis par rapport à l'enseignement du FLE en impliquant les arts plastiques ? Est-ce que la virtualité peut rendre l'intégration des arts plastiques avec le travail de

FLE à l'oral plus difficile ? Dans quelle mesure le matériel virtuel peut-il aider à l'apprentissage de FLE si les apprenants ont eu plus d'expérience en apprenant l'anglais comme langue étrangère ?

Cadre théorique

L'approche par compétence

Pour commencer, il faut remarquer que l'approche par compétence (désormais APC) est une notion qui s'articule autour d'une discussion conceptuelle vaste si l'on prend en compte qu'il y a plusieurs points de vue d'après divers auteurs comme Tardif (2006), Tobón (2006), Burnier (2001), Díaz Barriga (2006) et d'autres. De ce fait, selon Andrade (2008) la polysémie du concept *compétence*, le manque des lignes d'actions didactiques claires concernant le processus d'enseignement et apprentissage des langues étrangères, et les nécessités changeantes du monde productif, affecte la consolidation des points de références concrètes pour définir une éducation par compétences, surtout en y ajoutant une délimitation des aspects pédagogiques.

Une discussion sous-jacente concernant la population de cette proposition méthodologique c'est d'après le domaine éducatif, laquelle réside en la différence de l'application de l'APC dans l'éducation supérieure, en parlant majoritairement de la création des programmes académiques qui répondent aux besoins économiques dans les disciplines spécifiques, et par contre dans la scolarité générale en termes d'un rapprochement nouveau dès l'école. Ainsi, Perrenoud (1998) soutient que dans la formation professionnelle il est clair que la relation avec un métier permet de circonscrire des tâches typiques des compétences spécifiques, mais à l'école l'enjeu est d'accentuer le développement de ces compétences sans s'excuser sur des remarques socio-économiques et de la place des savoirs, car l'école développe de quelque manière certaines compétences ou du moins certaines capacités étant la base pour nourrir les compétences contextualisés dans la vie

quotidienne dans ses différentes dimensions. Cela veut dire que la discussion doit porter sur la mobilisation de ces connaissances pour, dans notre cas, « venir à bout d'une tâche ».

En raison de la réflexion ci-dessus, on prend des caractéristiques générales de l'APC pour comprendre les aspects favorables dans notre proposition méthodologique en les transférant au milieu scolaire vers une population enfantine. Pour commencer, la notion de la formation intégrale est un élément clé car le processus s'éloigne des modèles traditionnels (Tardif, 2006), c'est-à-dire, dans ce cas la relation entre les savoirs, les habiletés, les attitudes et les valeurs est mise en scène pour que l'individu développe une compétence. Selon Lison (2020) cette trajectoire de développement requiert que l'approche par compétence ne soit pas la fin mais « le moyen qui s'adapte en fonction de contextes, besoins éducatifs, intérêts institutionnels et d'autres pour atteindre d'autres finalités » (document visuel).

En plus, l'APC a des éléments pour structurer les unités d'apprentissage et établir les critères d'évaluation prenant en compte l'utilisation des épreuves et des activités tant au niveau des connaissances, de produits que de performance. Certains auteurs expriment la relation entre les critères et les épreuves tangibles et visuelles, en soulignant que le critère fonctionne pour identifier les lignes d'action dans l'évaluation à partir, par exemple, des résultats d'apprentissage, des indicateurs, etc.

Par conséquent, le MEN suggère l'usage des méthodologies actives pour favoriser la pratique afin de reconnaître l'apprenant comme l'acteur principal dans le processus éducatif, c'est-à-dire, il faut mettre en disposition des espaces réels ou simulés pour pratiquer les compétences. Alors, dans cette démarche l'objectif n'est pas seulement d'enseigner, mais de faciliter les apprentissages en ayant le rôle du professeur comme le guide médiateur qui explicite aux apprenants les buts à comprendre. De la même manière, les activités dirigées par les professeurs, ou à travers des plateformes virtuelles et avec des matériels de formation, doivent

introduire le processus de formation, motiver à apprendre, établir des accords d'apprentissage, faciliter l'apprentissage à partir de projets, simulations, exercices, etc. En même temps, ces activités doivent donner l'opportunité de réfléchir sur le processus d'apprentissage (métacognition) sans oublier l'évaluation formative et cumulative (la co-évaluation, l'auto-évaluation et l'hétéroévaluation). Il ne faut pas oublier que pour que l'évaluation soit formative, elle doit être faisable à partir de la récollection d'information à travers différents instruments ou techniques (portfolios, rubriques, questionnaires, tests, etc.), en commençant avec une évaluation diagnostique, et le feedback lequel peut être descriptif (moins correctif et centré sur l'épreuve et non sur la personne) en donnant l'appui pertinent à l'apprenant. De là, le portfolio ou le dossier d'apprentissage s'avèrent des outils indispensables pour garantir l'autoévaluation, laquelle est en soi une habileté à travailler (Scallon, 2007). Avec le portfolio, Durand et Chouinard (cité par Guimard, 2010) l'apprenant est en mesure de juger son progrès à tel point qu'il est susceptible de devenir plus actif et de se motiver à apprendre.

Par rapport aux activités, les unités d'apprentissage requièrent, selon Tobon et al. (2010) que les activités d'apprentissage présentent une concaténation entre elles, dont il y a une organisation définie par moments déterminés pour les réaliser. En premier, on peut signaler, selon le processus suivi, un moment d'initiation ou entrée, après un développement et une conclusion. Dans les unités il faut déterminer des activités pour les enseignants et celles que les élèves réalisent avec l'appui des professeurs. En plus, il y a les activités que les apprenants réalisent de manière autonome dans les plateformes et dispositifs éducatifs choisis et pour cette raison il faut montrer leur durée.

D'un autre côté, dans la mesure didactique de l'enseignement de langues dans notre proposition, il faut souligner que l'APC n'est pas une spécificité des didactiques des langues (Pierre, 2008) vu qu'elle se trouve dans le vaste milieu éducatif ; de sorte qu'il faut éloigner son

rapprochement à la compétence communicative qui requiert des interactions des locuteurs. et Bien au contraire, le simplifier vers les éléments linguistiques évidents d'une production orale qui requiert les compétences langagières au niveau lexical et phonologique en ajoutant les compétences transversales considérées générales, selon le CECRL qui ne sont pas propres à la langue, mais qu'on peut faire appel pour des activités langagières: le savoir, le savoir être, le savoir-faire et le savoir apprendre.

Compétence

En tant que notion inhérente de l'approche déjà mentionnée, le concept de compétence entraîne d'autres débats autour de sa définition. En principe, il faut souligner le caractère général du terme, c'est-à-dire, il y a un travail de conceptualisation à partir d'un besoin de formation, néanmoins il y a différents points de vue sur ses applications et les éléments qui caractérisent une compétence *per se*.

Pour cette raison, on prend tout d'abord, la perspective dans le cadre éducatif qui fait référence à une compétence comme une formation intégrale à travers différentes lignes pédagogiques dans la dimension cognitive, psychomotrice et affective. Elle comporte un ensemble des capacités qui se développent à partir des processus pour réaliser multiples actions par lesquelles l'individu démontre sa capacité à résoudre des problèmes dans un contexte spécifique et changeant (Document de Buenos Aires ; 2005, cité dans Beneitone, Esquetini, González, Marty, Siufi et Wagenaar ; 2007). L'un des aspects remarquable selon Scallon (2004), ce qu'une compétence n'est pas une capacité abstraite sans contexte de référence, elle doit se fonder sur des situations spécifiques. De la même manière, la compétence résulte de la combinaison entre connaissance d'un domaine et le savoir-faire pratique (Charaudeau, 2000). D'autre part, la variété de perspectives suscitent bien des débats sur la complexité du concept que Tardif (2006) expriment

l'urgence de parler d'un « savoir-agir complexe » qui est, dans l'APC, transférable aux autres disciplines mais avec l'emphase, de nouveau, sur les situations professionnelles.

Il est important de retenir dans notre cas qu'une compétence signale une aptitude à faire quelque chose dans un but en ajoutant la possibilité de manipuler différentes ressources externes considérées des matériels. Il est possible de situer cette notion dans un processus cyclique de formation permanent où l'élève sait qu'il y a des actions spécifiques, des projets à développer ou des problèmes à résoudre afin que dans un futur les connaissances et les capacités autant que les savoir-faire puissent être transformés si le contexte le requiert.

Un autre débat concerne l'existence des deux catégories de compétence selon l'avis de Bernard Rey (2014) qui les a trouvées dans différents énoncés des référentiels scolaires : les compétences de la première catégorie « renvoient à des tâches automatisables », pour l'en exemplifier on les rédige : tracer des figures simples, effectuer une multiplication, etc. Alors, le moyen « pour les faire acquérir est dans l'entraînement répétitif » en suivant les règles constantes car n'importe pas le changement du cas ou situation. Avec cette perception, Guimard (2010) ajoute que la psychologie cognitive montre « la nécessité d'automatiser les compétences élémentaires pour développer des compétences de plus haut niveau et l'importance des apprentissages implicites dans la construction de connaissances et de procédures plus élaborées » (p.109-125). Tandis que la seconde catégorie reprend la mobilisation d'un ensemble de ressources internes (savoirs, attitudes, savoir-faire) et externes dans les situations toutes différentes et complexes (mais « complexes » si elles combinent diverses procédures) dont les activités ont toujours une singularité (Bernard, 2014). Au fur et à mesure du développement de la proposition, les énoncés ci-dessus démarquent les situations à configurer dans les activités d'apprentissage suivant la répétition des structures linguistiques autant qu'une production orale contrôlée et des procédures

manuelles artistiques afin que l'apprenant les applique dans certaines situations de fermeture de phase qui sont moins structurées en y utilisant en permanence le FLE et les arts plastiques.

Méthodologie audiovisuelle pour l'enseignement des langues

Selon les énoncés présentés dans le classement des compétences ci-dessus, en concevant une proposition d'innovation de sorte « éclectique », il nous semble qu'il est nécessaire d'articuler les éléments procéduraux pour arriver à une première systématisation des contenus et activités de travail. Pour cette raison, la méthodologie audiovisuelle (désormais MAV) est considérée comme une boîte à outils procédurale où on trouve l'image, l'audio et les exercices avec des formules répétitives. C'est ainsi que Christian Puren (1988) dit que la MAV, développée entre 1960 et 1980 en France, implique principalement l'usage combiné de l'image et du son.

Mais pour comprendre la dimension de cette méthodologie dans le processus d'apprentissage d'une langue, il faut prendre en compte son histoire dès sa première génération jusqu'à la troisième sur la base des évolutions technologiques, des changements sociaux et des tendances éducatives. On peut dire donc que la MAV a évolué progressivement à tel point que les didacticiens ont considéré l'intégration des démarches « notionnelles-fonctionnelles et communicatives » (Christian Puren 1988). Cela ouvre la possibilité de générer de nouvelles propositions selon les besoins éducatifs du moment.

En premier, l'image fixe ou animée est un guide pour décoder l'énoncé, l'interpréter et le décrire, ainsi qu'un prétexte et une motivation (Bresson 1970). Une recommandation pour le développement des situations illustrées c'est l'utilisation des personnages qui s'approchent à la vie réelle avec des actions représentatives, car il est préférable que ceux-ci renvoient les élèves à leurs contextes quotidiens et à leurs propres comportements ; tandis que l'input sonore garantit les exercices de correction phonétique.

Il faut souligner que les ressources inhérentes de la MAV, du point de vue technique plutôt que didactique, est le facteur le plus significatif d'un cours multimédia. Alors, l'emploi de l'image fixée et les bandes sonores a eu des changements constants à partir des nouvelles technologies, de sorte qu'il est possible de voir plusieurs modifications de la MAV dans ses trois générations. De ce fait, la troisième génération considère ces éléments comme auxiliaires, où il y a un rôle important pour les explications du sens et non pour seulement « déstructurer » et « restructurer » chaque phrase (Besse, 1985). En plus, les méthodes directe, intuitive, interrogative, répétitive, imitative, active et orale participent de manière complémentaire dans le noyau dur de la méthodologie.

Cette méthodologie audiovisuelle se nourrit aussi de quelque héritage de la méthodologie audio-orale où il y a principalement une censure de toute explication grammaticale, puisque la mémorisation et la dramatisation sont en vigueur dans la MAV, ainsi que l'utilisation d'exercices structurels avec la répétition intensive pour arriver aux généralisations et l'usage spontané des structures; c'est-à-dire que les exercices sont des auxiliaires et des moyens utiles de renforcement pour les élèves (Boyer 1979).

Il est possible de trouver un intérêt sur la priorité donnée à la langue parlée dans les situations par simulation grâce aux aides audiovisuelles. Par conséquent, l'élève est considéré comme un acteur, étant donné la théâtralisation que les enfants peuvent réaliser à partir des dialogues et des représentations des situations modèles. Il faut, selon les praticiens de cette méthodologie à travers les temps, que ces dialogues soient courts, avec la possibilité d'ajouter le nouveau vocabulaire et des expressions quand il est nécessaire ainsi que de varier, au niveau général, la démarche pédagogique pour réactiver l'information apprise. Ces recommandations sont valables tenant compte de l'évolution de la MAV, laquelle est moins rigoureuse avec l'utilisation des supports audiovisuels.

Finalement, selon divers auteurs, la MAV est pertinente pour l'apprentissage des langues étrangères au niveau débutant en donnant la primauté à l'oral, surtout pour les apprenants sans une interaction préalable avec la langue française, mais il faut faire attention car une fois les thèmes et structures deviennent répétitifs, cette méthodologie peut paralyser la progression dans la langue cible, alors, dans ce cas, il faut modifier la méthodologie d'enseignement. Il convient de préciser que cette proposition d'innovation ne tient pas compte de l'idée absolue indiquée par la méthode directe, selon laquelle l'utilisation de la langue maternelle est interdite dans sa totalité. Par ailleurs, il ne s'agit pas de suivre en tout point les phases canoniques d'une leçon audiovisuelle (explication, mémorisation, fixation et appropriation), mais plutôt les éléments favorables à leur application dans un environnement d'apprentissage virtuel, dans lequel un cours de français est conçu pour les débutants où la langue parlée se délimite soit comme langue écrite oralisée soit comme l'action contrôlée et préparée chez l'apprenant.

L'unité didactique

On peut envisager l'unité didactique selon Barrera-Vidal (1979) comme une notion insérée au concept de cours, lequel est vu comme un ensemble de contenus (langagiers, littéraires, socio-culturels, etc.) et de facteurs (en particulier le registre, le niveau de difficultés, etc.) dans certains objectifs et pour un public défini. Étant donné que la stratégie choisie pour concevoir le cours est l'unité didactique, il faut remarquer qu'elle est une composante éducative, à manière d'instrument, qui correspond à la planification du processus d'enseignement-apprentissage autour de l'articulation d'un sujet à travailler.

Cet instrument inclut des objectifs et des contenus afin d'indiquer le thème, les connaissances et les actions qui doivent être soutenues par des lignes d'enseignement pédagogique pour construire une stratégie. De même, la planification requiert l'explication du programme des

activités, l'organisation de l'espace et du temps autant que le matériel ou des ressources pédagogiques pour développer le processus. Finalement, une unité didactique doit présenter une série de critères pour réaliser l'évaluation pour mener l'action didactique. Les unités peuvent organiser un cadre méthodique des activités de la classe de langue étrangère avec une logique communicative et cognitive en ajoutant les activités de compréhension et d'expression en passant par un travail sur la langue dans le cadre d'une situation ou un thème (Laurens, 2003).

EAV (Environnement d'Apprentissage Virtuel)

Au sujet du travail dans un cours virtuel avec des unités didactiques il faut mentionner l'utilisation stratégique des ressources numériques dans un EAV en tant que l'espace en ligne pour y présenter et développer la proposition méthodologique. Un environnement d'apprentissage est un point de convergence pour une interaction psychologique entre l'apprenant et l'enseignant en relation avec des contenus et ressources dont l'application prévus des méthodes et techniques envisage les objectifs soit pour fournir une capacité soit pour développer une compétence (Herrera, 2006). En ce qui concerne la virtualité, cet environnement devient un système informatisé qui est employé dans la modalité à distance ; de ce fait on peut parler du e-learning dont l'apprentissage est virtualisé car l'instruction est donnée à travers un appareil numérique (Meyer 2011 cité par SENA) comme l'ordinateur ou le téléphone portable avec l'internet.

L'interaction dans les EAV est essentiellement écrite mais en étant multidirectionnel (l'information se déplace à plusieurs internautes) à travers courriel, liens de vidéos, forum, etc., ou unidirectionnel car il s'agit de la lecture et le décodage du matériel informatisé dans la relation émetteur-récepteur (Herrera, 2006). Ici les ressources comme des textes, images, hypertexte ou multimédia sont numérisées en parlant des formats visibles des interfaces.

De plus, quant au design d'un EAV, on doit y concevoir l'aspect instructionnel et la configuration de l'interface. D'un côté, il faut définir les objectifs et la structure des activités, planifier les stratégies didactiques et l'évaluation. Tandis que l'interface fait référence à l'expression visuelle et formelle dans l'espace virtuel. Selon Cabrero et al.(2000 cité par Herrera, 2006) autres éléments centrales d'un EAV mettent l'accent sur la place du hardware (le support physique) et le software (support logique); il faut remarquer que ces conditions peuvent être particuliers selon les conditions de vie de chaque apprenant.

À propos du support logique, il est recommandable d'utiliser un menu d'aide, montrer le programme du cours, le calendrier des activités et les techniques d'évaluation, les canaux de communication (orale ou écrite) pour envoyer, recevoir et donner le feedback comme le clavardage; de plus, il faut se souvenir d'offrir des espaces pour échanger des idées et opinions et de localiser un centre de ressources, et aussi bien, si le cours le requiert, il sera mieux de montrer les liens d'intérêt ou le matériel complémentaire. Finalement, on y ajoute l'importance de travailler avec les outils d'apprentissage indépendants dénommés les OAV qui ont un objectif, un ensemble d'informations, une activité d'apprentissage, une méthodologie et une stratégie évaluative en intégrant les TIC (Massa et Pesado, 2012).

OAV (Objectif d'Apprentissage Virtuel)

Afin de conceptualiser le concept OAV, on a remarqué quelques perspectives différentes qui servent à la construction d'une vision particulière. Il y a beaucoup de considérations autour de ce que sont les objets d'apprentissage. Pour quelques auteurs cela est attaché au contexte éducatif mais pour d'autres on parle d'objets d'apprentissage dans un environnement numérique. Dans le premier cas, on trouve la perspective d'après le portail d'Internet *Colombia Aprende*, où un OAV est un groupe de ressources digitales, autonome et réutilisable, avec un but éducatif et constitué de

au moins trois composantes internes : les contenus, les activités d'apprentissage et les éléments de contextualisation (cité dans Parra 2011). D'un autre, pour Stephens (2004), un OAV est une composante numérique de contenus qui peut être utilisée dans différents contextes.

Dans notre cas particulier, on croit qu'il est important d'avoir conscience de l'environnement académique et éducatif pour travailler les OAV qui fonctionnent réellement comme appui au niveau de ressources et matériels. De telle manière on tient compte le postulat du Ministère d'Éducation National, où un OAV est un matériel structuré de manière significative associé à un objectif éducatif qui se manifeste comme ressource numérique qui puisse être distribuée et consultée pour des moyens virtuels à travers Internet. En d'autres mots, les objets d'apprentissage virtuel peuvent être entendus comme quelque objet qui inclut les environnements, stratégies, méthodes, problèmes ou activités se développent de manière diverse, tout cela rassemblé dans les ressources numériques et informatiques que sont utilisées comme appui dans les processus d'enseignement et d'apprentissage (Valencia, Huertas, & Baracaldo, 2014).

Finalement, les ressources et l'aspect pédagogique donnent plus de contribution aux OAV dans le cours qu'on propose d'une manière plus importante que la digitalisation laquelle acquiert un rôle de besoin en tenant compte la situation actuelle et le manque d'une espace présentiel et la composante d'organisation du cours de français dans une plateforme intégrale et autosuffisante.

La production orale

Tenant compte que le travail d'apprentissage du FLE est délimité, dans ce cas, en nous intéressant sur la production orale. Il faut donc simplifier le traitement de la langue garantissant aux apprenants débutants un processus clair en ce qui concerne l'aspect de la langue qu'ils vont pratiquer. Pour cette raison, on fait référence, en premier lieu au CECRL, en s'éloignant de l'approche actionnelle, car la production orale concerne d'une activité linguistique de prise de

parole, alors cette production est devenue perceptible quand l'apprenant parle. Le document souligne quelques composantes pour le locuteur au moment de réaliser cette habileté langagière qui est liée au développement du discours oral (Vasquez, 2000): l'apprenant doit être capable de prévoir et organiser un message afin de formuler et prononcer un énoncé où il articule les opérations langagières (lexicales, phonologiques, grammaticales) avec la mise en marche de l'appareil vocal. Dans l'introduction du français, la première catégorie descriptive soutient que les apprenants pourront construire des expressions simples isolées sur les éléments basiques comme les gens, les choses, les couleurs, etc.

Au niveau débutant, il faut exclure la notion d'interaction communicative orale entre les apprenants, laquelle est présentée dans le CECRL, à cause d'un manque de la présence dans la salle de classe. C'est pourquoi il faut souligner la définition de Robert (2008) où la production orale est une opération, c'est-à-dire une action, qui relève de la performance de l'énonciateur dont il y a une démonstration de sa compétence langagière. Cette notion s'inscrit dans le cadre d'une communication non construite car il est possible d'obtenir des phrases incomplètes (Roux, 2005). De manière que dans ce projet, on utilisera le terme de production orale car l'expression à l'oral peut consacrer un rapport interactif complexe entre un émetteur et un destinataire où le discours peut ajouter une compréhension non seulement des savoirs linguistiques, mais aussi des savoirs socioculturels. Alors, l'idée d'une première production orale en FLE requiert quelques considérations par rapport à une mobilisation de vocabulaire et une instruction adéquate pour achever une prononciation moyennement intelligible. Selon les opérations impliquées il faut signaler un modèle pour vérifier la production orale des apprenants débutants et lequel tient en compte ces trois aspects vu qu'il s'agit d'une prise de parole contrôlée et guidée par des inputs audiovisuelles.

Pour cela Bolt et Levelt (1994) proposent, au cadre de théories psycholinguistiques, quatre étapes dans leur modèle sériel, malgré qu'il s'agit d'un schème destiné aux apprenants monolingues, la progression séquentielle rend possible une analyse systématique de production pour identifier les éléments de la langue parlée. À l'heure d'examiner ces erreurs il faut considérer deux niveaux interconnectés comme la sélection du lexique (niveau sémantique-syntaxique) et l'encodage phonologique. Alors, la première étape suggère que le locuteur construit le message qu'il veut dire ou le sens de ce message, après la deuxième étape soutient qu'il y a un traitement fonctionnel (*Functional level*) avec une sélection des mots (lemmas) ainsi que leur rôle grammatical. Dans la troisième étape, le locuteur est près d'ordonner le vocabulaire sélectionné (*Positional level*) où la succession des mots forme une phrase en tenant compte l'inflexion ou la conjugaison des verbes. Enfin, au cours de la dernière étape, le locuteur fait une sélection des sons des mots (lexèmes), avec une relation entre les phonèmes et les graphies (*Phonological Encoding*), ainsi que les autres paramètres de la production orale comme la prosodie ou l'intonation.

Cette caractéristique linéaire permet une identification distinctive des erreurs dans chaque étape, alors si l'étudiant fait les erreurs de substitution des mots dedans un même cadre sémantique, par exemple le locuteur dit *aliment* au lieu du mot attendu *nourriture*, il s'agira d'une erreur qui se produit dans la sélection lexicale. D'autre côté, si le locuteur fait des erreurs par rapport à la fonction syntactique, cela se produit dans l'assignation des rôles des mots. Tandis que les erreurs de conjugaison se trouvent quand le locuteur construit la phrase, et finalement, quand le locuteur ne peut pas prononcer des syllabes complètes ou son articulation ne permet pas d'entendre les mots ou phrases, il existe une erreur dans l'étape du décodage phonologique.

L'apprentissage d'une langue en étant un processus conscient doit être activé pour que les apprenants puissent recevoir des inputs et aussi participer en utilisant non seulement leurs savoirs, mais aussi leurs corps et pratiquer la prise de parole, que ce soit au niveau très simple. Cela pour

que l'apprenant puisse acquérir la langue, selon J.Courtillon cité par Robert (2008), premièrement en tant qu'une acquisition du lexique et de la phonétique qui sont «étroitement associées puisqu'on ne peut se faire comprendre sans une prononciation plus ou moins correcte » (p.10).

Dans le cadre de situations propices pour la production orale des apprenants, laquelle peut se dérouler dans ou dehors la salle de classe, Cassany, Luna et Sanz (1994) mentionnent des activités de prise de parole lesquelles présentent une classification établie. La première classe d'activités est déterminée selon la technique à appliquer, alors on y trouve les dialogues guidés, les jeux théâtraux, les jeux de langages comme des énigmes, le travail en équipe, etc. Après il est possible d'identifier des activités selon le type de réponse attendue, par exemple on peut mentionner des exercices de répétition mécanique, la mise en pratique des instructions ou des recettes, la discussion pour résoudre un problème, le *brainstorming*, etc. La troisième classe est présentée en fonction de ressources matérielles (par exemple avec des textes écrits, des sons, des images, des objets, etc.) tandis que la dernière classe d'activités se centre sur la communication avec la présentation d'un sujet préparé, la conversation, l'improvisation, les discussions et également avec la lecture à haute voix.

Compétence langagière

La compétence langagière, au niveau des élèves en train de faire une première production orale dans une langue étrangère, et selon le CECRL, concerne la connaissance des ressources formelles et la capacité ou habileté d'utiliser, dans le cas des débutants, quelques expressions portant sur informations de soi-même et sur les besoins courants de la vie quotidienne ou par rapport à un thème concret, cette production commence dès le niveau élémentaire, cela veut dire le niveau A1. Pour l'intérêt de ce projet, la compétence langagière va disposer des critères d'évaluation intéressés à la compétence lexicale et la compétence phonologique.

La compétence lexicale : cette compétence inclut, selon le CECRL, l'usage d'un répertoire basique de mots (ouvertes ou fermés) et phrases isolées (les salutations, les adieux, etc.) qui ne forment pas partie d'un discours concret, mais qu'elles sont utilisées d'une manière consciente dans les situations ou moments adéquats. La compétence se compose d'éléments lexicaux comme des expressions en général et des éléments grammaticaux autant que «la capacité à les utiliser » (p.87).

La compétence phonologique : d'un autre côté, la compétence phonologique tient compte la prononciation de mots et phrases du répertoire afin d'être comprise. Spécifiquement pour le niveau A1 du CECRL, la compétence phonologique est l'habileté de prononcer les mots et phrases d'un répertoire très limité qui peut être compris minimum par un locuteur qui soit habitué aux locuteurs du groupe linguistique de l'apprenant/utilisateur.

Les activités artistiques

Il est important de remarquer quelques aspects qui font référence au besoin de la réalisation des activités artistiques dans ce projet car ils fondent le motif, et par conséquent la motivation, de l'utilisation des arts plastiques et audiovisuels comme moyen pratique pour l'amélioration des compétences langagières orales. Les activités artistiques du projet sont une action qui correspond au changement d'un objet d'un état vers un autre selon Merchant (2005), à travers la manipulation des objets et outils artistiques ensemble avec une technique de l'art (le dessin ou la peinture). Elles sont créées à partir de la conscience esthétique et individuelle des enfants en train d'étudier le cinquième grade de l'éducation primaire en Colombie. Tout ce processus se développera avec le guide de professeurs et des médias audiovisuels dans le but de les accompagner et les corriger lors du déroulement du cours. Par ailleurs, c'est sur l'utilisation de ces activités artistiques que l'on

détermine la valeur de l'art plastique et visuel dans l'enchaînement de la structure et la méthodologie du cours.

Les arts plastiques et visuels

Actuellement, dans les arts plastiques, les domaines du dessin, de la peinture, de la sculpture et de la gravure sont appelés arts visuels. Par conséquent, leurs matériels possèdent des caractéristiques tactiles et visuelles, où les objets et images sont bidimensionnels et tridimensionnels en occupant une place dans la composition. En outre, l'expression à travers des arts plastiques et visuels est une stratégie de communication qui permet aux enfants un renforcement d'habiletés créatives et expressives. En effet, la libre expérimentation donne la possibilité d'exprimer le monde intérieur, les sentiments et les sensations à travers l'imagination des enfants (Andueza, Barbero, Caeiro, da Silva, García, González, Muñiz y Torres, 2016). Pour Arnheim (1954) ces types d'arts expriment la partie artistique de l'être humain et considèrent que l'expérience ou l'apprentissage esthétique, renforce le développement de la motricité fine, de la créativité, de la pensée divergente et de l'expression des sentiments. Alors, l'art, dans cette dimension, est un des instruments plus puissants de celles nous disposons pour stimuler l'apprentissage des enfants, car la création n'est pas seulement une extériorisation, mais aussi il y a des implications conceptuels, intentionnels chez les enfants et une sélection des modalités et matériels pour arriver à l'action (Spravkin, 1996).

L'intégration des arts visuels ou plastiques dans un programme de langues (Card 2005) est un moyen de motivation qui connecte et influence la réussite de l'apprentissage d'une langue étrangère. De la même manière, les arts visuels stimulent la curiosité, la participation et les questions. L'importance des arts visuels dans le projet ici développé est comme une agente qui favorise la motivation. Pour Bertho et Deffering (2005), dans une salle de langue étrangère où

couramment la communication est l'objectif principal, les élèves sont plus collaboratifs et participatifs quand le matériel est fait à partir d'une réflexion de la culture et les intérêts propres, et au même temps, il augmente la curiosité et diminue le filtre affectif de l'apprentissage de langues.

Technique : le dessin

Le dessin est une « représentation à l'aide de crayon, de la plume ou de pinceau » selon le Dictionnaire de la langue française, par É. Littré. D'une manière simple, le dessin est un moyen de traduction de pensées abstraites au papier à travers l'utilisation d'un crayon en créant des formes structurels et abstraites qui adoptent un sens pour le dessinateur à travers l'application de quelques techniques différentes comme les sombres, et l'utilisation de différents matériels comme feutres et fusains. Dans quelques cas, ces expressions dans les premières étapes de la vie des enfants sont constamment réprimées et ils ont des difficultés d'exprimer des idées de manière orale ou écrite, c'est ainsi que le dessin joue un rôle très important comme utile pour la libération et l'expression libre. Alors, le dessin se montre au principe comme jeu mais en même temps se développe comme une manière d'expression et de représentation de la perception du monde que les enfants possèdent. La représentation mentale de ce qui se connaît, et non de ce qui se voit (Callejo, 2014).

Technique : la peinture

Essentiellement, la peinture est une représentation d'une personne ou une chose par de lignes et des couleurs, mais plus spécifiquement la peinture, pour ce projet, sera la représentation d'une chose ou une pensée à travers l'utilisation de différents types de matériels liquides comme les acryliques, les aquarelles, les huiles, etc., sur quelques matériels comme le papier, le carton, entre autres. Donc, il est pertinent de mentionner l'usage de techniques comme la peinture dissoute, la peinture de paysages et l'utilisation de matériels recyclables. Plus profondément, le peintre

colombien Marco Ospina (1947), la peinture est un moyen d'expression puissant et intéressant de l'intelligence humaine et donc est une entité intellectuelle. La peinture n'est pas simplement un moyen de reproduction ou une copie de la réalité, mais un reflet de celle-ci comme tous les arts. Donc, malgré qu'il soit nécessaire d'avoir quelques concepts basiques de peinture, sa valeur se localise dans les processus mentaux qui donnent sens aux créations artistiques.

CHAPITRE III. PLAN MÉTHODOLOGIQUE

Nous avons commencé à travailler avec plusieurs perspectives sur l'enseignement de FLE avec une dimension artistique, cela veut dire, on a considéré la musique comme la première source d'encouragement didactique, et on a donc pensé travailler avec la chanson française. Ensuite, on a poursuivi l'idée d'ajouter le dessin, la peinture et la sculpture pour y travailler avec l'art en

général, mais cela a été plutôt ambitieux et difficile étant donné qu'il s'agit de diverses techniques artistiques. Par ailleurs, l'intervention impliquée à ce moment-là a changé vertigineusement à cause de l'interdiction des classes présentielles à cause de la pandémie de la Covid-19. Par conséquent, on a réfléchi sur les délimitations des arts tenant compte que cela est un domaine des sciences humaines vaste à exploiter. Grâce aux remue-méninges et aux questions personnelles sur nos intérêts comme chercheurs, on a sélectionné les arts plastiques concernant le dessin et la peinture en remarquant que ceux-ci requièrent de quelques matériels disponibles chez les élèves.

Au début, dans ce projet on a visé à intégrer l'enseignement de FLE avec ces types d'art pour encourager l'apprentissage de français. Mais il a fallu délimiter le traitement de la langue et les habiletés pertinentes selon la population de l'école que nous avons choisie. En premier, on a opté pour la production orale car cela on l'avait pris comme un défi, surtout en appliquant les arts plastiques dont les entrées sensorielles centrales sont plus visuelles que auditives.

Après un certain temps, l'intervention est devenue une proposition méthodologique d'innovation didactique qui s'éloigne d'une possible participation dans l'école, laquelle est dans l'objectif d'utiliser les outils numériques dans le cadre d'une éducation à distance et virtuelle. En conséquence, la recherche d'information a été le premier pas pour unifier et relier les trois concepts : la production orale en FLE, les arts plastiques (le dessin et la peinture) et l'usage des TIC dans la virtualité.

Pour obtenir l'information nécessaire on a mis en scène les stratégies de la recherche documentaire (abrégée RD), laquelle comporte une étape précédente de recherche théorique pour appuyer la recherche empirique. Si bien la recherche documentaire est souvent mise en relation avec l'état de l'art et la littérature sur la recherche, il faut tracer une marque pour distinguer les paramètres propres de la recherche documentaire surtout tenant compte de la dynamisation qu'elle génère des formats de documents à localiser et lire. De plus, cette recherche s'occupe au début de

conceptualiser les sujets généraux des chercheurs et de les délimiter en hypothèses concrètes ou en sujets contextualisés selon les informations retenues. La RD comporte une vaste typologie des ressources textuelles, graphiques et audiovisuelles avec des présentations numériques et physiques. Cette recherche porte sur l'interaction des chercheurs avec le matériel documentaire dans un processus qui commence par la préparation de la recherche (le choix du sujet, analyser le sujet, la sélection des sources...) ; il est donc possible d'appliquer la méthode 3QPOC pour arriver au sujet : Quoi ? Qui ? Quand ? Pourquoi ? Où ? Comment ? Ensuite, il faut réaliser la recherche (consultations dans les moteurs de recherche, bases des données...) et on vérifie des informations quant à la fiabilité et la qualité du contenu.

Cette recherche comporte presque cinq pas essentiels en commençant par la sélection du sujet suivi par une recherche des documents (manuel, dictionnaire, encyclopédie, encyclopédie numérique, revues, site web, etc.) dans les bases de données. De plus, on a sélectionné, prélevé et organisé les données, et finalement, on a fini avec un plan ou produit textuel pour montrer les résultats de cette recherche.

Déterminer le type de travail à réaliser et cerner le sujet de recherche

Cette recherche documentaire se base sur la conception d'un travail de recherche, certes, en fonction du projet de fin d'études dans la modalité de proposition méthodologique d'innovation didactique. En de peu mots, il comprend beaucoup de temps, la lecture et compréhension de différents textes (mémoires, propositions méthodologiques, articles, journaux, livres scientifiques et pédagogiques sur la langue, livres sur les méthodologies d'enseignement des langues, manuels par rapport au dessin et à la peinture, etc.), la rédaction progressive du document écrit et la présentation du matériel organisé dans le cours.

Cette proposition part notamment d'une thématique de caractère multidisciplinaire qui implique différents domaines de connaissance pour former le modèle du cours virtuel ; en ce cas, l'usage des outils de navigation comme des sites Web et des moteurs de recherche (Google, Bing, DuckDuckGo, etc.) sont nécessaires pour obtenir l'information; tout cela pour construire une relation argumentée et cohérente entre les arts plastiques, la production orale et le FLE.

Il faut dire qu'à partir de nos goûts et nos expériences personnelles, l'option principale a été l'utilisation de la musique comme motivation, mais à cause de l'émergence sanitaire et de l'existence de plusieurs travaux pareils dans l'université on a choisi de l'en quitter. Cependant, on a principalement pensé de manière générale à utiliser les arts pour *encourager* - terme qu'on changera ultérieurement- l'apprentissage du français ; c'est ainsi que l'on a commencé à délimiter ce que nous pouvons faire et à comprendre les impossibilités de l'intégration des arts plastiques dans l'enseignement de la langue.

À mesure que l'éducation virtuelle prenait force nous décidons de profiter de ce changement pour proposer un cours virtuel pour travailler le FLE sur les différentes habiletés de communication comme la compréhension orale et la production écrite mais à cause de recherches par rapport aux méthodes de l'enseignement des langues étrangères et les paramètres des arts plastiques on a réduit l'expectative à une seule compétence, la production orale.

Après cette décision le projet prend une nouvelle forme et structure car on a dû mettre la recherche en relation avec la population et son niveau de langue, en donnant comme résultat la notion de production orale initiale. Cette production traite d'un premier essai des locuteurs non natifs du français pour produire un discours, presque dirigé, avec une intention claire, soit de poser et répondre une question ou soit de l'apprentissage de vocabulaire en langue étrangère. Le résultat de joindre l'éducation virtuelle, les arts plastiques visuels et la production orale initiale est la définition du sujet centré sur la création d'un cours de français pour les débutants dans l'objectif

de stimuler diverses pratiques didactiques et artistiques à travers un interface numérique qui mène à une première production orale en langue étrangère.

La sélection des mots clés: au cours de la révision de la documentation initiale (pour les antécédents), on a décidé de souligner quelques concepts à manière de mots clés pour leur donner l'importance nécessaire afin de satisfaire les besoins et aspirations du projet, c'est ainsi que cinq concepts prendront de l'importance. Premièrement, on trouve l'apprentissage de FLE qui est, au même temps, la base du travail ; la production orale initiale en étant l'expectative du travail ; les arts plastiques en tant que motivation et *modus operandi* du cours ; la méthodologie audiovisuelle car elle est appropriée pour le développement du cours ; et finalement, les environnements virtuels comme les plateformes sur lesquelles on se sert pour développer le travail.

Choisir un plan de recherche : une fois que l'on a décidé de réaliser une révision documentaire sur internet, on a visé à faire un plan de travail pour spécifier le thème de la proposition. Premièrement, il a fallu trouver les expériences précédentes avec les thématiques similaires dans plusieurs mémoires au niveau local, national et international. Deuxièmement, on devait chercher presque trois ou quatre définitions des concepts (arts plastiques, dessin, peinture, langue parlée, production orale initiale, enseignement du FLE) dans la perspective des divers auteurs pour les différencier et analyser. Après, on a commencé à structurer le cadre théorique pour faire une relation terminologique et trouver les stratégies didactiques dans la virtualité ; par conséquent, les nouveaux termes concernent des EVA, OVA, TICE, le cours en ligne, l'unité didactique, la méthodologie audiovisuelle et l'approche par compétence.

Pendant la sélection et la lecture on a utilisé une grille pour assurer l'information importante :

CADRE THÉORIQUE		
Titre de document et référence	Auteur (s)	Théorie ou définition

--	--	--

Table 1. Élaboration propre

Choisir les moyens de recherche à utiliser et lancer la recherche

Une fois que le sujet a été délimité, on a déterminé la nature de l'information : une variété de documents de différentes longueurs pour étayer les arguments concernant la relation entre les axes conceptuels qui donnent forme à la proposition méthodologique. Pour cela on a travaillé avec des définitions, exemples, illustrations, vidéos, entretiens et citations pour distinguer les termes, les comparer et après essayer de le rassembler dans un contexte éducatif qui s'articule en utilisant la virtualité. Dans ce cas, on a lu des dictionnaires de langue et didactiques, des sites web des pédagogues ou chercheurs, des articles dans les magazines numériques, des livres physiques, des journaux scientifiques. Cette recherche a impliqué l'usage des bases de données telles que ERIC, Google Scholar, HAL, SciELO, OpenEdition Books, Érudit et surtout, les référentiels institutionnels dans le réseau de l'université UPN. D'un autre côté, on a regardé des conférences et les exposés des professeurs et experts en la matière ; pour cela, on a cherché des enregistrements sur Youtube et sur les pages des universités.

D'autre part, la lecture sélective a été la technique établie pour arriver aux informations nécessaires afin de faciliter la comparaison et d'économiser du temps. À cet égard, on a lu selon nos besoins argumentatifs au gré des liens et documents disponibles d'accès libre.

De plus, on a cherché à comprendre la fonction des répertoires dont, selon les auteurs de la *Guide de la Recherche Documentaire*, leur noyau central est la hiérarchisation des sites web en catégories et sous-catégories, laquelle permet d'organiser la présentation et l'accès au divers sites enregistrés qui ont été vérifié par les navigateurs officiels. Ceux-ci mentionnés dans le guide ont été pris en considération : About.com, Open Directory, OpenDOAR et Yahoo! Alors, cette

recherche par catégories est une stratégie de consultation thématique valable pour pallier les problèmes de la recherche en mots-clés dans les moteurs numériques comme Google, Base-Search, Isidore Science et Core (seulement en anglais).

Explorer ses résultats

L'information collectée a bien répondu aux besoins du problème de recherche en clarifiant les lacunes théoriques sur le sujet du projet. La lecture des antécédents et la conceptualisation des termes ont été des actions principales pour délimiter l'information base en nous aidant à consolider la structure du cours autant que le matériel didactique. Pendant le processus de recherche nous avons réalisé que nous avons utilisé ce que Francis Farley-Chevrier et Maryse Gagnon (2004) appellent les ouvrages de référence car on y trouve les ouvrages spécialisés ou de consultation lesquels nous ont aidé à préciser le sujet, choisir les mots-clés et connaître plus des auteurs dans les domaines déjà mentionnés, tout grâce aux articles encyclopédiques, à des références bibliographiques et des synthèses des documents. D'ailleurs, on a utilisé les opérateurs booléens surtout en utilisant les mots OU et ET dans une dynamique qui implique la recherche de documents avec deux concepts en commun en isolant les thèmes, mais aussi en élargissant les résultats de la requête avec des textes qui comportent un des deux concepts d'une manière plus détaillée.

Consultations avec OU : production orale OU arts plastiques

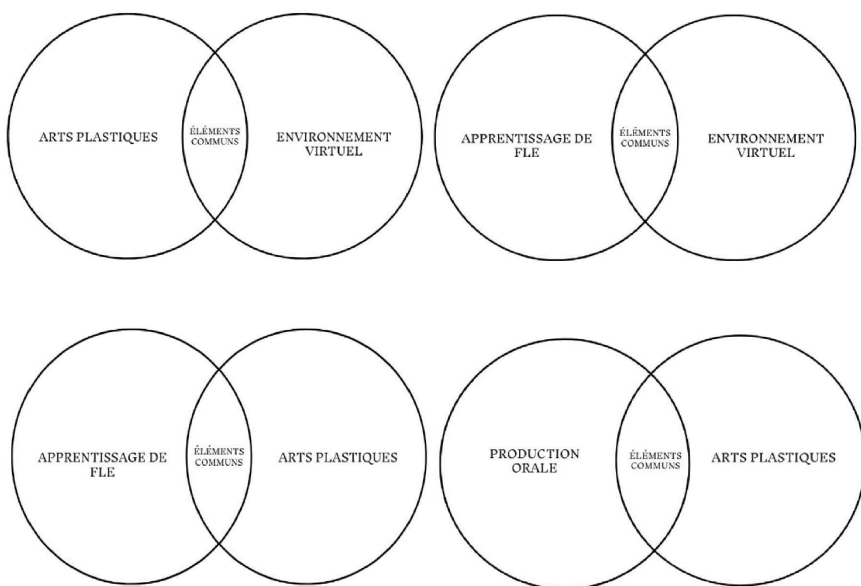


Figure 1. Élaboration propre

(arts plastiques OU environnement virtuel) ET apprentissage de FLE

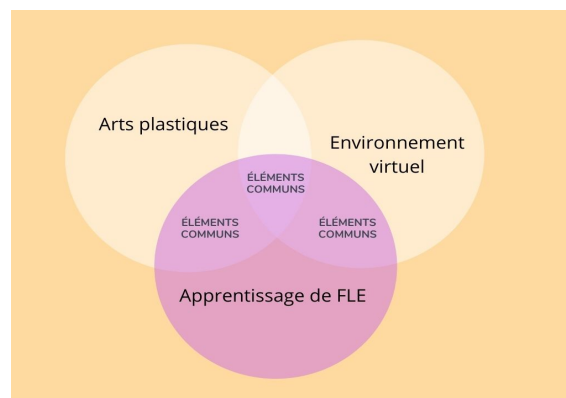


Figure 2. Élaboration propre

Sélectionner les résultats fiables et pertinents : poser des questions

À l'heure de sélectionner les documents dont la majorité des sources ont été localisées sur Internet, les doutes ont surgi par rapport à la fiabilité de l'information étant donné que certains auteurs ont été inconnus pour nous et qu'il y a eu des textes incomplets. De même, il y a eu des questions sur les implications de la nature de chaque document : est-ce que l'information d'un article est plus actuelle que celle disposée dans une monographie ? Quelles sont les implications de

sélectionner les données d'un auteur qui n'a pas été lu précédemment ? Est-ce que les expériences pédagogiques et méthodologiques des mémoires sont-elles faisables dans le contexte virtuel ?

L'une des solutions pour démêler ces aspects était la comparaison des propositions entre différents auteurs avec notre sujet, la répétition des références bibliographiques liées aux auteurs dans les travaux de recherche, la vérification du caractère institutionnel des revues, journaux et sites web; et, en plus, on a assuré l'existence des universités moins connues à lesquelles les chercheurs appartiennent et les institutions source des recherches scientifiques surtout dans les continents européen, africain et asiatique. On a également cherché la quantité de citations des documents qui ont été ajoutés dans différents sites web et ceux que les chercheurs ont employés dans leur travail argumentatif. Quant aux sites web, on a aussi pris en compte les domaines (.net,.com,.edu,.org,.fr,.co,etc.) de sorte que on a compris la finalité de l'information exposée aux internautes: information commerciale, expériences éducatives, réformes ou lois politiques, entre autres. Avant d'être plongé dans la lecture d'un document, il a fallu réviser les détails formels ayant comme guide la date, le nom de l'auteur, l'éditeur, le nombre d'éditions et la typologie du texte. Pour cette raison, les questions suivantes ont marqué la recherche : Est-ce que l'auteur est compétent dans ce domaine ? Y a-t-il des registres de recherche qui le prouvent ? Quelle est la date de publication du document ? Quel est l'objectif du site web (commercial, informatif) ? Quel est le type du site (éducatif, gouvernemental, personnel...) ?

Exploiter les résultats de recherche : organiser les idées

Pour l'élaboration du document écrit final, on a sélectionné les concepts, les théories, les perspectives essentiels pour soutenir le sujet de notre proposition méthodologique. On a examiné les grilles et tables remplies d'informations, et on a lu et interprété les idées choisies des auteurs sélectionnés. On a rédigé les citations selon le concept abordé en faisant les références

bibliographiques correspondantes suivant les règles APA de la septième version. Pour les stratégies de compréhension des textes on a écrit les synthèses et les comptes rendus courts afin que les idées appuient les thèmes et les propositions du cours.

CHAPITRE IV. INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Objectifs du cours virtuel en tant que proposition d'innovation

Objectif général : Stimuler une production orale initiale des apprenants débutants en utilisant des techniques de peinture et dessin à travers différentes activités dans un environnement virtuel.

Objectifs spécifiques pédagogiques

1. Stimuler la production orale en FLE à travers des activités artistiques et interactives.
2. Faciliter l'explication des activités et des thématiques du cours à partir de ressources multimédia comme des vidéos, des audios et des images.
3. Promouvoir la production et la révision de dessins et peintures comme évidences du processus d'apprentissage.

Cette proposition méthodologique traitera d'un cours virtuel intitulé *Arts et Paroles*, à partir de trois unités didactiques, tenant compte que l'unité didactique guide un processus

d'enseignement des apprenants non francophones, laquelle vise à donner un cadre à l'organisation des activités de découverte et d'appropriation de la langue (Courtillon, 1995). Il s'agit de deux principes pour aider les apprenants à développer leur capacité à agir en français dans le futur. En plus, les unités didactiques sont considérées comme des instruments de travail qui ordonnent un processus cohérent d'enseignement et d'apprentissage (Hernandez, 2002). À l'heure de planifier et d'organiser les connaissances et des expériences dans ce processus par rapport au FLE, cette proposition a pris en considération les éléments pertinents comme le niveau de scolarité des apprenants et les principes du travail coopératif afin de construire une galerie artistique. D'autre part, on tient compte des contenus du cours d'apprentissage de la page TV5 Monde et le CECRL pour développer les thématiques des unités didactiques.

Comme les apprenants sont des enfants, on a considéré aussi le temps pour l'interaction et la réalisation du cours. En conséquence, les élèves pourront accéder aux unités didactiques et développer chaque étape, lesquelles dureront trois jours en faisant une activité par jour. Cela change seulement dans la dernière phase car les deux étapes se développeront pendant deux jours. Il faut mentionner qu'ils doivent suivre l'ordre des unités, pour cela il faut les notifier et faire la présentation d'une vidéo explicative du cours, en remarquant que chaque enfant a un rythme de travail différent et le temps libre varie selon le contexte, on planifie deux heures pour chaque activité des premières phases, tandis que deux heures et demie au maximum pour les activités de la dernière phase ; en effet, il y aura seize sessions standards à compléter.

Également, on tient compte des ressources virtuelles et manuels qui peuvent être disponibles à la maison pour réaliser les unités. On prend en compte une éducation à distance en intégrant la modalité virtuelle ; alors, cette modalité peut se dérouler dans les temps libres des enfants ou dans les espaces académiques complémentaires. D'autre côté, on propose, si cela est possible et avec la permission des parents, de faire des rencontres synchroniques collectives avec

une vidéoconférence sur Zoom pendant 90 minutes en moyenne avec les élèves pour qu'ils puissent partager leurs impressions sur les activités artistiques de chaque étape, ces rencontres s'exécutent jusqu'à la fin de chaque phase. En plus, le professeur fera une bienvenue, il peut poser deux questions en relation avec les thèmes et les activités pour encourager une réflexion. Également, cette vidéoconférence est un espace pour reconnaître les intérêts des élèves par rapport aux arts et la langue française, il sera possible de poser des questions ouvertes. Pour cette rencontre il sera nécessaire de l'enregistrer en vidéo, ou probablement les réponses seront données dans un schéma réalisé dans Wordwall ou dans une table avec des critères comme le thème sélectionné, le nom de l'élève, les réponses ou opinions générales selon la question, et finalement, l'analyse pour considérer leur participation dans chaque phase en tenant compte leurs réponses données. Cet outil virtuel est pensé pour que tout professeur puisse identifier les nouvelles variables et analyser le processus des apprenants. Également, cette rencontre peut servir à une révision des thèmes ou une explication des doutes.

Avec ces unités didactiques, et selon Christian Puren (2011), on envisage de remplir quatre fonctions indispensables selon la relation apprenant-enseignant-contenus en tenant compte que cela est facilité à travers le contact asynchrone avec des tuteurs : pour cette raison, les contenus seront disposés de manière progressive dès les plus facile jusqu'aux plus complexes en suivant un parcours contrôlé par les évaluations périodiques tant formatives que cumulatives. En effet, on veut présenter une progression des thématiques pour que les élèves trouvent une cohérence entre les contenus déclaratifs avec les contenus procéduraux. Pour cela, on utilisera des vidéos, des audios, des images, des glossaires illustrés, des schémas ou cartes mentales visées, etc., et surtout les outils donnés par les plateformes virtuelles pour expliquer et compléter l'information en relation avec les activités artistiques et les exercices à l'oral. Les deux dernières fonctions de l'unité didactique soutiennent que la synergie des différentes tâches (dans ce projet on parlera

plutôt des activités et exercices) peut se renforcer les uns les autres, et cela est faisable avec une répétition intensive d'un nombre limité de contenus langagiers et culturels sans laquelle il n'y a pas d'apprentissage possible (Puren, 2011). Pour cette raison, on trouve nécessaire de concevoir des activités langagières et artistiques répétitives pour reprendre les concepts donnés en permettant aussi un feedback individuel chez l'étudiant pendant la pratique.

En plus, ce cours intègre certains principes de la méthodologie audiovisuelle, surtout en termes de ressources multimédias, en tenant compte du critère de l'intégration didactique autour du support audiovisuel (Puren, 1998). Par conséquent, dans les unités didactiques il y aura les supports audiovisuels pour expliquer les activités et les exercices systématiques dont l'axe transversal est la répétition et l'association synchronique entre l'image qui peut être statique ou animée laquelle sert de référence sémantique, et les sons qui donnent un modèle de prononciation des mots. En outre, le principe central est la place prédominante de l'oral sur l'écrit, surtout pour décrire et nommer les éléments du réel en utilisant un vocabulaire de base.

Étant donné qu'une unité didactique doit tenir compte des objectifs de procédure, des contenus à travailler et les critères pour faire les évaluations nécessaires, dans ce cours, les unités didactiques auront des activités spécifiques de compréhension orale nécessaires pour y donner les inputs et de production orale en FLE, en travaillant sept thématiques ordonnées de cette manière: quatre pour la première unité (la famille, les actions, la nourriture et les couleurs), deux pour la deuxième unité (les loisirs et la maison), et finalement, un thème pour la dernière unité (les routines). Ces thématiques servent comme déclencheur des situations pour impliquer les techniques artistiques tant de dessin que de la peinture.

Description des phases

La stratégie d'innovation didactique est divisée en trois phases (prise de conscience, appropriation et production) lesquelles donnent une consécution et sens au processus du cours dans l'EAV. Cet environnement d'apprentissage virtuel sera développé dans la plateforme Wix (<https://artsetparolespoura.wixsite.com/my-site>) en utilisant quelques outils de Google Drive et une chaîne privée sur YouTube. Il faut mentionner qu'il y aura une page principale du cours qui est intitulée *Artistes et paroles*, ainsi qu'un logo représentatif et des symboles du cours.

Ici, on ajoute un courriel comme *artsetparolespourapprendrefle@gmail.com*, car dans ce projet il est important de garantir un contact avec les élèves pour que l'apprenant ait l'opportunité de demander l'information ou de solliciter une séance privée pour répondre aux questions.

Avant de commencer les activités on appliquera, dans la première phase, une enquête d'opinion personnelle en espagnol aux élèves où ils expriment leur expérience avec les arts en termes de motivation pour apprendre les concepts de la langue et aussi une autre enquête pour connaître l'opinion des élèves concernant les thématiques et le processus d'enseignement depuis son propre point de vue .

Alors, chaque phase se compose d'une unité didactique dont laquelle se développera des thématiques spécifiques tenant compte la compétence langagière avec la guide des habilités selon les niveaux dans le CECRL et les thématiques contextuelles qui marqueront un ordre de contenus déclaratives par rapport au lexique, aux expressions basiques et en ce qui concerne les inputs auditifs pour donner les modèles de prononciation; tandis que les contenus procéduraux ont relation avec des activités de production artistique et orale. Il faut mentionner que chaque unité didactique a deux étapes car il y a un travail qui est guidé en utilisant des situations et expériences d'un personnage principal qui s'appelle Félix l'artiste!, en tenant compte que ce cours est dirigé aux enfants. Ce personnage sert comme guide pour suivre les éléments concernant la famille, les

loisirs et quelques aspects de la vie quotidienne de Félix, cela apporte des contextes ou des situations pour comprendre les activités, les tâches de paroles et les exercices interactifs. Par conséquent, chaque étape comporte trois activités, où il y a des vidéos tutoriels, les vidéos et infographies explicatives des activités pour compléter l'information et les vidéos interactives pour inspirer quelques activités artistiques complémentaires ; également, il y aura des dialogues modèles, des exercices interactifs structuraux, répétitifs, de substitution et de choix multiples.

C'est ainsi qu'il y a dans chaque unité une vidéo et une infographie pour introduire le thème et les deux étapes de chaque unité. Il faut remarquer qu'à la fin de chaque étape, les unités ont un forum pour donner aux élèves la possibilité de discuter des thèmes, pour répondre à une question ou pour partager des nouvelles idées. Les unités didactiques ont des critères d'évaluation transversaux sur la production orale en considérant deux catégories : le lexique et la prononciation. En effet, on a proposé dans chaque unité la création d'un portfolio virtuel individuel afin d'obtenir des évidences des activités artistiques et une recollection des enregistrements de chaque étape, cela pour valoriser les productions orales en facilitant aussi la surveillance à la participation des enfants dans le cours. À partir du portfolio sur Drive on analysera les réponses des élèves concernant l'usage des techniques artistiques. Ici il y a trois types d'épreuves tels que de produit, de connaissance, de performance: tout d'abord, les épreuves de produits seront liées aux dessins créés par les élèves, puisque pour les réaliser, il faut tenir compte du thème, du vocabulaire des vidéos et des étapes à suivre pour appliquer les techniques proposées. D'autre part, les épreuves de connaissances sont faites au moyen de quiz ou de questionnaires sur le vocabulaire et le modèle de dialogues et des exercices. Celles-ci sont effectuées afin de vérifier la connaissance du vocabulaire de base par les élèves, ainsi que la prononciation des mots et expressions proposés. Il faut souligner que les apprenants doivent mettre en ligne les épreuves dans leurs dossiers respectifs

avec le titre *nom de l'unité - nombre de l'étape ou nombre de l'activité*, cela pour les trois types d'épreuves.

L'épreuve de la performance est focalisée sur la manipulation de la langue parlée, dans ce cas, la production orale en français pour arriver aux produits plus moins contrôlés qui requièrent la révision des contenus. Ces évidences sont réalisées à la fin de chaque étape des unités puisqu'elles sont développées pour réaliser une activité concrète artistique basée sur les connaissances des élèves selon les ressources et activités précédentes. On qualifie donc les épreuves à partir d'une rubrique de points de 1 à 5. Pour chaque épreuve il y aura une rubrique avec les critères centrés sur les activités dont les aspects artistiques et langagières seront travaillés.

On reprend l'idée que l'apprentissage par réception ou par découverte peut être répétitif ou significatif selon les conditions où l'apprentissage est réalisé (Ausubel, 1961). Étant donné que ces conditions se déroulent à partir d'un matériel virtuel, pour cela il est important l'organisation des activités pour qu'elles ne soient pas très arbitraires et lesquelles peuvent intégrer les connaissances et expériences préalables par rapport aux arts ou aux thématiques choisies. Pour cette raison, il y aura des questions pour faire les hypothèses des informations montrées dans les vidéos ou les exercices libres complémentaires depuis les arts. Également, ici le langage ne possède pas une fonction communicatrice *perse*, mais il accompagne les processus opérationnels et intégrales de la pensée pour permettre la construction des significations en étant aussi le but d'une appropriation significative chez les élèves. Cependant, cela dépendra de l'attitude des apprenants et des idées ou concepts présentés dans le cours.

La première phase est une introduction car il y aura principalement une présentation de la langue française et du cours aux élèves à travers deux vidéos, une pour présenter la structure du cours, c'est-à-dire, le travail des trois unités avec ces thématiques; et l'autre vidéo pour présenter les outils de navigation comme des liens aux documents complémentaires en format pdf ou les

audios car ces outils servent pour donner d'autres activités ou conseils, et pour montrer qu'il y a des glossaires visuels, les images et les références aux autres artistes ou pages pour pratiquer la langue française. Dans cette introduction, on fera l'application du test diagnostique pour connaître le niveau de langue des élèves avec le but de vérifier l'évolution des productions orales des élèves jusqu'au finale du cours proposé. Il y aura une implémentation de deux questionnaires interactifs chacune pour connaître tant des compétences et connaissances artistiques préalables que du maniement des espaces virtuels auparavant.

Dans un premier temps, il y aura une présentation générale de la première unité didactique par rapport au thème choisi, les contenus, les ressources dans l'EAV et les activités à faire dans cette unité. Ces aspects seront exposés en utilisant une vidéo explicative en espagnol avec les sous-titres en français en utilisant des images statiques ou animées (Animaker). En tenant compte des ressources pour faciliter l'information aux enfants, on donnera un glossaire visuel du vocabulaire par rapport aux thèmes centraux dans chaque unité. Cette introduction de l'unité sera appliquée avant de commencer chaque unité didactique.

La première unité didactique est dans l'objectif de reconnaître le vocabulaire afin de réaliser deux activités artistiques du dessin pour les mettre dans le portfolio. Pour cela il faut établir les concepts essentiels en relation avec la famille, la nourriture, les actions et les couleurs à travers les outils déjà mentionnés dans l'EAV. En plus, dans la première étape (**Felix est chez lui !**), et avec l'aide d'une vidéo interactive en guise de tutoriel, un artiste donnera les instructions pas à pas pour créer un dessin avec la technique de dessin et aussi il y aura le vocabulaire explicite. Par conséquent, les élèves doivent imiter le dessin en tenant compte de l'explication. Après, une autre vidéo montrera une situation pour encourager les élèves à faire un dessin avec l'utilisation de la technique des échelles en tenant compte les aspects artistiques et langagières déjà montrés dans la dernière vidéo. La plateforme dans laquelle on va développer les vidéos, permet de répondre aux

questions au même temps que la vidéo est en reproduction, cela permettra que les élèves se focalisent dans l'information exposée. La deuxième étape (**Félix dîne avec sa famille**), on répète les trois activités mais dans ce cas, on change la situation pour y travailler les couleurs et les actions, alors il y aura du vocabulaire pertinent.

Ensuite on trouve la deuxième phase, ici l'unité didactique est dans l'objectif d'appliquer le vocabulaire sur les loisirs et les parties de la maison en utilisant quelques techniques de la peinture. Alors, il y aura une vidéo d'introduction de l'unité didactique. Cette unité concerne le vocabulaire sur les loisirs et la maison ainsi que la technique de la peinture. Dans la première étape (**Félix fait les loisirs à la maison !**), l'étudiant doit regarder une vidéo interactive qui explique la prononciation de vocabulaire sur les loisirs à l'intérieur en travaillant la technique de peinture ainsi qu'une vidéo qui propose une situation pour l'appropriation des contenus par les élèves, finalement il y aura des exercices spécifiques pour pratiquer l'oral. Tandis que la deuxième étape (**Félix fait les loisirs à l'extérieur!**) présente la même distribution des activités mais la situation change. La technique de peinture sera utilisée dans les deux étapes de cette phase pour faire des peintures sur les activités que Félix fait à la maison, et les loisirs que Félix fait à l'extérieur de la maison. Ces activités seront mises en ligne aussi pour partager avec les élèves.

Finalement dans la dernière phase il y aura aussi la dernière unité didactique qui a l'intention de faire une révision générale de thématiques et de vocabulaire vue dans le cours. Également, ici on a la finalité d'utiliser le vocabulaire concernant les routines en appliquant la production orale avec des phrases courtes et en intégrant les techniques artistiques de peinture et dessin. De cette manière, la première étape (**Félix nous montre un jour de sa vie!**) se compose de deux vidéos explicatives dont lesquelles il y aura une révision dans les thématique et vocabulaire du cours et aussi une vidéo de la vie de Félix avec une bande dessinée et les instructions pour faire

une bande dessinée. La deuxième activité concerne la réalisation d'une bande dessinée par chaque étudiant dans laquelle ils dessinent une journée dans la vie de chacun en utilisant la technique artistique qu'il préfère. Finalement, la troisième activité se compose de s'enregistrer la voix en train de faire un dialogue ou une description de la journée dessinée dans l'activité antérieure.

La dernière étape du cours, c'est-à-dire, la deuxième de cette unité didactique (**créez une galerie d'art!**). Il s'agit de la présentation d'une vidéo instructive pour que les élèves connaissent qu'ils doivent construire la galerie artistique de Félix avec la révision de quelques mots importants et avec l'utilisation des activités interactives. Il y aura aussi, une vidéo avec une explication sur la manière de faire la présentation de la galerie virtuelle pour chaque étudiant, ou ils doivent faire une vidéo ou un audio avec la présentation de chacune de ses créations artistiques en ajoutant l'utilisation du vocabulaire. Finalement les élèves doivent mettre en ligne l'évidence pour la partager. Enfin, les élèves auront un espace virtuel sur les forums pour y mettre quelques commentaires sur le cours et le processus d'apprentissage. À la fin de cette étape, les élèves auront deux questionnaires par rapport aux expériences en utilisant ce cours mis dans un EAV, et un autre questionnaire par rapport leur expérience en utilisant les arts visuels comme moyen pour stimuler leur production orale en français. D'autre côté, il faut remarquer que l'autoévaluation sera développée à la fin de chaque unité et la coévaluation sera développée dans la dernière unité où les élèves montreront ce qu'ils pensent, en général, et seulement des productions artistiques d'un camarade en repérant les critères que tous ont suivi pour réaliser leurs propres; cette coévaluation requiert donc une révision de toutes les productions artistiques de ce camarade tenant compte les paramètres donnés dans les tutoriels, les techniques et les thématiques dans les trois unités didactiques. Finalement, dans le cours on propose les règles de Netiquette (en espagnol) pour favoriser « l'ensemble des conventions de bienséance régissant le comportement des internautes

dans le réseau » (Office québécois de la langue française, 2013) dans les forums, la coévaluation et les vidéoconférences.

Modèles des unités didactiques

UNITÉ DIDACTIQUE N°1 : ON VA CONNAÎTRE FÉLIX!

UNITÉ DIDACTIQUE N°1 : ON VA CONNAÎTRE FÉLIX			
Description	Les apprenants travaillent le vocabulaire en relation avec quatre axes thématiques pour développer les activités dans deux étapes.	Niveau de langue à travailler	A1
Habilités de production orale selon le CECRL et les DBA	-Je nomme quelques objets de mon environnement -Je nomme les actions que je peux faire et les actions que je ne peux pas faire ou celles d'un personnage -Je répond les salues, les adieu et les questions simples -Je présente les personnes, les choses, les activités quotidiennes, ce que j'aime et ce que j'aime pas	Contenus	La famille, les actions, la nourriture et les couleurs
Temps	6 jours pour les deux étapes (1 jour pour chaque activité et 2 heures du travail)		
Activités autonomes	<ol style="list-style-type: none"> Activités artistiques en utilisant des tutoriels:la technique de dessin en échelle, la technique de portrait avec des figures géométriques, la technique de froisser la feuille de papier et former des silhouettes et la technique de la nature morte. Activités de production orale:exercices structuraux, lecture à haute voix de dialogues et quizzes. Activités pour le feedback par rapport à la langue:exercices interactifs, jeux et présentations. 	Activités avec le professeur	<ol style="list-style-type: none"> Tutorats conseils Contacto: artsetparolespourapprendre@gmail.com Rencontre synchronique à la fin de la première étape
Objectif de la phase	Stimuler une prise de conscience de la langue française pour la reconnaître comme une langue étrangère		
Compétence	L'apprenant débutant utilise dans sa production orale initiale le vocabulaire sur la famille, les actions, la nourriture et les couleurs avec un prononciation plus ou moins compréhensible des mots et phrases isolées après une identification préalable et autonome des inputs visuels et auditifs pour réaliser des activités virtuelles et artistiques.		

Résultats attendus	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève identifie et applique le vocabulaire et des expressions de la famille, les actions, la nourriture et les couleurs pour réaliser des activités virtuelles et produire des dessins artistiques. 2. L'élève nomme, pose des questions et répond en utilisant le vocabulaire et des expressions des ressources proposées. 3. L'élève traite de prononcer de manière intelligible quelques mots pratiqués dans les phrases courtes. 4. L'élève développe les activités d'une manière progressive en suivant les instructions et les conseils donnés dans l'unité didactique. 5. L'élève participe aux rencontres synchroniques en faisant les activités qui sont proposées dans celles-ci. 6. L'élève réalise l'autoévaluation de son processus à la fin de l'unité.
Épreuves	de produit, procédural et de performance

Ressources en général: ordinateur ou portable disposant d'une connexion à internet, vidéos informatrices et vidéos tutorielles (Animaker), infographies (Canva), présentations (Genially ou PDF) à la manière de glossaires, podcasts (Ivoox ou Anchor), jeux et quiz virtuels (Educaplay, Google Forms, Quizziz, Wordwall, Genially ou Mentimeter), feuilles en papier, papier bristol, crayon, peinture liquide, paille, feutre, couleurs, effaceur et taille-crayon.

Introduction : une vidéo et infographie explicative pour présenter l'unité didactique et ses composants comme les étapes et les activités proposées (cela avant de chaque unité didactique).

Étape 1 Felix est chez lui !

Activité 1 : avec cette activité, on montrera deux vidéos interactives avec des questions écrites à répondre avec les choix multiples et avec les audios (avec l'appui de H5P, Genially ou Quizziz) pour répéter la prononciation des mots par rapport aux couleurs et les parties de la casa.

Vidéo situation : dans cette vidéo (Animaker), un personnage sera présenté dans une situation spécifique. Félix se présentera et nommera certains espaces et objets liés à la maison. Dans cette vidéo, les sous-titres en espagnol seront ajoutés et une transcription sera ajoutée au format pdf (ou word). Ensuite, l'élève trouvera une présentation d'images statiques (Genially) comme flashcards

pour que l'élève répète les mots correspondant aux images montrées à l'écran. Une fois la vidéo terminée, l'élève répondra à un quiz (Quizizz ou plateforme Wordwall), cela pour donner un feedback sur le vocabulaire vu.

Tutoriel vidéo : dans ce tutoriel vidéo (l'accent est mis sur les mains qui exécutent les actions et il est en français avec des sous-titres en espagnol (Youtube-Vegas Pro-h5p), des instructions seront données sur une activité artistique utilisant la technique de l'échelle pour le dessin au crayon. Le jeu consiste à prendre quatre objets si petits qu'ils tiennent dans une main. Il peut s'agir de n'importe quel objet que l'élève a chez lui. Ensuite, ils prennent quatre feuilles de papier (format lettre) et sur chaque page, ils dessinent un objet sélectionné. Il s'agit d'une technique utilisée par le photographe allemand Andreas Gursky. Il convient d'ajouter que dans cette vidéo, les élèves travaillent avec des phrases courtes avec leur traduction respective pour leur donner les instructions. Ensuite, l'élève devra imiter le jeu et élaborer un dessin en fonction des objets qu'il a trouvés (épreuve du produit). Par conséquent, l'élève doit mettre en ligne le dessin sur Google Drive à travers Wix. Sur cette plateforme, le progrès de l'élève sera suivi au moyen d'une table de réception des épreuves. Une fois l'activité artistique terminée, l'élève trouvera une série d'images sous forme de vidéo (Animaker-Youtube-h5p) où se trouve un monologue de Félix (ce personnage va montrer ses matériels artistiques préférés en utilisant des expressions similaires, ici la technique de mise à l'échelle est utilisée en zoomant sur les objets), l'élève doit choisir quelques lignes pour faire un enregistrement de l'imitation de trois phrases de cette monologue (présenté dans un pdf) dans la plateforme Flipgrid.

Activité 2 : on propose la réalisation des pièces artistiques à travers la création d'un dessin en tenant compte de la dernière vidéo. Mettre en ligne les pièces artistiques dans le dossier sur Drive à travers Wix.

Activité 3 :exercices pour travailler le vocabulaire et des expressions basiques selon la thématique de l'unité. Ces exercices interactifs seront de choix multiples, de répétition à haute voix et de substitution. Pour vérifier la réalisation de ces exercices, les élèves doivent enregistrer ces productions pour pratiquer chez eux.

Étape 2 Félix dîne avec sa famille

Activité 1 : dans cette activité, on montrera deux vidéos interactives avec des questions auxquelles seront répondues en utilisant des choix multiples et avec des audios pour répéter la prononciation de mots liés à la nourriture et aux couleurs.

Vidéo Situation : dans la vidéo (Animaker-Youtube-H5P), Félix, le personnage guide, va montrer différents plats et ses couleurs correspondantes, ainsi que les plats préférés de sa famille. Ensuite, dans une autre vidéo, Felix dialogue avec un autre personnage (par exemple Felicia, sa sœur) au milieu d'un dîner familial, ils se posent des questions et se répondent mutuellement sur leurs aliments préférés, leurs goûts et leurs dégoûts et, enfin, ce qu'ils ressentent lorsqu'ils mangent un aliment (par exemple s'il est aigre, sucré, amer, etc.). Ces vidéos seront sous-titrées en espagnol et avec leur transcription respective (Youtube). Une fois que la vidéo est terminée, l'élève trouvera un jeu à choix multiples (Quizizz), dans lequel il devra associer une image qui montre une situation à la phrase correspondante. Il s'agit d'une activité de feedback car ils pourront faire plusieurs essais et voir les bonnes réponses.

Ensuite, l'élève va enregistrer la lecture du même dialogue proposé dans la vidéo,qui est présenté sur Wix à travers un document en format pdf qui aura des images sous forme de dessin animé (Storyboard) ainsi qu'un podcast (Anchor) pour guider la prononciation. Comme il s'agit d'un dialogue, l'élève peut jouer les deux rôles dans le dialogue ou demander l'aide d'un membre de la

famille, d'un ami ou d'un camarade de classe. Cet audio est mis en ligne dans la classe sur Wix **(épreuve des connaissances)**.

Vidéos tutoriels : la première vidéo (Youtube-Vegas-Pro-H5p) correspond à un exercice consistant à associer la silhouette d'un visage à un aliment et à une couleur. Cette partie de la vidéo concerne l'exercice de la boule de papier en ajoutant des couleurs. L'idée est de froisser une feuille de papier blanc, puis de la mettre à contre-jour, ce qui peut être fait avec la lampe de poche d'un téléphone portable ; ensuite, on dessine la ligne de contour qui forme l'ombre. Ensuite, un visage est réalisé en fonction de la perspective de la silhouette restante.

Tout d'abord, une image interactive (Genially) sera utilisée pour montrer comment mettre en œuvre la technique du gribouillage (il s'agit de dessiner des gribouillages à l'intérieur de la figure sur une feuille de papier pour ajouter différentes couleurs dans différents espaces, il n'est pas nécessaire de la colorier complètement) afin que l'élève puisse répondre avec des dessins.

Dans ce cadre, l'élève écouterait et verrait cinq aliments différents par le biais d'une présentation interactive (Genially), et en fonction de ce qu'il voit, il choisira une couleur à son goût et selon son expérience gustative, il colorera le visage complet qu'il a réalisé sur une feuille de papier (par exemple, s'il voit une pomme, et pense que comme elle est sucrée, elle pourrait être violette, l'élève peut procéder à la coloration du visage en violet). Ces épreuves devraient être mises en ligne sur Wix **(épreuve du produit)**.

La deuxième vidéo (Youtube-Vegas Pro-h5p) montre la technique de la nature morte en utilisant des couleurs complémentaires, qui a été utilisée par André Lhote. Dans ce cas, il s'agit de jouer avec les couleurs et les figures géométriques. L'élève aura à sa disposition une infographie (Canva) avec l'ordre des couleurs complémentaires et quelques exemples de natures mortes. Le tutoriel consiste à ce que les élèves observent les aliments qu'ils ont à leur disposition (fruits, légumes,

boissons telles qu'un verre de jus de fruit, pain, etc.); ensuite, sur un tableau d'affichage ou une feuille de papier blanc, ils dessinent différentes figures géométriques pour représenter les aliments ; en gardant à l'esprit qu'ils doivent colorier les figures en fonction des couleurs complémentaires (par exemple, comme la pomme est rouge, à côté d'elle pourrait se trouver un citron qui est vert ; ensuite, il peut y avoir des raisins violets à côté d'un poivron jaune). L'élève doit mettre en ligne le dessin sur Wix (**épreuve du produit**).

Activité 2: Dans cette activité, on fera des exercices pour travailler le vocabulaire et des expressions de base en fonction du thème de cette phase. Ces exercices interactifs (Wordwall ou H5P) seront des exercices à choix multiples, de répétition et de substitution. Les exercices à choix multiple ou de répétition seront des quiz interactifs avec des images et des phrases courtes avec du vocabulaire sur les aliments et les couleurs. Tandis que les quiz de substitution seront faits avec des tableaux ou un ensemble de mots manquants auxquels l'élève devra répondre avec sa propre réponse ou selon les phrases déjà utilisées tout au long de l'unité ; c'est-à-dire que deux phrases modèles seront données et l'élève répondra à la phrase entière selon ses propres critères (par exemple : je mange une pomme-je mange une fraise- je...) ou selon les phrases modèles qu'il a vu. Il peut s'aider du glossaire et des transcriptions disponibles. Ce dernier exercice doit être mis en ligne sur Wix (**épreuve des connaissances**).

Activité 3 : l'élève va faire une présentation de son plat préféré en répondant à trois questions (Qu'est-ce que vous aimez manger pour le dîner? Qu'est-ce que tu n'aimes pas manger au dîner? Quelle est votre boisson préférée? Quel est votre dessert préféré?). Pour cela, l'élève va regarder une présentation (Genially) où un exemple de Félix répondant aux quatre questions et l'audio correspondant seront montrés. L'élève doit suivre le modèle de réponse en tenant compte de l'aliment qu'il a choisi pour chaque question (**épreuve de la performance**). Cette activité est

complétée par le forum (Padlet) intitulé *Dire les couleurs en français* pour lequel l'élève devra répondre en français, à la question suivante : Quelles couleurs as-tu utilisées dans les dessins que tu as faits? Finalement l'apprenant réalise l'autoévaluation (Google Forms ou Wordwall).

Portfolio : les élèves doivent mettre sur le portfolio en ligne les évidences des activités artistiques avec les techniques de l'échelle et la technique du papier froissé. L'élève doit y mettre les enregistrements du monologue de Félix et du dialogue entre Félix et sa sœur.

UNITÉ DIDACTIQUE N°2 : FÉLIX FAIT DE L'ART !

UNITÉ DIDACTIQUE N°2 : FÉLIX FAIT DE L'ART !			
Description	Les apprenants travaillent le vocabulaire en relation avec deux thématiques pour développer les activités dans deux étapes.	Niveaux de langue à travailler	A1
Habilités de production orale selon le CECRL et les DBA	<ul style="list-style-type: none"> - Je présente les personnes, les choses, les activités quotidiennes, ce que j'aime et ce que j'aime pas. - Je pose des questions simples. - J'utilise des phrases courtes pour exprimer ce que je peux et je ne peux pas faire. - Je décris les lieux où j'habite. 	Contenus	Les loisirs et la maison
Temps	6 jours pour les deux étapes (1 jour pour chaque activité et 2 heures approximés du travail)		
Activités autonomes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Activités artistiques en utilisant des tutoriels: la technique de la peinture liquide et la paille, et la technique du pointillisme. 2. Activités de production orale: exercices structuraux, lecture à haute voix de dialogues et quizzes. 3. Activités pour le feedback par rapport à la langue: exercices interactifs, jeux et présentations. 	Activités avec le professeur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tutorats conseils Contacto: artsetparolespourapprendre@gmail.com 2. Rencontre synchronique à la fin de la première étape 3. Mise en commun de la galerie
Objectif de la phase	Encourager une appropriation de la langue française à travers les activités de plus en plus complexes		

Compétence	L'apprenant débutant applique le vocabulaire sur les loisirs et la maison pour décrire oralement des personnes, actions ou lieux en ayant une prononciation plus ou moins compréhensible des mots et phrases isolées en s'appuyant des ressources virtuelles et des expériences des activités artistiques.
Résultats attendus	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève reconnaît et applique le vocabulaire et des expressions sur les loisirs et les parties de la maison dans la réalisation des activités virtuelles et artistiques. 2. L'élève décrit oralement en utilisant des phrases courtes qui montrent le vocabulaire de la deuxième unité avec la possibilité de s'appuyer sur le vocabulaire de la première unité. 3. L'élève prononce de manière intelligible quelques mots pratiqués dans les phrases courtes 4. L'élève développe les activités interactives et artistiques d'une manière progressive en suivant les instructions et les conseils donnés dans l'unité didactique. 5. L'élève participe aux rencontres synchroniques en faisant les activités qui sont proposées dans celles-ci. 6. L'élève réalise l'autoévaluation de son processus à la fin de l'unité.
Épreuves	de produit, procédural et de connaissance

Étape 1 Félix fait les loisirs à la maison !

Activité 1 : avec cette activité, on montrera deux vidéos interactives avec des questions écrites à répondre avec les choix multiples et avec les audios pour répéter la prononciation des mots par rapport aux loisirs et à la maison (avec l'appui d'Anchor, Genially, Quizziz ou H5P)

Vidéo situation : dans cette vidéo Félix nous racontera quels sont les loisirs qu'il fait à la maison. On va connaître ce que Félix fait pour profiter du temps libre, on va le faire en parcourant la maison et ses parties, après on fera une comparaison entre les loisirs de Félix et les loisirs de sa sœur Felicia, à la fin ils vont nous dire quel est leur loisir préféré. Dans cette vidéo, les sous-titres en espagnol seront ajoutés et une transcription sera ajoutée au format pdf (ou word). Une fois que la vidéo est terminée, l'élève trouvera un jeu à choix multiples (Quizizz), dans lequel il devra associer une image qui montre une situation à la phrase correspondante. Il s'agit d'une activité de feedback car ils pourront donc faire plusieurs essais et voir les bonnes réponses. Ensuite l'élève doit enregistrer un audio avec le loisir préféré de Félix en s'aidant d'un pdf et un podcast à manière des guides pour la prononciation et quelques exemples. Cet enregistrement audio est mis

en ligne dans le dossier sur Drive en ouvrant le lien présente sur Wix (**épreuve des connaissances**).

Tutoriel vidéo : dans cette vidéo on montrera les instructions pas à pas pour faire un dessin en utilisant la technique de la peinture liquide et la paille. L'activité consiste à diluer trois couleurs de peinture sur trois différents verres d'eau, et après on doit utiliser le pinceau pour faire des points de la peinture dilués sur toute la surface d'un papier bristol blanc. On ne doit pas utiliser le pinceau pour disperser la peinture mais on doit souffler à travers la paille pour former un dessin. Une fois la peinture soit sèche on doit utiliser un crayon pour dessiner un des loisirs de Félix en utilisant le résultat de la première partie avec la peinture liquide.

Activité 2 : on propose la réalisation des pièces artistiques à travers la création d'un dessin en tenant compte de la dernière vidéo et en imitant les actions qu'on a vues. Mettre en ligne les pièces artistiques dans le dossier sur Drive à travers Wix (**épreuve de produit**).

Activité 3 : exercices pour travailler le vocabulaire et des expressions basiques selon le thème de l'unité. Ces exercices interactifs seront de choix multiples, de répétition à haute voix et de substitution (Educaplay, Quizziz ou Wordwall).

Étape 2 : Félix fait les loisirs à l'extérieur !

Activité 1 : vidéos interactives avec des questions.

Vidéo situation: Félix nous racontera dans cette vidéo, comment il fait quelques loisirs à l'extérieur, cela veut dire quelques sports ou hobbies qu'il pratique quand il n'est pas chez lui. Dans cette vidéo, les sous-titres en espagnol seront ajoutés et une transcription sera ajoutée au format pdf (ou word). Ensuite on trouvera une activité dont l'élève doit s'enregistrer (Flipgrid ou avec un portable) en disant quelques lignes sur son loisir préféré à l'extérieur en donnant de détails

de lieu et temps pour le faire. Pour aider l'élève on disposera d'un document pdf avec des exemples de phrases et un podcast (Anchor ou SoundCloud) avec la prononciation de chaque phrase respectivement (**épreuve de connaissance**).

Tutoriel vidéo: dans cette vidéo on expliquera une nouvelle technique artistique pour développer une pièce en relation avec la thématique des loisirs à l'extérieur. L'activité s'agit d'utiliser la pointe de la brosse d'un pinceau pour faire des points de peinture sur un papier bristol. Premièrement, on doit créer cinq phrases qui décrivent un loisir qu'on choisit. Après, un autre élève doit interpréter les images et créer un dessin qui montre la description donnée. On peut seulement utiliser des points pour faire le dessin d'un loisir à l'extérieur. L'élève doit se guider par des exemples sur un document pdf (**épreuve de performance**).

Activité 2 : on propose la réalisation des pièces artistiques à travers la création d'un dessin en tenant compte de la dernière vidéo et les actions qu'on a vues. Mettre en ligne les pièces artistiques dans le dossier sur Drive à travers Wix.

Activité 3 : exercices pour travailler le vocabulaire et des expressions basiques selon le thème de l'unité. Ces exercices interactifs seront de choix multiples et de répétitions (Genially). Finalement l'apprenant réalise l'autoévaluation (Google Forms ou Wordwall).

Portfolio: les élèves doivent mettre sur le portfolio en ligne les évidences des activités artistiques avec les techniques de la peinture liquide et la technique du pointillisme. L'élève doit y mettre les enregistrements auditifs des loisirs préférés à la maison et du loisir préféré à l'extérieur.

UNITÉ DIDACTIQUE N° 3 : LA GALERIE DE FÉLIX ET SES AMIES!

Description	Les apprenants travaillent le vocabulaire en relation avec une nouvelle thématique en tenant compte des contenus des unités précédentes pour développer les activités dans deux étapes.	Niveau de langue à travailler	A 2.1
Habiletés de production orale selon le CECRL et les DBA	- Je décris des situations, des personnes et des lieux en utilisant des phrases simples et courtes. - Je parle des activités que je fais habituellement.	Contenus	Les routines et la galerie d'art
Temps	4 jours pour les deux étapes (1 jour pour 3 trois activités de chaque étape et 2 heures et demi pour le travail)		
Activités autonomes	<ol style="list-style-type: none"> Activités artistiques en utilisant des tutoriels: une bande dessinée en appliquant une des techniques précédentes(dessin en échelle, portrait avec des figures géométriques, froisser la feuille de papier et former des silhouettes, la nature morte, la peinture liquide et la paille, et la technique du pointillisme). Activités pour le feedback par rapport à la langue : exercices structuraux, lecture à haute voix de dialogues et quizzes. Activité de finalisation du cours: galerie virtuelle d'art et mise en commun 	Activités avec le professeur	<ol style="list-style-type: none"> Tutorats conseils Contacto: artsetparolespourapprendre@gmail.com Rencontre synchronique à la fin de la première étape
Objectif de la phase	Production d'une galerie à partir des dessins et peintures pendant la réalisation du cours.		
Compétence	L'apprenant utilise les connaissances acquises de français en termes de vocabulaire et de prononciation sur les routines et les contenus préalables pour atteindre une mise en commun d'une galerie d'art virtuel.		
Résultats attendus	<ol style="list-style-type: none"> Reconnaître et appliquer le vocabulaire sur les routines dans les activités virtuelles et artistiques. Produire une bande dessinée selon les instructions et les thématiques de l'unité en intégrant le dessin et la peinture. Être capable de présenter ses produits artistiques dans un mise en commun à travers de l'usage de phrases courtes. L'élève prononce de manière intelligible la majorité de mots pratiqués dans les phrases. L'élève participe aux rencontres synchroniques en faisant les activités qui sont proposées dans celles-ci. L'élève réalise l'autoévaluation et coévaluation de son processus à la fin de l'unité. 		
Épreuve	de produit, procédural et de performance.		

Étape 1 Félix nous montre un jour de sa vie !

Activité 1 : il y aura une vidéo sur la routine d'un jour de Félix, et dans une autre vidéo on fera une révision de vocabulaire et on apprendra comment faire une bande dessinée.

Vidéo situation : Félix va nous montrer un jour dans sa vie en utilisant le vocabulaire appris dans tout le cours, et là il nous racontera qu'est-ce qu'il fait le matin, la soirée et la nuit. Dans cette vidéo, les sous-titres en espagnol seront ajoutés et une transcription sera ajoutée au format pdf (ou word). Ensuite, l'élève doit accéder sur un questionnaire (Quizziz) avec quelques questions de choix multiple sur la vidéo situation.

Vidéo de révision et tutoriel : dans cette vidéo on fera une révision générale du vocabulaire des unités antérieures, et dans la deuxième partie du vidéo on apprendra comment faire une bande dessinée. Ici on fera un choix parmi toutes les techniques qu'on a utilisées tout au long du cours pour l'appliquer dans la création de la bande dessinée.

Activité 2 : les élèves doivent faire une bande dessinée d'une journée dans la vie de chacun en utilisant la technique préférée du cours. La bande doit avoir au moins 5 activités différentes que l'étudiant réalise dans une journée de sa vie. Il faut mettre la bande dessinée en ligne pour l'analyser et la partager avec les autres dans le dossier sur Drive à travers Wix (épreuve de produit).

Activité 3 : finalement chaque étudiant doit mettre en ligne un audio avec un dialogue de la bande dessinée (dont il y a un modèle de dialogue pour compléter avec les formules déjà vues et après les directrices pour le créer en organisant des phrases, cela en pdf ou sur Genially ou Educaplay) en utilisant le vocabulaire appris dans le cours, en suivant les modèles des phrases; il faut mettre l'audio en ligne aussi pour l'analyse de la prononciation (épreuve de connaissance).

Étape 2 Créez une galerie d'art !

Activité 1 vidéo galerie: il y aura une vidéo dont le personnage Félix guidera les élèves dans sa galerie artistique, pour cette raison, il faut ajouter des activités interactives comme les mots cachés et les mots croisés pour travailler l'information et le vocabulaire basique (H5P, Genially ou Educaplay). L'élève doit compléter un questionnaire de mots croisés avec quelques mots reliés au vocabulaire de chacune des étapes des unités précédentes.

Vidéo explicative et guide : dans une autre vidéo, Félix explique la manière dont les élèves vont présenter leurs créations à l'aide d'une vidéo (dans un portable ou sur Flipboard) ou d'un audio. L'idée ce qu'ils expliqueront leurs dessins préférés, peu importe s'ils parlent quelque temps en espagnol, et pendant cette explication ils enregistreront cinq phrases au maximum en français en utilisant le vocabulaire qui les a attirés l'attention. Pour cette raison, on va montrer les modèles de phrases pour présenter oralement leurs produits dans une présentation interactive (Genially).

Activité 2 : selon cette vidéo explicative, les élèves vont produire une vidéo ou audio en utilisant les pièces artistiques qu'ils ont réalisées pendant le cours en présentant celles qu'ils ont choisies comme leurs préférées de manière qu'ils peuvent nommer ou décrire les objets ou situations dessinés en utilisant le vocabulaire appris dans les unités précédentes. Il faut mettre en ligne les pièces artistiques dans le dossier sur Drive à travers Wix (**épreuve de performance**).

Activité 3 : finalement, les apprenants mettent leurs créations artistiques sur la galerie virtuelle (Drive, Wix ou Slides). Pour cela il y aura une division par thématique travaillée au cours des trois phases. Pour faire une mise en commun de la galerie d'art, les élèves pourront écrire les commentaires dans le forum final (*Mon expérience artistique en français*) ou on fera une vidéoconférence (de 1 heure et demi au maximum) pour agir à l'exposition artistique et pour que

les apprenants puissent partager leurs impressions de la galerie virtuelle d'art. Finalement l'apprenant réalise l'autoévaluation et coévaluation (Google Forms ou Wordwall).

Portfolio : ici les élèves doivent mettre sur le portfolio en ligne les évidences des activités artistiques avec les techniques et la bande dessinée. L'élève doit y mettre les enregistrements de description de la bande dessinée et la vidéo ou audio de la galerie.

CHAPITRE 5. CONCLUSIONS

L'objectif principal de ce projet est stimuler une production orale initiale en FLE en utilisant les techniques de peinture et dessin au cours des espaces virtuels pour les apprenants débutants de français et, en même temps, concevoir un cours qui peut abonner un chemin à ces objectifs. C'est ainsi qu'à travers la recherche et l'usage de la méthodologie audiovisuelle autant que l'approche par compétences, en soulignant que l'approche est utilisée, dans ce cas, en tant que support théorique pour l'utilisation technique et procédurale des ressources auditives et visuelles, on a créé une proposition pédagogique qui cherche à atteindre une proposition créative depuis nos intérêts comme chercheurs et futurs professeurs de FLE. Ce cours s'avère comme une stratégie répondant à notre premier objectif spécifique car il donne aux débutants de FLE une opportunité de commencer une production orale en réalisant des unités didactiques qui cherchent l'apprentissage du vocabulaire simple conjoint à la pratique initiale de la langue parlée.

En ce qui concerne le matériel, on a trouvé dans la recherche qu'il y a une bibliothèque gigantesque des alternatives virtuelles pour nous inspirer et arriver à la création de ressources interactives. C'est ainsi qu'on a trouvé des outils comme des créateurs de vidéos, quiz virtuels,

créateurs de sites sur internet, créateurs d'infographies et de questionnaires interactifs, pour être capables de produire des unités didactiques fondées sur thématiques basiques.

À cause du changement soudain de la modalité éducative, le processus de concevoir le cours a représenté un défi, toutefois ceci a suscité la recherche des alternatives virtuelles pour atteindre des résultats spécifiques qui peuvent être transversaux à ceux d'un cours présentiel adressé aux débutants.

Par conséquent, on a créé des unités par étapes qui permettent une classification de l'information sur thématiques pour qu'elles soient plus digérables, ces étapes d'ailleurs se composent d'un ordre d'activités suivant une série d'apprentissage pour y fournir l'évaluation, la coévaluation et l'autoévaluation.

L'appui sur les plateformes virtuelles d'éducation a été un des axes principaux pour la réalisation de ce projet car elles donnent un espace et une opportunité de voir une perspective différente de la réalisation d'un cours, du rôle du professeur et du rôle de l'élève. Les plateformes comme Wix permettent une liberté de création incroyable car elles donnent trop de possibilités et outils pour le design de sites web avec les liens aux autres plateformes disposées par Google (gmail, google drive, classroom, blogger, etc.) avec lesquelles tant les parents que les enfants ont été habitués récemment par les classes scolaires virtualisées.

CHAPITRE 6. RECOMMANDATIONS

Pour l'enseignant ou les personnes en général qui veulent utiliser le cours virtuel, il y a quelques recommandations des auteurs afin que l'implémentation soit plus adéquate.

Premièrement, il faut tenir compte que la durée des unités didactiques du cours est susceptible au changement dépendant des besoins des élèves et de disponibilité de temps

dans l'institution, alors le programme donné est seulement une proposition à la manière de suggestion du maniement du temps. D'autre le cours a un caractère dynamique et de réutilisation, cela veut dire que les élèves ont l'opportunité de répéter les exercices les fois que soient nécessaires pour qu'ils réussissent les activités et les exercices, il n'y aura pas de restriction d'avoir une seule note mais et au contraire il y aura un processus de feedback et correction qui lui donnera l'opportunité d'améliorer la performance dans les unités.

D'autre côté, il existe la possibilité de la part des élèves de n'avoir pas tous les matériels ou ressources artistiques, c'est pour cela qu'on recommande que les activités soient réalisées avec les matériaux disponibles pour l'élève dans le moment, en d'autres mots, il faut stimuler la récursivité et l'imagination au moment de faire les activités artistiques dans chaque unité.

Finalement, on propose quelques questionnaires tout au long du développement du cours pour avoir quelques notions des expériences, opinions et processus des élèves, mais il faut tenir compte qu'ils peuvent avoir une autre caractéristique au niveau de l'organisation, effectivité et feedback du cours, cela veut dire qu'il faut les voir comme outils pour générer une amélioration du cours à travers le feedback et les commentaires critiques.

RÉFÉRENCES

- Alvarado, Y., Niño, G. y Sánchez, M. (2013). *Formación de ambientes de aprendizaje creativo* (Pregrado). Universidad Pedagógica Nacional.
- Andrade Cácarez, R.A.(2008). El enfoque por competencias en educación. *Ide@s CONCYTEG*, 4(39), P. 53-64.
- Arias Gómez, D. H. y Torres Puentes, E. (2018). Unidades didácticas. Herramientas de la enseñanza. *Noria Investigación Educativa* ,1(1), 41-47.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/NoriaIE/article/view/13072>
- Arnheim, R. (1954). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2011). Vicepresidencia de sectores y conocimiento. Estudios de caso 2011: Pautas para la elaboración de estudios de caso.
- Barragán, F., et Torres, J. (2017). *LA PINACOTECA: Un ambiente de aprendizaje basado en las artes plásticas para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés como lengua extranjera en estudiantes de 7 a 10 años* (Pregrado). Universidad de Cundinamarca.
- Barrera-Vidal, A. (1979). À propos de la conception d'une unité didactique dans le cadre du français, langue étrangère. *Bulletin VALS-ASLA*, (29), 78-88.

- Berhó, D. L. et Defferding, V. (2005). *Communication, Culture, and Curiosity: Using Target-Culture and Student-Generated Art in the Second Language Classroom*.
- Bizarro, W., Sucari, W. y Cipse-Coaquira, A. (2019). Evaluación formativa en el marco del enfoque por competencias. *Revista innova educación*, 1(3), p. 375-390. DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.03.r001>
- Buitrago, E., Lozada, S., Quintero, R., Hernández, C., Tabares, T., Lizcano, F. et Tabares, V. (2018). *Las TIC en el contexto educativo*. SENA.
- Callejo, S. (2014). *El valor educativo del dibujo infantil como instrumento de diagnóstico escolar*. Universidad de Valladolid. Segovia.
- Card, J. (2012). Talking Pictures: Exploiting the Potential of Visual Sources to Generate Productive Pupil Talk. *Teaching History*, (148), 40-46. <http://www.jstor.org/stable/43260542>
- Castillo, M. (2019). *Les EVA-histoires et l'encouragement de la Compétence Orale en FLE*. (Licence en Espagnol et langues étrangères). Universidad Pedagógica Nacional.
- Cinndet. (2020). *Evaluar por competencias en ambientes virtuales* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=lj39khGOpLw>
- Contreras, A. (2015). *Las artes visuales como medio para el aprendizaje del inglés (EFL/ESL) en niños de 8 a trece años de edad en Guadalajara* (Maestría). Universidad de Guadalajara.
- Charadeau, P. (2000). *De la compétence situationnelle aux compétences de discours*. <http://www.patrick-charadeau.com/De-la-competence-situationnelle.html>
- Colombia Aprende. Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). Banco Nacional de Recursos Educativos. *¿Qué es un objeto de aprendizaje?* <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-99393.html>.

Conseil de l'Europe. (2001). Cadre européen commun de référence pour les langues.

Didier.

Dierendon, C., Loarer, E., et Rey, B. (2014). *L'évaluation des compétences en milieu professionnel*. De Boeck.

Directiva 5 de 2020 [Ministra de educación nacional]. Orientaciones para la implementación de estrategias pedagógicas de trabajo académico en casa y la implementación de una modalidad de complemento alimentario para consumo en casa. 25 de marzo de 2020.

Decreto 1860 de 1994 [Presidente de la República]. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. 3 de agosto de 1994.

Ferrand, L. (2002). Modèles et composantes de la production verbale. *Production du langage. Traité des Sciences Cognitives*. Hermès.

Gagnon, M. et Farley-Chevrier, F. (2004). *Guide de la recherche documentaire*. Les Presses de l'Université de Montréal.

Guerrera, N., Williamson, A. et Lucass-Molina, B. (2017). *Développement normal de la petite enfance, de l'enfance et de l'adolescence*. IACAPAP.

Guimard, P. (2010). *L'évaluation des compétences scolaires*. Rennes: Presses universitaires de Rennes.

Herrera, M. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38(5), 2-18.

- Julia, J. (2003). Interactivité, modes d'emploi: réflexions préliminaires à la notion de document interactif. *Documentaliste-Sciences de l'Information*, 40(3), 204-212.
doi:10.3917/docs.403.0204.
- Laurens, V. (2012). Modéliser des séquences en FLE et FLM : analyse comparée de l'unité didactique et de la séquence didactique. *Le français aujourd'hui*, 176(1), 59-75.
doi:10.3917/lfa.176.0059.
- Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. 8 de febrero de 1994.
- Maestre, B. (2010). El dibujo en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 1(26), 1-11.
- Massa, Stella Maris y Pesado Patricia. (2012). Evaluación de la usabilidad de un objeto de aprendizaje por estudiantes. *Revista TE & ET*, (8), 65-76.
- Morales, L., Gutiérrez, L. & Ariza, L. (2016). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral. *Rev. Cient. Gen. José María Córdova*, 14(18), 127-147
- MEN. (18 de julio de 2020). Educación básica presencial, educación a distancia y educación virtual. www.mineduccion.gov.co. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-357170_archivo_pdf_Consulta.pdf
- MEN. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (22).
Revolución Educativa Colombia Aprende. www.minieduccion.gov.co
- Mèredieu, F. (2011). *Arts et nouvelles technologies*. Larousse.
- Montes, E. (2018). *L'interaction orale minimale: un chemin pour introduire les élèves débutants en FLE*. (Licence en Espagnol et langues étrangères). Universidad Pedagógica Nacional.
- Moreno, H. (2004). *Pedagogía y otros conceptos afines* (2nd ed.). Ediciones SEM.

- Ospina, M. (1944 - 1992). El arte de la pintura y la realidad. *Revista de la Universidad Nacional*, (10), 37-50.
- Parra, E. (2011). Proposition de méthodologie de développement des logiciels pour objets virtuels d'apprentissage - *MESOVA - Revista Virtual Universidad Católica del Norte*".
- Perrenoud, P. (1998, 9-11 décembre). "Former des élèves compétents : la pédagogie à la croisée des chemins" [conférence]. l'Association des cadres scolaires du Québec, Québec, Canada. <https://www.unige.ch/>
- Puren, C. (2011). Projet pédagogique et ingénierie de l'unité didactique . *Cahiers de l'APLIUT* , 30 (1). <https://doi.org/10.4000/apliut.3119>
- Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Nathan-Cle International.
- Robert, J.P. (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ophrys.
- Rodriguez, M. (2019). *Implementación de un AVA como estrategia para mejorar el proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica (grados 10° y 11°) del Colegio Caldas-Villavicencio* (Maestría). Universidad de la Sabana.
- Roux, P. Y. (2005). L'oral en classe de langue: de la production à l'expression. *LE FRANÇAIS DANS LE MONDE*, (327).
- Rozati, P., Shairi, H., Safa, P. et Letafati, R. (2016). Le niveau de l'interaction de la didactique de FLE avec l'art. *Francisola 1*(2), 175-185. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ruiz, C. (2020). Educación por el arte. Cátedra UNESCO (pp. 77-94). Manizales: Paidós Ibérica. Retrieved from <http://www.bdigital.unal.edu.co/9373/1/01200216.2000.pdf>

- Ruppin, V. (2016). Les arts plastiques en France. Une discipline scolaire en mutation. *Spirale - Revue de recherches en éducation* , 58(2), 159-173.
<https://www.cairn.info/revue-spirale-revue-de-recherches-en-education-2016-2-pag-e-159.htm>
- Stephens, A. (2004). *Implementación de un estudio de caso usando learning objects para determinar la interoperabilidad entre diferentes plataformas e-learning*. Medellín: Universidad Eafit.
- Spravkin, M. (1998). Enseñar plástica en la escuela. *En Artes y Escuela* , pp. 94-131. Paidós.
- Tobón, S., Pimienta, J. y García, J.(2010). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias*. Pearson Educación.
- Tardif, J. (2006). *L'évaluation des compétences. Documenter le parcours de développement*. Chenelière éducation.
- University of Cambridge ESOL Examinations. (2006). *Cambridge young learners English tests*. Cambridge.
- Université de Tours. (2020). *L'approche par compétences dans l'enseignement supérieur* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=3N1_SjT47II
- Uribe, S. (2018). La multi-modalité sensorielle pour l'encouragement de la production orale en FLE: Au-delà du symbole (Licence en Espagnol et langues étrangères). Universidad Pedagógica Nacional.
- Valencia, N., Huertas, A. y Baracaldo, P. (2014). Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. *Revista Colombiana de Educación*, 73 - 103.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n66/n66a04.pdf>

Vargas. A., Urrego. D. y Albeiro. D.(2016). Ambientes desde el arte como experiencias constructoras de aprendizaje.(Posgrado). Fundación Universitaria los Libertadores.

Wealthy, D. (2017). Fostering a Positive EFL Class Environment through the Use of the Arts. *MEXTESOL Journal* 40(3). Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

ANNEXES

Programme

Programme par Séances																
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
Unité Didactique 1																
Étape 1- Félix est chez lui!																
Act. 1- Videos interactifs. Félix à la maison.																
Act. 2- Technique de l'échelle																
Act. 3- Exercices virtuel - Enregistrement																
Étape 2- Félix dine avec sa famille																
Act. 1- Videos Interactives. Le diner de Félix.																
Act. 2- Silhouettes																
Act. 3- Exercices virtuel - Enregistrement																
Unité didactique 2																
Étape 1- Félix fait le loisirs à la maison																
Act. 1- Video interactives. Les loisirs à l'intérieur.																
Act. 2- Peinture liquide et pinceau																
Act. 3- Exercices virtuel - Enregistrement																
Étape 2- Félix fait le loisirs à l'extérieur																
Act. 1- Video Interactives. Les loisirs à l'extérieur.																
Act. 2- Pointillisme																
Act. 3- Exercices virtuel - Enregistrement																
Unité didactique 3																
Étape 1- Félix nous montre un jour de sa vie																
Act. 1- Videos Interactives. Une journée avec Félix																
Act. 2- Bande dessinée																
Act. 3- Exercices virtuel - Enregistrement																
Étape 2- La galerie de Félix et ses amis																
Act. 1- Video - La galerie de Félix																
Act. 2- Réalisation de la vidéo																
Act. 3- Mettre en ligne la vidéo																

Tableau d'opinions pour la rencontre synchronique

Tableau de surveillance aux opinions et réflexions des élèves			
Rencontre synchronique n° ____			
NOM DE LA PHASE			
THÈME CHOISI			
NOM DE L'ÉLÈVE	QUESTION	QUESTION	ANALYSE DU PROFESSEUR
	RÉPONSE	RÉPONSE	

--	--	--	--

Logo du cours



Instrument pour le diagnostic langagier

Le test est désigné selon *Le Cadre Européen de Références pour les Langues* qui est propice pour un premier diagnostic de langue française des enfants entre 7 et 10 ans en respectant les caractéristiques du niveau de découverte (CECRL, 2001, p.32). En plus, le modèle du test et le temps pour répondre sont inspirés de l'examen proposé par l'université de Cambridge dans le livret *Young Learners Starters*, en considérant le niveau le plus basique qui est le *Pre-A1 starters*. De même, tenant compte de la situation sociale avec le Covid-19 et les mesures de protection données par l'Organisation Mondiale de la Santé (désormais OMS) il faut garantir un travail éducatif virtuel à la maison (MEN, 2020). Pour cette raison, le diagnostic sera réalisé à travers un espace virtuel comme Wix dont le caractère principal est l'interactivité avec des activités simples en ajoutant des inputs auditifs et des images. Par conséquent, le test se compose de quatre parties, chacune liée à une habileté langagière spécifique : lecture, écoute, production écrite et orale. Toutes les parties ont deux activités que l'étudiant doit compléter avec ses connaissances préalables. La première habileté est la lecture, où il y a une activité de compréhension écrite avec la possibilité de répondre à quatre affirmations en signalant si elles sont vraies ou fausses ; en plus, on trouvera une autre lecture courte avec trois questions à choix multiple.

Tandis que dans la deuxième partie, il y a une activité de compréhension orale qui où l'élève doit écouter deux conversations entre une femme et un homme pour sélectionner les images des objets mentionnés ; de plus, la deuxième activité de cette partie est une dictée dont l'étudiant peut écrire les mots prononcés. Puis, la troisième partie du test est la production écrite. Premièrement, on a une activité pour écrire quatre mots dessus les images correspondantes, après l'étudiant doit écrire seulement deux phrases en utilisant ces mots ; ensuite, la deuxième activité se compose de quatre phrases en désordre pour que l'étudiant les ordonne. Finalement, on a la production orale dont la première activité l'étudiant doit répondre à quatre questions selon une image d'un paysage. Premièrement, on trouve deux questions de réponse unique, où l'étudiant doit prononcer les deux

phrases correctes. Après, il y a deux questions ouvertes où l'étudiant doit choisir les éléments selon son intérêt personnel et en prenant compte l'image déjà montrée. La deuxième activité est composée de trois questions de réponse unique à partir de trois images avec quelques situations. Alors, il faut remarquer que ces réponses seront enregistrées dans les enregistrements de voix.

TEST DE NIVEAU DE LANGUE FRANÇAISE

Ce test est inspiré dans l'examen de Cambridge *Young Learners English Starters* et le Cadre Européen Commun de Référence dans le niveau Pre - A1 Starters.

Le test se compose de quatre parties, chacune liée à chacune de compétences communicatives : lecture, écoute, écriture et production orale. Toutes les parties ont deux activités que l'étudiant doit compléter avec ses connaissances préalables.

Prénom _____ Nom _____ Date _____ Cours _____

1. COMPRÉHENSION ÉCRITE (20 min)

1. Lisez attentivement le texte avant de répondre aux questions.

Bonjour ! Je m'appelle Béatrice Leduc. Je suis française. J'ai treize ans. Mon anniversaire, c'est les six septembres. J'habite à Lille, au Nord de la France. Mon adresse est le 21, rue Martin Pontoise. J'habite dans une grande maison avec ma famille. J'aime la musique rock et le sport. J'adore le ski.

Répondez Vrai (V) ou Faux (F).

- a. Le nom de Béatrice est Lepont. _____
- b. Elle a 13 ans. _____
- c. Son anniversaire est le 16 septembre. _____
- d. Elle déteste le ski. _____

2. LECTURE

Rick aime aller au cinéma.

Sa journée favorite pour y aller est le mardi.

Il aime voir des films d'action.

Il mange toujours du pop-corn au cinéma.

a. Quelle est la journée favorite de Rick pour aller au cinéma ?

- _____
- 1. Lundi
 - 2. Mercredi
 - 3. Mardi
 - 4. Jeudi
 - 5. Samedi

b. Qu'est-ce qu'il mange toujours au cinéma ?

- _____
- 1. La tarte
 - 2. Le chocolat
 - 3. Le bonbon
 - 4. Le popcorn
 - 5. Le gâteau

c. Quel genre de films aime-t-il voir ?

- _____
- 1. La comédie
 - 2. Le film d'action
 - 3. Le film historique
 - 4. Le drame
 - 5. La science-fiction

2. COMPRÉHENSION ORALE

(20 min)

2.1. Choisissez les images des objets que les deux personnes ont mentionnés dans les conversations.



Première conversation

Femme : mettez l'horloge entre les deux tableaux !

Homme : pardon ? Où dois-je mettre l'horloge ?

Femme : sur le mur. Entre les deux tableaux !

Homme : OK.



Deuxième conversation

Femme : maintenant, mettez le livre sous la table !

Homme : pardon ? Où dois-je le mettre ?

Femme : mettez-le sous la petite table.

Homme : bien. Je peux le faire.



2.2. Écoutez attentivement la dictée et écrivez les mots dans les espaces en blanc.

FRANCE BON

MAMAN BONBON

ENFANT AMIE

PETT DÉJEUNER

a. _____ e. _____

b. _____ f. _____

c. _____ g. _____

d. _____ h. _____

3. PRODUCTION ÉCRITE (20 min)

1. Quel mot fait référence à chaque image ?

Mettez les mots correspondant dans les cadres, après écrivez deux phrases en utilisant tous les mots.

CHAT – POMME – TABLE – GATEAU



Ecrivez deux phrases avec deux mots sélectionnés :

1. _____

2. _____

2. Mettez les mots en ordre pour faire une phrase.

M'APPELLE – JE – FELIPE

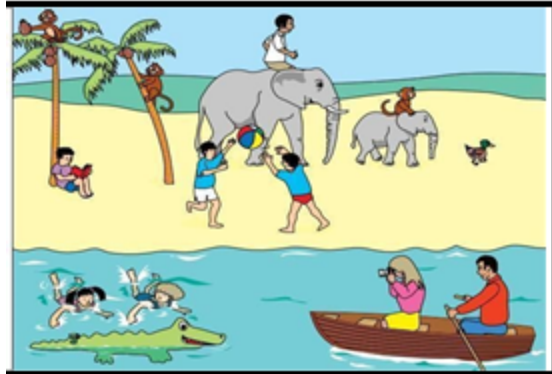
MANGE – MARIA – POMME – LA

ETUDIANTE – SUIS – JE

12 – ANS – J'AI

4. PRODUCTION ORALE (15 minutes)

4.1. Répondez aux questions liées à l'image, prononcez les réponses en français.



• Prononcez la phrase qui correspond à la réponse correcte :

a. Est-ce qu'il y a deux enfants dans la mer ?

Réponse:	Choisissez la phrase et prononcez-le
Oui ou non	
OUI	Il y a un garçon et une fille.
NON	Il n'y a pas deux enfants dans la mer.

b. Le canard marche-t-il derrière les éléphants ?

Réponse:	Choisissez la phrase et prononcez-le
Oui ou non	
OUI	Le canard marche derrière les éléphants.
NON	Le canard marche devant les éléphants.

• Répondez oralement les questions suivantes :

Autres logos du cours



c. Quel est votre animal préféré sur la photo ?

d. Quelle est votre couleur préférée sur la photo ?

4.2. Répondez aux questions par rapport aux images suivantes. Prononcez des réponses en français.



1. Que dessine l'enseignante ?



2. Qui a le chat blanc ?



3. Combien d'élèves voient le chat ?

Personnage



Enquête introductive d'opinion pour chaque phase

Nom: _____

Cours: _____

Phase : _____

Étape: _____

1. Describa en dos líneas cómo fue su experiencia con la fase.

2. De 1 a 10 ¿Cómo calificaría su desempeño en el curso en cuanto al aprendizaje de vocabulario nuevo? Marque con una X.

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10)

3. Sí o No ¿El tema abordado en esta fase es de su agrado? Marque con una X ¿Por qué?

(Sí) (No)

4. De 1 a 10 ¿Qué tan motivado se sintió con la utilización de las técnicas artísticas en esta unidad? Marque con una X.

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10)

5. ¿Existe algún aspecto en el que se pueda mejorar la aplicación de las fases?

6. ¿Crees que el francés fue más fluido a la hora de realizar las actividades?

(Sí) (No)

Questionnaire TICE

Cuestionario de experiencias previas con las herramientas web 2.0 o TICs

Este es un cuestionario para conocer sobre tus experiencias previas en cuanto al uso de las herramientas web.

Nombre _____ Edad _____ Fecha _____

Género: masculino _____ femenino _____ o tro _____

1. ¿Cuál de los siguientes dispositivos electrónicos tienes a tu disposición?

Computador de mesa _____
Computador portátil _____
Celular _____
Tablet _____
Reproductor mp3 _____
Impresora _____
Ninguno de los anteriores _____

2. En caso de tener disposición de un computador ¿Cuál es el uso más frecuente que le das a tu dispositivo? Puedes seleccionar más de una casilla.

Hacer trabajos y tareas _____
Juegos _____
Redes sociales _____
Grabar videos o audio _____

Otro _____
¿Cuál? _____

3. ¿Cuánto tiempo llevas usando el dispositivo electrónico más usado?

Menos de un año _____
Entre 1 y 3 años _____
Entre 4 y 8 años _____
Más de 8 años _____

4. En dónde tienes mayor disposición de conectarte a internet

En tu hogar _____
En un café internet _____
En casa de familiares o amigos _____
En el colegio _____

Otro _____
¿Cuál? _____

5. ¿Conoces a alguien que pueda ayudarte a comprender el uso de una aplicación o herramienta web que desconozcas?

Sí _____ No _____

6. ¿Sabes qué son las TIC?

Sí _____ No _____

¿Qué es?

Questionnaire Arts plastiques

Cuestionario de experiencias previas con las artes plásticas (dibujo y pintura)

Nombre _____ Edad _____ Fecha _____

Género: masculino __ femenino __ otro __

1. ¿Sabes qué son las artes plásticas y visuales?

Sí _____ No _____

2. Selecciona dentro de las siguientes actividades las que te gustan

- Dibujo
- Pintura
- Ambas
- Ninguna

3. ¿Has tomado alguna vez una clase o curso de dibujo o pintura?

Sí _____ No _____

¿Cuál y en dónde?

4. ¿Con qué frecuencia dibujas en tu tiempo libre?

Nunca _____

A veces _____

Frecuentemente _____

Siempre _____

5. ¿Estás interesado en aprender técnicas básicas de dibujo y pintura con materiales como el lápiz, lápices de colores, carboncillo, temperas y acuarelas?

Sí _____ No _____

6. Selecciona los materiales de la lista que tengas a tu disposición en casa

Lápiz _____

Lápices de colores _____

Pinturas _____

Marcadores _____

Acuarelas _____

Hojas de papel _____

Cartulina _____

Pincel(es) _____

Carboncillo _____

Borrador _____

Tajalápiz _____

Regla _____

Compás _____

Corrector _____

Otros _____

7. En la escuela ¿Alguna vez has hecho actividades que involucren el dibujo o la pintura en otras materias diferentes a artes?

Sí _____ No _____

¿En cuáles materias?

8. ¿Crees que a través del dibujo puedes practicar el vocabulario de una lengua extranjera como el francés?

Sí _____ No _____

¿Porqué? _____

Rubrique de points

POINTS	DESCRIPTION
1	L'élève n'applique pas le critère requis, mais présente des épreuves.
2	L'élève ne répond pas au critère dans toutes les épreuves.
3	Il répond à certains paramètres du critère dans certaines parties de l'épreuve, et suit le thème de l'unité.
4	Il répond à la plupart des paramètres du critère dans la plupart des épreuves, selon le thème de l'unité et en suivant les instructions de l'activité.
5	Il applique le critère dans son intégralité, suit le thème de l'activité, et les épreuves sont données selon les instructions et les informations données dans l'activité proposée.

Critères d'évaluation pour l'épreuve de performance

Épreuve de performance en production orale Niveau débutant Points de 1 à 5			
<i>Prénom de l'élève</i>	<i>Commentaire</i>	<i>Compréhension des mots dans les phrases.</i>	<i>Utilisation de vocabulaire vu ou lié aux thématique de la phase</i>

Critères d'évaluation pour l'épreuve de produit

Épreuve de produit				
<i>Nom et prénom de l'élève</i>	<i>Commentaire</i>	<i>L'apprenant applique la technique de dessin présentée dans le tutoriel vidéo.</i>	<i>On met en évidence le thème vu dans l'activité.</i>	<i>On a présenté le produit dans le temple stipulé.</i>

Critères d'évaluation pour l'épreuve de connaissance

Production orale selon le niveau A1 dans l'épreuve de connaissance Points de 1 à 5			
<i>Nom et prénom de l'élève:</i>			
Habilité de production orale initiale en langue étrangère.	Critères		
	<i>L'apprenant suit le modèle de phrases présenté dans les inputs auditifs et visuels.</i>	<i>Compréhension des mots dans les phrases.</i>	<i>Utilisation de vocabulaire vu ou lié aux thématiques de la phase</i>

Tableau de réception des épreuves dans le portfolio

Portfolio UNITÉ DIDACTIQUE N°1 : ON VA CONNAÎTRE FÉLIX				
<i>Nom et prénom de l'élève</i>	Type d'épreuve	épreuve	Remis	Pas remis
	De produit	Dessin à l'échelle		
	De connaissance	Lecture du dialogue à voix haut		
	De produit	Le gribouillage des visages		
	De connaissance	Dessin avec la nature morte		
	De performance	Audio sur mon plat préféré		

Portfolio UNITÉ DIDACTIQUE N°2 : FÉLIX FAIT DE L'ART !				
<i>Nom et prénom de l'élève</i>	Type d'épreuve	épreuve	Remis	Pas remis
	De connaissance	Le loisir préféré de Félix		
	De connaissance	Mon loisir préféré à l'extérieur		
	De performance	Pointillisme d'un dessin caché		

Portfolio UNITÉ DIDACTIQUE N°3 : LA GALERIE DE FÉLIX ET SES AMIS!				
Nom et prénom de l'élève	Type d'épreuve	épreuve	Remis	Pas remis
	De produit	La bande dessinée		
	De connaissance	Dialogue de la bande dessinée		
	De performance	Présentation d'art		

Rubriques d'autoévaluation et coévaluation

AUTOEVALUACIÓN UNIDAD: ON VA CONNAÎTRE FÉLIX!			
Nom et prénom:			
Resuelve este cuestionario según tu experiencia una vez realizada la primera unidad didáctica. Responde con una (x) en uno de los dos descriptores que consideres pertinente.			
Dimensión	Criterios de autoevaluación	Debo mejorar	Cumplí con el objetivo
ACTIVIDADES AUTÓNOMAS VIRTUALES	Leí y seguí las instrucciones antes de realizar las actividades de la unidad didáctica		
	Realicé las actividades virtuales teniendo en cuenta las situaciones y el vocabulario propuesto en el material de aprendizaje		
	Practicé el vocabulario propuesto de manera autónoma y repetitiva		
	Realicé las actividades virtuales de forma secuencial manteniendo el orden propuesto en la unidad		
ACTIVIDADES AUTÓNOMAS ARTÍSTICAS	Realicé mi dibujo acorde a las instrucciones dadas		
	Involucré mi conocimiento del vocabulario según los temas de cada actividad para realizar las evidencias		
	Entregué la evidencia en la fecha indicada		
PRODUCCIÓN ORAL	Observé los videos y escuché los audios detenidamente para identificar la pronunciación general de las palabras y las frases en francés		
	Grabé mi voz pronunciando las palabras o frases en las actividades que lo requerían y siguiendo los modelos de pronunciación de los audios		
	Escuché mis grabaciones de voz más de una vez y las comparé con la pronunciación correcta de las palabras y las frases		

AUTOEVALUACIÓN UNIDAD: FÉLIX FAIT DE L'ART!			
Nom et prénom:			
Resuelve este cuestionario según tu experiencia una vez realizada la primera unidad didáctica. Responde con una (x) en uno de los dos descriptores que consideres pertinente.			
Dimensión	Criterios de autoevaluación	Debo mejorar	Cumplí con el objetivo
ACTIVIDADES AUTÓNOMAS VIRTUALES	Leí y seguí las instrucciones antes de realizar las actividades de la unidad didáctica		
	Realicé las actividades virtuales teniendo en cuenta las situaciones y el vocabulario propuesto en el material de aprendizaje		
	Practicué el vocabulario propuesto de manera autónoma y repetitiva		
	Realicé las actividades virtuales de forma secuencial manteniendo el orden propuesto en la unidad		
ACTIVIDADES AUTÓNOMAS ARTÍSTICAS	Realicé mi pintura acorde a las instrucciones dadas		
	Apliqué mi conocimiento del vocabulario según los temas de cada actividad para realizar las evidencias		
	Entregué la evidencia durante las fechas indicadas		
PRODUCCIÓN ORAL	Observé los videos y escuché los audios detenidamente para identificar la pronunciación general de la palabras y las frases en francés		
	Grabé mi voz pronunciando las palabras o frases en las actividades que lo requerían y siguiendo los modelos de pronunciación de los audios		
	Escuché mis grabaciones de voz más de una vez y las comparé con la pronunciación correcta de las palabras y las frases		

AUTOEVALUACIÓN UNIDAD : LA GALERIE DE FÉLIX ET SES AMIES!

Nom et prénom:

Resuelve este cuestionario según tu experiencia una vez realizada la primera unidad didáctica. Responde con una (x) en uno de los dos descriptores que consideres pertinente.

Dimensión	Criterios de autoevaluación	Debo mejorar	Cumplí con el objetivo
ACTIVIDADES AUTÓNOMAS VIRTUALES	Leí y seguí las instrucciones antes de realizar las actividades de la unidad didáctica		
	Realicé las actividades virtuales teniendo en cuenta las situaciones y el vocabulario propuesto en el material de aprendizaje		
	Practicé el vocabulario propuesto de manera autónoma y repetitiva		
	Realicé las actividades virtuales de forma secuencial manteniendo el orden propuesto en la unidad		
ACTIVIDADES AUTÓNOMAS ARTÍSTICAS	Realicé mi pintura acorde a las instrucciones dadas		
	Apliqué mi conocimiento del vocabulario presentado según los temas de la unidad en la realización de los dibujos y pinturas		
	Entregué la evidencia durante las fechas indicadas		
PRODUCCIÓN ORAL	Observé los videos y escuché los audios detenidamente para identificar la pronunciación general de las palabras y las frases en francés		
	Grabé mi voz pronunciando las palabras o frases en las actividades que lo requerían y siguiendo los modelos de pronunciación de los audios		
	Escuché mis grabaciones de voz más de una vez y las comparé con la pronunciación correcta de las palabras y las frases		
SOCIALIZACIÓN DE LA GALERÍA VIRTUAL DE ARTE	Utilicé el vocabulario que he aprendido para realizar mi exposición artística en el video o audio solicitado		
	Mi producción oral de las frases en el idioma francés es clara y comprensible		
	Escuché y estuve atenta a la participación de mis compañeros en la socialización de la galería		

Mis amigos artistas				
Nom et prénom de mon/ma camarade:				
Coevaluación de evidencias artísticas: Resuelve este cuestionario teniendo en cuenta tu experiencia una vez realizadas todas las unidades didácticas. Responde con una (x) en uno de los dos descriptores que consideres pertinente.				
Criterio	Se evidencia en			
	muy pocas	algunas	la mayoría	todas
En los dibujos y pinturas de mi compañero se visualiza que siguió la guía de los tutoriales				
Los dibujos y pinturas de mi compañero involucran las técnicas elaboradas a lo largo del curso				
Los dibujos y pinturas de mi compañero tienen relación con los temas trabajados en las unidades didácticas				
OBSERVACIONES O IMPRESIONES SOBRE EL TRABAJO DE TU COMPAÑERO (ten en cuenta las normas de Netiqueta)				

Rubrique de Netiquette pour les élèves

Netiqueta		
Foros	Coevaluación	Encuentros sincrónicos con el profesor
Evita participar de manera anónima. Identifícate con tu nombre o usuario a la hora de participar	Escribe el nombre del compañero al cual le vas a realizar la evaluación; no es necesario que escribas el tuyo.	Ingresa al encuentro sincrónico digitando tu nombre completo para identificar tu usuario en la plataforma
Dedica un tiempo para leer los mensajes de los demás	Ten en cuenta los criterios y responde según las evidencias de tus compañeros trata de ser lo más objetivo posible	Puedes activar tu cámara pero procura pedir permiso a tus padres de familia
Participa en las fechas programadas	No debes escribir todo el texto en mayúscula porque los participantes lo perciben como gritos	Apaga el micrófono cuando tu profesor o algún compañero esté hablando
Se cortés y respetuoso con los demás usuarios, y sus opiniones	Escribe tus observaciones o impresiones sobre las evidencias pero evita juzgar o criticar a tu compañero	Participa en las fechas programadas
No debes escribir todo el texto en mayúscula porque los participantes lo perciben como gritos	Haz la coevaluación una vez hayas revisado todos los dibujos y pinturas de al menos un compañero	Permite a otras personas el uso de la palabra y pide gentilmente el uso de la misma, cuando quieras opinar sobre un comentario hecho por otra persona
Ten en cuenta el tema del foro y procura responder a las preguntas o indicaciones dadas para el foro		Utiliza el chat para comentar o preguntar pero evita escribir malos comentarios u ofender a alguien