

EXPRESSION ORALE Niveau B1-B2 (Version 1)

Activités pour favoriser l'interaction dans la classe

Pour promouvoir l'interaction dans la classe, il doit y avoir un réel besoin de communiquer. On peut bien s'r pratiquer une structure dans le seul but de réviser un point grammatical, par exemple pour réviser le passé composé. Mais cette activité n'est pas communicative, principalement parce qu'il n'a y a pas de réel but de communication dans cette activité, ni négociation de sens entre les participants. Pour qu'une activité soit communicative, il faut qu'il y ait une raison de prendre part à cette activité. Par exemple, les traits d'activités interactives peuvent être: des tâches où il y a des manques d'information, le contrôle de la prise de parole, l'argumentation, la négociation, la comparaison...

Vous favorisez notamment la communication authentique dans vos classes en proposant des activités où des élèves ont des informations que d'autres n'ont pas. Ces activités où il y a des manques d'information peuvent être très diverses.

En voici quelques exemples :

- Jouer une scène : chaque élève a un carton indiquant le rôle qu'il a à jouer. Personne ne connaît le rôle des autres. Faire jouer la scène.
- Reconstituer une histoire : chaque élève a une partie d'une histoire (extraits ou images). Sans la montrer aux autres, ils doivent dire ce qu'ils ont et reconstituer ensemble l'histoire.
- Reconstituer une histoire : un élève pense à une histoire. Les autres élèves doivent la reconstituer en lui posant des questions.
- Reconstituer une histoire : un élève raconte une histoire. Les autres élèves doivent reconstituer l'histoire en remettant des images illustrant l'histoire dans le bon ordre.
- Raconter une histoire : racontez une courte anecdote aux élèves. Cette anecdote peut être vraie ou inventée. Les élèves vous posent ensuite des questions pour déterminer si vous dites la vérité ou si vous mentez. Après le verdict, c'est au tour des élèves de raconter à tour de rôle une anecdote vraie ou fausse.
- Raconter une histoire en commun: chaque élève écrit 5 mots, qu'il ne communique pas aux autres. Les élèves doivent raconter une histoire en commun, en prenant à tour de rôle la parole. Un élève commence l'histoire, en utilisant le premier de sa liste, un autre élève

continue l'histoire en utilisant le premier de sa liste, ainsi de suite. L'histoire finit lorsque le dernier élève utilise le dernier mot de sa liste.

- Répondre à une demande : un élève a des impératifs auxquels l'autre doit répondre. Par exemple, à l'agence de voyage, un élève peut partir 10 jours en vacances, dispose d'un budget de 500 euros, veut être au bord de la mer, rester dans un bungalow et pouvoir faire des sports nautiques. La personne travaillant à l'agence de voyage ne connaît pas ces impératifs à l'avance et doit pendant le jeu de rôle trouver un voyage qui lui conviendra.
- Faire des hypothèses et justifier : chaque élève a des informations que les autres n'ont pas, ils doivent les mettre en commun, élucider et justifier. Par exemple, chaque détective a des informations différentes sur des témoins et les circonstances d'un meurtre. Ils doivent retrouver le meurtrier.
- Donner des instructions : un élève donne des instructions à un ou des autres élèves pour réaliser une tâche. Les autres doivent effectuer la tâche selon les instructions données. Par exemple : se servir d'un objet, dessiner quelque chose...
- Répondre à une demande : un élève a des impératifs auxquels l'autre doit répondre. Par exemple, à l'agence de voyage, un élève peut partir 10 jours en vacances, dispose d'un budget de 500 euros, veut être au bord de la mer, rester dans un bungalow et pouvoir faire des sports nautiques. La personne travaillant à l'agence de voyage ne connaît pas ces impératifs à l'avance et doit pendant le jeu de rôle trouver un voyage qui lui conviendra.
- Poser des questions : un élève pose des questions d'entretien, d'interview, de sondage, à un ou des autres élèves.
- Demander et expliquer le chemin : chaque élève a le plan d'une même ville, avec sur chaque plan, quelques points de repères similaires et des informations différentes. Les élèves se posent des questions pour trouver leur chemin.
- Donner et comparer des informations : chaque élève a un texte différent, par exemple un article de journal, sur le même événement. Chacun doit rapporter le contenu de l'article à ou aux autres élèves. Puis ils comparent les versions et notent les différences.
- Etc...

