

Résultat de la recherche avancée

Jeux pédagogiques français-anglais pour mémoriser le vocabulaire professionnel du vin

Lycée viticole d'Orange, Provence-Alpes-Côte-d'Azur

2260, route du Grès

84100 ORANGE

Tél : 0490514800

Site web : <http://www.eplorange.com/>

Responsable : Chantal BONDER , chantal.bonder@educagri.fr

Rédacteur de la fiche : Chantal BONDER
, chantal.bonder@educagri.fr

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION

Contexte et constat de départ

Ces outils pédagogiques ont été conçus pour apporter une solution à une classe particulièrement démobilisée, en échec scolaire, en opposition avec les enseignements et les enseignants et avec des problématiques de conflit interne entre eux. Par ailleurs, le niveau d'anglais était très inégal d'un élève à l'autre. L'objectif de leur professeur de DELE (euro-anglais en œnologie) : les rendre opérationnels en anglais sur leur stand du salon des vins du lycée.

La naissance du projet

Saisissant l'opportunité d'une enseignante stagiaire en viticulture-œnologie, son mémoire a été axé sur les serious games et les 2 enseignantes (tutrice et stagiaire) se sont

lancées à la création de leurs outils pédagogiques ludiques pour les proposer aussitôt à la classe visée.

La mise en place d'une expérimentation bien cadrée

Un cadre expérimental a été posé pour les nécessités du mémoire : tests de vocabulaire très courts et ciblés avant et après la séance de jeu, questionnaire de satisfaction de l'élève, évaluation classique au bout d'un certain nombre de séances. Les résultats commentés sont rassemblés dans le diaporama joint. Les élèves ont également été filmés sur une séance complète pour analyser leurs attitudes pendant le jeu.

Le partage avec d'autres enseignants et d'autres apprenants

Chaque occasion de tester les jeux sur un autre public a été saisie : par les 2 enseignantes elles-mêmes dans d'autres de leurs classes (en formation adulte par exemple) ou par des collègues enseignants en anglais avec leurs propres élèves. Les jeux ont été ainsi utilisés dans diverses situations, et les retours pris en compte pour les corriger et les enrichir.

A noter que ce partage a créé une émulation et un jeu complémentaire a été réalisé par une troisième enseignante de langue avec la contribution du binôme initial (jeu sur la dégustation)

Composition et déclinaison des jeux

Il s'agit d'une série de 4 jeux : Chacun fonctionne avec une FICHE RESCUE qui contient en français et en anglais le vocabulaire utile du jeu. Chaque élève reçoit en début de séance sa fiche, qu'il utilise tout au long du jeu : pour remplir son défi lorsque c'est son tour de jouer ou pour valider les réponses de ses adversaires. Ce document permet à des élèves de niveau différent de jouer ensemble. L'élève repart en fin de séance avec la fiche dans son classeur. La mémorisation est stimulée par la répétition au cours du jeu par l'élève lui-même et par ses adversaires.

Sur le plan organisationnel, avec un seul exemplaire de chaque

jeu, une classe de 25 élèves peut être divisée en 4 groupes de 5 à 6 élèves par jeu. Sur un cycle de 4 séances, chaque élève s'est entraîné une fois sur chaque jeu.

A noter que la diversification des supports avec des règles du jeu courtes et intuitives facilitent mise en place, autonomie et appropriation des élèves. Les modalités de jeu visent à soutenir le challenge, par du hasard, de la stratégie pour stimuler l'intérêt des élèves et éviter leur lassitude.

Le professeur est en appui pour arbitrer si nécessaire (sur la prononciation par exemple) ou peut saisir l'opportunité de travailler avec un groupe restreint sur un point particulier.

Les 2 tableaux qui suivent présentent les 4 jeux sur le fond puis sur la forme :

TITRE DU JEU	OBJECTIFS	
	NIVEAU DE SYNTAXE	COMPETENCES PROFESSIONNELLES
POLITENESS <i>Politesse</i>	Expressions usuelles	Formules de politesses Accueil des clientèles
OENOWORDS <i>Les mots du vin</i>	Mots et expressions Prononciation	Catégories de vins (liste complète) Composantes du conditionnement Accords mets et vins
CORKSCREW <i>Tire-bouchon</i>	Mots, phrases et expressions Prononciation	Catégories de vins (liste de base) Conduite d'une dégustation pour des clientèles Conseil de service des vins

FRENCH VINEYARD TOUR <i>Tour du vignoble français</i>	Mots, expressions	Régions viticoles françaises Cépages principaux de France Formulation d'une localisation géographique
---	----------------------	--

TITRE DU JEU	SUPPORT DU JEU	MODALITE DU JEU
POLITENESS <i>Politesse</i>	2 dés + 1 Lot de cartes RECTO : expression en français et en anglais ou mot anglais et sa phonétique VERSO : formule de 2 dés qui renvoie à la FICHE RESCUE	Le lancer du dé à tour de rôle renvoie à la carte à gagner si le joueur énonce et prononce correctement en anglais le mot ou l'expression demandés en français
OENOWORDS <i>Les mots du vin</i>	1 dé + PLATEAU DE JEU DE L'OIE 2 lots de cartes (2 niveaux de difficulté) RECTO : expression en français et en anglais ou mot anglais et sa phonétique, tous listés dans la FICHE RESCUE VERSO : code couleur pour identification du niveau de difficulté	Le lancer du dé permet d'avancer sur le plateau et de tirer une carte : une réponse correcte fait encore avancer le pion, une réponse fausse fait reculer ; le niveau de difficulté de la carte détermine le nombre de cases (pour avancer ou reculer selon la réponse donnée)

CORKSCREW <i>Tire-bouchon</i>	2 dés + 1 Lot de cartes RECTO : expression en français et en anglais VERSO : formule de 2 dés qui renvoie à la FICHE RESCUE	Le lancer du dé à tour de rôle renvoie à une carte à faire perdre à un adversaire si tous les autres joueurs énoncent correctement 3 fois consécutivement en anglais la formule demandée en français par le détenteur de la carte
FRENCH VINEYARD TOUR <i>Tour du vignoble français</i>	PLATEAU DE JEU : carte des vignobles de France 1 lot de cartes de jeu RECTO : nom d'une région viticole VERSO : code couleur régions viticoles 1 lot de cartes de jeu RECTO : nom d'un cépage VERSO : liste des régions viticoles cultivant ce cépage BOUTEILLES et PANIERS miniatures en carton	A son tour l'élève tire au sort un vignoble, doit le placer sur la carte, dire sa localisation en anglais et proposer un ou plusieurs cépages typiques/originaires de cette région. A chaque bonne réponse il reçoit une bouteille dans son panier

Le soutien du CRIPT

Afin de pérenniser ce projet au-delà de l'année de stage de titularisation et de partager l'outil au-delà du lycée viticole d'Orange, le CRIPT PACA a proposé de soutenir l'action. Des heures rémunérées sont mises à profit pour poursuivre l'expérimentation et rédiger un livret d'accompagnement de ces 4 jeux permettant à d'autres enseignants de faire le lien avec les référentiels et d'être accompagnés sur les différentes modalités d'utilisation possibles de chaque jeu. Un prototype de coffret regroupant les 4 jeux avec ce livret d'accompagnement pédagogique est en

cours de réalisation.

Les perspectives d'évolution

Une réflexion est en cours pour étudier l'opportunité de réaliser une numérisation de tout ou partie de ces jeux. De nouveaux jeux sont en projet ou en cours de réalisation sur d'autres thématiques, notamment techniques, en viticulture et en œnologie (en français pour commencer) par ces 2 mêmes professeurs.

FICHIERS A TELECHARGER

Descriptif : *Mémoire Master 2 ENSFEA Des jeux pédagogiques pour favoriser la motivation et l'apprentissage en anglais professionnel*

[Memoire_M2_RODRIGUEZLOVELLE.BEGOÑA.pdf](#)

Descriptif : *PHOTOS des supports et des situations de travail avec différents publics*

[PHOTOS-JEUX-PEDAGOGIQUES.pdf](#)

VIDEOS

Mots-clés : Autonomie, Motivation, engagement, Pédagogie de groupe, de pairs, Pédagogie par le jeu. Jeux sérieux, Professionnalisation, dynamique d'équipe

Voie de formation : Voies mixtes

Niveau de formation : IV (Bac pro, Bac général), III (BTS), II (License)

Initiative du dispositif : Locale

Structure d'appui : Etablissement National d'Appui

Etablissement National d'Appui : AgroSup Dijon

Action du Dispositif National d'appui : Pollen

Référent : Agnès DECHY , agnes.dechy@educagri.fr

Etat de l'action : En cours
Nature de l'action : Innovation

COMMENTAIRES

Aucune entrée trouvée

Ajouter un commentaire

Vos commentaires

Vos commentaires

Nom

Si vous êtes un humain, ne remplissez pas ce champ.

Soumettre le commentaire

Δ