

Plan de cours

1^{er} module pédagogique (une heure de cours – 45 minutes)



Matériel pédagogique requis : ordinateur (connecté à Internet), rétroprojecteur

Groupe cible : élèves de 10 à 12 ans

Auteurs : Brigita Kacjan, Jožica Škofič, Saša Jazbec

A) Pays et langues

L'enseignant présente la page <http://lingvo.info/fr/lingvopedia/> qui comporte une carte de l'Europe.

1. Les élèves cherchent leur pays et le montre sur la carte.

2. Les élèves montrent sur la carte les pays limitrophes et disent leurs noms ainsi que le nom de leurs langues.

3. Les élèves choisissent trois pays, disent leurs noms, les montrent et disent le nom des langues parlées dans ces pays. Ils disent aussi pourquoi ils ont choisi ces pays.

L'enseignant charge cette page : <http://lingvo.info/fr/lingvopedia/>.

1. L'enseignant confirme que la réponse est correcte en déplaçant le curseur vers le bon pays.

2. L'enseignant confirme que la réponse est correcte en déplaçant le curseur vers le pays concerné. En cliquant sur le point, la bonne réponse s'affiche, c'est-à-dire la langue officielle de ce pays.

3. L'enseignant confirme que la réponse est correcte en déplaçant le curseur et en cliquant sur le point qui affiche le nom de la langue officielle.

B) Langues officielles et minoritaires

4. L'enseignant et les élèves choisissent l'une des langues précédemment mentionnées, si possible celle qui leur semble la plus intéressante.

5. L'enseignant et les élèves regardent la carte du monde (sans la ligne du haut qui comporte les solutions). L'enseignant pose les questions suivantes :

- Que montre la carte ?
- À quels endroits se trouve la langue choisie ?
- Pourquoi est-elle coloriée en plusieurs couleurs différentes ? Que représentent les couleurs ?

4. En cliquant sur le point du pays choisi puis sur le bouton « En savoir plus », l'enseignant et les élèves peuvent lire une description plus détaillée de la langue.

5. L'enseignant ne montre pas le texte de la ligne qui est au-dessus de la carte !

Réponses possibles :

- La carte du monde avec des pays indiqués en couleur.
- Les élèves nomment les continents ou les pays indiqués.
- Bleu : la langue est officielle, rouge : elle est minoritaire, vert : elle est parlée par un petit groupe (le plus souvent des immigrants).



Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que les opinions de ses auteurs et la Commission ne peut être tenue responsable pour aucun des usages qui pourraient être faits des informations contenues dans cette publication.

Plan de cours

1^{er} module pédagogique (une heure de cours – 45 minutes)



L'enseignant et les élèves constatent ensemble que le bleu représente les pays où la langue est officielle, le rouge là où elle est minoritaire et le vert les endroits où elle est parlée par un petit nombre de personnes (langue de diaspora*).

6. Les élèves choisissent deux autres langues intéressantes et répondent à la question :

- a) Où cette langue est-elle officielle, minoritaire ou la langue d'immigrés ?

* Dans ce groupe, on n'utilise pas encore le terme « langue de diaspora » et on dit simplement que dans les endroits en question (indiqués en vert) la langue concernée est utilisée par des petits groupes de gens qui la parlent comme langue maternelle, c'est-à-dire des immigrés.

6. Les élèves nomment les pays/continents, selon la langue choisie.

C) Le langage des animaux

7. L'enseignant demande aux élèves si les animaux aussi « parlent » différentes langues.

8. L'enseignant montre les animaux : chat, chien et coq.

9. L'enseignant demande aux élèves comment le cri des animaux est représenté dans leur langue. Les élèves disent quel cri les animaux font, à leur avis, dans leur langue.

10. On montre alors les onomatopées écrites. L'enseignant et les élèves écoutent les enregistrements ensemble et les écrivent sur le tableau.

11. L'enseignant demande si ces animaux ont le même cri dans d'autres langues. Si oui, il demande quel est ce cri.

12. Ils regardent ensemble trois exemples de cris d'animaux dans des langues que les élèves apprennent ou connaissent bien ou qui les intéressent, ils écoutent les enregistrements et essaient de les répéter.

13. L'enseignant écrit les exemples

7. L'enseignant descend dans la page (presque jusqu'en bas) jusqu'à la section « Mots thématiques ».

8. L'enseignant montre d'abord seulement les dessins d'animaux.

9. Les élèves disent les mots, l'enseignant les écrit au tableau.

10. L'enseignant montre le mot dans la langue choisie et fait écouter l'enregistrement sonore.

11. L'enseignant note les réponses au tableau.

12. L'enseignant revient à la page avec la carte des pays d'Europe. En cliquant sur le point de trois autres pays, il ouvre les pages des langues choisies. Il cherche la partie sur les animaux et fait écouter les enregistrements.

13. Les élèves recopient ces exemples au tableau



Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que les opinions de ses auteurs et la Commission ne peut être tenue responsable pour aucun des usages qui pourraient être faits des informations contenues dans cette publication.

Plan de cours

1^{er} module pédagogique (une heure de cours – 45 minutes)



d'onomatopées au tableau, les élèves dans leurs cahiers.

et dans leurs cahiers. L'enseignant clique sur le bouton pour revenir à la page d'accueil de Lingvopedia (la carte de l'Europe) et clique sur le point du pays choisi puis sur « En savoir plus ».

D) Jeu

14. Les élèves, par groupes de deux, jouent à deviner où les animaux ont les cris écrits au tableau ou dans leur cahier. Par exemple, le premier demande où les chiens font *ão-ão*, le deuxième répond : au Portugal, etc.

14. Les élèves jouent deux par deux à l'aide des mots écrits dans leurs cahiers et au tableau.

E) Aperçu du site

15. Enfin, tout le monde explore les quatre parties du site (Lingvopedia, Babylone, Lingvopolis et GeoLingvo) accessibles depuis la page d'accueil de Lingvo.info, et ils peuvent discuter du contenu ou simplement lire les pages pour s'informer.

L'enseignant revient à la page d'accueil (<http://lingvo.info/fr>) et ouvre les quatre parties.

Lingvopedia contient des informations intéressantes sur les langues, Babylone comporte des articles présentés de manière simple et intéressante sur divers phénomènes linguistiques, dans Lingvopolis on trouve des liens vers des sites intéressants à propos de nombreuses langues, et GeoLingvo est un jeu interactif sur les langues.



Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que les opinions de ses auteurs et la Commission ne peut être tenue responsable pour aucun des usages qui pourraient être faits des informations contenues dans cette publication.