





## FINALITES

Langue: Néerlandais - Réactivation de la seconde langue enseignée au niveau de l'enseignement fondamental - UF2

### Finalités générales des cours de langues vivantes

Dans le respect de l'article 7 du décret du 16 avril 1991 organisant l'Enseignement de promotion sociale, les cours de langues vivantes doivent notamment:

- contribuer à l'enrichissement de la personnalité de l'individu, au développement de son intelligence et de son sens social;
- initier à d'autres modes de pensée et à d'autres types de culture;
- permettre l'acquisition d'un outil de communication et d'un outil d'information culturelle;
- être un outil de formation, de reconversion, de perfectionnement ou de spécialisation professionnelle.

### Finalités particulières de l'unité de formation

L'unité de formation doit amener l'étudiant à:

- la compréhension, la connaissance et l'utilisation active d'une langue de communication orale et écrite nuancée, dans le cadre de situations diversifiées de la vie courante, culturelle et sociale, en relation avec les notions, les fonctions et les champs thématiques abordés;
- une sensibilisation aux différents niveaux de langue, en fonction des situations et des interlocuteurs;
- une familiarisation à la méthodologie de l'enseignement de la seconde langue au niveau de l'enseignement fondamental.

## **CAPACITES PREALABLES REQUISES**

Langue: Néerlandais - Réactivation de la seconde langue enseignée au niveau de l'enseignement fondamental - UF2

### **Capacités**

Maîtriser les capacités terminales de l'UF4 du niveau moyen de la langue cible, à savoir:

la compréhension, la connaissance et l'utilisation active d'une langue de communication orale et écrite, dans le cadre de situations diversifiées de la vie courante, en relation avec les notions, les fonctions et les champs thématiques abordés.

### **Titres pouvant en tenir lieu**

- Attestation de réussite de l'UF4 du niveau moyen de la langue cible;
- Attestation de réussite de l'étude de la langue cible à un niveau correspondant à celui de l'UF4 de la langue cible;

**RECOMMANDATIONS PARTICULIERES POUR LA CONSTITUTION DE  
GROUPES ET LE REGROUPEMENT**

Langue: Néerlandais - Réactivation de la seconde langue enseignée au niveau de l'enseignement fondamental - UF2

Les groupes seront constitués en tenant compte de l'infrastructure, des finalités générales des cours de langues vivantes et des finalités particulières de l'unité de formation.

## PROGRAMME

Langue: Néerlandais - Réactivation de la seconde langue enseignée au niveau de l'enseignement fondamental - UF2

Par la perception de divers éléments du langage (vocabulaire, phonologie, grammaire, orthographe et ponctuation, éléments para-linguistiques), les étudiants seront capables de:

- \* comprendre les messages oraux;
- \* comprendre des messages écrits;
- \* s'exprimer oralement;
- \* s'exprimer par écrit.

Objectifs spécifiques:

### a. Compréhension à l'audition

L'étudiant doit être capable de:

- comprendre les informations, idées et opinions explicites et implicites de toute communication orale dans une langue standard;
- suivre, pour l'essentiel, une conversation entre autochtones dans des contextes réels (bruits de fond, accents, changement de rythme ou de débit, interruption mutuelle des interlocuteurs, etc.).

### b. Compréhension à la lecture

L'étudiant doit être capable de:

- comprendre les informations, idées et opinions explicites et implicites de toute communication écrite dans une langue standard, en recourant éventuellement au dictionnaire;
- lire un ouvrage non spécialisé, écrit dans une langue standard.

### c. Expression orale

L'étudiant doit être capable de:

- s'exprimer de manière spontanée, nuancée et cohérente;
- faire un bref exposé structuré non spécialisé.

### d. Expression écrite

L'étudiant doit être capable de:

- rédiger un texte de manière structurée et cohérente (compte-rendus, rapports, etc.) en se servant éventuellement d'ouvrages de référence (dictionnaires, grammaire, etc.);
- développer une argumentation (commentaires, critiques).

# Considérations méthodologiques

## A. Généralités: *On ose vivre une autre langue*

Pour reprendre une comparaison bien connue, on pourrait symboliser l'enseignement des langues par l'image du sculpteur qui tend à reproduire un modèle dans un matériau donné:

- le modèle est le matériel de base, c'est-à-dire la langue
- l'apprenant et l'animateur remplissent deux rôles: ils sont tour à tour le sculpteur et la statue qui est en train de se former.

De même que la statue réalisée n'est jamais une copie parfaite du modèle, **la langue que l'apprenant découvre est une construction personnelle établie à partir du modèle donné.**

L'apprentissage d'une langue est un engagement personnel, l'individu puise dans ses ressources, il part de lui-même pour aller vers les autres.

**Toutes les facultés participent à son apprentissage: l'ouïe, le geste, la voix, le sens du rythme, etc.**

La méthode d'apprentissage fait appel à toutes les ressources de l'apprenant en lui laissant le choix d'implication personnelle en fonction de son caractère, de sa culture, de ses habitudes, de ses interdits, etc. Ceci entraîne la mise en oeuvre de moyens variés: exercices d'audition, de concentration visuelle ou auditive, de rythme, de mime, de lecture, de prise de parole, de bruitage, de dessin, de couleur, de musique, etc.

Cet enseignement vise au respect de l'apprenant, il lui donne les outils qui lui permettront de communiquer dans n'importe quelle situation de la vie courante.

Dans cette approche, **l'originalité de la méthode consiste à mettre l'accent sur le travail en groupe et en sous-groupes.** La classe devient un milieu privilégié plein de connivences, où on vit des choses ensemble.

Le but n'est pas d'apprendre plus vite et mieux que les autres, mais de communiquer dans toutes les circonstances de la vie. Cette philosophie admet la notion d'erreur et rejette toute pénalisation.

## B. L'acte de restructuration: *La progression se fait en spirale*

**Une langue est toujours perçue dans sa totalité** (l'oreille perçoit par séquences et non par son) **et dans sa complexité** (on rejette toute méthodologie linéaire allant du simple au complexe). C'est la structuration qui simplifie.

@ La première phase est une **phase de perception**. L'animateur doit éveiller l'apprenant à ce qu'il veut lui apprendre. Ici prennent place, entre autres:

- un important **travail d'audition** (exercices de rythme, rep'rages de phrases musicales, relaxation en vue de concentration),
- un important **travail de concentration visuelle**.

Ces exercices visent à favoriser le décodage de l'image, du texte et à améliorer l'audition.

On affine l'oreille afin d'élargir le crible phonologique, obstacle majeur à la prononciation. La sensibilisation choisie se trouvera obligatoirement en accord avec ce que l'on veut faire percevoir à l'apprenant.

Ensuite, on place l'apprenant face au message: problème de compréhension.

**La clef de la compréhension est un système d'approximation, très large au début et qui s'affine ensuite.**

Pour réaliser cette démarche, l'apprenant dispose de:

**- l'image à décoder.**

Le mime remplace le système d'explication par questions-réponses. L'apprenant joue la situation et la vit

**- le son.**

\* la recherche du rythme est l'élément discontinu de la langue (frapper des mains, des pieds au rythme des phrases).

\* la recherche de la mélodie est un continuum. C'est l'aspect lié de la langue (les apprenants dansent sur les phrases)

\* la recherche de l'intonation est liée à la langue mais il s'y ajoute la volonté personnelle du locuteur. Elle a une valeur sémantique.

**- les réactions du groupe.**

Il est évident qu'il n'y a plus de répétition systématique de la phrase. L'apprenant personnalise la phrase qu'il mime, dont il frappe le rythme, la situation qu'il répète en la jouant.

La classe n'est plus un espace qu'on ne peut transformer. On abandonne les tables et parfois même les chaises. Le local devient la scène d'une pièce de théâtre qu'on joue ensemble.

Le double problème de la perception et de la compréhension du message par l'apprenant étant envisagé, on aborde ensuite **la structuration**.

Celle-ci implique la **réurrence des formes linguistiques et une variété dans le choix des thèmes, des locuteurs, des vecteurs de communication, des objets de communication, des réalisations linguistiques d'un même objet, des supports** (situations audio-visuelles, bruitages accompagnés de choix multiples, textes d'audition, de lecture qui reprennent les contenus des situations, documents authentiques pédagogiques, etc).

Les différentes propositions correspondent toujours au vécu des apprenants, tant par la forme que par la thématique.

C'est par ce **bain linguistique constant**, par la réurrence des réalisations linguistiques sous diverses formes que l'apprenant affine sa compréhension et structure la nouvelle langue. Il est prêt à réinvestir, à transposer ce qu'il a intériorisé.

@ **La phase d'extériorisation**: appel à la richesse de l'hétérogénéité. Désireux de personnaliser leur apprentissage, les apprenants ont envie d'exprimer leurs expériences, leurs différences face aux propositions de la méthode: de l'apprentissage dirigé, on passe aux **tentatives d'expression authentique**.

Cette extériorisation comprend:

- la parole qui vient du modèle de l'audition,
- l'écriture qui vient du modèle de la lecture.

Les **moyens utilisés sont variés**: les films muets, les canevas de jeux de rôles qui permettent aux apprenants de réutiliser les éléments des situations audio-visuelles en les transposant et en les transformant, les jeux pédagogiques qui placent les apprenants dans des situations de vraie inconnue, les exercices décalés par rapport à l'apprentissage oral, amenés par de nombreux exercices de lecture, affinés et rendus plus complexes à mesure que le vocabulaire et les structures s'enrichissent.

**Pour permettre à l'apprenant de s'exprimer, il faut l'aider à dépasser ses propres interdits, ainsi que les tabous posés par sa culture ou son milieu idéologique.**

Ceci explique l'aspect ludique de l'apprentissage. On joue, on est quelqu'un d'autre, donc on peut dire !

### **C. Evaluation, progrès, progression.**

**Pour qu'un apprenant puisse progresser, il doit d'abord recevoir et intérioriser beaucoup.** C'est la partie globale de l'apprentissage qui comprend l'audition, la répétition (et ses composantes: rythme, mélodie, intonation), la lecture (et les exercices de graphie), les narrations à partir de bruitages, etc. Cette phase est importante en qualité, quantité et variété.

**Pour extérioriser un peu, l'apprenant doit avoir intériorisé beaucoup.** L'intériorisation permet alors la structuration.

C'est un travail individuel qui diffère chez chacun en fonction de son vécu, de ses goûts, de ses intérêts, de son rythme d'apprentissage. Cette structuration passe par l'analyse comparative (consciente ou inconsciente) des faits linguistiques. Elle se fait progressivement et par facettes. Dès lors, on comprend bien que cette méthode rejette toute forme de compétitivité ou de performance. Le but n'est pas d'apprendre plus vite et mieux que les autres mais d'apprendre à communiquer dans toutes les circonstances de notre vie, circonstances qui dépendent bien sûr de nos intérêts.

L'apprenant est constamment en recherche et les exercices proposés le poussent dans cette direction (l'évidence n'est pas pédagogique!).

Cette philosophie admet la notion d'erreur, mais rejette celle de pénalisation.

Qu'est-ce que l'erreur ? L'erreur suppose un choix. Si l'apprenant se trompe, c'est qu'il y a eu choix sans possession des outils nécessaires. Le formateur a poussé l'apprenant trop en avant, alors qu'il n'avait pas encore les moyens suffisants.

Au début de l'apprentissage, il faut bien sûr éviter d'offrir à l'apprenant des choix qu'il n'est pas capable de résoudre. Mais il ne faut pas se leurrer! **Quand l'apprenant aura déjà un bagage important, il sera amené à créer et donc à se tromper** (c'est le cas des faux-débutants ou des apprenants avancés ou qui ont mal appris la langue). Il avance par approximation. **Dans ce cas, il faut l'amener à l'auto-correction en lui fournissant le modèle.**

L'apprentissage se fait par un retour constant à la langue modèle. Il **faut éviter de corriger systématiquement le résultat**. C'est frustrant et démotivant pour l'apprenant, alors que se corriger soi-même en comparant sa production au modèle est valorisant.

Dès lors se pose une question: comment mesurer la progression d'un apprenant? Uniquement par les seuls objectifs grammaticaux à atteindre? Non!

Il importe de toujours partir de l'individu, du vécu de l'apprenant, du groupe. Dès lors, l'apprentissage nécessite la participation active de l'apprenant avec toute sa personnalité. Quand l'apprenant ne peut pas participer, il est bloqué et ne progresse plus.

### **D. La classe hétérogène.**

L'enseignant combat les différentes formes d'inhibition en insistant sur l'aspect ludique des activités qui seront choisies avec pertinence et présentées dans un souci de compréhension mutuelle. Mais, le paradoxe de ces inconvénients, c'est qu'examinés sous un autre angle, ils peuvent devenir des accélérateurs dans l'apprentissage de la langue.

La variété socio-culturelle suscite également la curiosité des apprenants et provoque des échanges spontanés.

**Cet intérêt de "l'autre" est bénéfique sur le plan de la communication.**

Les apprenants sont également fortement impliqués dans le groupe. Ils ont envie de connaître les façons de penser et de vivre des autres et au fur et à mesure que les moyens d'expression s'élargissent, ils communiquent davantage pour raconter leurs expériences.

Certains documents peuvent être utilisés et réinvestis sous diverses formes en fonction du niveau du groupe et de ses besoins.

Il est intéressant de travailler différentes facettes de l'apprentissage en fonction des faiblesses de chacun. Il peut parfois être utile de scinder un groupe, quelques heures par semaine, par exemple, afin de pouvoir travailler un aspect de la langue non dominé par certains et ainsi leur permettre de se remettre à flots et de participer aux travaux du groupe.

Ainsi, au-delà des objectifs pédagogiques, le **professeur/animateur** veille à ce que les exercices soient propices à la formation du groupe et favorables au développement d'une atmosphère de détente libératrice de créativité. D'ailleurs, dès le commencement d'une unité de formation (d'un module), le professeur choisit des activités de communication dont une au moins des caractéristiques vise à la formation d'un groupe soudé. Il s'efforcera de sauvegarder cette formation soudée tout au long de l'apprentissage.

## Liste des thèmes de communication suggérés

- I. Identification personnelle
- II. Environnement : A) Ecole  
B) La rue  
C) Le logement
- III. Services divers
- IV. Jeux et loisirs
- V. Achats et prix
- VI. Nourriture - Boissons
- VII. Vêtements
- VIII. Vie familiale
- IX. Moyens de transport
- X. Temps - Saisons - Nature

Cette liste ne décrit pas de manière explicite les objectifs didactiques. En outre, la succession des thèmes est totalement arbitraire et ne reflète donc aucune hiérarchie ou classification significative, par exemple pour la disposition séquentielle du matériel didactique. Il importe toutefois de déterminer en termes de comportements langagiers oral et écrit ce dont l'étudiant doit être capable en rapport avec chacun de ces thèmes. Il est entendu que les thèmes abordés le seront de manière récurrente en relation avec le niveau linguistique visé au travers des objectifs spécifiques des unités de formation successives.

# I. IDENTIFICATION PERSONNELLE

## EXEMPLES DE SITUATIONS

- La rentrée scolaire.
- L'arrivée d'un nouvel élève, d'un nouveau professeur.
- La page de présentation d'un cahier, d'un classeur...
- L'anniversaire.
- La composition de la famille.
- Les formulaires à compléter.
- Au téléphone.
- La rencontre avec un étranger.
- ...

## EXEMPLES D'ACTIVITES

- Se présenter (nom, prénom, adresse, âge, nationalité... langue maternelle):
  - le professeur se présente;
  - l'élève se présente;
  - les élèves présentent leur classe à leur professeur et/ou à un nouvel arrivant.
- Faire deviner l'identité de quelqu'un.
- Faire parler des animaux, des objets, des personnages, des marionnettes.
- Se mettre dans la peau d'un personnage connu ou imaginaire, d'un étranger.
- Se présenter au téléphone.
- Elaborer sa carte d'identité.
- ...

# II. ENVIRONNEMENT

## A. ECOLE

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- La vie quotidienne à l'école.
- La distribution d'objets classiques.
- Les leçons, devoirs, charges.
- L'horaire.
- La sonnerie.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Dire que l'on n'a pas compris, faire répéter, demander de l'aide.
- Situer et décrire sa classe, son école.
- Citer le matériel utilisé lors d'une activité, dire à qui il appartient.
- Chercher ou porter un objet dans un endroit déterminé.
- Jouer au professeur, au directeur, à l'inspecteur, au concierge.
- Donner et exécuter des consignes.
- Demander l'autorisation de...
- Réaliser une fête (défilé, fancy-fair, Saint-Nicolas, fête des mères...).
- Réaliser un projet: décorer la classe, un mur, ...
- ...

## B. LA RUE

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- Les promenades, les visites.
- Les accidents.
- Les festivités.
- Le code de la route.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Donner ou reconnaître la signification de différents pictogrammes (signaux routiers...).
- Signaler des infractions au code de la route.
- Demander ou indiquer le chemin.
- Décrire son itinéraire de la maison à l'école.
- Jouer des situations vues ou imaginées dans la rue: défilés, cortèges, braderies, vols, accidents.
- Jouer à l'agent de police.
- ...

## C. LE LOGEMENT

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- L'aménagement d'une pièce, l'achat de meubles.
- Les travaux.
- Le déménagement.
- Les situations critiques : panne, inondation, incendie, cambriolage, accident domestique...
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Dessiner une maison de rêve et en parler.
- Jouer à placer les meubles.
- Lire, comprendre et comparer les annonces immobilières.
- Décrire son jardin, sa chambre, sa maison, la maison de son pays d'origine...
- Donner des indications à un déménageur.
- Jouer à l'architecte.
- ...

## III. SERVICES DIVERS

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- La maison communale.
- La poste, l'hôpital, la station-service, le garage.
- Le bureau de police.
- La caserne des pompiers.
- La mutuelle.
- Le bureau des objets trouvés.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Nommer et situer les services, les contacter.
- Donner ou s'informer des heures d'ouverture, de fermeture...
- Jouer au facteur, à l'agent 15...
- Demander et compléter des documents.
- Récupérer un objet perdu.
- ...

## IV. JEUX ET LOISIRS

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- Les activités sportives : la piscine, le match de football, de tennis, les compétitions, les jeux...
- La projection d'un film.
- La TV scolaire, la radio, les disques, la vidéo, les cassettes.
- La bibliothèque.
- Le cirque, le zoo, le théâtre, le musée, les marionnettes.
- Les fêtes - les hobbies.
- Les voyages, les excursions, les vacances.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Parler de ses exploits personnels.
- Comprendre les résultats sportifs à l'audition, à la lecture.
- Jouer au reportet, à l'entraîneur.
- Expliquer les règles élémentaires d'un jeu, d'un sport.
- Compléter des mots croisés.
- Lire et comprendre un programme TV.
- Jouer la scène d'un film.
- Projets de location de logements lors d'un voyage, d'une excursion.
- Monter un petit spectacle (chants, danses, poèmes, sketches...).
- Relater le déroulement d'une activité de loisir.
- Situer et caractériser un pays, une région (cartes-vues, diapositives, photos, souvenirs, plaques minéralogiques).
- ...

## V. ACHATS - PRIX

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- Les prospectus publicitaires.
- Au magasin, au marché, au restaurant, à la caisse.
- Le restaurant scolaire.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Acheter des produits, des tickets.
- Jouer au petit magasin : Jeu « Dans mon panier, ... ».
- Lire les publicités et les comparer.
- Comparer les prix, les tailles, le poids, la quantité, le conditionnement, la qualité, ...
- Faire l'addition.
- Payer dans la monnaie du pays et rendre la monnaie.
- Demander un emballage adéquat.
- Réclamer, échanger.
- ...

## VI. NOURRITURE - BOISSONS

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- Au magasin, au marché.
- Au restaurant, au snack-bar, au café...
- A la cantine scolaire.
- A la récréation.
- Pendant le repas familial.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Dresser, débarrasser la table.
- Faire la vaisselle et la ranger.
- Préparer un plat.
- Composer un menu, commander.
- Exprimer ses préférences et s'informer des goûts de autres.
- Classer les aliments d'après un point de vue donné (sucrés, salés, liquides, solides, ... pris au petit déjeuner, au déjeuner ...).
- ...

## VII. VETEMENTS

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- Au vestiaire, au magasin, à la maison.
- Les vêtements perdus, volés, abîmés, trouvés...
- Les déguisements.
- La mode, les défilés.
- Les uniformes et vêtements professionnels, les équipements.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Consulter des catalogues, comparer les modèles et prix.
- Choisir ou acheter des vêtements en fonction de critères donnés (saison, âge, activité ...), les comparer, les classer.
- Décrire des vêtements (matières, tailles, couleurs).
- Préparer une valise.
- Habiller un mannequin, une poupée, une figurine.
- Répondre à des consignes vestimentaires.
- ...

## VIII. VIE FAMILIALE

### EXEMPLES DE SITUATIONS

#### 1. La composition de la famille.

#### 2. Les métiers.

#### 3. Les différentes étapes de la journée.

#### 4. Les animaux domestiques.

#### 5. La santé - l'hygiène.

#### 6. Les relations sociales.

### EXEMPLES D'ACTIVITES

- Faire un arbre généalogique.
- Indiquer les liens de parenté, le métier.
- Présenter et commenter une photo de famille.
- Repérer un personnage suivant des indices (âge, lien de parenté, traits physiques, ...).
- ...
- Choisir un métier.
- Faire deviner un métier : gestes, mimes, vêtements, outils, bruitage, ...
- Interviewer un parent sur son métier.
- Visiter une boulangerie, une ferme, une friterie.
- ...
- Etablir l'emploi du temps de la journée : se lever, se laver, déjeuner, ...
- Mimer les différentes actions citées.
- Apprendre à respecter un horaire (savoir lire l'heure).
- Assumer des petites charges domestiques : soins des plantes, des animaux, nettoyage, rangement, ...
- ...
- Observer un animal apporté en classe.
- Parler des habitudes de vie de l'animal : nourriture, cage, soins, jeux, ...
- Faire parler un animal.
- Faire deviner de quel animal il s'agit, par des gestes, des mimes, des cris, des questions, ...
- Jouer et faire parler l'animal que je voudrais être.
- Apprendre à connaître les animaux de la ferme.
- Participer activement aux actions de la S.P.A., du W.W.F., ...
- ...
- Prendre soin des dents, des cheveux, ...
- Jouer au docteur, à l'infirmière, ...
- Analyser des emballages d'aliments quant à leurs ingrédients.
- Etablir des menus pour une alimentation saine.
- Jouer à prévenir le 100, la police, le médecin, ...
- Raconter la chute, la maladie, l'hospitalisation d'un enfant.
- ...
- Raconter des événements familiaux (naissances, anniversaires, décès, ...).
- Organiser des petites fêtes : invitations, menus.
- Exprimer des vœux par écrit : Nouvel An, l'Aques, anniversaires, ...
- Répondre, inviter par téléphone.
- Aider maman, papa à ...
- Jouer des disputes avec ma sœur, mon frère, ...
- Résoudre des situations de conflit !
- ...

## IX. MOYENS DE TRANSPORT

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- La gare, l'arrêt d'autobus, le port, le métro, l'aéroport ...
- Le déplacement en train, en bus, à vélo ... (conditions et aléas).
- Les voyages.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITÉS

- Organiser un voyage, une visite, une excursion.
- Consulter les horaires, les cartes, les plans, les prospectus.
- Situer la destination, établir l'itinéraire.
- Envoyer une lettre, un paquet, en suivre le chemin.
- Demander un taxi par téléphone.
- Interviewer un chauffeur d'autobus.
- Imaginer un moyen de transport futuriste.
- Exprimer des sentiments lors d'un voyage en avion, en bateau, lors d'une rencontre avec un étranger.
- Imaginer des situations critiques auxquelles il faut trouver des solutions.
- Demander et donner des renseignements:
  - au guichet;
  - au bureau de renseignements;
  - à l'agence;
  - à l'office du tourisme;
  - entre voyageurs.
- ...

## X. TEMPS - SAISONS - NATURE

### EXEMPLES DE SITUATIONS

- Le temps qu'il fait et ses conséquences pour l'enfant.
- Les jours, les mois, les saisons.
- Les plantes, les fleurs, les légumes, les arbres, les animaux.
- Les paysages.
- ...

### EXEMPLES D'ACTIVITÉS

- Comprendre un bulletin du temps simplifié à l'audition et à la lecture.
- Elaborer un calendrier météorologique et exprimer des comparaisons.
- Personnaliser et faire agir les éléments de la nature (soleil, lune, vent, nuages, tonnerre, ...).
- Classer les jours de la semaine, les mois, les saisons ...
- Associer des événements marquants aux dates, aux jours, aux mois, aux périodes, aux saisons, ...
- Observer et comparer la nature en rapport avec les saisons.
- Apprécier un site.
- Imaginer un paysage de rêve ou de cauchemar.
- ...

## Exemples d'activités

- Interview (O): interroger quelqu'un à son sujet ou au sujet d'un tiers. Comprendre ses questions et y répondre
- Toekomstspannen (O): mime des projets personnels d'avenir; un apprenant mime, l'autre verbalise et on inverse les rôles
- Portret (A, O): description physique d'un condisciple dont les autres devinent l'identité
- Stamboom (O): à partir d'un dessin simplifié de son arbre généalogique, parler de sa famille
- Identiteitskaart (E): compléter une fiche d'identité
- Mr. X (A, O): sur base d'un support auditif ou visuel (BD), se mettre dans la peau d'un personnage et le jouer
- Coktail (E-L-O): activité collective, les apprenants établissent la liste des invités, les contactent (téléphone ou invitation écrite), font leurs achats, accueillent leurs hôtes et engagent la conversation
- Boodschappenlijst (E-O): rédaction d'un message au conjoint en congé pour lui demander de faire certaines choses dont les emplettes
- Van wie is dat? (O): un sac contient divers objets appartenant aux apprenants et on en retrouve le propriétaire
- De weg wijzen (A-O): un apprenant a les yeux bandés et un autre lui indique le trajet à parcourir en évitant les obstacles préalablement disposés dans le local
- Hoe laat is het? (A-O): lire l'heure indiquée par les mouvements de bras.
- Pictogrammenspel (L-O): jeu d'association de pictogrammes avec texte correspondant et commentaires
  
- Briefwisseling (O.L): écrire une petite lettre à un correspondant qui la lit et y répond
- Fotoalbum: (O): commenter quelques photos d'un album de famille ou reconnaître quelqu'un sur une ancienne photo, la décrire et raconter une anecdote de l'époque
- Prentbriefkaart (E): rédaction d'une carte postale de vacances
- Telefoongesprek (O-A): conversation téléphonique
- Nieuwe woorden (L-O): lire un texte et s'expliquer les mots difficiles en sous-groupes (par le mime, le dessin, la paraphrase, etc.)
- In een station of een reisagentschap (A-O): sur base d'un support audio ou audio-visuel (programme vidéo), les apprenants produisent un sketch dans lequel ils demandent tous les renseignements pour 3 semaines de vacances à l'étranger
- Advertentie (O-A-L): lire une petite annonce immobilière, jouer le sketch: téléphoner au propriétaire pour demander des renseignements et prendre rendez-vous
- TV-programma (L-O): consulter un programme, faire son choix et le justifier
- Hoe gaat het met jou? (O): un apprenant mime ou chantonne pour exprimer un sentiment Son partenaire réagit en verbalisant
- Dit is mijn land (O-A-L-E): réalisation en sous-groupes de dessins ou d'un montage photos sur le pays dont on vient et le présenter à la classe
  
- Biografie (O-E): imaginer oralement ou par écrit (en groupes de 2), en se basant sur les éléments d'une vieille photo, la vie d'un personnage (vetements, visage, objets du decor, etc.)
- Kinderjaren (O-E-L-A) - par groupes de 2: \* A mime des habitudes d'enfance et de jeunesse B en prend note. \* B lit le texte produit par A et corrige éventuellement l'interprétation du mime
- Telefoongesprek (E-L): conversation téléphonique et rapport de la conversation à une tierce personne
- Drie waarheden (O): chacun rédige trois anecdotes personnelles dont une seule est vraie et les deux autres fausses. Présentation à la classe qui pose des questions pour trouver la vérité
- Vroeger en nu (L-E-O): les apprenants remplissent deux colonnes au tableau, sur base desquelles ils comparent la vie actuelle à celle de leurs parents ou grands-parents

- Het leven in de stad en op het platteland (O): en sous groupes, les apprenants conversent à propos de la vie en ville et à la campagne et comparent les avantages et les inconvénients
- Onderzoek (O): groupes de 2: rédaction d'une enquête sur le bonheur, dont les questions ont été conçues par un autre groupe
- Tips (O): courte présentation par les apprenants de "tips" (recettes de cuisine, remèdes de bonne femme, etc.)
- Gesprek (O): discussion en sous-groupes sur les avantages et inconvénients des divers moyens de transport
- Weerbericht (E-O-A): après avoir écouté ou visionné quelques bulletins météo, les apprenants en rédigent un et le présentent
- Rollenspel (A-O): un représentant de commerce doit absolument vendre son produit
- Débat (O-A-E): discussion à propos de sujets abordés en classe (à partir d'auditions, de vidéos, d'enquêtes, etc.)
  
- Reclame~spot (A-O): spots publicitaires sur vidéo cassette. Les apprenants visionnent, comparent.
- Nieuwshcricht (L-E-O-A): exploitation orale et écrite de journaux parlés non-authentiques
- Bij de dokter (O): visite chez le médecin (sketch)
- Hoe werkt een ... ? (O): les apprenants apportent un objet de leur choix et ils en expliquent le fonctionnement
- Fait divers (schrijven-lezen-spreken): sur base d'un fait divers lu et connu, chaque groupe rédige un article en exprimant le sentiment figurant sur la fiche reçue préalablement (colère, surprise, enthousiasme, lassitude, etc)
- Kennismaking (A-O-L): les apprenants reçoivent une liste de questions très diversifiées qu'ils se posent mutuellement. Ces questions-réponses leur permettent de se décrire d'un point de vue physique, psychologique, idéologique et religieux et de définir leurs goûts personnels
- Wat kan ik goed en helemaal niet ? (L-E-A-O): chaque apprenant dresse d'une part une liste de ce qu'il fait très bien et d'autre part très mal. Son partenaire lit la liste et demande de commenter
- Hoe ben je vandaag geluimd ? (O): les apprenants reçoivent une feuille sur laquelle se trouvent illustrés par des petits dessins une cinquantaine d'états d'esprit différents. Chaque apprenant choisit celui ou ceux qui correspond(ent) à son/ses état(s) d'esprit du moment et explique
- Interessen raden (E-O-A): par deux, les apprenants dressent une liste des choses qui intéressent, n'intéressent pas leur partenaire et auxquelles il est indifférent. Ensuite, il y a confrontation et discussion
- Kijk uit ! (O-A): jeu de rôles auquel toute la classe participe en même temps. Un apprenant (rôle du "jeune écervelé") retrouve sa famille, ses amis, ... (le reste de la classe) et annonce qu'il veut épouser la jeune fille rencontrée la veille! Chacun s'évertue à le mettre en garde contre les dangers d'une décision si hâtive
- Klacht (A-O): les apprenants écoutent en laboratoire un des deux interlocuteurs d'une conversation téléphonique (plainte: erreur de la banque). Ils s'entraînent à assurer la conversation du deuxième interlocuteur puis présentent leur version devant le groupe.
- Wenken voor gezond geluk (A): faire deux groupes de participants numérotés puis faire écouter un choix multiple de questions/santé. L'enseignant cite un numéro et les deux apprenants concernés doivent saisir un objet placé au milieu; le gagnant peut répondre et marquer un point pour son équipe
- Rangsshikking stress (L-O): les participants établissent un ordre décroissant dans une liste d'événements d'une vie pouvant occasionner du stress. Ils argumentent et justifient leur choix. D'abord par groupes de 2, ensuite en groupe(s) élargi(s). Comparaison avec les statistiques officielles.
- Nevenwerking (L-O): les apprenants reçoivent un mode d'emploi de médicament. Ils miment les effets secondaires et les autres retrouvent le type de médicament

- Het weer (O-A): répartir les apprenants en 4 groupes. Chaque groupe écoute le bulletin météo d'une saison différente (non citée). Ils se les racontent par groupes de 4 et identifient la saison représentée. Discussion sur les choix préférentiels et les différences selon les pays
- Schoolbezoek (A-O-L): visite de l'école en fonction des mesures de secours (évacuation feu...). A chaque point, un apprenant explique la marche à suivre en cas de problème
- Golfbreker (O): par groupes de 3, les apprenants définissent un mot (révision du vocabulaire) en utilisant des synonymes, explications, paraphrases... mais aucun élément du mot ni le mot
- Nieuws (L-E-O-A): par groupes de 3/4, (sur base de notes prises pendant l'écoute): un groupe A prépare un compte-rendu oral d'une rubrique du JT. Un autre groupe B choisit 5 mots clés pour cette même rubrique. Lors de la présentation par A, B agite une clochette à chaque mot clé cité (plus vice-versa). Discussion sur le choix des mots-clés par rapport au contenu (justification).
- Psychologische test (L-O): les apprenants remplissent individuellement un test psychologique existant. Ils discutent des résultats
- Mimen van beroepen (O): les apprenants miment à tour de rôle une profession donnée.
- Pro of contra (L-E-A-O): par exemple dans le cadre du thème de la médecine et après avoir abordé le sujet de l'euthanasie. Un groupe expose les arguments "pro", l'autre groupe rétorque avec les arguments "contra". Avec l'animateur, la classe recherche alors la conclusion logique des deux prises de position différentes. Qu'est-ce que cela implique pour le patient, le corps médical, les parents du patient ...
- Kritiek van een video-opname (O-A): les apprenants sont filmés lors d'une activité de sketch. Ensuite, l'ensemble de la classe visionne l'enregistrement et formule ses critiques.
- Bij de psycholoog (O): les apprenants forment des groupes de 2: l'un est psychologue dans un programme radiophonique et l'autre lui expose son problème par téléphone. Le psychologue propose une solution
- De museumgids (O): deux locaux de classe sont transformés en musées composés par les apprenants (thème défini auparavant). Les apprenants disposent de 20 minutes pour décrire le musée qu'ils ont créé. Ensuite, chaque apprenant invite un apprenant de l'autre classe à visiter son musée, il est le guide très fier et inversement
- Scrupules (O-A-L): les apprenants travaillent en sous-groupes de quatre et reçoivent un paquet de fiches sur lesquelles figurent des questions du type: « vous trouvez un porte-feuille avec de l'argent. La carte d'identité du propriétaire s'y trouve. Il s'avère que celui-ci est très riche. Rappelez-vous le portefeuille? ». Le premier tire au sort une carte-question et une carte-réponse (JA ou NEE). Il pose la question au membre du groupe qui selon lui répondra positivement si la carte-réponse est JA et négativement si elle est NEE. Le membre choisi répond en se justifiant. Si la réponse ne satisfait pas, ils argumentent
- Golfbreker (O): par groupes de 3, les apprenants définissent un mot (révision du vocabulaire) en utilisant des synonymes, explications, paraphrases... mais aucun élément du mot ni le mot.

## FIXATION DES CAPACITES TERMINALES

Langue: Néerlandais - Réactivation de la seconde langue enseignée au niveau de l'enseignement fondamental - UF2

A l'issue de l'UF, l'étudiant maîtrisera les compétences suivantes de l'oral et de l'écrit:

- la compréhension, la connaissance et l'utilisation active d'une langue de communication orale et écrite nuancée, dans le cadre de situations diversifiées de la vie courante, culturelle et sociale, en relation avec les notions, les fonctions et les champs thématiques abordés;
- une sensibilisation aux différents niveaux de langue, en fonction des situations et des interlocuteurs;
- une familiarisation à la méthodologie de l'enseignement de la seconde langue au niveau de l'enseignement fondamental.

(seuil de réussite)

Pour la détermination du **degré de maîtrise**, il sera essentiellement tenu compte de l'aptitude de l'étudiant à:

- formuler et interpréter des phrases complexes, grammaticalement correctes et composées de mots pris dans leur sens habituel (**compétence linguistique**);
- recourir à des stratégies de communication, orales ou non, qui visent à compenser une connaissance imparfaite du code linguistique ou toute autre cause d'interruption de la communication (**compétence stratégique**);
- recourir à des stratégies appropriées pour construire et interpréter des messages et participer à une discussion à plusieurs (**compétence discursive**).

## **PROFIL DU CHARGE DE COURS**

Langue: Néerlandais - Réactivation de la seconde langue enseignée au niveau de l'enseignement fondamental - UF2

Un enseignant.