

TITRE DE LA SÉQUENCE: CONTOS E MITOS DA FLORESTA DA AMAZÔNIA

Niveau A2

Public : 2nde LVC

Brève présentation de la séquence :

Cette séquence est proposée par Géraldine SERBIN dans le but de faire découvrir le folklore brésilien à travers les célèbres contes et mythes populaires.

Elle s'inscrit dans l'axe 8 proposé au lycée: "Le passé et le présent", où l'imaginaire va parfois transcender le réel et ce, depuis des siècles et jusqu'à aujourd'hui.

Il a été proposé à des classes de 2nde au Lycée Nord Atlantique de Sainte Marie en Martinique.

Constat à l'origine de la séquence:

Chaque civilisation possède des contes et légendes qui lui sont propres. Ils sont pour la plupart le reflet des croyances populaires et représentent ainsi une partie du patrimoine culturel des deux peuples. Transmis de génération en génération, ils sont aussi une façon ludique de se transposer dans l'imaginaire de l' "autre". Il s'agira alors de sensibiliser les élèves à une culture différente de la leur, qui toutefois, présente des similitudes à celle de la Martinique dans certains aspects.

CONTENUS

Entrée culturelle: Le passé dans le présent.

Tâche finale + ses critères d'évaluation: Dans le cadre du rapprochement de l'association des amis de la Caraïbe et des Amériques au "Festival Nacional do Conto" dans la ville de Belém, vous présenterez votre personnage préféré du folklore brésilien. Votre intervention prendra la forme d'une présentation animée avec photo à l'appui.

Objectifs de communication visés: Présenter un personnage du folklore brésilien en le rapprochant, si possible, du folklore martiniquais.

Compétences communicatives langagières visées:

| | | |
|---------------------------------------|--|---|
| Compétences linguistiques | Objectif Grammatical | - L'expression de l'opinion, son goût, son avis (verbe "gostar de", verbe "conhecer", verbe "concordar/ não concordar", verbe "achar", "na minha opinião", "do meu ponto de vista". |
| | Objectif Lexical | - Les connecteurs logiques. - Le lexique relatif à l'aspect physique et le caractère. - Le lexique relatif aux couleurs. |
| | Objectif Phonologique | - Repérer et respecter l'accent tonique. - Respecter le schéma intonatif des questions. - Percevoir et reproduire les phonèmes spécifiques à la langue portugaise: les sons "c", "ç", "ss"; le son "o". |
| Compétences sociolinguistiques | - Mettre en parallèle avec la culture martiniquaise | |
| Compétences pragmatiques | - Organiser et structurer son discours. - Utiliser des expressions correctes pour donner son avis et questionner. | |

Prérequis

Lexical: Lexique à l'aspect physique et au caractère.

Grammatical: les interrogatifs,
L'expression de l'opinion.

Activités de communication langagières et stratégiques mises en oeuvre:

| | | |
|--------------------|---------------------------------|---|
| RÉCEPTION | Compréhension de l'oral | - Comprendre les points essentiels d'un court document audio-visuel. |
| | Compréhension de l'écrit | - Identifier des informations. |
| PRODUCTION | Production orale | - Faire une présentation, raconter, expliquer, formuler une opinion. |
| | Production écrite | - Écrire un résumé simple pour présenter les différentes caractéristiques de sa préférence. |
| INTERACTION | Orale | Présenter de façon claire et concise les éléments du conte. |
| | Écrite | - Transmettre des informations résumées, où vous exprimez votre opinion après avoir relevé les informations qui vous paraissent plus pertinentes, afin de les exposer à votre public. |

Supports:

- Court résumés des contes,
- Capture d'écran de vidéo,
- Tableau vierge comparatif des personnages,
- Mini- vidéos d'animation:
A lenda do Guaraná: <https://youtu.be/xcM6KsHrCJs>
A lenda da sereia lara: <https://youtu.be/JEz9BDm9omo>

DÉROULEMENT DES ÉTAPES ET OBJECTIFS

| | |
|------------------------------|---|
| ÉTAPE 1 | Introduire et découvrir le thème de la séquence. Avoir une lecture et une écoute active afin de compléter un tableau descriptif. |
| Support | <ul style="list-style-type: none">- 2 ou 3 textes adaptés et vidéos des légendes,- Tableau de restitution des éléments descriptifs(CE/ CO) |
| Activités langagières | <ul style="list-style-type: none">- Savoir repérer des informations ciblées sur des documents,- Compléter un tableau descriptif (PE). |

Les élèves constituent trois groupes. Le professeur distribue le texte d'un personnage légendaire ainsi que le QR Code de la vidéo correspondant au personnage. Les élèves doivent lire le texte, visionner la vidéo en salle informatique et repérer les éléments de description physique et de caractère du personnage attribué, afin de compléter un tableau de restitution de la compréhension.

| | |
|------------------------------|--|
| Étape 2 | Échanger des renseignements sur des personnages légendaires. |
| Support | <ul style="list-style-type: none">- Tableau de restitution rempli |
| Activités langagières | <ul style="list-style-type: none">- Savoir donner et demander des informations sur les personnages (EOI) |

A partir des rubriques du tableau, les groupes d'élèves préparent des questions à poser à leurs camarades, sur les personnages qu'ils n'ont pas étudiés. Ce sera l'occasion de refaire un point sur les mots interrogatifs.

On constitue des binômes avec un membre de chaque groupe qui s'interrogent à tour de rôle.

| | |
|------------------------------|--|
| Étape 3 | Choisir un personnage de légende non étudié et le présenter à l'oral. |
| Support | <ul style="list-style-type: none">- Logiciel ou application numérique du type "Canva". |
| Activités langagières | <ul style="list-style-type: none">- Être capable de parler en continu,- Présenter, décrire et expliquer son personnage,- Raconter une histoire courte en s'aidant d'iconographies. |

Chaque élève choisit un support pour la présentation de son personnage. Ils peuvent y insérer des photos, de courts textes d'animation décrits oralement à son auditoire. Il seront amenés à donner leur opinion pour indiquer ce qui les a interpellés dans le personnage présenté.

TABLEAU COMPARATIF

| | |
|--|--|
| Como se chama a mulher / o homem da lenda? | |
| Quem são os personagens? | |
| Onde estão eles / elas? | |
| De onde vem a origem da história? | |
| Quais são as particularidades do personagem? | |
| Porque faz isso? proteger/ matar/ construir/ destruir? | |
| Quando é que vai se transformar? | |
| Qual é o meio ambiente/ o contexto, o lugar de vida? | |
| Qual personagem está em contacto com outro personagem ou animal? | |
| Na tua opinião, quais são as semelhanças com o folclore da Martinica? | |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

| <u>Critères</u> | <u>Barème</u> | <u>Points</u> |
|---|-----------------------|---------------|
| Respect du format et de la consigne | <i>De 0 à 2 pts</i> | |
| Présentation / Mise en pages | <i>De 0 à 2 pts</i> | |
| Maîtrise de la phonologie | <i>De 0 à 2.5 pts</i> | |
| Message cohérence et lexique approprié | <i>De 0 à 3 pts</i> | |
| Capacité à aborder un sujet travaillé d'avance avec aisance | <i>De 0 à 3 pts</i> | |
| Capacité à présenter et expliquer sa réflexion personnelle | <i>De 0 à 3 pts</i> | |
| Bonification (soin, originalité) | <i>De 0 à 2 pts</i> | |
| Savoir-être (sourire, politesse, bienveillance) | <i>De 0 à 2.5 pts</i> | |
| TOTAL | 20 pts | |