

## Jeu-concours Inter-collèges en province nord.

Etablissements et public concernés :

- Collège de Koumac
- Collège de Pouebo
- Collège de Baganda
- Collège de Poum

Ce jeu s'adresse à tous les élèves des classes de quatrième des quatre établissements cités ci-dessus, étudiant l'espagnol en Langue vivante 2. Soit environ 200 élèves.

Il est organisé par les professeures d'espagnol de ces établissements madame Pichel Quemada, madame Watiligone et madame Blondel qui coordonne le projet (notamment présentation écrite du projet pour les chefs d'établissements et les demandes de financements)

Le projet s'inscrit dans le volet culturel des projets d'établissements pour l'année scolaire 2015.

Objectifs visés :

### Objectifs généraux :

- Découvrir le patrimoine culturel des pays hispanophones
- Pratique d'une langue vivante étrangère
- Entraînement à la maîtrise des techniques de l'information et de la communication (B2I)
- Favoriser la prise de parole devant un groupe

### Objectifs éducatifs visés:

- éveiller la curiosité pour les cultures étrangères
- développer les compétences interculturelles
- développer l'esprit de coopération et de solidarité entre élèves au sein de la classe
- Développer la culture humaniste, l'autonomie et l'initiative

### Objectifs centrés sur les professeurs :

- développer les échanges entre établissements scolaires privés et publics du secondaire, côte est/côte ouest de la province Nord
- développer l'esprit de coopération et de solidarité entre enseignants

Déroulement du Concours « A tí te toçá »

Quatre phases pendant une période de 7 semaines :

Côté professeur :

En amont, chacune d'entre nous se charge de la recherche des documents et de la préparation d'une séquence sur un des thèmes choisis (musique, fêtes, gastronomie et personnages célèbres). Nous nous réunissons régulièrement pour la préparation du projet puis sa mise en œuvre, la répartition des tâches diverses, les échanges sur la mise en œuvre des séquences, sur les difficultés rencontrées, la mise en commun des questions élaborées par les élèves, l'élaboration d'un règlement du jeu, le choix des dates, etc... Chacune évaluera ses élèves selon ses propres choix pédagogiques.

Côté élève :

Le travail se fait en groupe de 2 à 4 élèves selon les établissements. Les objectifs culturels des cours pendant cette période viseront les thèmes choisis pour le jeu :

- les traditions culinaires des pays hispanophones
- les fêtes traditionnelles des pays hispanophones
- Les mythes et héros des pays hispanophones
- Les musiques traditionnelles des pays hispanophones

Les objectifs grammaticaux visés sont : la forme interrogative, les adjectifs interrogatifs, les adjectifs possessifs, le présent de l'indicatif des verbes réguliers, à diphtongue et des verbes à affaiblissement, l'expression du goût avec les tournures affectives du style « *gustar* ».

PHASE 1:

Les élèves étudient les 4 thèmes en cours d'espagnol. Chaque séquence comprendra une séance sur Internet. En fin de séquence, les élèves élaborent des questions avec réponses à choix multiples. Ces questions sont présentées sur fichier Word au professeur (dans le meilleur des cas !!!) et serviront de base à l'élaboration du questionnaire du jeu.

PHASE 2 :

Les élèves concourent en binôme, pendant une heure de cours.

PHASE 3 :

Les professeurs se réunissent pour dépouiller les questionnaires, faire des doubles corrections et nommer les gagnants.

#### PHASE 4 :

Distribution des récompenses aux participants et aux gagnants. Evaluation de l'action par les élèves.

#### Calendrier de l'action :

Phase préparatoire : fin d'année 2014 et début 2015

Phase 1 : Etude des thèmes et élaboration des questions : du 24 août au 23 septembre 2015

Phase 2 : jeu en classe les 5 ou 6 octobre 2015

Phase 3 : dépouillement des questionnaires

Phase 4 : Remise des récompenses du 26 au 30 octobre 2015

Bilan de l'action

Pour chaque phase du projet, les enseignantes se réuniront (soit six à huit réunions)

#### Et qu'est-ce qu'on gagne ???

Tous les élèves recevront une clé USB de 8 giga. Les élèves gagnants auront des lots plus importants : baladeur numérique ou Ipod. Un lot sera tiré au sort entre tous les élèves n'ayant pas été gagnants au dépouillement des questionnaires. Un grand merci à la Province Nord qui a permis l'achat de récompenses motivantes !

#### Evaluation du projet :

L'évaluation du projet se fait à plusieurs stades :

- lors de la phase initiale du jeu par l'investissement des élèves dans les recherches et l'élaboration des questions (sous forme de co-évaluation guidée)  
*Bonne implication des élèves dans l'ensemble. Curiosité. Etonnement devant certaines traditions.*

- le dépouillement des réponses permettant la désignation des gagnants. *Les élèves n'ont pas tous la mémoire précise et répondent parfois sans stratégie en perdant plus de points que s'ils laissaient la question sans réponse.*

*-Un questionnaire d'évaluation donné aux élèves après le concours*

-Les enseignants se réuniront en fin d'année scolaire pour faire le bilan des différentes actions pédagogiques menées pendant l'année et envisager leur renouvellement.

### Le bilan des élèves de Koumac

Arrivent en tête des thèmes préférés la gastronomie et les fêtes. Les thèmes les moins appréciés sont à égalité la musique et les personnages célèbres.

Les moments préférés sont l'épreuve du concours et la remise des prix.

A une très large majorité la durée du concours (du temps d'étude à la remise des prix) leur semble satisfaisante ainsi que le moment de l'année.

Les compétences acquises sont en premier lieu les notions de culture sur les pays hispaniques et tout de suite après la capacité à travailler avec ses camarades à égalité avec le développement de la solidarité dans la classe. L'autonomie arrive en dernière position.

Si c'était à refaire : Beaucoup d'élèves disent qu'ils apprendraient plus, qu'ils réviseraient mieux et n'hésiteraient pas à demander des éclaircissements s'ils n'ont pas compris quelque chose. Certains souhaitent un temps de révision avant l'épreuve du concours. Plusieurs élèves disent que « c'était très bien pour le rapprochement des camarades ». Beaucoup d'élèves indiquent qu'ils ont joué avec plaisir, que c'était amusant, qu'ils le referaient « pour le plaisir », « avec joie » et certains élèves remercient leur professeur. Des suggestions pour un meilleur équilibre du nombre des questions sur chaque thème, la classification des questions par thème, un thème nouveau (le sport), la réunion de tous les élèves participants pour la remise des prix dans le même collège. Les élèves ont apprécié la remise des prix avec un goût.