

Mise en route de la séance :

Dites aux apprenants que cette séance est la dernière. Informez-les du déroulement général.

Activités :

Activité 1 : Nous nous mettons d'accord (10 minutes, en groupe de 3)

Demandez aux apprenants de reformer les groupes. Demandez-leur de se concerter pendant une dizaine de minutes afin de se mettre d'accord sur les qualités de leur club et sur ce qu'ils peuvent mettre en avant pour attirer les autres.

Activité 2 : Je présente mon club et j'attire les autres (20 minutes, en groupe de 4)

(TACHE FINALE)

Organisez une journée « forum des associations ». Demandez aux apprenants de former des nouveaux groupes qui doivent comprendre un membre de chaque club.

Pensez à prévoir un ordinateur (ou tablette) par table où les affiches seront disponibles. Dites-leur d'ouvrir également l'application Vocaroo qui les enregistrera tout au long de cette activité.

Tour à tour, dans leur nouveau groupe, chaque apprenant prend la parole pour présenter son club (son nom, son slogan, les activités qu'il propose....) et tente d'attirer les autres en leur donnant des conseils à l'impératif.

Activité 3: Je conseille les autres sur leur affiche (20 minutes, individuel)

(Evaluation sommative)

Dites aux apprenants de choisir l'affiche d'un club de la classe. Donnez-leur ensuite la feuille de l'évaluation sommative. Vous pouvez la télécharger dans les annexes du site.

Les apprenants indiquent le nom du club dont ils ont choisi l'affiche et donnent cinq conseils aux créateurs pour qu'ils l'améliorent.

Cette évaluation sommative permet de savoir si les apprenants utilisent spontanément l'impératif pour donner des conseils. Elle permet également de vérifier la bonne acquisition de la morphologie de l'impératif.

Club en FLE

Fiche pédagogique pour l'enseignant

Séance 4

Activité 4: Je vote pour un club (5 minutes, tour à tour)

Invitez les apprenants à voter tour à tour pour le club qui les a plus convaincu et qu'ils souhaitent rejoindre. Pour ce faire, vous pouvez utiliser créer une application de vote sur learningapps ou utiliser celle du site.

A la suite de ce vote, le club ayant remporté le plus de voix gagne la compétition.

Activité 5: Remise des prix (optionnel)

Si vous le souhaitez, et si vous avez le temps, vous pouvez organiser, en fin de séquence, une remise des prix (par exemple, pour la meilleure affiche, le meilleur slogan...).