

CHAPITRE III

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

L'apprentissage est l'activité de transmettre des connaissances de l'enseignant à l'apprenant ou l'élève. Le processus d'apprentissage est mis en œuvre afin que les apprenants ne se sentent pas fatigués et ennuyés pendant l'apprentissage dans la classe. Par conséquent, un enseignement doit avoir la compétence de créer une ambiance d'apprentissage confortable et agréable. Il est prévu que les objectifs d'apprentissage peuvent être atteints. Alors que les enseignants ne sont pas rigides lors d'enseigner devant la classe, il est nécessaire de préparer un projet pour que le processus d'apprentissage n'est pas rigide et courant, dont l'un est de faire une démarche pédagogique ou bien en indonésien « *rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)* ». En faisant une démarche pédagogique, l'enseignant doit choisir les techniques, les stratégies ou les méthodes pour utiliser dans le processus d'enseignement.

En ce mini-mémoire, la démarche pédagogique est faite pour que le processus d'apprentissage soit structuré et composé. Les matériels qui ont été choisis dans ce mini-mémoire sont la technique d'apprentissage de *Pictionary Game*, donc en faisant de démarche pédagogique on utilise la technique *Pictionary Game* appropriée au niveau de A2.

Au début, l'enseignant choisit le thème et puis la compétence linguistique, dans ce cas-là la compétence de la production orale, pour être appropriée avec le plan dans la démarche pédagogique. Cette démarche pédagogique est faite pour le niveau A2.

Fiche Pédagogique

1. Niveau : A2
2. Public : Étudiants en français
3. Durée : 90 minutes
4. Thème : le vocabulaire général
5. Objectifs des cours :
 - a. Les élèves peuvent faire la phrase simple en utilisant le mot dans la carte *Pictionary*
 - b. Les élèves peuvent dire le mot précisément
 - c. Les élèves peuvent deviner un mot en regardant le dessin
6. Média : la carte *Pictionary*, un dé, un plateau de jeu, les pions, le marqueur
7. Technique : le jeu de *Pictionary Game*
8. Méthode : Travail en groupe
9. Déroulement du cours :

Introduction

- L'enseignant explique les matériaux aux étudiants du vocabulaire général
- L'enseignant explique les règles et les étapes du jeu *Pictionary Game* pour pratiquer dans le cours de la production orale
- L'enseignant donne l'exemple de manière de jeu *Pictionary Game*

Mise en route

- L'enseignant demande aux étudiants de comprendre bien tout le vocabulaire qui existe dans la carte *Pictionary*
- L'enseignant donne une occasion aux étudiants et poser des questions (s'ils ne comprennent pas bien)

Parcours

- L'enseignant divise les étudiants dans quelques groupes (3 ou 4 groupes, ça dépend de la condition dans la classe)
- L'enseignant met les équipements du jeu autour de la table devant la classe.
- L'enseignant demande à chaque groupe de déterminer la personne en tournant à dessiner une image.
- L'enseignant demande à l'un des membres de chaque groupe de lancer le dé. Ce qu'a fait pour déterminer quel groupe qui commencera ce jeu avant.
- La première personne du premier groupe mélange le dé. Et puis elle déplace le pion selon le nombre du chiffre du dé. Après ça, il/elle prend une carte et commence à dessiner une image selon le mot et l'image de la carte.
- L'enseignant donne une minute à l'autre membre de ce groupe pour deviner l'image.
- Quand une image est devinée, le jeu continue par le prochain groupe.

10. Matières :

Les vocabulaires généraux

No.	Les Catégories	Les Sélectionner
1.	(P) Personne ou Profession	La fille
		Le garçon
		Le médecin
		Le professeur
		L'élève
		Le roi
		La ruine
		Le joueur du football
		La police

		Le paysan
2	(O) Objet	Le bateau
		Le stylo
		Le livre
		L'étoile
		La télévision
		La fleur
		La jupe
		La maison
		La table
		La cravate
3	(A) Animal	Le chat
		Le papillon
		Le serpent
		Le lapin
		La tortue
		Le poisson
		La grenouille
		Le coq
		L'oiseau
		L'escargot
4	(D) Fruits	La pomme
		La banane
		La poire
		Le raisin
		Le ramboutan
		L'orange

		La mangue
		La cerise
		La papaye
		La fraise
5	AP (All Play)	Le père
		La grand-mère
		L'ananas
		L'éléphant
		Le dauphin
		Le crayon
		L'horloge
		Le durian
		Le nuage
		Le pantalon

11. Évaluation

La production orale est la dernière compétence dans l'enseignement de la langue. C'est une compétence difficile car elle est une compétence productive. Il faut de la préparation plus d'enseignement la production orale, les élèves doivent comprendre bien les matériaux qui sont donnés par l'enseignant. C'est important d'utiliser la technique par les enseignants qui peut faciliter les élèves à acquérir les matériaux d'enseignement.

L'utilisation de la technique *Pictionary Game* peut attirer l'enthousiasme et la motivation des élèves dans le processus d'enseignement. C'est le jeu intéressant et pas ennuyeux. Cette technique est appropriée pour appliquer dans l'enseignement de la production orale.



Image 1. Le plateau du jeu *Pictionary Game*



Image 2. Les cartes du jeu *Pictionary Game*

