

## **DEFIS SELO 3èmes –Avril 2014**

Cette année, les DEFIS SELO proposés aux élèves de 3<sup>ème</sup> sont actés sous un autre mode organisationnel.

Ce changement répond aux observations suivantes :

- Les élèves de 3èmes finissent leur parcours d'apprentissage au collège. D'utilisateurs élémentaires, ils se préparent à être évalués en tant qu'utilisateurs indépendants.
- L'examen du Baccalauréat, vers lequel ils s'acheminent, donne une priorité forte aux compétences de réception et de production orale en continu et en interaction.
- Les élèves de 3èmes section européenne, engagés dans les Défis SELO sont aguerris au concept de réalisation de tâches complexes intégrant les outils et applications numériques. Ils ont, en effet, bénéficié de deux galops d'essai en classe de 4<sup>ème</sup> : une période de deux mois leur était accordée pour apprendre à travailler en équipe, c'est-à-dire apprendre à repérer et identifier les forces et les faiblesses de chacun des coéquipiers en termes de savoirs, savoir faire et savoir être, afin que le partage des productions à réaliser soit pertinent dans un objectif d'optimisation de la gestion du temps.

Par décision collégiale, il est dit que, dorénavant, les élèves de 3<sup>ème</sup> section européenne devront s'acquitter de 3 missions durant l'année, soit une mission par trimestre.

Ces missions, réalisées dans leurs établissements respectifs, en présentiel, s'apparentent aux scénarios d'évaluation DCL (Diplôme de Compétence en Langues) : un temps préparatoire de 30 minutes permet aux élèves réunis en équipe de 3 à 5 membres, de prendre connaissance d'un scénario actionnel. La situation problème est explicitée dans les documents textuels, sonores et/ou audiovisuels mis à leur disposition. La grille d'évaluation leur est aussi remise afin qu'ils puissent orienter leurs propos. Leur maîtrise des outils et applications numériques est validée dans la production écrite finale.

### **LA MISE EN ŒUVRE DE LA MISSION CARIFTA GAMES**

#### **I TRAVAIL PREPARATOIRE = RECEPTION ORALE - 30 minutes – ORGANISATION DE LA MISE EN SCENE**

Dans une salle, les candidats en équipe de 3 à 5 co-équipiers prennent connaissance de la grille d'évaluation sur laquelle est rédigée la situation déclenchante :

#### **GESTION DE CRISE au club scolaire 'LANGUES et TOURISME'**

En réunion, les élèves et les assistants de langues, membres du club prennent connaissance du fichier audio que le secrétariat vient de transférer à la demande du Chef d'établissement : Pas de vacances pour le club ! La discussion commence... Parviendra t on à trouver une solution satisfaisante en 15 Minutes ?

Le rapport écrit de la réunion (300 mots) sera à rédiger sous forme de mail et transmis aux personnes responsables du projet.

ETAPE 1 : 3 écoutes du fichier audio sont proposées à l'équipe. Il est recommandé à chaque co-équipier de noter les mots porteurs de sens qu'il (elle) repère et identifie.

Fichier audio réalisé par Mlle Sélina Oakes, assistante de langues. A télécharger en bas de page.

ETAPE 2 : Mutualisation des notes prises par chacun et émission d'hypothèses en vue de dégager l'objet de la communication, c'est-à-dire identifier la situation problème.

ETAPE 3 : Répartition des rôles et organisation de la communication à réaliser en s'appuyant sur les notes prises lors de l'écoute. Mise à disposition d'un document 'ressources lexicales du débat' et de la grille d'évaluation de la prestation orale à réaliser devant le jury.

Grille d'évaluation à télécharger en bas de page.

## II PASSAGE DEVANT LE JURY = EXPRESSION ORALE EN INTERACTION – de 08 à 12 minutes –

Le ou les membres du jury n'interviennent pas dans la conversation qui va se développer devant eux : ils ont le rôle que les assesseurs jouent dans les certifications Cambridge.

La conversation est enregistrée (audio seul ou vidéo selon les autorisations parentales demandées en amont).

Les élèves ont à leur disposition leurs documents.

## III PHASE FINALE = EXPRESSION ECRITE

Les élèves quittent la salle du jury et se regroupent pour donner réponse aux personnes responsables du projet selon le format exigé (utilisation du numérique). Cette réponse doit être un compte rendu de séance.

# **BILAN DE LA MISSION CARIFTA GAMES**

La mission dévolue à nos équipes candidates répondait à un appel à projet lancé par le Rectorat de la Martinique en partenariat avec le Comité Martiniquais du Tourisme (CMT), visant à s'intéresser, voire à s'impliquer dans l'organisation en Martinique de la 43<sup>ème</sup> édition des Carifta Games, du 18 au 21 avril 2014. Durant ces 4 jours, plus de 600 jeunes athlètes caribéens non francophones originaires de 27 pays de la Caraïbe étaient attendus sur nos pistes.

Cette mission DEFIS SELO a été proposée aux équipes une semaine avant l'ouverture de cet événementiel sportif, ce qui a donné de la crédibilité à l'investissement demandé dans une situation d'urgence.

La nouvelle mouture de nos Défis SELO a surpris nos candidats ; pourtant tous ont manifesté un volontarisme évident.

La difficulté essentielle de cette mission réside dans le fait que la réalisation de la production orale (PO) et de la production écrite (PE) dépend de la compréhension initiale du fichier audio (CO) qui n'est pas laissé à la disposition des équipes.

## **LES GAGNANTS**

**PREMIER PRIX - Collège BEAUSEJOUR**

**Equipe : Julien A – Loïs M – Marvyn L**

**DEUXIEME PRIX – Collège du CARBET**

**Equipe : William J – Quentin D – Camille M – Rachel Z**

**TROISIEME PRIX - Collège de TERREVILLE**

**Equipe : Loïc VW – Naëilly F – Adrien P**