

QUELQUES PISTES D'INSERTION DES LANGUES VIVANTES DANS LE CHEF D'ŒUVRE

Vous trouverez sur ce document quelques idées d'**insertion des Langues Vivantes dans le Chef d'Œuvre** en CAP ou en Bac Pro. Bien-sûr, chaque Chef d'Œuvre est différent et votre implication en tant que professeur de Langue Vivante dépend du nombre d'heures sur lesquelles vous pouvez intervenir (à l'année / ponctuellement). Toutefois, ces quelques pistes peuvent vous donner des idées à adapter et à exploiter.

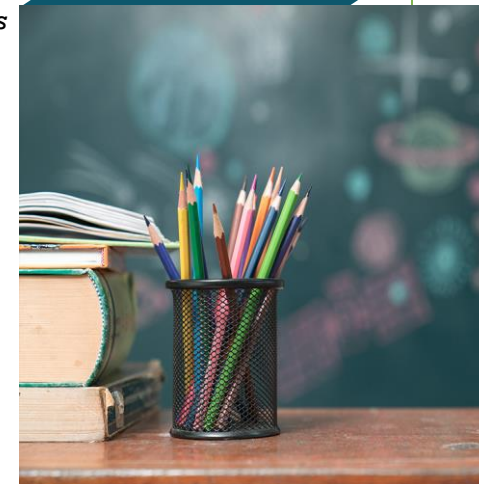
FILIERES INDUSTRIELLES

- ✦ Envisager la réalisation de **vidéos / tutoriels / romans photos** en Langues Vivantes relatifs à des tâches effectuées en ateliers. Travail possible sur le sous-titrage.
- ✦ Créer un **lexique / dictionnaire / répertoire des outils, des ustensiles, des postures professionnelles ou des actions** principales du métier (créer une banque de ressources accessible aux élèves de la même filière).
- ✦ Demander aux élèves de réaliser un **Escape Game** à destination d'une classe d'entrants ou de correspondants étrangers visant à découvrir l'établissement et ses ateliers.
- ✦ Créer un **guide culturel numérique** visant à présenter une région, des œuvres d'art, etc...
- ✦ Rédiger un **mode d'emploi / une notice** d'un appareil utilisé en atelier (indus / **ELEC**).
- ✦ Travail en anglais sur « **les univers professionnels et le monde du travail** » grâce au film *Sorry we missed you* de Ken Loach ([dossier pédagogique disponible sur Zéro de Conduite](#)).
- ✦ Recourir à des dispositifs comme **Lycéens au cinéma** pour le volet culturel en fonction de la programmation et des thèmes abordés dans le CDO.
- ✦ **Écriture d'articles** visant à alimenter l'ENT du LP afin de présenter une filière / créer un **journal du lycée**.
- ✦ **Créer une appli** avec « [Glide App](#) ».
- ✦ Organiser une **représentation théâtrale** en LV.
- ✦ Rédiger des **consignes de sécurité** à l'attention de futurs stagiaires européens.

- ✦ **HOTELLERIE / RESTAURATION :**
 - Réalisation d'un **livret de recettes** (travail sur les conversions, les équivalences, utilisation du numérique, etc...).
 - **Organiser un événement** lors de la *Semaine du Goût*, de la *Semaine anglophone / américaine / hispanique*, de la *Journée Européenne des Langues* ou de la *Semaine des Langues Vivantes*.
 - **Accueil d'un groupe étranger** partenaire lors d'un événement de type « **café des langues** », « **échange de conversation** » (avec des correspondants étrangers, avec le comité de jumelage de la ville, etc...).
 - Organiser un événement du type « **dégustation de produits locaux** » (« *tasting* » ou « *bling test* ») ou de produits du pays de la langue cible.

FILIERES TERTIAIRES

- ✦ **Présentation du lycée et des ateliers** en Langue Vivante sous forme d'**audio-guides** via des vidéos dont le [QR code](#) peut être affiché sur les murs du lycée en vue de la préparation des Journées Portes Ouvertes de l'établissement.
- ✦ **Créer un support de communication** visant à assurer la diffusion du travail réalisé sur les heures de Chef d'Œuvre : présentation du projet ([blog](#), page de présentation sur un réseau social, etc...)
- ✦ **Festival du film britannique / américain / hispanique** proposé aux autres élèves de l'établissement (sélection des films retenus, affichage de l'événement avec [Canva](#), réalisation des billets d'entrée grâce à un [publipostage](#), inscription à l'événement via [Google Form](#), accueil dans les salles de projection des films,



répartition des rôles le jour de l'événement etc...). Différents films sont proposés en anglais et en espagnol sur [EDUC'ARTÉ](#) accompagnés de leurs [dossiers thématiques et fiches pédagogiques](#).

- ↵ Organiser un **Festival des Lycéens** (réaliser des courts-métrages => écriture du scénario et réalisation du film).
- ↵ Créer une **exposition interactive**, par exemple avec [Artsteps](#), en lien avec la thématique du CDO.
- ↵ Créer un **échange virtuel** ou une **correspondance** avec une classe étrangère dans le cadre d'un partenariat entre les deux lycées (par exemple [e-Twinning](#)) afin de **présenter le lycée en virtuel** à l'établissement d'appariement et leur présenter le Chef d'œuvre dans la langue cible. Les élèves de l'établissement à l'étranger en font de même. Séances possibles d'échanges virtuels (confrontation des cultures : le quotidien, les fêtes, les traditions, la gastronomie, etc...).
- ↵ Organiser ou participer à un **concours** national ou local en lien avec la spécialité professionnelle.
- ↵ **ASSP: Monter un spectacle** (animation, décors, costumes, affiches, montage vidéo du spectacle) => voir un exemple sur le site [Espagnol au LP Académie de Montpellier](#).

TOUTES FILIERES

- ↵ Proposer une **mobilité virtuelle** pour les apprenants en collaboration avec un établissement professionnel d'un pays européen sous forme de projet permettrait à l'apprenant d'acquérir des compétences linguistiques, interculturelles, numériques et professionnelles à travers des logiciels de présentation en asynchrone, de communication en synchrone. Les thématiques des projets mettraient en exergue la connaissance linguistique, culturelle, professionnelle du pays d'échange par la réalisation professionnelle.
- ↵ Par le biais d'**Erasmus+** : Un partenariat **de type « échange de bonnes pratiques » est un projet de coopération entre au moins 3 organismes issus de 3 pays membres du programme**. L'objectif principal doit être d'améliorer la coopération entre les partenaires, de partager des idées, d'échanger des pratiques ou méthodes d'enseignement et ou de formation. En fonction des objectifs du projet, des échanges de groupes d'apprenants et de formateurs peuvent être organisés. Les projets peuvent également permettre la réalisation de productions concrètes qui seront financées sur la ligne budgétaire "*Gestion et mise en œuvre du projet*". Un projet centré sur **l'échange de bonnes pratiques** doit permettre la coopération entre les partenaires, de partager des idées, d'échanger des pratiques ou méthodes d'enseignement. Un projet centré sur **l'innovation** doit élaborer des productions novatrices et/ou s'engager dans des activités intensives de diffusion et d'exploitation de nouvelles méthodes, pratiques ou approches existantes. La durée de votre projet se déroule entre **12 et 36 mois** en fonction de votre calendrier de travail.

CONSEILS ET BONNES PRATIQUES

- ↵ Privilégiez des projets qui vont susciter l'**adhésion** et l'**engagement** des élèves via des activités dont le caractère et la finalité sont **authentiques** (ouverture culturelle et linguistique).
- ↵ Sollicitez l'aide de **l'assistant de langue** (s'il y en a un ou une dans votre établissement).
- ↵ N'hésitez pas à solliciter des **intervenants extérieurs** (locuteurs natifs, partenaires du projet, etc...).
- ↵ Amenez vos élèves à tisser leurs propres idées grâce à des outils de **brainstorming** comme des [cartes mentales](#) et utilisez des **plateformes collaboratives** pour déposer les documents travaillés en groupes (expl : [Padlet](#) ou [Netboard](#)).
- ↵ N'oubliez pas d'inclure dans vos séances de Chef d'Œuvre les **compétences de médiation** des [nouveaux programmes de L.V de la Transformation de la Voie Professionnelle en les croisant avec les compétences du domaine professionnel](#).
- ↵ Mettez sur des activités mettant en œuvre la **communication en LV / l'oral** dans des situations et des actes de la vie professionnelle propices au développement de compétences en vue de l'insertion professionnelle.
- ↵ Organisez votre classe en **petits groupes de travail (pédagogie en îlots, répartition des élèves en commissions, etc.)** et répartissez les tâches à l'aide d'**outils de gestion** comme [Miro](#). Le travail en équipe peut être géré avec des outils de collaboration comme [Trello](#) et **l'écriture collaborative** est possible grâce, par exemple, à [Work Flowy](#) ou [Framapad](#).
- ↵ Les **compétences numériques** travaillées pendant les heures de Chef d'Œuvre peuvent faire l'objet d'une validation de compétences dans [PIX](#).