

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article33>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Oral, grand oral, chef d'oeuvre

Le jeu de l'oral

- Cultiver ses compétences numériques - Nos travaux - Autres travaux -



Date de mise en ligne : vendredi 14 octobre 2022

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

Article co-écrit avec Olivier Achtouk, Inspecteur d'académie et Inspecteur pédagogique régional de lettres

Créé durant l'été 2020, le jeu de l'oral est un **jeu de cartes numérique gratuit**, modulable, souple et créatif à destination des élèves, des enseignants et des formateurs. Il a été pensé pour accompagner ces différents acteurs dans la construction progressive des compétences et des connaissances nécessaires à la production d'un oral de maturité, comme le grand oral du baccalauréat ou encore la présentation du chef d'œuvre pour la voie professionnelle. Depuis, il ne cesse de s'enrichir de nouvelles cartes.

[Cliquez ici pour découvrir et télécharger la dernière version du fichier .pdf du jeu de l'oral ou flashez le QR code associé.](#)

1- Des cartes à collectionner

[logo du jeu de l'oral]

Le jeu de l'oral

Voir la transcription

Logo du jeu de l'oral

Organisé en 8 familles de cartes, ce jeu peut être utilisé à tous les niveaux pour pratiquer l'oral tout au long de la scolarité.

[trois piliers de l'oral]

Les trois piliers de l'oral

Voir la transcription

Les trois piliers de l'oral, corps, respiration et voix

Les cartes "corps", "respiration" et "voix" bâtissent les fondations d'un oral assuré et engagent un travail régulier.

[cartes mÃ©moires]

Mémoire

Voir la transcription

Cartes mémoire

La catégorie "mémoire" rappelle quelques conseils pour favoriser la mémorisation, indispensable pour un discours sans notes.

[Cartes art oratoire et connaissances, culture]

Art oratoire et connaissances, culture

Voir la transcription

Recto des cartes art oratoire et connaissances, culture

Les catégories "art oratoire" et "connaissance, culture" viendront nourrir et étoffer le discours.

[Cartes scolaires et questions]

Scolaire

Voir la transcription

Cartes scolaires et questions

La catégorie "scolaire" regroupe des informations au sujet de l'épreuve du grand oral, des modalités d'évaluation de cet examen et propose des pistes d'usages pédagogiques. La catégorie question quant à elle reprend les éléments de la FAQ du grand oral à destination des élèves de Terminale.

2- Une composition enrichie

[composition du verso d'une carte du jeu de l'oral]

Composition d'une carte

Voir la transcription

Cette capture décrit la composition du verso d'une carte du jeu de l'oral

Toutes les cartes comportent au verso un contenu généralement enrichi par une illustration, un lien court et un QR code.

3- Des ressources à consulter ou des activités à réaliser

[ressources à consulter ou des exercices à réaliser]

Pictogrammes

Voir la transcription

Cette capture liste différents pictogrammes présents sur le verso d'une carte, renvoyant à des ressources à consulter ou des exercices à réaliser.

Certaines cartes décrivent une activité à réaliser, marquée par le symbole "exercice". D'autres cartes renvoient vers

une ressource, un film, un discours à écouter et analyser, un film, un livre, une citation, etc.

Ces ressources peuvent parfois donner lieu à une activité individuelle ou collective d'analyse. D'autres cartes pour finir apportent des connaissances de manière courte et synthétique ou répondent à une question pratique.

4- Comment utiliser le jeu de l'oral ?

Le jeu de l'oral a été pensé au service d'une multiplicité d'usages. Il peut être consulté de manière autonome dans son intégralité pour construire des compétences graduellement de plus en plus complexes. Il peut donner lieu à des menus que les professeurs pourront composer pour leur classe, pour un groupe d'élèves ou pour un élève en particulier. Il peut être utilisé à la maison en amont ou en aval :

- pour consolider les fondations (respiration, corps, voix),
- pour acquérir des connaissances,
- pour préparer ou prolonger une activité,
- ou dans le cadre d'une activité pédagogique.

Au cours d'une séance, le professeur peut :

- tirer (ou préparer) une carte correspondant aux trois piliers pour réaliser un échauffement collectif,
- attribuer une carte à un groupe pour consulter et analyser un discours,
- monter un débat mouvant,
- proposer des exercices d'improvisation en équipe ou sous forme de tournois,
- etc.

À titre d'exemple, vous pouvez consulter [cette proposition de 15 séances pour préparer et réussir le grand oral](#) qui est actuellement en cours de scénarisation et qui sera testée dans mon lycée.

5- Un jeu de cartes numérique, ouvert et collaboratif

Créer une communauté d'utilisateurs

[Capture de tweets]

tweets

Voir la transcription

Capture de tweets

Le partage de ce projet sur les réseaux sociaux a suscité beaucoup de réactions positives, certains se déclarant prêts à tester puis à faire des retours, d'autres en attente d'illustrations concrètes ou d'une règle du jeu. C'est pour cette raison qu'il serait vraiment intéressant de poursuivre les échanges et peut-être de créer une communauté d'utilisateurs.

N'hésitez pas à partager vos usages autour du jeu avec le hashtag : #jeudeloral

6- Licence et droits d'auteur

CC BY-NC-ND : Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de modifications

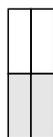
Le jeu de l'oral est publié sous licence creative commons.

Attribution : Vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.

Pas d'Utilisation Commerciale : Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre, tout ou partie du matériel la composant.

Pas de modifications : Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous n'êtes pas autorisé à distribuer ou mettre à disposition l'œuvre modifiée.

Source : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> class='spip_out' rel='external'>creativecommons



Anne-Cécile FRANC, coordonnatrice du dossier e-formation pour la DANE de l'académie de Versailles et formatrice "oral", est l'auteur de cette ressource.

Elle est membre du groupe des formateurs "oral" :

créé en 2020, composé de professeurs de toutes les disciplines, exerçant en collège ou en lycée, ce groupe a pour ambition de diversifier et renouveler les pratiques d'enseignement de l'oral. Il accompagne cette année plus spécifiquement la mise en œuvre du grand oral et de la présentation du chef d'œuvre.