



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Livret d'accompagnement de programme

Japonais

Avant
4 ans

À partir de
4 ans

À partir de
5 ans

CP

CE1

CE2

CM1

CM2

6^e

5^e

4^e

3^e

2026

Dans le cadre de la mise en œuvre des programmes de langues vivantes étrangères publié au [BOEN du 29 mai 2025](#), ce livret d'accompagnement propose des éléments d'éclairage pour le professeur et des pistes de mise en œuvre pédagogique du programme de japonais pour le collège. Celles-ci, de nature variée (activité, séquence, séance, projet pédagogique, etc.), ne prétendent pas couvrir l'intégralité du programme. Chaque proposition met en évidence des compétences qui figurent en préambule commun des programmes de langues vivantes étrangères et régionales et complète les exemples pour la mise en œuvre des programmes par niveau (6^e à 3^e) qui proposent des repères culturels sous forme d'objets d'études possibles.

■ Sommaire

3 ■ Introduction du livret

- 3 ■ Les enjeux du collège
- 4 ■ L'apprentissage du japonais au collège

5 ■ Articuler langue et culture ainsi que les activités langagières : un enjeu majeur

- 5 ■ Articulation entre culture, compréhension de l'écrit et de l'oral, expression écrite et orale en interaction

Cette activité proposée en classe de 6^e utilise les *yōkai* pour lier langue et culture sans prérequis, avec des bases simples (A は B です). À travers une approche immersive et progressive, les élèves travaillent compréhension et production à partir de l'affiche d'une exposition, en explorant le rôle des *yōkai* dans l'imaginaire japonais.

8 ■ Le projet pédagogique : exemples d'exploitation d'un axe culturel

- 8 ■ Élaborer une séquence

Cette séquence en 5^e explore sphère privée et publique au Japon, en analysant comportements et langage via des documents authentiques. À travers une immersion dans les usages culturels japonais, les élèves travaillent émotions, justification (から) et formes neutres, puis créent un manga, une saynète ou une vidéo pour illustrer ces codes sociaux.

- 12 ■ Travailler la graphie en cours de japonais de la 6^e à la 3^e

L'apprentissage des *hiragana*, *katakana* et *kanji* suit une progression structurée pour motiver les élèves et dédramatiser la complexité graphique. En début de parcours, les *rōmaji*, chiffres et pictogrammes aident à décoder des éléments authentiques. En fin de collège, l'accent est mis sur l'autonomie, avec des activités adaptées aux différents niveaux.

- 14 ■ Construire une progression linguistique et culturelle

Cette progression spiralaire de la 6^e à la 4^e aborde le sport au Japon (baseball, JO, clubs scolaires). Elle permet de réactiver et approfondir les acquis, en explorant des figures emblématiques, des événements majeurs et l'importance des 部活, les clubs sportifs et culturels. Cette approche transversale permet d'allier langue, culture et motivation.

20 ■ Corpus documentaire

Introduction du livret

Les enjeux du collège

Niveaux de maîtrise linguistique visés pour le collège à la fin de chaque année :

Classe	LVB	LVA (langue apprise dès le primaire ou à partir de la 6 ^e)
6 ^e	A1	A1+
5 ^e	A1+	A2
4 ^e	A1+	A2+
3 ^e	A2	B1

Les élèves entrent en classe de 6^e avec des connaissances linguistiques acquises à l'école ou dans leur environnement familial. Ces expériences forment un corpus de références (sons, lexique, structures, tournures idiomatiques) et s'enrichissent d'une familiarité avec la culture des aires linguistiques, à travers des chants, comptines, poèmes, albums ou jeux.

Selon les contextes scolaires, les élèves ont également pu recevoir dès le CP des enseignements renforcés en langues vivantes. Ceux-ci prennent des formes variées : enseignement de type EMILE ou bilingue qui associe la langue, étrangère ou régionale, à un domaine d'apprentissage de l'école primaire. Pour ne citer que quelques exemples, un projet d'école ou de circonscription peut s'appuyer sur l'EMILE pour introduire une seconde langue dès le premier degré ; un projet co-construit avec le collège de secteur peut faire la liaison entre la classe de CM2 et un parcours bilangue ; certains élèves peuvent suivre hors du temps scolaire des cours d'EILE (enseignements internationaux de langues vivantes). L'accueil en cours de langue vivante en 6^e tient compte de ces parcours variés et du bagage linguistique de chaque élève. La maîtrise de la langue de scolarisation s'y ajoute, afin de garantir à chacun une progression adaptée jusqu'en 3^e, puis une transition fluide vers le lycée. De même, en classe de 5^e, l'apprentissage d'une deuxième langue vivante s'appuie sur les stratégies acquises en LVA et sur le répertoire langagier propre à chaque élève.

Les livrets d'accompagnement des programmes de langues vivantes expliquent comment les acquis linguistiques et culturels progressent de la 6^e à la 3^e. Ils insistent sur la progressivité des apprentissages, en s'appuyant sur la double articulation : celle entre langue et culture, et celle entre les différentes activités langagières. Parmi celles-ci, l'interaction et la médiation, qui sont au cœur de l'expérience du cours de langue pour les élèves – par la place qui est donnée aux échanges entre élèves et à la collaboration entre pairs – permettent à ces derniers de mutualiser leurs connaissances et d'éprouver ou de conforter ensemble leurs compétences. Ces activités langagières réciproques font le lien entre activités de réception et de production pour développer chez les élèves la capacité à porter un regard critique sur les discours, les informations et les images auxquels ils sont exposés, y compris ceux générés par des intelligences artificielles, à l'école et en dehors de l'école, et à faire bon usage des outils numériques¹.

¹ « L'utilisation pédagogique en classe des IA génératives par les élèves, limitée, encadrée, expliquée et accompagnée par l'enseignant, est autorisée en classe à partir de la 4^e. », [cadre d'usage de l'intelligence artificielle en éducation](#).

À partir d'une trame commune, qui présente des pistes d'exploitation pour les quatre niveaux d'enseignement du collège en puisant dans les repères linguistiques et culturels des programmes, chaque langue fait porter l'attention sur des points spécifiques, en prenant appui sur des sources qui lui sont propres.

Par les contenus travaillés et par les valeurs portées par le cours de langue, comme la rencontre de l'altérité et l'ouverture internationale, ou encore par son approche didactique (le travail de la langue, sur la langue, dans la langue), les objectifs d'apprentissage des langues vivantes peuvent s'associer à ceux des « éducations à ». Ainsi, l'apprentissage des langues vivantes contribue à la formation des élèves sur des champs transversaux (EAC, EDD, EMI², citoyenneté, notamment). Parmi toutes ces possibilités, des choix sont faits dans chaque livret, qui montrent comment ces différents objectifs, linguistiques, culturels et transversaux, peuvent converger dans le cadre d'un projet, qu'il soit propre au cours de langue ou interdisciplinaire.

Les principes sur lesquels repose l'enseignement des langues sont énoncés dans les programmes pour les classes du collège et les objectifs d'apprentissage y sont détaillés pour ce qui concerne la langue et la culture ; pour chaque langue sont proposés sur éduscol des exemples d'objets d'étude qui peuvent être travaillés en classe, en lien avec les axes culturels et les activités langagières présentés dans les programmes ; l'émission *Regards sur* explicite les intentions et les nouveautés des programmes³ ; les livrets d'accompagnement donnent pour chaque langue des indications sur la mise en œuvre pédagogique des programmes.

L'apprentissage du japonais au collège

L'attrait des élèves pour la culture japonaise est un levier pertinent pour favoriser leur accès à la langue japonaise. Inscrire les enseignements dans une perspective culturelle permet ainsi de nourrir et de maintenir cet intérêt. Par ailleurs, bien que la graphie japonaise et son apprentissage présentent une certaine complexité, leur place gagnera à être envisagée de manière équilibrée, sans être privilégiée au détriment des autres compétences, ni négligée, afin d'accompagner au mieux les efforts et les progrès des élèves. Enfin, les représentations du Japon et de sa culture étant souvent marquées par des clichés, une attention particulière pourra être portée au développement de l'esprit critique des élèves, notamment à travers l'exploitation de documents authentiques et variés.

² Éducation artistique et culturelle, au développement durable, aux médias et à l'information, à la citoyenneté et aux valeurs de la République.

³ Les exemples pour la mise en œuvre des programmes de langues vivantes au collège, ainsi que l'émission *Regard sur*, sont disponibles en ligne sur la page « [Ressources d'accompagnement pour les langues vivantes étrangères et régionales aux cycles 2, 3 et 4](#) » sur éduscol.

Articuler langue et culture ainsi que les activités langagières : un enjeu majeur

Articulation entre culture, compréhension de l'écrit et de l'oral, expression écrite et orale en interaction

Les *yōkai*, classe de 6^e

Articuler langue et culture signifie que la culture n'est pas un supplément du cours, mais le contexte de sens dans lequel la langue prend vie. L'exemple d'activité ci-dessous montre comment il est possible d'articuler à la fois langue et culture, mais également plusieurs activités langagières entre elles. Cette activité est proposée à des élèves en classe de 6^e LVA, et permet de traiter l'axe 4 du programme du collège, « imaginaire, contes et légendes ». Elle ne nécessite pas de prérequis culturel, mais quelques prérequis linguistiques. À ce stade de leur apprentissage les élèves doivent au minimum maîtriser la structure A は B です. S'ils maîtrisent l'emploi des qualificatifs ainsi que des particules で, から,まで, ces éléments pourront être exploités également.

L'objet d'étude retenu est celui des *yōkai*. Kappa, Rokurokubi, Kasa-obake, etc., les *yōkai* peuplent l'imaginaire japonais, dans la littérature, les *anime* et les mangas. Ils ont longtemps joué un rôle concret dans la vie quotidienne des Japonais en servant à expliquer l'inexpliqué comme les maladies, ou des phénomènes naturels inconnus. Caractérisés par des formes et des pouvoirs étonnants, ces êtres surnaturels permettent une première immersion dans l'univers fantastique japonais.

Le document support est une affiche d'une exposition sur les *yōkai* dans les estampes, produite par le Musée départemental d'histoire de Niigata. Pour accéder au document, dans un moteur de recherche, taper « 浮世絵でみる！お化け図鑑 2019 新潟県立歴史博物館 ». Cet exemple montre l'articulation entre les compétences de réception (compréhension écrite, compréhension orale) et les compétences de production (expression écrite, prise de parole en interaction sous forme de dialogue en classe et compréhension orale).

Phase de réception : compréhension écrite de l'affiche

Plusieurs approches sont possibles pour mettre en place une stratégie de repérage des informations : l'élève peut d'abord essayer de répondre à des questions simples, il peut observer le paratexte (illustration, mise en page), identifier les mots en *rōmaji*, les chiffres arabes, les mots transparents en *katakana* ou encore le vocabulaire connu en *hiragana* et *kanji*.

Les élèves peuvent être invités à émettre des hypothèses, à repérer les informations en étant guidés par le professeur. Celui-ci va par exemple poser des questions à la classe entière de façon à attirer l'attention des élèves sur les éléments nécessaires à la compréhension. Mais il est également possible de laisser chaque élève travailler individuellement avec un document préparé en amont par le professeur.

Exemple de consignes possibles en français

Entourez en bleu la date de l'exposition / Entourez en rouge le lien de l'exposition / D'après vous, quel est le sujet de l'exposition ?

Exemple de questions possibles en japonais :

いつですか。/どこですか。/いくらですか。

Même si le document peut sembler en apparence peu accessible à des élèves qui débutent l'apprentissage du japonais, il y a en réalité de nombreux éléments facilement identifiables : l'objet de l'affiche (présenter une exposition), le sujet de l'exposition, la période, les horaires de visite, le prix des billets d'entrée, le lieu. Ici, l'objectif n'est pas que l'élève ait une compréhension exhaustive du document, dont certaines parties ne sont pas compréhensibles pour des élèves en classe de 6^e, mais bien qu'il soit capable de repérer les informations qu'il peut exploiter.

Phase de production : expression écrite, suivie d'une prise de parole en interaction

Après la phase de réception au cours de laquelle les élèves se sont approprié le contenu de l'affiche, l'objectif est qu'ils puissent désormais réemployer les faits de langue comme les informations relevées dans une tâche de production en binôme (expression écrite et orale).

L'objectif de cette activité est que l'élève s'approprie des tournures langagières, apprenne à communiquer les éléments factuels d'un événement, dans un contexte proche de la réalité puisque l'activité prend appui sur un document authentique, présentant une exposition réelle. L'apprentissage du vocabulaire ou des outils grammaticaux est ainsi rendu concret.

L'ensemble de l'activité permet aux élèves de travailler plusieurs activités langagières : une expression écrite au moment de la rédaction du dialogue en binôme, une prise de parole en interaction au moment où la saynète est jouée devant la classe et une compréhension orale pour la classe qui écoute la saynète de chaque binôme. En fonction des attendus du professeur ou du besoin des élèves, la saynète pourra être lue ou apprise par cœur. Les attendus (compréhension exhaustive, repérage de mots-clés, etc.) et la restitution en matière de compréhension orale pour la classe qui écoute sont également adaptables : restitution en classe entière par des élèves interrogés, prise de notes simples, etc.

Alors que le contenu de l'affiche (sujet de l'exposition, période, lieu, prix) a bien été compris par l'ensemble de la classe, on propose aux élèves d'écrire en binôme une saynète qui sera ensuite jouée devant la classe. En fonction du niveau de la classe, il peut s'agir de présenter uniquement les éléments factuels (sujet, lieu, date), mais il est également possible de demander aux élèves d'ajouter des éléments d'appréciation personnelle de façon simple, avec des qualificatifs par exemple.

Pour préparer le script de la saynète, le professeur peut tenir compte de la plus ou moins grande autonomie langagière des élèves pour rédiger leurs répliques. Deux possibilités, parmi d'autres, s'offrent à lui.

Il peut par exemple les guider pas-à-pas dans l'activité, en distribuant une trame de dialogue à trous, où les élèves doivent ajouter les éléments manquants.

Exemple de dialogue à trous

A : このポスターは何のポスターですか。

B : _____ のポスターです。

A : どんな展覧会ですか。

B : _____ の展覧会です。

A : いつですか。

B : _____ から _____ までです。

Mais il est également possible de laisser les élèves produire entièrement les phrases en leur demandant de faire figurer des éléments précis comme la période ou le lieu de l'exposition. On peut ainsi envisager une différenciation, au niveau des groupes ou de la classe, quant au choix de la préparation du script.

Exemple de production finale, en interaction orale

Élève 1 : 新潟の博物館で展覧会を見ました。「お化け図鑑」です。もう一度行きたいです。一緒に行きましょう。

Élève 2 : いつまでですか。高いですか。

Élève 1 : 6月2日までです。中学生は無料ですよ。

Élève 2 : 面白いですか。

Élève 1 : とても面白いです。

Le dialogue reprend des éléments factuels visibles sur l'affiche en les intégrant dans des phrases. Cela permet de réutiliser des éléments lexicaux et grammaticaux introduits pendant la phase de réception.

Le professeur pourra préciser les attendus de chaque activité : justesse des informations restituées, correction grammaticale et graphie au moment de la phase de rédaction du dialogue par exemple. Au moment de la prise de parole en interaction, les attendus peuvent porter sur la prononciation de la colonne は行, la consonne géminée (petit つ), l'intonation montante des questions, ou encore la prononciation des dates (4 日, 3 日, etc.).

Dans cette activité, la thématique culturelle retenue, en lien avec l'axe 4 du programme du collège, est celle des *yōkai*. On peut imaginer que dans le cadre de la séquence, le professeur propose aux élèves d'autres documents authentiques présentant plusieurs *yōkai* différents. En multipliant les supports (estampes, pages de mangas, extraits de dictionnaires de *yōkai*, affiches, images de jeux ou d'*anime*), le professeur peut montrer que les *yōkai* ne sont pas une figure unique mais une galerie très diverse (humains transformés, animaux, objets animés, etc.). Ainsi chaque *yōkai* a une fonction, une histoire, un comportement codifié. Varier les supports permet également de ne pas figer les représentations culturelles des élèves, chaque nouveau support venant nuancer, contredire, interroger les idées reçues.

Le projet pédagogique : exemples d'exploitation d'un axe culturel

Élaborer une séquence

Bienvenue chez moi, classe de 5^e LVB

Niveau visé	Niveau A1+ vers A2
Axe du programme	Axe 1 : portrait, autoportrait
Descriptif de l'axe proposé dans le programme	L'axe 1 vise à amener les élèves à se présenter et à comprendre comment l'identité d'un individu se construit, notamment à travers ses relations avec les autres. L'étude des relations entre <i>senpai</i> et <i>kōhai</i> , entre parents et enfants, ainsi qu'entre amis, s'inscrit pleinement dans cet axe. En effet, la culture japonaise accorde une place centrale aux relations sociales et à la position de l'individu au sein du groupe. Se présenter en japonais implique souvent de se situer par rapport aux autres : son âge, son statut scolaire, son rôle familial ou encore le degré de proximité avec son interlocuteur influencent la manière de parler de soi et des autres.
Objet d'étude	Parler avec ses amis, parler avec sa famille
Problématique	Comment se présenter en japonais ? Est-ce que l'identité dépend de la relation aux autres ?
Notions associées	Socialisation / affirmation de soi / individu / vivre entre générations / cohésion sociale
Supports et sources	けらえいこ, 『あたしんち』, épisode 『舌をかむ』, anime, 1999 くるみ亮, 『私を笑わないで』, 第一話, manga, 2017

Les objectifs et le projet de la séquence

Cette séquence a pour objectif de conduire les élèves à distinguer la sphère privée de la sphère publique dans la société japonaise. Elle vise à analyser la manière dont les individus ajustent leurs comportements et leur langage en fonction des contextes sociaux, qu'il s'agisse du cadre familial, amical, scolaire ou professionnel.

L'étude et l'utilisation des documents authentiques permettent aux élèves d'explorer diverses situations de la vie quotidienne au Japon, telles qu'un échange entre camarades au sein d'un établissement scolaire ou une rencontre entre un jeune Japonais et la famille d'un ami. Ces mises en situation offrent des supports concrets pour appréhender les codes sociaux et les modalités des relations interpersonnelles propres à la société japonaise.

Sur le plan linguistique, les élèves apprennent à :

- exprimer simplement leurs émotions et sentiments (en réactivant leurs connaissances sur les qualificatifs) ;
- justifier leurs propos à l'aide de l'expression de la cause avec la particule から ;
- sensibiliser à l'existence de la forme neutre des qualificatifs et des verbes.

Japonais

En fin de séquence, plusieurs types de tâches sont possibles pour synthétiser les acquis, en lien avec l'objet d'étude. Les élèves peuvent par exemple, outre les tâches présentées plus bas avec les deux supports, être invités à :

- créer une planche de manga en quatre cases qui présente deux amis en conversation ;
- jouer une saynète présentant un moment de la vie quotidienne au sein d'une famille japonaise ;
- préparer une vidéo de présentation d'un établissement scolaire fictif japonais.

Acquis linguistiques à mobiliser par les élèves au cours de la séquence pour pouvoir réaliser le projet

Lexique

La séquence vise à enrichir le champ lexical de la famille ainsi que celui de l'école. Au-delà de l'acquisition de nouveaux éléments lexicaux, les élèves sont amenés à identifier les usages linguistiques qui varient selon l'âge, le genre ou le contexte social des locuteurs. Il ne s'agit donc pas uniquement d'élargir le vocabulaire, mais également de comprendre les conditions d'emploi appropriées de certaines formes linguistiques. Le pronom personnel 僕 plutôt utilisé par les garçons, l'usage des termes propres aux membres de la famille, ou encore les suffixes 君 et ちゃん entre camarades de classe sont autant d'éléments que l'on peut aborder avec les élèves.

Grammaire

L'expression de la cause avec la particule から ; l'expression de ses sentiments avec les qualificatifs à la forme accomplie.

Pistes pour la mise en œuvre

Les deux documents authentiques (A et B) pourront faire l'objet de séquences distinctes, avec des propositions d'exploitations qui servent les objectifs linguistiques et culturels énoncés ci-dessus.

Compréhension et expression orales

Document A : 『あたしんちー母、舌をかむ』 0'18''~2'04'' (Taper le titre de l'œuvre et le titre de l'épisode dans un moteur de recherche).

Étape 1 : anticipation (premier visionnage de la vidéo sans le son)

Lors d'un premier visionnage sans le son, les élèves sont invités à décrire la scène observée. Le professeur favorise la prise de parole à l'aide de questions simples, ciblées et adaptées au niveau des élèves (どこですか。誰がいますか。何をしますか。).

Les élèves sont amenés à dégager des informations factuelles et à formuler des hypothèses sur la situation présentée.

Selon le niveau de la classe, le professeur peut enrichir ponctuellement les productions des élèves par des formulations plus complexes (4人家族です。リビングルームでご飯を食べています。とても広い家です).

Étape 2 : vérification et compréhension globale (deuxième visionnage de la vidéo avec le son)

Lors du deuxième visionnage, le son est réintroduit. Les élèves vérifient les hypothèses formulées précédemment, les confirment ou les infirment, et rectifient si nécessaire les informations erronées.

Cela peut se faire sous la forme d'échanges en classe entière, où le professeur accompagne les élèves par un questionnement guidé afin de les aider à identifier et organiser les éléments essentiels de la situation.

Mais il est également possible de proposer un document support pour que les élèves travaillent en autonomie, permettant au professeur de circuler dans la classe et d'accompagner les élèves qui en ont le plus besoin.

Étape 3 : travail ciblé de compréhension sur les formes neutres (troisième visionnage de la vidéo avec le son)

L'objectif de cette étape est de sensibiliser les élèves quant à la différence de registre entre la forme neutre et la forme polie des verbes et des qualificatifs.

Ce troisième visionnage peut s'appuyer sur un texte avec le dialogue réécrit avec les formes polies pour un travail de repérage, ou sur un script à trous préparé par le professeur.

L'objectif est d'attirer l'attention des élèves spécifiquement sur la forme neutre des verbes et des qualificatifs dans la vidéo (par exemple : これは____よ).

Une fois les différences repérées ou le texte à trous complété, le professeur peut entrer dans une phase d'explication en français de la forme neutre des verbes et des qualificatifs. Il est important aussi que les élèves puissent émettre des hypothèses : pourquoi ces différences ? Quelles peuvent-elles indiquer ? À ce stade de leur apprentissage, il n'est pas demandé aux élèves de manier la forme neutre et d'en maîtriser la morphologie, mais bien de les sensibiliser à la différence de registre entre poli et neutre.

Cela constitue par ailleurs un travail préparatoire aux années suivantes de l'apprentissage, où la maîtrise de la forme neutre deviendra indispensable.

Étape 4 : théâtralisation de la saynète (expression orale)

Une fois le script corrigé (ou distribué), une théâtralisation de la saynète est proposée aux élèves : cette activité permet de vérifier la bonne assimilation des éléments grammaticaux et lexicaux mais aussi les aspects phonétiques et intonatifs ainsi que le respect des règles d'interlocution, très importants à ce stade précoce de l'apprentissage.

Compréhension écrite et expression orale

Document B 『私を笑わないで』 (Taper le titre de l'œuvre dans un moteur de recherche. L'extrait se situe dans la deuxième moitié du chapitre, à partir du dialogue entre 高岩くん et 青山さん, et se termine avec la bulle de dialogue 「どうだかねー」).

Japonais

Étape 1 : découverte du support et compréhension écrite

Les élèves sont invités à lire les différentes bulles de dialogue présentes sur la planche de manga en autonomie, et ont pour consigne d'identifier les personnages, le lieu et les relations (nouvel employé, ami, collègue, supérieur). On peut proposer aux élèves de réaliser un portrait croisé des personnages avec un tableau à remplir :

Personnage	Statut	Relation avec les autres
浜田	新しいバイト	présenté par 高岩
高岩	バイト	大学の友達
青山	社員	目上の人

Il est également possible de poser des questions de compréhension guidée (à l'oral ou à l'écrit) qui permettent d'approfondir l'analyse de la situation et des relations sociales entre les personnages.

Le professeur peut orienter la réflexion vers le statut et la hiérarchie, par exemple en demandant : 「青山さんは学生ですか、社員ですか。」.

La réponse attendue pourrait être : 「社員です。」.

Une question complémentaire telle que 「高岩ちゃんと青山さんはどちらが先輩ですか。」 peut amener une réponse plus nuancée : 「山さんが先輩です。」.

Ces échanges permettent de mettre en évidence les décalages entre âge, statut professionnel et manière de parler, et d'amener les élèves à comprendre que le registre de langue participe à la construction des relations sociales et à la caractérisation des personnages.

Étape 2 : identification des registres de langue

Le travail linguistique portera sur les registres de langue et sur la forme neutre. Les élèves repèrent et comparent les formes polies (です・ます, よろしくお願ひします) et les formes neutres ou familières (だ, 俺, 〜っす) dans le manga, puis relient leur emploi aux relations entre les personnages. Cette analyse guidée permet de comprendre que la forme neutre est utilisée entre proches ou à l'oral, tandis que la forme polie est privilégiée lors d'une première rencontre ou face à un supérieur.

Le choix du pronom personnel (私 / 俺) est également étudié comme marqueur d'identité sociale et relationnelle.

Étape 3 : expression orale en continu

Enfin, les élèves réinvestissent ces observations dans des activités de production simples : jeux de rôle ou mini-autoportraits où ils se présentent différemment selon l'interlocuteur (ami, adulte, supérieur). L'objectif est de répondre à la problématique de la séquence en montrant que se présenter en japonais, ce n'est pas seulement dire son nom, mais adapter son en fonction de la relation à l'autre.

À ce stade de leur apprentissage, les élèves ne savent pas encore s'exprimer en utilisant la forme neutre, mais il est par exemple possible de proposer un dialogue déjà partiellement rédigé où les deux formes (polie et neutre) sont présentes, pour que l'élève n'ait qu'à choisir la forme la plus

appropriée à la situation de communication. Ici aussi, le professeur portera une attention toute particulière à la correction de la production des sons et de l'intonation.

先生に紹介してください。

はじめまして。私/僕は _____ です/だ。フランスじんです/だ。よろしく/よろしくおねがいします。

Développer les compétences psychosociales des élèves

Dans cette séquence (le cadre familial dans le premier exemple, le cadre des interactions sociales hors de la famille dans le second exemple), les élèves sont amenés à découvrir des situations de la vie quotidienne au Japon et à réagir. Cela les pousse à s'interroger sur les émotions que manifestent les différents personnages, à questionner leurs camarades sur leur propre réaction et à verbaliser le tout en japonais, de façon très simple. Les productions attendues peuvent donc s'appuyer sur des structures courtes, répétitives, relevant davantage de l'expression spontanée que d'un discours élaboré : 「ちょっと困っています。」 「びっくりしています。」 「かなしいです。」 Dans ces exemples, 困っています et びっくりしています peuvent être appris et réutilisés comme un bloc lexical, sans que les élèves aient connaissance de la forme en て des verbes. Ces phrases permettent de nommer une émotion à partir d'indices visuels ou contextuels, sans complexité syntaxique. Les élèves peuvent ensuite exprimer leur propre réaction face à la situation, en recourant à de formules simples fréquemment rencontrées à l'oral : 「わたしはびっくりしました。」 「ちょっとこわいです。」 「おもしろいです。」 「いやです。」 .

Les élèves peuvent également être amenés à donner une raison, notamment à l'aide de から, sans entrer dans une argumentation complexe : 「ちょっとかなしいです。ひとりだからです。」 「いやです。しつれいだからです。」 「おもしろいです。友だちだからです。」 . Dans une prise de parole en interaction, ils peuvent enfin réagir aux propos de leurs camarades ou les interroger brièvement, à l'aide de formules courtes : 「そうですか。」 「わたしも嬉しいです。」 「どう思いますか。」 「すきですか。」 .

S'il s'agit bien pour les élèves de s'exprimer en japonais en utilisant des qualificatifs et en se justifiant simplement, cette séquence montre que le professeur ne transmet pas seulement des savoirs linguistiques. En créant des situations d'apprentissage qui favorisent l'écoute de l'autre, où la communication, la coopération, la gestion des émotions et la pensée critique sont mobilisées, les compétences psychosociales sont travaillées en situation, de manière transversale et naturelle.

Travailler la graphie en cours de japonais de la 6^e à la 3^e

L'acquisition des caractères (*hiragana*, *katakana* et *kanji*) faite de manière progressive et structurée permet de ne pas freiner la motivation des élèves, tout en dédramatisant la relative complexité de la graphie du japonais. Le respect de quelques principes essentiels permet aux élèves d'acquérir des automatismes qui seront utiles tout au long de leur apprentissage de la langue : suivre l'ordre des traits, le sens du tracé, corriger très tôt les erreurs de tracé, et faire respecter les différents types de traits (*hane*, *harai*, *tome*).

Progressivité dans la compétence graphique

Au début de leur apprentissage, en plus des *hiragana*, des *katakana* puis des premiers *kanji*, l'usage des *rōmaji*, des chiffres arabes et de certains pictogrammes propres au contexte japonais (comme la swastika (*manji*) indiquant les temples sur une carte, le symbole de la poste japonaise ou celui du yen) permet aux élèves de reconnaître et de comprendre des éléments graphiques authentiques

rencontrés dans la vie quotidienne. En fin de collège, lorsque les bases sont consolidées, le professeur a la possibilité de viser davantage le développement de l'autonomie des élèves, en les amenant à mobiliser d'autres compétences et savoir-faire. Les exemples ci-dessous montrent des activités à la difficulté variable, en fonction du niveau des élèves.

Exemple d'activité en 6^e : un travail sur les composants graphiques

Pour que les élèves comprennent qu'écrire un *kanji* ne revient pas à reproduire un ensemble graphique insécable qu'il faudrait retenir d'un bloc, tel un dessin, un travail de reconnaissance des différents composants graphiques des caractères peut être fait plusieurs fois durant l'année scolaire. Ce type d'activité aide les élèves à mieux comprendre le fonctionnement des *kanji* et à tracer les signes avec plus de précision.

L'activité ci-dessous, prévue en début de collège, consiste à remplir un tableau afin d'aider les élèves à décomposer les *kanji*

Kanji	Composants graphiques	Significations
朝	十日十月	
	門耳	porte / oreille
時		jour / temple
花		

Exemples d'activités en 3^e : « cherche le *kanji* ! »

Les élèves sont regroupés en binômes ou petits groupes. Le professeur présente un *kanji* à rechercher dans un dictionnaire (de type 漢和辞典). Le premier groupe qui trouve la page où figure le *kanji* marque un point. De nombreuses variantes sont possibles : demander aux élèves de donner la clé du *kanji*, son nombre de traits, ou un mot dans lequel il apparaît. D'autres activités, comme la recherche de mots dans un dictionnaire de définitions en japonais (de type 国語辞典), ou de maniement d'un dictionnaire électronique peuvent être proposées dans les dernières années du collège, lorsque les élèves sont déjà relativement familiarisés avec la graphie du japonais. Ici, l'objectif est de travailler avec les élèves sur la structure des caractères, d'entraîner leur mémoire visuelle, mais aussi de développer leur autonomie, et leur capacité, en prévision du lycée, à rechercher des *kanji* ou des mots inconnus. Entraîner les élèves du collège à taper au clavier d'ordinateur en japonais peut également servir cet objectif.

Le numérique et l'intelligence artificielle au service de la graphie

Le numérique peut apporter une réelle plus-value dans l'apprentissage de la graphie par les élèves : de nombreux logiciels et sites internet gratuits et respectant la protection des données des utilisateurs sont accessibles et permettent de proposer aux élèves des exercices de révision, parfois sous forme de jeux, à faire en toute autonomie. Au collège, l'usage de l'intelligence artificielle est strictement encadré. L'utilisation pédagogique des IA génératives par les élèves est autorisée en classe à partir de la 4^e. Dans ce cadre, l'IA générative peut être mobilisée pour l'apprentissage de la graphie (*hiragana*, *katakana*, *kanji*), par exemple pour générer, sur le temps du cours, des modèles d'écriture avec l'ordre des traits, proposer des exercices différenciés (permettant à chaque élève de travailler en autonomie) de copie et de réécriture, ou générer des exercices. L'IA reste un outil d'aide à la mémorisation du geste (sens du tracé et ordre des traits), et son utilisation (sur le temps de cours et sous la responsabilité du professeur) ne doit pas se substituer à l'écriture manuscrite.

Mémorisation et ancrage de la graphie du japonais

Le recours à deux syllabaires et aux caractères chinois pour écrire et lire le japonais fait sa spécificité, mais aussi sa difficulté pour les élèves. Les deux syllabaires peuvent être une aide pour les élèves qui ne sauraient pas écrire un *kanji*, mais en corollaire, certains élèves risquent d'avoir recours uniquement aux syllabaires, en délaissant notamment des *kanji* appris au tout début de leur apprentissage, ou des *kanji* complexes (présentant un nombre important de traits, ou ayant une signification abstraite par exemple). Cela implique que les caractères vus auparavant dans l'année et les années précédentes ne doivent pas être oubliés. La difficulté réside donc dans la remobilisation de caractères appris tout au long de la scolarité.

En début d'année, les premières séances peuvent être l'occasion de présenter le matériel, le rythme, les attentes et les modes d'évaluation, afin d'aider les élèves à bien comprendre le cadre et à se sentir en confiance. Le professeur peut utilement insister sur l'importance du travail personnel et des révisions à la maison, qui complètent les exercices faits en classe, car ces derniers ne sauraient suffire pour permettre aux élèves d'acquérir les compétences et connaissances nécessaires en matière de graphie.

Quelle que soit l'organisation retenue, corrélérer la graphie aux autres activités facilitera son acquisition par les élèves et donnera du sens à son apprentissage. La lecture à voix haute, ou le repérage de caractères connus dans les documents authentiques sont par exemple des activités que le professeur peut proposer à tout moment, même si la séance en question n'a pas pour objet l'apprentissage des *kanji*. Les rituels en début de séance sont aussi des occasions permettant de manier la graphie du japonais en contexte, lorsque les élèves viennent écrire et lire la date au tableau par exemple. La graphie n'est pas une fin en soi et ne vise pas à faire acquérir aux élèves un savoir livresque, mais bien à développer des compétences, des savoirs et des savoir-faire pratiques dans un contexte réel.

Construire une progression linguistique et culturelle

Les programmes de langues vivantes au collège s'organisent autour d'axes thématiques qui servent de fils conducteurs aux apprentissages linguistiques et culturels. Cette organisation favorise une progression spiralaire, c'est-à-dire un retour régulier sur des notions, des compétences et des contenus culturels déjà abordés, mais à un niveau de complexité croissant.

Le thème du sport peut être abordé de manière transversale, de la classe de 6^e à la 4^e, en variant les objets d'étude et les objectifs linguistiques à chaque niveau. Chaque nouvelle séquence permet ainsi de réactiver et d'approfondir les acquis antérieurs, tout en introduisant des compétences supplémentaires, pour une construction progressive des connaissances.

Le baseball, sport emblématique au Japon, classe de 6^e

En classe de 6^e, dans le cadre de l'axe 2, « Vivre, jouer et apprendre », la thématique retenue est celle du sport au Japon.

Exemple de document authentique

À travers un spot publicitaire sur le baseball qui sert de déclencheur de parole (taper dans un moteur de recherche : « お〜いオオタニサン »), les élèves abordent le thème du sport en utilisant leurs acquis en vocabulaire et en grammaire. En fonction de l'avancée dans l'année de 6^e, plusieurs points de grammaires peuvent être abordés.

Objectifs culturels

Le baseball, sport emblématique au Japon, constitue l'objet d'étude principal de cette séquence, ce qui n'empêche pas une ouverture vers d'autres sports populaires ou traditionnels du pays.

Objectifs linguistiques et graphiques

Plusieurs objectifs linguistiques sont poursuivis à travers des activités d'expression orale en interaction. Les élèves peuvent notamment travailler les éléments suivants :

- L'usage de la particule **で** pour indiquer le lieu de l'action : このスポーツはどこでしますか。 / バドミントンは学校でします。 / テニスはコートでします。 / ボクシングはリングでします。 ;
- Les expressions de temps pour situer une pratique sportive dans la semaine ou dans l'année : 毎週の火曜日、テニスを行います。 / 週に一回サッカーを行います。 ;
- Les qualificatifs exprimant les goûts et les sentiments : どんなスポーツが好きですか。 / 私はテニスが好きです。 / 楽しいです。 ;
- Le lexique des sports est particulièrement adapté au travail sur les *katakana*. Les élèves apprennent ainsi à nommer différents sports (バスケットボール, バドミントン, etc.), les lieux de pratique sportive (スタジアム, コート, グラウンド, ジム, etc.), les consignes et jeux (ゲーム, スタート, ルール, etc.), ainsi que le matériel sportif (ボール, ラケット, ユニフォーム).
- L'étude des verbes d'action et des parties du corps permet en outre de décrire concrètement les gestes sportifs, en lien avec des phrases simples et contextualisées.

Parties du corps : 頭, 手, 足, 腕, 顔, 肩, etc.

Verbes d'action : します, 打ちます, 投げます, 拾います, 動かします, 蹴ります, etc.

Exemples : ボクシングでは顔を守ります。 / テニスでは腕をよく使います。 / バスケットボールは手でします。

Exemples de tâches

Il est possible de proposer aux élèves de présenter à la classe son sport préféré, sous la forme d'une prise de parole en continu, dont les modalités sont à arrêter par le professeur (avec ou sans notes, avec des notes lues ou qui servent d'aide-mémoire, etc.)

Dans un jeu de questions-réponses, on pourra faire deviner un sport en expliquant simplement ses règles (expression orale en interaction). Cette activité peut par exemple se faire en binôme, où chaque élève du binôme, à tour de rôle, pense à un sport et est interrogé par son camarade.

Les tâches proposées permettent de mobiliser de manière concrète les objectifs linguistiques et culturels travaillés tout au long de la séquence. Présenter son sport préféré amène les élèves à réutiliser le lexique des sports, les expressions de goûts et de sentiments, ainsi que des structures simples pour situer une pratique dans le temps et l'espace. Le jeu de questions-réponses favorise quant à lui l'interaction orale, l'usage des particules (notamment **で**), des verbes d'action et des parties du corps pour décrire des règles et des gestes sportifs.

Les sportifs célèbres du Japon et les Jeux olympiques, classe de 5^e

En classe de 5^e, la séquence s'inscrit dans l'axe 1, « Portraits, autoportraits » et prend pour objet d'étude les sportifs célèbres du Japon ainsi que les Jeux olympiques. Cette thématique permet d'aborder la présentation de personnalités japonaises connues tout en développant progressivement les compétences descriptives et narratives des élèves, en lien avec leur niveau linguistique.

Les connaissances acquises en 6^e autour du sport, des verbes d'action, des parties du corps et de l'expression des goûts sont réinvesties : ces éléments sont consolidés avant d'être enrichis par l'introduction de nouvelles structures, de l'accompli des verbes et des qualificatifs, ainsi que des adverbes de degré et de fréquence. Ces éléments vont permettre aux élèves de nuancer leurs propos et de gagner en précision, marquant ainsi une progression par rapport aux productions de 6^e.

Exemple de document authentique

À travers une vidéo réalisée par le comité olympique de Tokyo (taper dans un moteur de recherche : « *wheelchair tennis who is your hero* »), mettant en scène un célèbre joueur de tennis en fauteuil roulant, un focus sur les Jeux olympiques et paralympiques ou le traitement des personnes handicapées au Japon pourra être abordé simplement.

Objectifs culturels

Les objectifs culturels visent à faire découvrir des figures emblématiques du sport japonais, reconnues au niveau national et international. La séquence offre également l'occasion d'introduire les grands événements sportifs organisés au Japon, tels que les Jeux olympiques de Tokyo en 1964, les Jeux d'hiver de Sapporo en 1972, de Nagano en 1998, ainsi que les Jeux de Tokyo en 2020.

Objectifs linguistiques

En fonction du niveau de la classe, le professeur, faisant appel aux verbes et aux qualificatifs étudiés en classe de 6^e, va pouvoir approfondir ce qui lui semble opportun. Il peut par exemple introduire :

- la structure en は・・・が : 大坂なおみは背が高いです。 ;
- l'accompli des verbes et des qualificatifs : 小さい時からテニスをしました。 ;
- les adverbes de degré ou de fréquence ;
- des connecteurs logiques simples ;
- du lexique, vu en contexte. Il est possible de faire un rappel des parties du corps déjà étudiées et complétées avec d'autres qui permettront de décrire physiquement une personne, d'ajouter les couleurs, ou tout ce qui servira le projet pédagogique établi par le professeur : 大谷選手は背が高いです。体が大きいです。筋肉がたくさんあります。 .

Exemple de tâche

Rédiger la biographie d'un sportif japonais célèbre.

Les élèves vont présenter une personne, décrire son apparence, évoquer son parcours sportif et décrire ses performances. Ils s'appuient sur des acquis antérieurs réactivés et sont amenés à faire des productions plus longues, plus structurées et plus riches sur le plan linguistique et culturel.

Les clubs scolaires au Japon, classe de 4^e

En classe de 4^e, la séquence s'inscrit dans l'axe 1, « Sport et société » et prend pour objet d'étude les clubs scolaires au Japon. Cette thématique permet d'approfondir la réflexion engagée en classe de 5^e autour du sport, en élargissant l'approche individuelle (portraits de sportifs) à une dimension collective et institutionnelle. Les élèves sont ainsi amenés à comprendre le rôle du sport et des activités culturelles dans la vie scolaire japonaise.

Exemple de document authentique

Des vidéos en ligne dans lesquelles de jeunes Japonais présentent les clubs de leur établissement peuvent être des supports exploitables. Ils constituent un point d'appui pour comparer le fonctionnement des clubs scolaires japonais avec celui des associations sportives ou culturelles connues des élèves.

Objectifs culturels

Les objectifs culturels visent à faire découvrir l'importance centrale des activités de club (部活) dans le système éducatif japonais. Une attention particulière est portée aux clubs sportifs, très investis par les élèves, mais cela n'empêche pas d'évoquer les clubs culturels tels que la musique, la cérémonie du thé ou la calligraphie.

À ce stade de leur apprentissage, les élèves peuvent commencer à aborder des sujets de société plus complexes. Cette séquence peut permettre par exemple d'aborder la question des différences de genre dans les clubs scolaires et d'interroger certaines représentations, par exemple à travers le fait que des filles puissent pratiquer le sumo dans certains établissements, mais qu'elles restent exclues, par exemple, des grands tournois professionnels nationaux.

Objectifs linguistiques

Sur le plan linguistique, la séquence marque une montée en complexité par rapport à la classe de 5^e, tout en s'appuyant sur les acquis antérieurs. Les élèves réactivent le lexique du sport, des lieux et des activités, ainsi que les verbes d'action et les expressions de temps déjà étudiés. À ces bases s'ajoute le travail sur la forme en ～ています, utilisée pour exprimer une habitude ou un état.

L'introduction ou la consolidation des formes neutres est également possible, notamment dans le cadre de présentations au style familier, ainsi que l'emploi de la structure en こと pour exprimer les goûts, les centres d'intérêt ou les projets. Ces éléments linguistiques offrent aux élèves la possibilité de produire des discours plus personnels et plus élaborés, dépassant la simple description pour exprimer des préférences et des intentions : 私はサッカーをすることが好きです。 .

Si la séquence intervient alors que les formes neutres sont déjà maîtrisées, l'introduction des propositions déterminantes permet un nouveau palier dans la complexité syntaxique. Les élèves peuvent ainsi relier des informations et structurer davantage leurs énoncés, ce qui marque une nette progression par rapport aux productions de cinquième : 私の趣味は泳ぐことですから、水泳部に入りたいです。 / 山田さんが入っているテニス部はとても楽しいです。

Les acquis de 6^e, tels que le lexique du sport, les lieux, les verbes d'action et les expressions simples de temps, sont réactivés. Ceux de 5^e, notamment la description de personnes, l'expression des goûts et l'organisation du discours, sont consolidés et réinvestis dans un contexte nouveau. En classe de 4^e, l'accent est mis sur l'approfondissement grammatical et syntaxique, permettant aux élèves de passer d'énoncés descriptifs relativement simples à des productions plus complexes, potentiellement avec deux propositions.

Exemple de tâche

Réaliser une affiche promotionnelle pour un club scolaire fictif et la présenter à la classe (expression écrite / compréhension écrite et orale).

Clés pour l'évaluation au fil d'une séquence

L'évaluation a pour objectif premier d'accompagner les apprentissages, de constater les progrès accomplis et de valoriser les acquis des élèves. Elle s'inscrit dans une démarche progressive et bienveillante, en cohérence avec la progression spiralaire qui caractérise l'enseignement du japonais au collège. L'analyse des réussites comme des difficultés permet au professeur d'ajuster sa démarche pédagogique et d'aider chaque élève à identifier de nouveaux objectifs d'apprentissage.

Tout au long de la séquence, des évaluations formatives permettent de vérifier l'acquisition progressive des connaissances linguistiques, culturelles et graphiques. Celles-ci prennent appui sur des activités variées, proches des situations de communication travaillées en classe. Les phases d'entraînement, individuelles ou collaboratives, occupent une place essentielle. Elles permettent aux élèves de réinvestir leurs acquis, de bénéficier de la médiation entre pairs et de développer progressivement leur autonomie. Toutes les compétences susceptibles d'être évaluées ultérieurement doivent avoir fait l'objet d'un entraînement explicite et régulier.

Il convient de distinguer clairement l'évaluation de la notation. Évaluer consiste à recueillir des informations sur les acquis, les progrès et les besoins des élèves afin d'accompagner leurs apprentissages ; la notation n'en constitue qu'une modalité possible parmi d'autres. Ainsi, certaines évaluations, notamment diagnostiques, n'ont pas vocation à être notées. En début d'année scolaire ou au commencement d'une nouvelle séquence, le professeur peut proposer une activité permettant d'identifier les acquis déjà maîtrisés et ceux qui nécessitent d'être consolidés, sans attribuer de note. Il peut s'agir, par exemple, d'une lecture à voix haute de *hiragana* ou de *katakana* déjà étudiés, d'une activité de reconnaissance de *kanji* appris les années précédentes, d'un échange oral simple autour de la présentation de soi ou encore d'une tâche de compréhension portant sur un document authentique. De telles évaluations permettent aux élèves de prendre conscience de leurs acquis sans la pression de la note et offrent au professeur des indications précieuses pour adapter sa progression et mettre en place, si nécessaire, des activités de différenciation. De la même manière, certaines évaluations formatives menées au cours de la séquence peuvent donner lieu à une appréciation qualitative, à une autoévaluation ou à une évaluation entre pairs, l'essentiel étant de fournir aux élèves des repères explicites pour progresser et gagner progressivement en autonomie. La note ne constitue donc pas une fin en soi ; elle n'est qu'un des outils possibles au service d'une évaluation avant tout conçue comme un levier de progression et d'encouragement des apprentissages.

Les évaluations peuvent porter sur différents aspects de l'apprentissage du japonais. Elles peuvent prendre la forme de contrôles de connaissances culturelles, de vérifications portant sur la graphie ou encore d'évaluations des activités langagières de réception, de production, d'interaction et de médiation. Ainsi, dans la séquence de 6^e présentée plus haut et consacrée aux *yōkai*, un élève pourra être amené à repérer sur une affiche authentique les informations essentielles d'une exposition, puis à les réutiliser dans un échange simple. L'évaluation porte alors non seulement sur la compréhension des informations présentes dans le document authentique, mais aussi sur la capacité à les réemployer dans une situation d'interaction.

De même, dans la séquence de 5^e consacrée aux relations sociales et à la présentation de soi, l'évaluation peut prendre appui sur une tâche de communication authentique où l'élève adapte sa présentation à son interlocuteur. L'attention du professeur portera alors sur la correction des

structures employées, la prononciation, l'intonation, mais aussi sur la capacité de l'élève à choisir des formes adaptées à la situation de communication.

La compétence graphique fait également l'objet d'une évaluation progressive. Il ne s'agit pas uniquement de vérifier la mémorisation des *hiragana*, des *katakana* ou des *kanji*, mais aussi d'évaluer la maîtrise du geste graphique, le respect de l'ordre des traits, la capacité à reconnaître des caractères connus dans des documents authentiques ou à mobiliser des stratégies de recherche adaptées. Les acquis antérieurs sont régulièrement réactivés afin de consolider durablement les apprentissages.

Dans cette perspective spiralaire, le professeur peut intégrer dans une évaluation des éléments déjà étudiés au cours des années précédentes. Ainsi, une activité de 4^e portant sur les clubs scolaires pourra réactiver le lexique du sport étudié en 6^e et les structures permettant d'exprimer ses goûts ou ses projets. Cette réactivation régulière des acquis favorise la mémorisation à long terme et permet aux élèves de mesurer leurs progrès.

Le projet final de la séquence, qu'il soit ou non noté, constitue un moment privilégié pour évaluer la capacité des élèves à mobiliser de manière autonome les connaissances et compétences acquises. Il peut s'agir, par exemple, de jouer une saynète, de réaliser une affiche pour un club scolaire fictif, de créer une planche de manga ou de présenter un sportif japonais célèbre. Les critères de réussite, fondés sur les descripteurs du niveau visé du CECRL et sur les repères linguistiques des programmes, sont explicités en amont afin que chaque élève puisse comprendre les attendus et s'autoévaluer.

Enfin, des évaluations de positionnement peuvent être proposées à différents moments de l'année afin d'apprécier la capacité des élèves à réinvestir des connaissances qui n'ont pas été travaillées récemment. Cette aptitude à mobiliser spontanément des acquis variés, linguistiques, culturels ou graphiques, constitue une étape essentielle vers l'autonomie et l'indépendance langagière que vise l'enseignement du japonais au collège.

Progressivité linguistique, hétérogénéité des groupes et différenciation

Le groupe classe peut être hétérogène : présence d'élèves natifs, écart de niveau entre les élèves qui se creuse naturellement avec les années, par exemple. Une progression spiralaire constitue un atout pour remédier à cette hétérogénéité, car elle permet à chaque élève d'apprendre à son rythme tout en consolidant régulièrement ses acquis. En effet, les outils linguistiques, la compétence graphique, ou encore les connaissances et compétences culturelles ne sont pas abordées une seule fois : elles réapparaissent, enrichies et approfondies dans l'année et au fil de la scolarité de l'élève.

Par exemple, la forme en て des verbes, introduite dans un premier temps pour exprimer une succession simple d'actions (朝起きて、学校へ行きます。) va être enrichie tout au long de la scolarité des élèves par l'introduction de ses valeurs fonctionnelles : expression de la simultanéité ou de la cause (雨が降って、試合が中止になりました。), formulation d'une demande ou d'une consigne (教科書を開けて、読んでください。), ou encore expression d'un état résultant (ドアが閉まっています。). Or l'introduction de ces nouveaux éléments sont autant d'occasions pour le professeur de réexpliquer, de reformuler, de rappeler ce qui a été vu précédemment, notamment la morphologie de la forme en て. Il s'agira alors d'une simple réactivation chez un élève qui la maîtrise, mais d'une très bonne occasion de s'exercer ou de comprendre plus précisément les règles de construction pour un élève encore en difficulté sur ce point.

Le professeur peut proposer des activités communes dont les outils vont s'adapter au niveau des élèves, dès les premières années d'apprentissage du collège. Dans une activité de présentation ou de jeu de rôle (type : « se présenter à un correspondant japonais »), certains élèves emploieront des phrases simples et mémorisées (はじめまして。わたしは～です。), tandis que d'autres enrichiront leur production en ajoutant l'âge, les goûts ou la nationalité, voire une justification (サッカーが好きですから。). Cette différenciation des apprentissages est également applicable pour la graphie : dans une classe de 3^e LVB, par exemple, pendant une même activité dédiée à la graphie, il est possible de demander à une partie de la classe de travailler sur les *kanji* prévus au programme, tandis qu'un autre groupe plus en difficulté pourra travailler sur des *kanji* qui auraient dû être déjà assimilés, voire sur les *kana* si un vrai besoin s'en fait sentir.

Corpus documentaire

Articuler langue et culture ainsi que les activités langagières

Affiche de l'exposition sur les *yōkai* dans les estampes (Musée départemental d'histoire de Niigata).
Dans un moteur de recherche, taper « 浮世絵でみる！お化け図鑑 2019 新潟県立歴史博物館 ».

Exemples d'exploitation d'un axe culturel

けらえいこ, 『あたしんち』, épisode 『舌をかむ』, *anime*, 1999

くるみ亮, 『私を笑わないで』, 第一話, *manga*, 2017

Construire une progression linguistique et culturelle

Dans un moteur de recherche, entrer le mot-clé : お〜いオオタニサン

Dans un moteur de recherche, entrer les mots-clés : wheelchair tennis who is your hero