

# 經驗分享：如何使語言教學更生動

## 課外輔助教學的應用與實例

Une expérience partagée : comment animer une classe de langue

Exploitation et applications de quelques supports pédagogiques

郭美宏

Mei-Hung KUO

文藻外語學院法文科講師

Maître de conférence du département de français

Wen Tzao Ursuline College of Modern Languages

### 中文摘要

在大班教學中，要做到十足的互動並非易事，有些課程有教科書可作依據，有些則無。無論是否有教科書，老師或多或少，都要藉助一些補充教材，如影片、錄音帶、圖片等，使上課內容更生動，更活潑，更有趣。本文的目的，不在於介紹任何教學理論或改革創新，只是藉此機會與大家分享平日教學時所應用的課外輔助教材之應用心得，期盼能拋磚引玉，使語言教學，或多或少能突破大班教學的困境，達到更完美的學習效果。

關鍵詞：外語教學、輔助教材

### Résumé

L'animation d'une classe nombreuse n'est pas une tâche aisée. Le professeur doit essayer d'animer sa classe et trouver tous les moyens de susciter l'intérêt des élèves pour l'apprentissage. Pour que l'apprentissage soit plus passionnant, l'enseignant doit faire appel à des supports pédagogiques variés, comme des jeux créatifs, des chansons, des séquences de films. Le travail qui suit ne présente pas d'innovation dans ce domaine. Le but de ce travail n'est que de partager des expériences et présenter quelques supports pédagogiques exploités en classe. Souhaitons que l'expérience partagée offre de nouvelles idées d'animation, que l'enseignement soit plus rentable et que les élèves s'ennuient moins en classe.

Mots clés : enseignement de langue étrangère, supports pédagogiques

## **Introduction**

La connaissance des langues étrangères constitue un véritable enjeu dans le monde d'aujourd'hui. Bien que la nécessité de l'apprentissage des langues étrangères joue un rôle très important, les élèves ne sont pas tous très motivés. C'est le cas des élèves de notre département de Wen Tzao. Par ailleurs, par contrainte de classes nombreuses, l'application des méthodes didactiques existantes<sup>1</sup> ne sera pas aisée. Chaque fois que l'on suit un stage pédagogique dans un centre de formation continue, on choisit souvent des cours tels que "Jeux et créativité", "La pédagogie de la chanson", etc., par souci d'enrichir ses méthodes d'animation afin d'apporter à son enseignement une nouvelle perspective. Souvent on est très enthousiaste pendant le stage, mais on est vite frustré quand on retrouve des classes de cinquante élèves.

Comment peut-on animer un cours de grammaire, souvent réputé ennuyeux ? Quels sont les moyens possibles que les enseignants peuvent utiliser dans un cours de langues pour que le résultat de l'enseignement soit plus rentable ? Le travail qui suit ne présente pas d'innovation dans ce domaine. Les théoriciens et les pédagogues ont déjà offert beaucoup de suggestions. Le but de cette communication n'est que de partager des expériences et présenter quelques supports pédagogiques appliqués et exploités en classe. Souhaitons que l'expérience partagée offre de nouvelles idées d'animation, que l'enseignement soit plus rentable et que moins d'élèves s'ennuient en classe.

### **I. Problèmes rencontrés**

Ici à Wen Tzao, nous avons des classes nombreuses, environ cinquante élèves par classe. Il est difficile d'appliquer des jeux de créativité que l'on a acquis lors du stage pédagogique afin de rendre l'enseignement plus attractif car la plupart des activités sont destinées à des classes à nombre réduit. Par ailleurs, nous devons suivre le programme de cours. Il n'est pas possible de donner ses cours à sa guise ni de suivre le rythme d'assimilation des élèves, surtout quand leur niveau est hétérogène. Certains comprennent facilement tout ce que le professeur explique en classe et arrivent à produire des phrases correctes, tandis que d'autres ont des difficultés à assimiler le contenu du cours. Malgré tout, l'enseignant doit faire face à ces difficultés. Le nombre d'élèves reste un problème fondamental. Pourtant faute de budget de l'école, le nombre d'élèves dans une classe de langue ne sera pas diminué dans l'immédiat.

D'autre part, les méthodes que nous utilisons n'offrent pas suffisamment de

---

<sup>1</sup> Cf. Les ouvrages cités à la page "Bibliographie".

matières appropriées et adaptées à nos besoins, ainsi elles ne peuvent pas stimuler l'intérêt des élèves pour l'apprentissage. Même si nous choisissons toujours celles qui nous semblent les meilleures méthodes disponibles sur le marché des langues, certaines parties de ces manuels ne conviennent pas aux circonstances culturelles et au niveau de nos apprenants. Sans parler du choix des élèves : la plupart d'entre eux ont choisi d'étudier le français parce que leurs parents le voulaient ou bien tout simplement parce que leur note d'examen d'entrée à Wen Tzao n'était pas suffisante pour pouvoir s'inscrire au département de japonais<sup>2</sup>. S'inscrire au département de français n'est que le deuxième choix. C'est le cas de la plupart des élèves de notre département. Voilà pourquoi des élèves manquent parfois de motivation d'apprentissage. Il faut que l'enseignant donne de temps en temps "un coup de fouet" aux apprenants.

## **II. Moyens proposés et supports appliqués**

### **2.1. Jeux "sans frontière"**

#### **Introduction**

Nous appelons ces moyens d'animation : jeux "sans frontière", parce qu'ils sont applicables pour tous les niveaux voire pour des matières différentes, soit pour un cours de grammaire, soit pour un cours de conversation ou pour un cours de lecture. L'enseignant peut saisir le principe du jeu et l'appliquer selon ses besoins. Nous allons proposer trois types de moyens pour changer l'atmosphère du cours. Ils sont applicables soit au début du cours pour attirer l'attention des apprenants, soit au milieu de la séance afin de donner un moment de détente aux élèves fatigués, soit juste avant la fin du cours pour contrôler le résultat d'assimilation des apprenants.

Voici ces trois moyens d'animation :

1. Jeu de "5 N. T."
2. Jeu de "solidarité"
3. Jeu du "perroquet intelligent"

#### **Fiches pédagogiques**

##### **2.1.1. Jeu de "5 N.T."**

**Public :** pour tous les niveaux

**Objectif :** reproduction de la matière acquise

**Description et déroulement :**

---

<sup>2</sup> Le japonais représente souvent le second choix des jeunes pour apprendre une langue étrangère après l'anglais. Le choix du français reste à la troisième position.

L'enseignant peut appliquer ce jeu en fonction du programme du cours. C'est le professeur qui détermine le "contenu" du jeu. Par exemple, pour les débutants, l'enseignant peut commencer ce jeu en demandant aux élèves de prononcer une phrase toute simple qui reste dans la tête sans aucune réflexion. Une fois que la phrase est dite, les autres élèves n'auront pas le droit de la répéter. Les apprenants doivent rester très attentifs. Si une phrase préparée est choisie par un autre camarade, les joueurs suivants sont obligés de trouver une autre phrase qui correspond à la consigne du professeur, mais différente de celle de son camarade.

Tout d'abord, le professeur décide le "champ" du jeu et donne aux élèves un exemple. Par exemple le jeu porte sur "l'article partitif". Le professeur donne une phrase comme exemple : *Je bois de l'eau*. Ensuite, il laisse aux élèves prendre la décision, par où (quel rang de la classe) on va commencer le jeu. Évidemment, ceux qui commencent les premiers ont moins de risque de rencontrer la répétition. Le professeur passe à chaque rangée d'élèves et se met à côté de l'élève qui est mis à l'épreuve. L'enseignant peut répéter la phrase et corriger en même temps la prononciation de l'élève si c'est nécessaire.

### **Consignes**

1. La phrase exigée doit être prononcée clairement et à haute voix.
2. Le temps de réflexion est limitée (cinq secondes par exemple). Le dépassement du temps de réflexion est considéré comme un échec.
3. L'attention totale des élèves est exigée car la moindre distraction amènera la punition de "5 N. T."
4. La contribution au jeu ou la "punition de 5 N. T." est appliquée sur-le-champ.

### **Résultat**

Souvent les élèves se plaignent quand l'enseignant propose ce jeu car en cas d'échec, ils doivent donner "5 N. T." à la caisse commune de leur classe. Pourtant ils sont très excités durant le jeu. Ils cherchent dans leur manuel ou dans leur cahier avec un effort admirable pour trouver une phrase qui correspond à l'exigence de l'enseignant. Leur regret de ne pas avoir réussi au jeu et d'être obligé de payer "5 N. T." ne dure qu'un petit moment car à la fin du semestre, ils deviendront bénéficiaires de leur caisse commune. Le professeur peut offrir aussi quelques petits cadeaux aux élèves à la fin du semestre en guise d'encouragement. Ce jeu est très facile à appliquer quand le professeur veut évaluer le résultat d'apprentissage des élèves, surtout à l'oral. Par ailleurs, c'est un assez bon moyen d'encourager, ou plutôt "forcer" les apprenants timides à ouvrir la bouche. Malgré la peur, ils sont capables de s'exprimer devant tout

le monde.

### **2.1.2. Jeu de “solidarité”**

**Objectif :** reproduction de la matière acquise

**Public :** pour tous les niveaux

**Description et déroulement :**

Le but de ce jeu, c’est de donner aux apprenants à la fois le temps d’assimiler la matière et aussi leur donner la capacité de reproduire la matière acquise. La façon de travailler à deux apporte une confiance supplémentaire aux apprenants.

Demandez aux élèves de se mettre à deux. Le professeur détermine le contenu du jeu, soit jouer un mini-dialogue, soit faire des phrases. Les élèves doivent travailler à deux et finir l’exercice dans un temps limité. Pendant l’exercice, le professeur peut passer à chaque groupe et intervenir si c’est nécessaire. Dès que le temps de l’exercice est achevé, l’enseignant choisit certains groupes et contrôle le résultat. Les élèves présentent oralement ce que le jeu a exigé. Si l’un fait l’erreur, les deux sont responsables. Pour gagner du temps, l’enseignant peut diviser la classe en deux parties et les faire travailler sur deux types différents de notions étudiées.

**Consignes :**

1. Le temps de l’exercice est limité.
2. La solidarité du groupe est exigée.

**Résultat :**

Ce jeu est très utile pour des classes nombreuses. La matière est vite mise en pratique. L’inconvénient, c’est l’évaluation. Pour tenir compte de la progression du cours, on ne peut faire l’évaluation immédiate que pour certains groupes, dans une classe de 50 élèves (25 groupes au total) durant une séance de 50 minutes.

### **2.1.3. Jeu du “perroquet intelligent”**

**Objectif :** reproduction de la matière acquise

**Public :** pour tous les niveaux

**Description et déroulement :**

Ce jeu est destiné à attirer l’attention des apprenants et aussi à faciliter l’autocorrection. En classe, l’attention des élèves est souvent éphémère. Quand le professeur corrige certaines erreurs des élèves ou répète certaines explications, il existe sûrement au moins deux ou trois élèves distraits. Pour éviter cela, l’enseignant peut poser des questions aux élèves. Demandez d’abord à l’élève A de répondre à la

question, puis à l'élève B de répondre à la même question. S'il s'agit d'une question difficile, il arrive que l'élève A et l'élève B ne savent pas y répondre. Le professeur reprend la même question et c'est l'élève C qui trouvera la bonne réponse. Dans ce cas-là, l'enseignant peut reprendre la question et exiger de l'élève A et de l'élève B qu'ils répètent la réponse correcte. Il arrive parfois que certains élèves ne comprennent pas tout à fait l'explication du professeur. L'enseignant demande à un autre élève d'expliquer à la place du professeur. Quand c'est l'élève qui explique, parfois les apprenants sont plus attentifs. Si l'élève hésite à répondre ou fait une erreur, l'auditoire chuchote la bonne réponse ou le corrige à voix basse.

**Consignes :**

1. La patience de l'enseignant et celle des apprenants est indispensable.
2. Pour que tout l'auditoire participe au jeu, la permission de laisser souffler la bonne réponse est sous-entendue.

**Résultat :**

Ce moyen d'animation va peut-être prendre un peu plus de temps en classe mais l'application momentanée de ce jeu est assez utile. Par contre la persévérance de l'enseignant est nécessaire. Il faut faire comprendre que l'enseignant ne lâche jamais quand la matière enseignée n'est pas assimilée et que la moindre distraction sera punie par ce jeu du "perroquet intelligent", "intelligent" au sens de ne pas répéter bêtement ce que le précédent a répondu.

## **2.2. Propositions et supports appliqués**

### **Introduction**

A part ces jeux "sans frontière" un peu pénibles à supporter (pour les élèves), l'enseignant peut animer sa classe à l'aide des supports divers existants, afin d'apporter une autre atmosphère ou diminuer la monotonie du cours. Nous allons proposer quelques supports déjà appliqués, sans fiche pédagogique précise car selon des cas différents<sup>3</sup>, les mêmes supports peuvent avoir des applications variées. Nous essayons de les classer par niveau de public. L'enseignant peut les appliquer selon ses besoins.

#### **2.2.1. Niveau débutant**

---

<sup>3</sup> Par exemple, les séquences de films demandent une salle de laboratoire. Souvent chaque cours suit un programme assez précis. Ces supports ne jouent qu'un rôle de supplément au programme principal. Pourtant ces supports peuvent être exploités intégralement et faire partie du programme de certains cours.

### **2.2.1.1. Jeu de loto**

Pour tester l'assimilation des nombres, l'enseignant prépare des photocopies d'une grille de 50 cases blanches. L'enseignant distribue ces grilles aux élèves et leur demande d'écrire des nombres selon les consignes du jeu (soit entre 1 et 50, soit entre 1 et 100 ou 51 et 100) en désordre. Puis l'enseignant dit à haute voix, les mêmes nombres tirés au hasard. Les élèves doivent écouter attentivement les nombres prononcés par le professeur et les entourer avec un crayon. Celui qui finira le premier d'entourer des nombres de sa grille (horizontalement ou diagonalement) gagnera le premier. Le but de cet exercice est de tester la compréhension d'écoute des nombres.

A part le jeu de loto, il existe d'autres variantes pour évaluer l'acquisition des nombres. Pour en savoir plus, consultez Jeux et activités communicatives dans la classe de langue de François Weiss<sup>4</sup>.

### **2.2.1.2. Les mots croisés**

Pour inciter les débutants à apprendre le vocabulaire, l'enseignant peut utiliser les exercices de mots croisés. Les exercices sont classés par thèmes et prêts à être appliqués<sup>5</sup>. A l'aide des images, les élèves retiennent plus facilement le vocabulaire un peu tordu de la langue française. Pourtant, l'utilisation trop fréquente de ces exercices est déconseillée car les élèves s'ennuient facilement.

### **2.2.1.3. La conjugaison en chantant**

Pour les débutants, la conjugaison du français pose un grand problème. Ils ont des difficultés pour mémoriser la conjugaison car cette forme n'existe pas en chinois. Pourtant, savoir la conjugaison du verbe est indispensable pour construire des phrases. Si l'on pouvait introduire la mélodie dans la récitation traditionnelle de la conjugaison, ce serait plus facile à retenir. Clé International a édité une vidéocassette « Dites-moi tout ! » en 1996. C'est une méthode d'apprentissage sous forme de « comédie musicale grammaticale ». Il est utile de passer de temps en temps quelques séquences de cette vidéocassette aux élèves débutants. Dites-leur qu'il n'est pas si difficile de retenir toutes les formes de la conjugaison du verbe. S'ils savent bien chanter, ils peuvent chanter la conjugaison à leur façon. Les séquences du film ne sont qu'un exemple. Si le temps et le programme du cours le permettent, l'enseignant peut choisir un peu plus de séquences du film et les faire visionner aux élèves car les

---

<sup>4</sup> Cf. Bibliographie, François Weiss, p. 18-23.

<sup>5</sup> Cf. Bibliographie, Le français par les mots croisés et Jeux faciles en français.

parties grammaticales proposées sont aussi applicables. L'enseignant peut les sélectionner et les projeter selon la progression du cours.

## **2.2.2. Niveau intermédiaire**

### **2.2.2.1. “Faire les courses”**

Les vidéocassettes “Hexagone” contiennent des séquences de films assez courtes sur différents thèmes. Elles sont faciles à appliquer. Les élèves chinois sont assez timides. Ils comprennent bien ce que le professeur leur enseigne mais ils ont des difficultés à s'exprimer. “Faire les courses” est une séquence de film très courte et très facile à comprendre. C'est le cas d'une jeune fille timide (Khalia) qui n'ose pas sortir pour faire les courses toute seule. Son amie Nadia l'entraîne chez le boucher et elle va apprendre à exprimer sa volonté. L'enseignant peut se servir de cet exemple et encourager les élèves à ouvrir la bouche. Le français n'est pas si difficile en réalité. Cette séquence est très utile pour un cours de conversation. L'enseignant peut d'abord tester la compréhension des élèves puis à partir de cet exemple faire parler les élèves et faire un jeu de rôle.

En fait, cette séquence peut aussi être appliquée pour les débutants car elle est facile à comprendre. Pourtant je n'ai pas personnellement testé cela.

### **2.2.2.2. Des spots publicitaires**

Grâce à des amis, nous possédons une vidéocassette de spots publicitaires enregistrés à la télévision. Ce sont des séquences très courtes sur des produits divers. Parfois pour faire travailler la compréhension par les élèves, passer quelques séquences de spots publicitaires est assez utile pour susciter l'intérêt des élèves. Ils sont très attentifs et curieux de savoir de quoi il s'agit. C'est aussi un moyen assez efficace pour faire parler les élèves. En effet, souvent les élèves n'ont aucune confiance en eux. Ils sont paniqués quand ils sont placés devant des documents authentiques. Même s'ils sont capables de comprendre le contenu, ils ne se rendent pas compte de leur capacité. L'enseignant peut poser des questions diverses et les faire parler. Même s'il s'agit de quelques morceaux de phrases ou simplement de mots, la stimulation est lancée.

## **2.2.3. Niveau avancé**

A la médiathèque de Wen Tzao, il existe une quantité assez importante de vidéocassettes ou audiocassettes qui peuvent être utilisées pour les étudiants du



niveau avancé. L'enseignant peut choisir quelques séquences qui sont liées au programme du cours afin d'apporter un peu plus de charme à son enseignement.

S'il s'agit d'un cours de conversation de niveau avancé, l'enseignant peut choisir des séquences qui sont liées à un thème assez précis. Nous présentons ici comme exemple d'exploitation, deux séquences de film. On peut les appliquer pour le thème de "la famille". Il s'agit de séquences de deux vidéocassettes : *Visage de la France* ("En famille")<sup>6</sup> et *Fréquence Jeunes 1* ("La vie en famille — une famille exceptionnelle")<sup>7</sup>. A partir de ces deux séquences sur le même thème, "la famille", l'enseignant peut faire travailler les élèves d'abord sur la compréhension du film visionné puis travailler plus en détail sur des aspects divers. Par exemple, la vie de famille en générale, la vie d'une famille au quotidien, la valeur de la famille et son rôle dans la société, la relation entre les parents et les enfants, etc. L'enseignant pourrait aussi demander aux élèves de faire une comparaison entre la France et Taïwan si le temps le permettait. En ce qui concerne l'approche, d'abord, les élèves peuvent exprimer individuellement leur avis, puis le professeur peut leur demander de travailler en groupe pour faciliter l'échange des idées. Ces deux films possèdent chacun un guide pédagogique. L'enseignant peut les consulter avant l'utilisation. Sinon on peut les exploiter selon le niveau des élèves ou le programme du cours. L'enseignant peut préparer des fiches de compréhension avec des exercices "vrai ou faux" en avance, et tester la compréhension des élèves, puis les faire parler. Les élèves peuvent exprimer chacun leur avis.

Le but de l'utilisation de ces deux séquences de film n'est que de donner des idées supplémentaires aux élèves et les faire parler. Parfois l'enseignant peut ne pas annoncer le thème de discussion avant de faire visionner les séquences de film car le thème sera introduit au stade de la compréhension. Dans ce cas-là, la discussion sera plus excitante.

#### **2.2.4. Quelques suggestions pour la détente**

De temps en temps, le professeur a besoin d'établir un petit programme de détente pour les élèves surtout lorsqu'il a des élèves peu motivés. Pour faire plaisir aux élèves et les inciter à aimer le français, l'enseignant peut choisir des chansons ou des films. Le professeur peut procéder de la façon suivante : s'il s'agit d'un film, il peut passer une séquence de film une fois par semaine ou une fois toutes les deux semaines, juste

---

<sup>6</sup> Durée : 8 minutes 45 secondes.

<sup>7</sup> Durée : 2 minutes 24 secondes.

cinq minutes avant la fin du cours au laboratoire. Par exemple, “La petite sirène” en dessin animé, les dialogues ne sont pas trop difficiles. Même les débutants arrivent à comprendre l’histoire du film et une partie des dialogues, surtout à l’aide des images. Au moins, ils comprennent quelques mots comme “Dépêche-toi !”, “Attention !”, “Attendez !”, “Sébastien !”, “Je l’aime !”, etc. Après avoir vu quelques séquences du film, les élèves ont envie de voir la suite. S’ils arrivent à comprendre quelques mots, ils ont un peu plus de confiance en eux. D’ailleurs les films plaisent à tout le monde, aux débutants et aux avancés. Prendre cinq minutes juste avant la fin du cours ne va pas nuire au programme préétabli du professeur.

S’il s’agit de chansons, l’enseignant peut en choisir quelques-unes en fonction de la progression du cours. Il existe des chansons qu’on peut exploiter avec la grammaire. Par exemple, celle de Céline Dion, “Pour que tu m’aimes encore”. Beaucoup d’enseignants l’utilisent comme support de l’apprentissage du subjonctif. Ou bien la chanson de Claude Nougaro, “Tu verras”, on l’applique pour le futur simple de l’indicatif; ou celle de Francis Cabrel, “Je t’aimais, je t’aime, je t’aimerai”, on peut faire travailler les élèves sur la morphologie des temps (le présent, l’imparfait et le futur simple de l’indicatif et aussi le subjonctif).

Les élèves n’aiment pas la monotonie. Ils préfèrent apprendre des choses qui ne font pas partie du programme habituel. Si le professeur pouvait de temps en temps insérer ou glisser quelques notions grammaticales dans les supports, sous apparence de détente, les élèves assimileraient mieux. Le résultat de l’apprentissage en bénéficiera.

## **Conclusion**

Ainsi que nous l’avons déjà dit, nous possédons par chance une bonne médiathèque à Wen Tzao. Il y existe de nombreux supports pédagogiques applicables selon les besoins des élèves. Nous n’avons présenté que quelques exemples ici. Les autres enseignants partagent peut-être le même avis et appliquent déjà les supports cités dans cette communication. D’autre part, les mêmes supports pédagogiques auront probablement différentes exploitations. Encore une fois, l’important est que l’expérience partagée offre de nouvelles idées d’animation, que l’enseignement soit plus rentable, et que les élèves s’intéressent plus au français et s’ennuient moins en classe.

## Bibliographie<sup>8</sup>

### Ouvrages

ARNAUD Marie-Hélène, JEANNARD Robert, LAMAILLOUX Pierre, (1993) : Fabriquer des exercices de français, Paris, Hachette.

AUGÉ Hélène, BOROT Marie-France, VIELMAS Michèle, (1989) : Jeux pour parler jeux pour créer, Paris, Clé International.

BOYER Henri, BUTZBACH-RIVERA Michèle, PENDANX Michèle, (1990) : Nouvelle introduction à la didactique du français langue étrangère, Paris, Clé International.

GIRARD Anita, (1982) : Voulez-vous jouer avec moi ?, Grenoble, Centre Universitaire d'Études Françaises Grenoble III.

GRISAY Aletta, (1985) : Mettre en jeu le français, Bruxelles, Éditions Labor.

JULIEN Patrice, (1988) : Activités ludiques, Paris, Clé International.

LANCIEN Thierry, (1986) : Le document vidéo dans la classe de langues, Paris, Clé International.

TAGLIANTE Christine, (1994) : La classe de langue, Paris, Clé International.

WEISS François, (1983) : Jeux et créativité communicatives dans la classe de langue, Paris, Hachette.

Culture et langues françaises, diversité des perspectives, actes : communication et comptes rendus, colloque sur l'enseignement du français à Taïwan, (1998), Tamkang, Université Tamkang.

Le français par les mots croisés volume 2, (1990), Italie, European Language Institute.

Jeux faciles en français volume 1, (1992), Italie, European Language Institute.

Jeux faciles en français volume 2, (1994), Italie, European Language Institute.

### Supports vidéos

*Dites-moi tout* (Comédie musicale grammaticale), niveau débutant, vidéocassette, avec livret de 64 pages, (1996), Paris, Clé International.

*Fréquence Jeunes 1*, (1995), Paris, Hachette, vidéocassette.

*Hexagone* (No 35), (juillet 1995), vidéocassette.

*Visages de la France, "les Français par eux-mêmes"*, (1998), Paris, Didier, vidéocassette, No 1.

---

<sup>8</sup> Bibliographie présentée selon les consignes des organisateurs du colloque.