

3A – 3B Utiliser et créer des activités ludiques en classe de FLE

Marion Gautier

Experte associée au CIEP

Public

Cet atelier s'adresse à des professeurs de français enseignant à tout type de public désirant utiliser les activités ludiques dans leurs classes.

Prérequis

Cet atelier est destiné aux professeurs de français langue étrangère qui maîtrisent l'organisation des étapes d'une unité didactique, dans une perspective de type actionnelle, et désireux de découvrir le processus de création de jeux.

Présentation du module

Dans un premier temps, les participants seront amenés à s'interroger sur l'utilisation des activités ludiques en classe. Puis à partir d'exemples correspondant aux différents niveaux de compétences du CECR, ils travailleront à l'adaptation de ses exemples aux différents publics (enfants, adolescents, adultes). Dans un second temps, les formés découvriront des activités ludiques en ligne et des outils pour en concevoir. Dans un troisième temps, ils s'intéresseront aux différentes étapes de création d'un jeu et à la formulation des consignes afin de concevoir une activité ludique. Pour finir, ils présenteront et analyseront leurs créations.

Objectif général

A l'issue de cet atelier, les participants seront en mesure d'intégrer les activités ludiques en classe de manière efficace et de les animer afin de faciliter l'apprentissage et de développer la dynamique de classe. Ils seront également capables d'adapter et de créer des jeux en fonction des besoins langagiers des élèves.

Modalités de travail

L'atelier se déroule sur 9 séances aux durées variables (de 2h à 2h30). La formation est conçue selon une approche participative et interactive alternant les séquences réflexives, d'expérimentation et de conception.

Compétences visées

Cet atelier vise l'acquisition de connaissances et de techniques pour réaliser des activités ludiques en classe et pour les adapter en fonction du public et des objectifs pédagogiques.

Bibliographie

LEMEUNIER Valérie. *Pour une utilisation du jeu en classe de langue* (à paraître).

SILVA Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International, 2008

Sitographie

<https://leszexpertsfle.com/>

http://www.discoveryeducation.com//free-puzzlemaker/index.cfm?campaign=flyout_teachers_puzzle

http://www.schule-bw.de/unterricht/faecher/franz/umat/gr/pron_obj.htm

http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques

<https://bonjourfle.wordpress.com>

<http://www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm>