

Biblio-flash

Le jeu en classe de langue

Juillet 2014

De nombreux travaux font état du rôle spécifique du jeu dans le processus d'apprentissage. On trouvera dans une première partie une sélection de publications théoriques sur le lien culturel et social entre le jeu et l'apprentissage. La deuxième partie, beaucoup plus pratique, propose un ensemble de ressources pour l'utilisation du jeu en classe plus particulièrement dans un contexte d'enseignement des langues.

Cette bibliographie est en ligne : www.ciep.fr/biblio-flash/index.php

Sommaire

- ▶ L'apprentissage par le jeu 1
- ▶ Le jeu en classe de langue 2
- ▶ Des activités ludiques pour la classe de langue 4

L'apprentissage par le jeu

BROUGERE Gilles

Jouer/Apprendre

Paris : Economica, 2005, 176 p.

Jouer ou apprendre, jouer et apprendre. Ce livre se refuse de choisir, mais préfère analyser, au regard de la littérature internationale la plus récente, les relations complexes qui lient ou séparent ces deux actions. Le mythe d'un jeu pourvoyant naturellement l'enfant en apprentissages est questionné, critiqué et dépassé. Quittant toute vision fonctionnaliste du jeu, l'ouvrage essaie de comprendre l'action même de jouer et l'expérience qui en découle, située au sein du loisir et du divertissement. Avec la notion d'éducation informelle, l'auteur renoue le lien du jeu à l'apprentissage. Le jeu est conçu comme une activité sociale variable selon les contextes. A côté du jeu divertissement qui permet d'apprendre de façon fortuite, d'autres jeux sont construits à partir d'objectifs explicitement pédagogiques. Le jeu est polymorphe et il importe de le suivre dans ses transformations.

CAILLOIS Roger

Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige

Paris : Gallimard, 1992 (éd. rev. et augm)

L'auteur fait un recensement des types de jeux auxquels s'adonnent les hommes. Il élabore, à partir de ce recensement, une théorie de la civilisation et propose une nouvelle interprétation des différentes cultures, des sociétés primitives aux sociétés contemporaines.

HOURST Bruno

Au bon plaisir d'apprendre

Paris : InterEditions, 2008 (3e éd.), 299 p.

L'auteur expose ici des thèses inspirées de l'"accelerative learning", pratique dérivée de la suggestopédie de Lozanov (Bulgarie), développée en Australie et aux Etats-Unis mais inconnue en France. Elle s'appuie sur la théorie des deux hémisphères du cerveau, sur celle des sept formes d'intelligence (Gardner) et plus généralement sur la suggestion. L'auteur propose ainsi des changements dans la façon d'aborder l'acte d'apprendre, à une époque où il semble indispensable de la pratiquer à tous les âges de la vie, en entreprise comme ailleurs.

Sommaire : www.eyrolles.com/Loisirs/Livre/au-bon-plaisir-d-apprendre-9782729609382

Site de l'auteur : www.mieux-apprendre.com/

MUSSET Marie, THIBERT Rémi

Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée

Dossiers d'actualité, INRP, n° 48, octobre 2009

De nombreux travaux de recherche éclairent la place et le rôle du jeu dans le processus d'apprentissage : impact positif sur la motivation et les apprentissages des élèves, l'acquisition de connaissances et le développement de compétences. Des initiatives, individuelles ou institutionnelles, ont été prises dans différents systèmes éducatifs. Le dossier propose d'explorer les relations entre le jeu et l'école à travers une revue de la littérature scientifique récente, en France et à l'étranger.

L'article : <http://ife.ens-lyon.fr/vst/LettreVST/pdf/48-octobre-2009.pdf>

Le jeu en classe de langue

AYME Yvana coord.,

Le jeu en classe

Les cahiers pédagogiques, déc. 2006, n° 448, p.9-58.

Accéder à certains articles : www.cahiers-pedagogiques.com/No448-Le-jeu-en-classe-2753

GIANGIOBBE Evelyne, LEFORT Hélène

Le jeu dans la classe de langue

Limoges : CRDP du Limousin, 2003

Le site de l'Académie de Limoges propose un dossier exposant les différentes approches aux jeux dans la classe. Il propose quelques repères pour replacer le jeu dans le contexte de la psychologie de l'enfant, de la pédagogie du jeu, de l'apprentissage d'une langue vivante. Il offre des idées de mise en pratique pour jour en classe de langue. Ce dossier est complété par une bibliographie et une webographie.

www.cndp.fr/crdp-limoges/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/presentation.html

SILVA Haydée

Le jeu en classe de langue

CLE international, 2008, 207 p.

L'ouvrage se fixe pour but d'aider à mieux intégrer le jeu dans la classe en tant qu'outil d'enseignement et d'apprentissage. La première partie fournit aux enseignants des orientations pour engager ou poursuivre la réflexion sur l'exploitation pédagogique du jeu, ainsi que des pistes concrètes pour tirer le meilleur parti des supports ludiques et pour créer une atmosphère propice au jeu. La seconde partie, axée sur des propositions pratiques pour la classe, inclut 20 matrices de jeu donnant lieu à des centaines d'exploitations pédagogiques différentes. Chaque matrice est illustrée par une application détaillée prête à l'emploi, suivie d'une dizaine de suggestions de variantes.

Feuilleter le livre : www.cle-inter.com/detail-9782090353495.html

Entretien audio avec l'auteur : <http://tenseignes-tu.com/lectures/le-jeu-en-classe/>

SILVA Haydée, JACTAT Bruno, REGOLI Patricia

Le jeu en classe de langue : dossier

Le français dans le monde, n°358, juillet-août 2008, p.25-32.

GIGUET Emeline, MAGA Haydée, RESSOUCHES Elodie

Jouer en classe de FLE

Un dossier en ligne pour vous aider à jouer en classe de FLE. Des pistes d'exploitation dans nos fiches pédagogiques, un article, un entretien et une sitographie commentée. Apprendre ou jouer ? Et pourquoi pas les deux !

Suite de l'article : <http://francparler-oif.org/lesdossiers/tous-les-dossiers/2352-jouer-en-classe-de-fle.html>

SILVA Haydée

Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?

Les trois dernières décennies du XX^e siècle ont été profondément marquées par une rénovation de la didactique dans toutes les disciplines. Dans le cas de la didactique des langues étrangères et secondes, les années 1970 sont celles du fameux "tournant communicatif" et de la centration sur l'apprenant ; c'est de cette époque que datent les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique à part entière en classe de FLE.

Suite de l'article : <http://francparler-oif.org/didactique/les-articles/2365-le-jeu-un-outil-pedagogique-a-part-entiere-pour-la-classe-de-fle-.html>

Le jeu en classe de langue

Ce blog, d'Haydée Silva, professeur de didactique du FLE et spécialiste du jeu en classe de langue, est une mine d'or. L'auteur met à disposition une variété de supports ludiques téléchargeables ainsi qu'une sélection de jeux utiles pour la classe de langue avec un descriptif du matériel et des règles. Des fiches pédagogiques et des fiches d'analyse de jeux réalisées par les participants lors d'ateliers sur l'exploitation pédagogique du jeu animés par Haydée Silva sont également accessibles. Toutes ses ressources sont commentées. Des bibliographies et des répertoires de sites actualisés sont aussi disponibles sur le blog.

Le blog : <http://lewebpedagogique.com/jeulangue/>

VAUFRAY Christine

Le jeu en formation d'adultes, ce que nous apprend l'expérience

Thot cursus, 6 avril 2010

La pratique du jeu est largement répandue en formation d'adultes, bien plus en tout cas que dans le cadre scolaire et universitaire. En témoigne notamment l'abondante littérature incitant les formateurs à sauter le pas et à devenir meneurs de jeu.

Suite de l'article : <http://cursus.edu/article/9925/jeu-formation-adultes-que-nous-apprend/>

Des activités ludiques pour la classe de langue

Voici quelques ressources qui proposent des activités ludiques pour la classe.

CORMANSKY Alex

Techniques dramatiques : activités d'expression orale

Vanves : Hachette FLE, 2005, 125 p.

Cet ouvrage propose plus de 70 activités pour travailler l'oral en développant la dimension non-verbale de la communication souffle, voix, regard, mimogestuelle, gestion de l'espace. Il met à la disposition des apprenants et de l'enseignant un matériel pour véhiculer du sens et développer des interactions à tous les niveaux, dès le début de l'apprentissage de la langue. De nombreuses improvisations permettent également un réinvestissement des acquis en interaction.

LEMEUNIER Valérie, GRACIA Méliã, CARDON Julien

En jeux : activités orales pour favoriser l'apprentissage du français - FLE : livre de l'apprenant (A1)

Cayenne : CRDP Académie de Guyane, 2010, 189 p.

Le livre de l'apprenant contient 160 activités ludiques, réparties en huit unités (niveau A1). Chaque unité est composée de deux parties introduites chacune par un document déclencheur (saynètes illustrées où des acteurs sociaux interagissent dans des situations de communication authentiques) suivi de 10 activités.

LEMEUNIER Valérie, GRACIA Méliã, CARDON Julien

En jeux : activités orales pour favoriser l'apprentissage du français - FLE : guide pédagogique (A1)

Cayenne : CRDP Académie de Guyane, 2010, 189 p. + 1 CD audio

Le guide pédagogique contient le *vademecum* des 8 unités proposant chacune 2 séries de 10 activités ; les corrigés et/ou fiches pédagogiques des 160 activités. (CD avec les enregistrements des 16 saynètes et des documents imprimables).

PIERRE Marjolaine, TREFFANDIER Frédérique

Jeux de théâtre

Grenoble : PUG, 2012, 112 p.

Fruit d'un travail d'invention et de création autant que d'adaptation des techniques du jeu d'acteur aux objectifs particuliers et à l'espace de la classe de langue, cet ouvrage regroupe soixante-dix jeux qui ont tous été expérimentés par des groupes d'apprenants ou d'enseignants en formation. Les activités sont classées du niveau A1 au niveau C2, beaucoup peuvent être pratiquées à tous niveaux. L'ouvrage s'achève par une bibliographie et une sitographie.

WEISS François

Jouer communiquer apprendre

Paris : Hachette FLE, 2002, 127 p.

Cet ouvrage fournit à l'enseignant de français langue étrangère un ensemble d'exercices et d'activités pour diversifier et enrichir sa pratique pédagogique, tant à l'écrit qu'à l'oral. L'objectif principal de cet ouvrage est de favoriser l'implication des apprenants grâce à des activités ludiques et créatives stimulantes. Les activités proposées s'adressent aussi bien à des adolescents qu'à des adultes.

TV5 MONDE

Le portail de la chaîne de télévision francophone offre de nombreuses fiches pédagogiques ainsi que des ressources en ligne pour exploiter en classe les émissions de TV5MONDE. Il donne accès à une grande sélection de jeux de langue interactifs créés par le Centre collégial de développement de matériel didactique (CCDMD) du Québec. On y accède à partir de la rubrique « Langue française ».

Accéder aux jeux : www.tv5.org/cms/chaine-francophone/lf/p-9489-Jeux-de-lettres-interactifs-du-CCDMD.htm

Les Zexperts

Trois enseignants de FLE de Pologne ont réalisé des vidéos pédagogiques centrées sur l'usage des jeux en classe de FLE. Chaque vidéo présente un jeu de société détourné. La vidéo est accompagnée d'une fiche pédagogique et d'une frise chronologique à télécharger.

Regarder les vidéos : <http://leszexperts.jimdo.com/c-est-l-%C3%A9t%C3%A9-des-jeux-pour-le-fle/>

Entretien avec les auteurs : <http://institutfrançais.pl/enseigner-le-français/2013/04/jeux-fle-entretien-createurs-web-serie/>

Nos ressources documentaires

Pour s'abonner à la « veille éditoriale » (périodicité mensuelle) :

<http://www.ciep.fr/selection/index.php>

Retrouvez les archives de la veille éditoriale :

Par date : http://www.ciep.fr/selection/archives_date.php

Par thème : http://www.ciep.fr/selection/archives_theme.php

Autres ressources documentaires à consulter :

Répertoire des méthodes FLE

Ce répertoire recense les méthodes publiées depuis les dix dernières années par les maisons d'éditions françaises spécialisées en FLE. Les méthodes sont classées selon le public : enfant, adolescent et adulte.

http://www.ciep.fr/carnetadFLE/docs/repertoire_methode_fle.pdf

Répertoire des méthodes FOS

Ce répertoire est consacré aux méthodes de français sur objectifs spécifiques (FOS) publiées depuis 2000 et toujours inscrites aux catalogues des éditeurs français spécialisés en FLE. Il recense d'abord les méthodes de français de l'entreprise, puis se décline par spécialité : les affaires, l'administration et la diplomatie, le tourisme, les sciences, le secteur juridique et le secrétariat.

<http://www.ciep.fr/carnetadFLE/docs/repertoire-methodes-fos.pdf>

Bibliographies :

Evaluation en didactique des langues

<http://www.ciep.fr/biblio-flash/docs/biblio-flash-evaluation-en-didactique-des-langues.pdf>

Le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)

<http://www.ciep.fr/biblio-flash/docs/biblio-flash-langues-cecrl.pdf>

Le centre de ressources et d'ingénierie documentaires

- ▶ Il est ouvert aux étudiants, enseignants et chercheurs du mercredi au vendredi de 9h à 18h sur rendez-vous.
- ▶ Téléphone : 33 (0)1 45 07 60 84
- ▶ Courriel : crid@ciep.fr

Créé en 1945, établissement public national depuis 1987, le CIEP est l'opérateur public de référence des ministères chargés de l'éducation et de l'enseignement supérieur, principal partenaire opérateur du ministère des affaires étrangères pour la langue française. Il contribue à la réflexion dans le domaine de la coopération internationale en éducation et s'appuie, pour conduire ses actions, sur un réseau d'experts et de partenaires nationaux et internationaux, ainsi que sur le savoir-faire d'une équipe de 250 personnes.

Il est l'opérateur public de référence en charge de la coopération internationale en éducation, au cœur de partenariats français et étrangers. Et possède deux pôles d'activités, l'éducation (enseignement général, supérieur et professionnel, reconnaissance des diplômes) et les langues (langue française, évaluation et certifications en français, langues étrangères et mobilité). C'est également un espace d'information et de réflexion et un lieu d'accueil de séminaires et de conférences internationales.