

6B. Utiliser le jeu pour favoriser l'expression orale en classe de FLE

Céline MALOREY

Chargée de programme, experte associée au CIEP

Domaine

Enseigner et Former

Public

Ce module s'adresse à des enseignants/formateurs de français langue étrangère pour jeune public qui souhaitent diversifier les activités animées dans leur classe afin de favoriser l'expression orale et la motivation des apprenants.

Prérequis

Ce module est ouvert à des enseignants ayant déjà une expérience de l'enseignement d'une langue étrangère, une pratique du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) et maîtrisant les compétences nécessaires à l'organisation d'un cours de FLE.

Objectif

À l'issue de la formation, les participants disposeront d'une palette d'activités ludiques et motivantes pour développer la dynamique de groupe et la capacité des apprenants à s'exprimer oralement. Ils seront en mesure d'animer des jeux auprès d'enfants et d'adolescents pour favoriser des interactions orales spontanées.

Présentation du module

Comment diversifier ses pratiques de classe en proposant une alternative aux exercices d'entraînement traditionnels (de grammaire, conjugaison ou lexique) ? Il s'agira de recourir à des modalités ludiques stimulant la motivation du jeune public (enfants et adolescents) et encourageant l'expression orale. Dans un premier temps, les participants seront amenés à expérimenter des jeux de société authentiques et des activités dynamiques de systématisation et de production orale. Après avoir analysé ces différents exemples afin d'en déterminer les caractéristiques, les participants seront invités à concevoir et animer une activité auprès du reste du groupe. Une approche réflexive sera menée suite à l'animation de chaque activité.

Modalités de travail

La formation est conçue selon une approche de formation/action, participative et interactive, alternant les séances d'apports théoriques et les ateliers pratiques guidés.