

Approches ludiques en classe de langue (APPR501_FLE)



En bref

- > **Langues d'enseignement:** Français
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Description

Complétant les apports de l'UAI « Notions fondamentales en didactique du FLE 1 », ce cours constitue une initiation aux approches de l'enseignement-apprentissage des langues par le jeu. On verra ainsi *pourquoi et comment* l'enseignant#e de langue vivante peut *tirer parti des jeux* déjà existants pour sa pratique de classe, mais aussi en élaborer d'autres. On y expérimentera en outre la technique de la *simulation globale*, mise au point dans les années 1980 pour l'enseignement-apprentissage du FLE.

Objectifs

- Connaître les intérêts d'une entrée dans l'apprentissage par le jeu
- Savoir identifier les potentielles utilisations pédagogiques d'un jeu pré-existant
- Expérimenter la technique de la simulation globale et analyser son expérience

Heures d'enseignement

CM	Cours Magistral	6h
TD	Travaux Dirigés	6h

Bibliographie

De plus amples informations seront données pendant les cours.

Caré, J.-M., & Debyser, F. (1991). *Jeu, langage et créativité : dans la classe de français.* Paris : Hachette F.L.E.

Silva, H. (2006). *Le jeu en classe de langue. Techniques et pratiques de classe.* Paris : Clé International..

Weiss, F. (2003). *Jouer, communiquer, apprendre.* Paris : Hachette.

Yaiche, F. (1996). *Simulations globales, mode d'emploi.* Paris : Hachette FLE.

Libellé court : APPR501_FLE

Nature : MODL

Infos pratiques

Lieux

› Chambéry (domaine universitaire de Jacob-Bellecombette - 73)

Campus

› Chambéry / campus de Jacob-Bellecombette

Contacts

Maude Vadot

☎ +33 4 79 75 85 09

✉ Maude.Vadot@univ-savoie.fr