

Renforcer les compétences narratives en FLE par le jeu

Le 16 février 2024, un atelier ludique organisé par Mme Zanol-Favre et Mme Bleuzé a animé l'Espace des Langues. Les étudiants en première année du Master de Didactique des Langues ont présenté une série de jeux conçus pour les étudiants de français langue étrangère de niveau B2.

Cette séance a offert aux apprenants de français langue étrangère l'opportunité de s'immerger dans une atmosphère ludique tout en participant à une multitude de jeux pour apprendre et réutiliser les compétences linguistiques acquises.

Cible :

- **Public** : Apprenants FLE, futurs enseignants FLE
- **Langue de l'atelier** : Français
- **Niveau requis** : B2 minimum

Acteurs :

Porteuses de projet :

- Gaël Zanol, enseignante de FLE au CIREFE-Université Rennes 2
- Bleuzé Severine, enseignante de FLE au CIREFE-Université Rennes 2

Intervenants :

- Étudiants du Master 1 Didactique Des Langues, Université Rennes 2

Bekhakh Rayane, Puyfagès Julie, Blanchet Louise, Aah Miradji Riziki, Morganne Marc, MingZhe Wang, Lourdes Laganara, Ekaterina Elec, Yuna Bigoin, Maude Chardon

Thu Htet Oo, Thi Thu Tra Tran, MAT Rohainy, Kristel Mabilia, Maliheh, Ghalenoi, Yasmine Kouider, Djaffar Kal, Chabha Kendel, RIVOALLAN Océane, Hamad Mohamad Goumati, Thiri Pan

Objectifs :

Renforcer les compétences linguistiques et communicatives des apprenants en les impliquant dans des activités ludiques axées sur la narration.

Résumé :

“ Jouons en FLE ” une idée de deux enseignantes du CIREFE, Mme Zanol et Mme Bleuzé, qui s'est concrétisée le 16 février 2024, lors de la semaine du lancement de l'Espace des Langues à l'Université de Rennes 2.

Cet espace, dont le but est de promouvoir l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères, a ouvert ses portes aux étudiants du CIREFE qui ont participé à l'atelier de jeux didactisés et animés par des étudiants du Master 1 Didactiques des Langues.

Dans le cadre du thème de la narration, les jeux étaient choisis par les animateurs, de sorte qu'ils renforcent les compétences linguistiques et communicatives des apprenants. De même, les softs skills comme la confiance en soi, la collaboration et le travail d'équipe étaient mobilisés dans les séances de jeu. Les étudiants du CIREFE ont ainsi eu l'opportunité de s'exprimer en français en toute liberté et sans retenue.

L'atelier s'est étalé sur une heure de 10h45 à 11h45, avec la participation de 31 étudiants qui ont fait le tour de tous les stands, ce qui leur a permis de tester l'ensemble des 9 jeux proposés par les étudiants du Master Didactique des Langues.

La satisfaction se voyait nettement sur les visages des participants et les retours recueillis à la fin grâce au questionnaire étaient la preuve concrète du triomphe de cet événement qu'on espère revoir dans d'autres éditions.

Support de travail pour la création des jeux :

https://padlet.com/gael_zanol/semaine-espace-des-langues-jouons-en-fle-zrb0qrl6wbq6n53b

Rédaction de l'article : Dolly Ramella, Chabha Kendel et Kouider Yasmine



Animatrices du stand du jeu "Dixit"



Matériel utilisé lors de l'atelier



Explication des règles du jeu "Il était une fois"



Les gagnants du jeu "Il était une fois" posent fièrement avec leurs certificats de spécialistes des contes