

3^{ème} journée langues de l'ARILUF : Mons, le 21 mai 2015
(Association des responsables des instituts de langues des universités francophones)

« Les langues en jeux: activités créatives et ludiques en classe de langue »

Jeu et langue ont partie intimement liée depuis des siècles. Or, il existe encore relativement peu de travaux théoriques sur les avatars du ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues en général, et notamment celui des langues étrangères ou secondes. Cela est particulièrement vrai dans le milieu francophone, alors que le milieu anglo-saxon de la didactique des langues voit fleurir des analyses inspirées des game studies.

Dès la fin des années 1970 et plus encore durant les années 1980, l'exploitation du jeu dans la classe de langue semble avoir acquis une légitimité relative, dans la foulée de l'approche communicative qui, du moins en principe, ne place plus la langue au centre du dispositif, mais bien le sujet apprenant et sa capacité à communiquer.

Qu'en est-t-il du lien entre jeu et enseignement/apprentissage des langues à l'heure de la perspective actionnelle? Et quelle est la place du jeu numérique dans l'apprentissage d'une langue ?

PROGRAMME

Séances plénières – Salle académique DOLEZ

09h00 : Accueil

10h00 : **Mot de bienvenue et introduction au thème de la journée**

Viviane GRISEZ, Directrice du Centre de Langues Vivantes, UMONS

10h15 : ***Le jeu en vaut-il la chandelle? Voyage dans les méandres de l'outil pédagogique ludique***

Intervenant: Amaël VERBEURE

Sur base de l'analyse d'une enquête ayant récolté l'opinion de 40 professeurs ainsi que 70 étudiants en langues étrangères, il semblerait que l'outil ludique soit marginalisé dans les classes. Pourquoi ne fait-il pas partie de l'arsenal pédagogique de la plupart des professeurs? Est-il vraiment moins efficace que les autres activités d'apprentissage? De sa définition à son exploitation concrète, en passant par ses avantages et inconvénients, nous tenterons de mieux le comprendre afin de mieux l'utiliser.

11h15 : Le ludique en EMILE

Intervenants : Jennifer VALCKE et Marjorie CASTERMAN , ULB

A l'aide de techniques interactives, nous apprendrons à définir notre attitude envers le jeu et à comprendre son enjeu au sein de l'EMILE, l'enseignement d'une matière intégrée à une langue étrangère.

L'utilisation des TIC mais aussi de moyens plus faibles en technologie permettent de s'approprier de manière ludique et interactive une matière et la langue utilisée pour expliquer cette matière. Nous tenterons de voir comment ces techniques peuvent dès lors augmenter l'investissement de l'enseignant et des apprenants dans l'apprentissage.

12h30 : REPAS - la Cité P.HOUZEAU de LEHAIE, 69 Bld Dolez

14h30 – 15h00 SESSION 1 (séances parallèles – 30 min) – EPARGNE

Communication 1 : ***Le rôle méthodologique de l'imaginaire ou comment enseigner la notion de "politiquement correct" autrement.***

Intervenant : Evgeniya LYU, ISLV, ULg

En tant qu'enseignant du cycle supérieur, l'objectif idéal est de permettre à l'étudiant de construire sa seconde identité linguistique.

Si ce concept semble logique et évident chez les futurs philologues, il n'en va pas de même pour les spécialistes d'autres disciplines dont l'apprentissage de la langue seconde reste un outil complémentaire. La dite identité paraît plus facile à construire si l'on fait appel à l'imaginaire. Parmi une grande sélection d'activités qui impliquent l'imagination, les contes et nouvelles ont été choisis pour démontrer comment le concept de "politiquement correct" peut être expliqué autrement...

SALLE 1

Communication 2: ***Des moments (ré)cré@tifs en ligne : pourquoi, quand, où et comment ?***

Intervenants : Audrey THONARD, Catherine PEETERS, Ulg

Dans cette présentation, nous proposons de montrer comment nous utilisons les TICe pour stimuler, aider et encourager nos apprenants à (s') écrire et à (se) parler dans le cadre d'une communication médiée par l'ordinateur. Nous présenterons brièvement les outils en ligne que nous utilisons pour (faire) créer des posters, des murs, des BD, des livres et autres nuages de mots et nous proposerons des pistes à explorer pour développer des activités créatives et collaboratives via des forums, des blogs ou des wikis.

SALLE 2

Atelier 1 : **JOUTE**

Intervenant : Daniel SCHOEMANS, UCL Mons

Déroulement du jeu : Deux équipes s'affrontent dans différentes épreuves où logique, observation, hasard, audace, culture, actualité, empathie, jugement, provocation, mauvaise foi, zen attitude, ... permettent à chaque participant d'exploiter ses talents propres au bénéfice de l'équipe. A l'issue de chaque épreuve, un des membres de l'équipe perdante passe dans l'autre équipe. Une équipe sera-t-elle capable d'enrôler en une demi-heure tous les membres de l'équipe adverse en son sein ?

Mots-clés : Dynamique de groupe, profils d'apprentissage, jeu, respect, coopération, émotions, besoins motivationnels (max 24 participants)

SALLE 4

15h00 – 15h45	SESSION 2 (séances parallèles - 45 min) – EPARGNE
----------------------	--

Atelier 1: ***From Storytelling to Convincing***

Intervenants : Françoise LONGREE, Dominique D'HARVENG, Madeleine PHILIPPE; Université de Saint-Louis Bruxelles

Envie de débattre et de convaincre sur fond de "Storytelling" et de "Message Map"? Envie d'une mise en situation? Cet atelier est une mise en application en classe d'exercices destinés à des jeux de rôles internationaux comme MUN (Model United nations) et EYP (European Youth Parliament). Rejoignez-nous and let's have fun !

SALLE 1

Atelier 2: ***Animation autour de 2 jeux***

Intervenant : Claudine GROMMERSCH, UCL

- English Academy : boardgame - jeu de société qui peut servir de jeu de révision pour différents contenus
- 'Find the ancestor' = jeu en ligne de la BBC et exploitation sur la plateforme Moodle

SALLE 2

Atelier 3: **Quizlet: un logiciel pour apprendre le vocabulaire de manière ludique**

Intervenant : Ingrid VAN LANCKER, UMONS

Apprendre le vocabulaire en jouant, c'est possible? Quizlet permet de mémoriser le vocabulaire grâce à des fonctionnalités ludiques, notamment le jeu d'association et la course contre la montre. Vous apprendrez à créer des listes de vocabulaire (ou à les faire créer par vos étudiants), à les organiser et à les partager avec votre classe. Le logiciel se charge de générer les exercices. S'ensuivra une discussion sur les avantages et les inconvénients de ce logiciel. Notez que Quizlet n'existe pour l'instant qu'en version anglaise.

SALLE MULTIMEDIA CLV

Atelier 4 : **Adaptions des jeux existants à nos besoins (langues/filières/niveaux). Venez essayer notre version de Time's up !**

Intervenants : Estelle DAGNEAUX (ILV- UCL) et Anne-Julie TOUBEAU (ILV-UCL et ELV UNamur)

24 participants (divisible par 4 et par 6)

Un constat s'impose : peu de jeux de société en vente sur le marché sont utilisables tels quels en classe de langues à l'université. Le jeu idéal doit en effet répondre à plusieurs caractéristiques : être (assez) simple à expliquer, être en cohérence avec la matière enseignée/le cahier de charges, faire participer/parler toute la classe, et permettre aux joueurs de s'amuser tout en apprenant.

Time's up ! est un jeu d'ambiance fantastique qui se joue en équipes. Le but du jeu est de retrouver les mêmes 40 personnages au cours des 3 manches: la première manche est la plus culturelle, la deuxième manche fait appel à la mémoire et aux associations d'idées originales (mnémotechniques) car il faut retrouver un personnage sur base d'un seul mot, la troisième manche fait appel à la créativité car on ne peut s'exprimer que par mime et par bruitage. Chaque équipe dispose d'un temps limité pour trouver un maximum de personnages avant de passer la main à l'équipe suivante. Les parties sont rythmées et la pression ajoute à l'ambiance.

SALLE 4

Atelier 5 : « **Les langues en jeux: activités créatives et ludiques en classe de langue** »

Intervenants : Hilde BOSMANS et Sarah JONKERS, ILV UCL

Dans cet atelier nous voulons parler de l'utilisation d'une histoire en classe. Le but est de tester comment nous pouvons aviver la curiosité et la créativité des apprenants afin d'utiliser la langue comme instrument pour atteindre un but concret. Dans ce cas-ci: acquérir de l'information, comparer des données, former des hypothèses pour résoudre un mystère en tant qu'équipe. Nous commençons par la présentation et la mise en place/oeuvre d'un jeu où un meurtre a lieu. Après l'introduction des faits, c'est-à-dire le meurtre d'un professeur de néerlandais, nous allons interroger 5 suspects. Ceci se fera par différentes équipes d'enquêteurs.

Le but du jeu est de vérifier qui a un motif, qui peut avoir eu l'occasion de commettre ce crime et qui peut posséder l'arme du crime en vue de commettre le meurtre. Après l'interrogatoire, chaque équipe d'enquêteurs formule une hypothèse en espérant démasquer le meurtrier. Le tout est illustré et consolidé par du matériel visuel ainsi qu'un powerpoint. Le matériel pour l'histoire est disponible en français et en néerlandais et a été inventé et développé par nous-mêmes.

Après avoir expliqué et exploité le jeu, nous diviserons les participants en différents groupes pour débattre de l'utilisation d'une histoire dans un tel contexte. Qu'est-ce qui rend l'histoire attrayante? Quels éléments doivent en faire partie, comment le jeu doit-il être construit, etc... Nous essayerons ensuite, par groupe, de trouver des éléments pour inventer un nouveau scénario.

Mots clés: jeu – histoire – créativité

SALLE 3

15h45 – 16h15

PAUSE CAFE

16h15 – 17h00

SESSION 3 (séances parallèles – 45 min) –EPARGNE

Atelier 1 : **Le jeu pour dynamiser une classe et motiver les apprenants**

Intervenant : Christine RENARD, UCL

Jeux-Interactions-Expression engagée-Echanges-CECR. C'est par une démarche essentiellement pratique que les participants seront amenés à réfléchir sur le bien-fondé de l'utilisation du jeu comme stratégie d'enseignement/apprentissage en classe de langue étrangère. Les activités proposées, dans un but de réutilisation simplifiée, ne nécessiteront aucun matériel, à part éventuellement de quoi écrire. L'accent sera mis sur l'expression orale et sur l'engagement du corps dans la communication. Plusieurs compétences seront « mises en jeu » avec, à chaque fois, un retour réflexif sur l'activité, sur sa pertinence, sur le plaisir qu'elle génère, sur son intérêt au niveau linguistique et paralinguistique, sur son adéquation par rapport aux objectifs poursuivis, sur ses éventuelles adaptations ou prolongements en fonction du public visé, sur sa cohérence par rapport aux différents

niveaux du CECR. Lors de ces échanges, chaque participant, s'il le désire, pourra enrichir la rencontre en faisant part de ses propres pratiques de classe.

(22 participants maximum)

SALLE 1

**Atelier 2 : *La créativité est contagieuse, faites-la tourner* :
*perspectives et échanges autour de la créativité en pédagogie.***

Intervenant : François-Xavier FIEVEZ, UNAMUR

Chapeau ! ou Rendons les débats d'idées riches, inspirants et créatifs.

Cet atelier propose un espace, un temps de réflexion sur notre capacité à être créatifs dans notre démarche pédagogique.

L'outil exploré pendant cet atelier est issu de la méthode d'Edward de Bono : les six chapeaux de la réflexion. Connu principalement par son concept de pensée latérale, De Bono est l'auteur de plus de 70 ouvrages traduits en 40 langues lus dans 58 pays, dont certains en français. Intervenant comme consultant auprès de grandes compagnies (comme Coca-Cola ou Ericsson) ou d'hommes politiques, il applique ses méthodes et leur fait trouver des solutions originales aux problèmes qu'on lui confie.

Un atelier résolument pratique qui nous permettra de mieux apprivoiser cet animal étrange qui sommeille en chacun de nous. Quelle créativité possédons-nous ? Est-ce difficile d'être créatifs ? La créativité est-elle un phénomène mystérieux de l'ordre du Monstre du Loch Ness : parfois là, parfois moins !

SALLE 2

Atelier 3 : *Use of native speaker games for teaching in a second language context.*

Intervenant : Natalie DICKSON, UMONS

Using the example of two English games on the market, 'Sort It Out' and 'Last Word', this workshop will be focused on how to adapt board games to classroom teaching, all the while respecting the monitoring and feedback stages of a structured lesson plan.

SALLE 3

Atelier 4 : *"Pratique de classe" : Le jeu télévisé en classe de langue.*

Intervenants : Nancy VERHULST et Aurélie DENEMOUSTIER, UCL

Cet atelier propose de participer à une simulation globale de jeu télévisé. En fonction de votre niveau de maîtrise de la langue cible, vous aurez l'occasion d'animer ou de prendre part à une épreuve éliminatoire, de départager les candidats, de les présenter, de rédiger des questions culturelles à choix multiple, d'animer le jeu, d'exprimer votre humeur, de faire un petit coucou à vos proches, de créer une publicité, etc.

Ces différentes situations dans lesquelles l'émotion se palpe favorisent selon nous l'apprentissage et la mémorisation.

Tentative collective de construction d'un microcosme, la simulation globale vise l'autonomie de l'apprenant dans diverses situations de communication où il a l'occasion de mobiliser son imaginaire et de revêtir s'il le souhaite une identité ou une personnalité fictives.

SALLE 4

Clôture de la journée, remerciements et conclusions

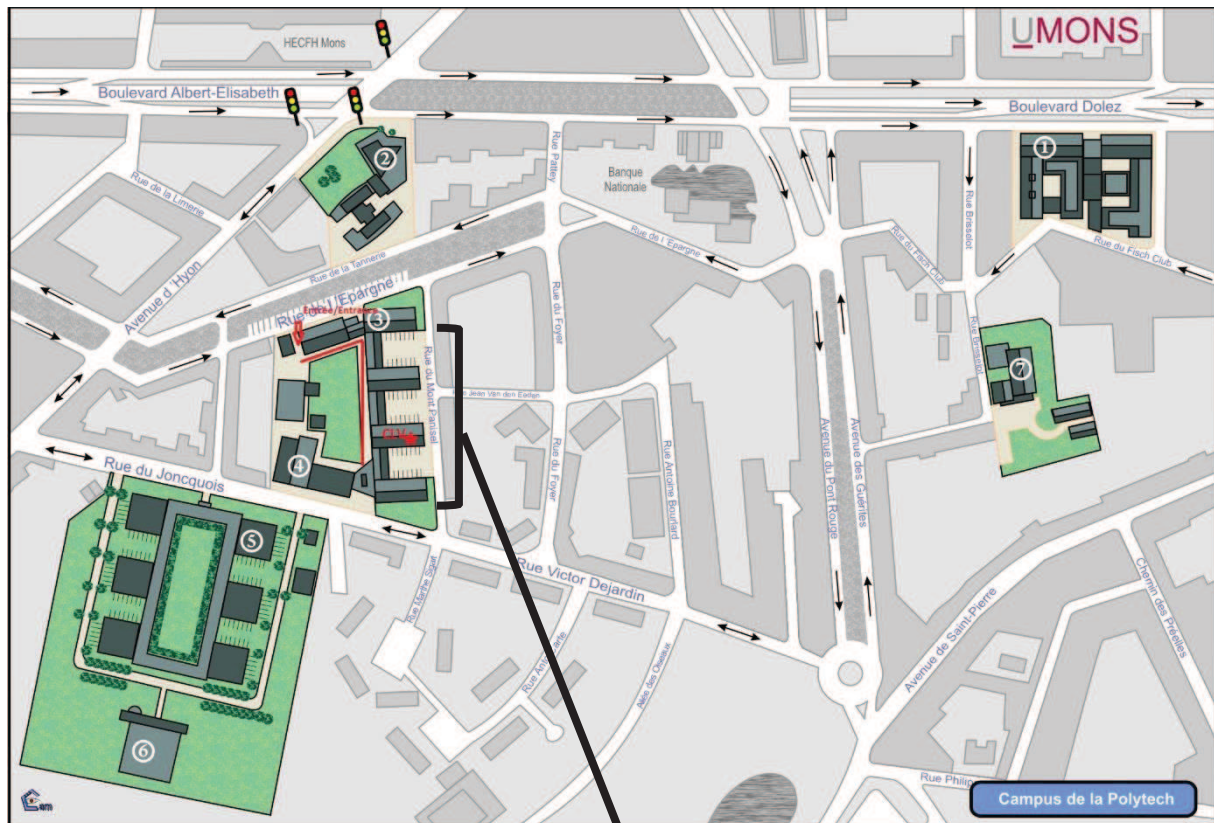
Viviane GRISEZ

FIN DE LA JOURNEE

Aspects pratiques

- Activités de l'avant-midi : Campus POLYTECH, 31, Boulevard DOLEZ, salle académique, 1^{er} étage **(1)**
- Repas réservé au restaurant de la Cité P.HOUZEAU de LEHAIE, 69, Bld Dolez **(2)**
- Activités de l'après-midi : Centre de Langues Vivantes, Rue de l'Épargne 56, 2^e étage. **(3)**

Nous vous conseillons vivement d'occuper les parkings latéraux du site Epargne, situé à 10 min à pied de la salle académique, 3 min du restaurant, et à la porte du site Epargne



PARKING (rue du Mont Panisel)