**Enseignante du module:** OSMANI MOUNIA

**Adresse mail professionnelle :** mounia.osmani@univ-relizane.dz

**Compte facebook de l’enseignante** : <https://www.facebook.com/mounia.osmani.98/>

**Lien du groupe Facebook de l’enseignante de la promotion Master DLE2 (publication de cours/TD)** : <https://www.facebook.com/groups/237582013588812>

**Promotion : Master DLE2**

**Module (unité d’enseignement fondamentale semestrielle):** Elaboration d’activités ludiques en FLE

**Coefficient**  : 03

**Crédit**: 03 **Mode d’évaluation :** Note de TD + Note d’examen

**1/ Initiation au module**

1. **Objectifs du module :**

A l’issue de cet enseignement, l’étudiant sera capable de :

1. Rechercher puis identifier différents types d’activités ludiques pour l’enseignement / apprentissage du FLE : mots croisés, mots fléchés, pendu, scrabble, langue au chat, devinettes, anagrammes, fouillis, mot intrus,.. à partir des CD/DVD, des sites internet, de la presse écrite, des ouvrages,…

2. Elaborer des activités ludiques en FLE pour une situation d’enseignement / apprentissage

3. Evaluer la pertinence et l’efficacité de l’activité ludique choisie

1. **Qu’est-ce que le ludique ?**

Du latin « Ludus », qui relève du jeu, qui est relatif au jeu.

Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu**.**

1. **Qu’est-ce qu’une activité ludique ?**

Une activité ludique est une activité amusante, récréative ou divertissante

1. **L’activité ludique en FLE :**

Le dictionnaire didactique de français, définit l’activité ludique comme « une activité d’apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir quelle procure […] »[[1]](#footnote-2)

Brigitte Cord- Mannoury conçoit les activités ludiques « comme des activités qui relèvent du jeu c’est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte »[[2]](#footnote-3)

Nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les activités de plaisir soumis à des règles conventionnelles comportant un gagnant et un perdant.

1. **L’approche ludique**:

L’approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d’éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l’étude.

Cette approche pédagogique permet à l’enseignant de retrouver une situation idéale de l’apprentissage, parce que, en un moment d’une situation d’apprentissage, l’enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu complexée, dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d’aboutir à l’objectif qui est la compréhension.

De plus, l’adoption et l’utilisation de l’approche ludique permettent de crée un contexte favorable et motivant à l’apprentissage désiré par les enseignants et les parents.

1. CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160. [↑](#footnote-ref-2)
2. Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 200, p.24 [↑](#footnote-ref-3)