



Contemporaneity of Language and Literature in the Robotized Millennium

Vol: 1(2), 2019

REST Publisher

ISBN: 978-81-936097-3-6

Website: <http://restpublisher.com/books/cllrm/>

Les jeux au service du FLE - outils pédagogiques incontournables dans le contexte indien

Vijayan Agneeswaran, Mahatma Gandhi Govt. Arts College, Mahe
vijayan7011@gmail.com

L'apprentissage des langues en Inde dans une ère où les apprenants jouissent de la liberté absolue, devient de plus en plus défiant mais offre, sans doute, de nouvelles perspectives à la notion d'enseignement-apprentissage. Les tableaux noirs avec des notes en craie et les maîtres qui tiennent les rênes appartiennent bel et bien au passé. L'évolution pédagogique exige la découverte de nouvelles approches inventives, susceptibles de motiver la génération Y qui se laissent distraits et se trouvent souvent préoccupés. Une des approches qui répond aux besoins des apprenants de la génération actuelle et qui gagne en popularité est l'apprentissage du FLE à travers les jeux. Ces derniers s'avèrent un vecteur d'apprentissage efficace pour saisir la langue.

Les jeux s'avèrent des instruments uniques qui captivent l'intérêt et enthousiasment les étudiants de FLE. Bien qu'ils soient reconnus par les savants de divers domaines - de la pédagogie aux sciences cognitives, ils ne sont pas utilisés assez fréquemment en cours dans les institutions indiennes. Les professeurs ont souvent recours aux activités banales et démodées qui subissent un échec de la transmission des connaissances. Il leur faut donc changer l'approche, élaborer des outils efficaces, analyser le public visé, inventer des stratégies novatrices et arriver enfin à concevoir des accessoires ludiques qui répondent précisément aux goûts du public visé.

Le public aux institutions indiennes a subi un changement considérable ces dernières années. Les établissements ont substitué le mot « élève » par « apprenant » ou encore « client » dans certains cas, lorsqu'il s'agit des relations administratives. « Dans ce cadre, l'apprenant sera caractérisé comme un acteur social engagé dans des expériences et des activités diverses, pouvant être catégorisé de différentes façons et ayant lui-même une compétence de catégorisation qu'il exerce notamment sur ses interlocuteurs »¹. Les enseignants sont tenus de comprendre la situation telle qu'elle est et agir en conséquence afin de réaliser les objectifs communs. Ils ne sont plus « maîtres » et jouent, en revanche, le rôle des facilitateurs voire forgeurs des dispositifs désirables pour les cours de langue.

Le choix des documents authentiques, effectivement, est censé encourager l'approche constructiviste et favoriser l'approche actionnelle. Les outils pédagogiques doivent être fabriqués de sorte qu'ils aident à briser la glace tout en plaçant l'apprenant au milieu de l'action. « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »²

D'ordinaire, les élèves indiens ont tendance à aimer la socialisation et les activités physiques. Ils s'amuse à bouger dans la classe plutôt que de réaliser un travail statique. Une recherche exhaustive sur le comportement de nos élèves démontre que les jeux indiqués ci-dessous peuvent remporter un énorme succès et améliorer la relation mentor-mentoré.

#Brise glace – Rallye communicatif : l'apprenant est dans la situation actionnelle

#Bingo – Buts : pour briser la glace, vocabulaire, communication

#Un blason : message, devise, monument, communiquer sur l'identité

Jeu pour pratiquer l'heure : Dire - Il est 16h20, (1er personne heure, 2e personne minutes)

Appeler les heures (deux horloges dessinées déjà sur la terre). Les personnes se placent. Le premier groupe a un point.

A jouer avec une balle

Dire air/mer/terre. On dit ce que l'on y trouve. On jette la balle.

Cocktail de futur

Dans un verre, il faut mettre les étiquettes avec si+ ... (au présent) : deuxième partie à être complétée par l'élève qui choisit (parler parmi le groupe). Correction en groupe.

Ces exercices réjouissants sont une excellente source de motivation et de créativité pour les apprenants de la région qui ont un vif désir pour le divertissement. Ils se révèlent être un moteur d'apprentissage qui favorise la communication en classe.

« La compétence de communication relèverait de facteurs cognitifs, psychologiques et socioculturels dépendant étroitement de la structure sociale dans laquelle vit l'individu et reposerait donc, en simplifiant quelque peu, non seulement sur une

¹ Simon Bouquet (le français dans le monde), 2001. Théories linguistiques et enseignement du français aux non francophones, Clé International, Sèvres, 187 pages.

² François Weiss, 1983. Jeux et activités communicatives dans la classe de langue, Hachette, Paris, 127 pages.

compétence linguistique mais aussi sur une compétence psycho-socio-culturelle. »³ L'emploi de ces activités récréatives apporte des atouts uniques – il en existe une vaste gamme praticable à tout niveau. Tandis que le jeu « air/mer/terre » avec la balle sert à briser la glace au niveau débutant, le « cocktail du futur » vise à pratiquer des notions plus complexes aux niveaux supérieurs. Cet assortiment, mis à la disposition des formateurs, fait que les jeux soient exclusifs en son genre.

Il va, en effet, en soi que le ludisme favorise l'acquisition du lexique et des concepts grammaticaux, appuient sur les compétences morphosyntaxiques et font preuve de transparence culturelle. Le jeu de morpion, illustré ci-dessous, dépeint les fonctions morphologiques dissimulées.

Le jeu de morpion (Pour réviser le passé composé) :

Le formateur pose la question :

Qu'est ce que tu as fait hier ? On compare au fur et à mesure que les participants donnent la réponse.

Manger Regarder Chanter

Danser Écouter Blaguer

Cuisiner Étudier ...

Question 2 : Qu'est-ce que tu as fait hier soir ?

Question 3 : Tes amis et toi pendant les vacances ?

Question 4 : Qu'est-ce que ta voisine a fait avant-hier ?

Question 5 : Imagine ce que j'ai fait hier après-midi ?

Ces tâches innovantes glissent la connaissance langagière sous la voile d'activité ludique et n'exigent pas un effort visible par l'apprenant. Elles facilitent, d'ailleurs, le transfert des connaissances, servent de brise glace, favorisent la relation mentor-mentoré, rendent l'apprentissage moins hasardeux et allègent le fardeau psychologique des élèves qui se trouvent souvent stressés. Ces instruments récréatifs se projettent comme une source pédagogique qui suscite le plaisir des apprenants. Ils s'efforcent de remplir le vide occasionné par la crise de bonheur. Jean de La Fontaine a défini, à juste titre, la devise de l'enseignement – plaire et instruire. Les jeux répondent parfaitement à ces attentes. De plus, ils éveillent l'esprit des élèves, sinon qui lambinent, les mobilisent physiquement et psychiquement et les font ainsi participer et échanger avec ardeur. Ils déclenchent la ferveur des apprenants et rendent les cours plus animés et plus réalistes que jamais. « Tous les répondants, y compris ceux qui expriment certaines réserves quant au potentiel pédagogique du jeu, sont d'accord pour affirmer que celui-ci peut avoir une influence positive sur l'apprentissage des LE. Pour eux, c'est surtout dans les domaines lexical et grammatical que le jeu apporte des bénéfices »⁴. Les jeux en cours de FLE indiens sont peu pratiqués à l'heure actuelle. Vu l'effectif des cours, les enseignants doutent de l'efficacité des activités ludiques et hésitent de les employer en classe. Or, il faut les faire comprendre que l'effectif élevé n'entrave pas le fonctionnement des jeux. Ces derniers englobent une fourchette d'éléments qui sont taillés sur mesure pour répondre à toute situation de classe. Tandis que le jeu des chiffres (entourer le bon numéro au tableau) se limite aux cours avec un nombre d'étudiants modeste, le jeu de ballon (air, mer, terre) pourrait être adopté avec un grand public. « Peu présent, le jeu est donc désigné avant tout comme un support d'apprentissage et non comme un moyen et le texte ne fait jamais référence ni à ses apports potentiels, ni à ses caractéristiques. Le *Cadre* met en relation le jeu comme visée d'apprentissage et la motivation qui peut en être la conséquence »⁵. Il est donc primordial d'organiser de nombreuses formations aux professeurs afin de démontrer la faisabilité des jeux en classe mais aussi de fournir des exemples intéressants qui répondront aux besoins des apprenants. Ces genres de tâches, qui incitent l'assimilation des principes langagiers sans conscience, sont disponibles en abondance. Une réflexion motivée de la part du professeur fournira des solutions à l'usage optimal des jeux, bien adapté aux groupes particuliers. A travers la recherche, le formateur pourra improviser ses cours en déployant la version la plus flexible à ses élèves. Parmi les nombreux outils pédagogiques, les jeux se montrent idéals puisque chacun, y compris l'enseignant et l'apprenant, aurait sans doute passé l'enfance avec les jouets et les activités sociales avec des camarades. Pour un être humain quiconque, l'idée du ludisme saute aux yeux du fait que c'est le synonyme du plaisir. L'insertion des jeux en cours de FLE rendra l'élève plus performant et incitera l'instituteur à mieux former les apprentis. L'enseignement des langues dans les universités et les écoles ont vécu un bouleversement considérable ces dernières années. Le comportement des apprenants modernes s'est beaucoup évolué- la génération Y se montre énergique et intelligent, cependant, distrait. Les formateurs font face au défi de canaliser l'énergie des apprenants et de les motiver à apprendre. Ils ne tiennent plus le poste du maître mais sont devenus plutôt facilitateurs, desquels les institutions attendent de nouvelles stratégies. Tout compte fait, la présence des jeux en classe se révèle être un aubain colossal pour les professeurs. Ceux-ci se présentent comme une solution idéale aux apprenants d'aujourd'hui qui ont besoin d'être encouragés à apprendre leurs leçons. Les diverses variantes de ces activités ludiques, qui se conforment à chaque niveau et qui inspirent les apprenants, sont en effet un 'manuel ludique'. La faisabilité et l'efficacité des jeux en font un instrument malléable entre les mains des pédagogues. Il est donc grand temps de délaisser les approches désuètes et de réfléchir à intégrer les activités ludiques afin d'apporter de la nouveauté en cours - une recette incontournable pour réussir en tant que formateur.

³ Sophie Moirand, 1990. Enseigner à communiquer en langue étrangère, Hachette, Paris, 188pages.

⁴ Haydée Silva, Gilles Brougère, 2017. Jouer pour apprendre une langue étrangère : concert à 16 voix, [www.gerflint.fr, https://gerflint.fr/Base/Mexique7/silva_brougere.pdf](http://www.gerflint.fr/https://gerflint.fr/Base/Mexique7/silva_brougere.pdf), page consultée le 17 septembre 2019.

⁵ Laurence Schmoll, 2016. L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique, [www.journals.openedition.org, https://journals.openedition.org/sdj/628](http://www.journals.openedition.org/https://journals.openedition.org/sdj/628), page consultée le 17 septembre 2019.