

1B - Intégrer la gamification en classe de FLE

MOCAËR Anne

Experte Associée, France Education international

Domaine

Enseigner

Public

Ce module s'adresse aux enseignants de français langue étrangère (FLE) ayant comme public des adolescents ou adultes.

Prérequis pédagogiques

Cette formation est ouverte aux professionnels qui ont une bonne utilisation de l'informatique, des outils numériques et d'Internet.

Afin que les participants tirent le meilleur profit de la formation, une maîtrise de la langue française correspondant au minimum au niveau B2 du *Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)* est requise.

Objectif général

Cette formation vise à comprendre ce qu'est et ce que n'est pas la gamification et à donner des pistes pour intégrer la gamification dans ses pratiques de classe. Les participants seront à même de prendre en main des outils pour intégrer la gamification dans leurs cours et proposer un scénario pour gamifier leurs cours.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à se familiariser avec les définitions de jeu, ludification, jeux sérieux et gamification, puis découvriront les concepts de la gamification

Dans un second temps, les participants expérimenteront des outils utiles pour la gamification, analyseront des propositions pédagogiques avant de produire en groupe une séance reprenant les concepts de gamification.

Pour finir, les participants concluront par une réflexion commune et la production d'un bilan collectif.

Modalités de travail

La formation est conçue selon une approche de formation/action, participative et interactive où alternent les séquences d'apports théoriques, d'analyse et de conception didactique. La durée totale de formation est de 15 heures (9 séances de 1h40).

Contenus prévisionnels des séances

Séance 1 : Se présenter. Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs du module. Mutualiser ses pratiques et ses connaissances sur le concept de jeu, jeu vidéo, jeu sérieux et gamification.

Séance 2 : Définir les enjeux didactiques et pédagogiques liés à la gamification.

Séance 3 : Identifier les concepts de la gamification. Découvrir des jeux sérieux.

Séance 4 : Identifier des outils TICE pour la gamification.

Séance 5 : Produire des jeux et activités gamifiées.

Séance 6 : Analyser des propositions pédagogiques « gamifiées »

Séance 7 : Définir et scénariser une séance « gamifiante »

Séance 8 : Concevoir une séance « gamifiante » et produire les contenus de la gamification.

Séance 9 : Présenter la séance conçue, produire un bilan et identifier les avantages, les limites et les précautions de la mise en place de la gamification

Éléments bibliographiques et sitographie

- GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- SCHMOLL, Laurence. *L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique*, 2016, <https://doi.org/10.4000/sdj.628>
- SIOBHÁN Thomas. *Ludoliteracy: Defining, Understanding and Supporting Games Education*, http://gamestudies.org/1301/articles/zagal_book_review
- YU-KAI Chou. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. 2014
- Podcast : "Well played" <https://soundcloud.com/michael-matera-820374895>