

2B - Utiliser la gamification des apprentissages comme levier de motivation et d'engagement.

Domaine	Durée	Format
Enseignement	15 heures	Présence

Public

Ce module s'adresse à des enseignants et formateurs de français intervenant auprès d'un public d'adolescents ou d'adultes.

Objectif général

Ce module vise l'acquisition de compétences professionnelles relevant de l'identification des leviers de motivation par des ressorts ludiques, de l'acquisition des principes de base de la gamification, de la sélection de mécanismes de jeux à intégrer dans des situations d'apprentissage, de l'élaboration de courtes séquences gamifiées.

Prérequis pédagogique

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une expérience d'enseignement du français langue étrangère ou seconde.

Afin que les participants tirent le meilleur profit de la formation, une maîtrise de la langue française correspondant au minimum au niveau B2 du *CECRL* est requise.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront invités à mener une réflexion sur la motivation des élèves et les facteurs d'engagement dans des activités d'apprentissage. Ils s'interrogeront sur la motivation en lien avec une approche ludopédagogique des apprentissages et de la posture de l'enseignant qui en découle.

Ensuite, les participants identifieront les principes de base de la gamification en explorant les différents mécanismes de jeux. Ils réfléchiront également aux avantages et limites de la gamification.

Dans un second temps, les participants seront amenés à expérimenter différents types de jeux et leur adaptation au sein de leur contexte d'enseignement-apprentissage.

Pour finir, les participants élaboreront une courte séquence d'apprentissage en y intégrant les mécanismes de gamification en adéquation avec leur contexte pédagogique et les objectifs pédagogiques visés.

Modalités et conditions

La formation en présence est conçue selon une approche de formation/action, participative et interactive où alternent les séquences d'apports théoriques, d'analyse, d'expérimentation et de conception pédagogique.

Dans le cadre de la formation en présence, le participant devra signer une feuille d'émargement à chaque séance.

Contenus prévisionnels

- Se présenter, mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe.
- Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs du module.
- Déterminer les facteurs de motivation et les leviers d'engagement dans des activités d'apprentissage en lien avec le jeu (taxinomie des plaisirs ludiques) et explorer le rôle de l'enseignant (accompagnateur) du XXI^e siècle.
- Définir les principes de base de la gamification, les mécanismes de jeux en lien avec les objectifs d'apprentissage.

- Expérimenter et analyser différents types de jeux utilisés pour le développement de compétences orales et écrites.
- Explorer les intelligences multiples à travers des exemples de jeux ludiques.
- Concevoir de courtes séquences en y intégrant des activités gamifiées.
- Mutualiser et animer les activités conçues.
- Faire une synthèse des contenus de formation.