

2B - Exploiter le jeu à des fins pédagogiques

Domaine	Durée	Format
Enseignement	15 heures	Présence

Public

Ce module s'adresse aux enseignants-formateurs de ou en français.

Objectif général

Ce module vise l'adoption de techniques d'animation et la maîtrise des compétences nécessaires pour concevoir des activités ludiques et motivantes. À l'issue de ce module, les participants seront en mesure de renforcer la dynamique de groupe et la motivation des apprenants en proposant des activités ludiques en classe.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels disposant d'une expérience significative de l'enseignement des langues ou d'une autre discipline, ayant une bonne connaissance du CECRL et de son volume complémentaire.

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.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à s'accorder sur une définition de concepts liés au jeu, à mener une réflexion sur les enjeux de son introduction en classe et à distinguer les différents types de jeux.

Dans un second temps, après avoir expérimenté des activités pédagogiques ludiques, les participants les analyseront afin d'en déterminer les caractéristiques. Ils seront alors invités à les faire évoluer pour les adapter à différentes disciplines et/ou différents contextes d'enseignement/apprentissage.

Pour finir, après avoir identifié les étapes de conception d'une activité pédagogique ludique, les participants seront invités à élaborer une activité et à en expérimenter l'animation.

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'expérimentation, d'analyse et de conception pédagogique.

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

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne maîtrise des outils numériques.

Contenu prévisionnel

- Se présenter, mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe.
- Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs du module.
- S'accorder sur une définition du jeu.
- Identifier les caractéristiques et les atouts du jeu en classe.
- Rappeler les principes retenus par les courants pédagogiques actuels et définir la pertinence du jeu comme outil pédagogique.
- Distinguer les différentes catégories de jeu.
- Identifier les éléments constitutifs d'un jeu.
- Dresser une typologie de jeux-cadres.
- Expérimenter et analyser des activités ludiques.
- Identifier les paramètres qui font qu'un jeu devient un outil pédagogique efficace.

- Identifier les étapes de conception d'un jeu comme outil pédagogique.
- Concevoir une activité ludique à partir d'un jeu-cadre.
- Concevoir le matériel et tester l'activité. Renseigner la fiche pédagogique de l'activité conçue.
- Mutualiser et animer les activités conçues.
- Faire une synthèse des contenus de formation.