

# 110 - Intégrer la gamification en classe de FLE

Domaine  
Enseigner

## Public

Ce module s'adresse aux enseignants/formateurs de français langue étrangère (FLE) ayant comme public des adolescents ou adultes, en France et à l'étranger.

## Prérequis pédagogiques

Cette formation est ouverte aux professionnels disposant d'une compétence en informatique correspondant au niveau attendu au Brevet informatique et Internet (B2i).

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 du module est de 15 heures (9 séances de 1 h 40).

## Contenus prévisionnels

**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.

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

**3** : Identifier les concepts de la gamification et découvrir des jeux sérieux.

**4** : Expérimenter des outils TICE pour la gamification.

**5** : Analyser des propositions pédagogiques « gamifiées ».

**6** : Définir et concevoir le scénario d'une séance « gamifiante ».

**7** : Concevoir les supports de la séance « gamifiante ».

**8** : Présenter la séance « gamifiante » conçue.

**9** : Produire un bilan et identifier les avantages, les limites et les précautions de la mise en place de la gamification.

## Éléments bibliographiques et sitographiques

GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

SCHMOLL, L. *L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique*, 2016, <https://doi.org/10.4000/sdj.628>

THOMAS, S. *Ludoliteracy: Defining, Understanding and Supporting Games Education*, [http://gamestudies.org/1301/articles/zagal\\_book\\_review](http://gamestudies.org/1301/articles/zagal_book_review)

CHOU, Y-K. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. 2014

Podcast : "Well played" <https://soundcloud.com/michael-matera-820374895>