

CV15-04 - Intégrer la gamification en classe de FLE

Domaine	Durée	Format
Enseignement	15 heures	Classe virtuelle

Public

Ce module s'adresse aux enseignants-formateurs de français intervenant auprès d'un public d'adolescents ou d'adultes.

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.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels disposant d'une expérience de l'enseignement du français langue étrangère (FLE).

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 se familiariser avec les définitions de jeu 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 et conditions

Cette classe virtuelle est conçue selon une approche participative et interactive où alternent les séquences en visioconférence, le travail de groupe et le travail en autonomie accompagnés.

Dans le cadre des classes virtuelles de 15h, la présence est exigée à 3/5 séances minimum. En outre, le participant doit effectuer, au minimum, 70% des activités proposées.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne maîtrise des outils numériques. Proposé au format classe virtuelle, ce parcours nécessite des prérequis techniques dont voici la liste des éléments principaux :

- Disposer d'un ordinateur (dont le processeur doit être double cœur minimum et une mémoire RAM d'une capacité de 2Go minimum) ou d'une tablette avec clavier externe,
- Disposer d'une webcam, d'un casque avec micro ou des écouteurs de smartphone avec micro,
- Disposer d'une connexion minimale de 1,5 Mb/s/1,5 Mb/s (débits ascendant/descendant).

Contenu prévisionnel

- Faire connaissance. Mutualiser ses représentations et ses pratiques sur le concept de jeu et gamification.
- Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs du module.
- Définir les enjeux didactiques et pédagogiques liés à la gamification.
- Identifier les concepts de la gamification et expérimenter des outils TICE pour la gamification.
- Analyser des propositions pédagogiques « gamifiées » et définir sa séance « gamifiante ».
- Concevoir en groupe une séance « gamifiante ».

- Mener une analyse réflexive : identifier les avantages, les limites et les précautions de la mise en place de la gamification.
- Faire une synthèse des contenus du module.