

1B -INTÉGRER LA GAMIFICATION EN CLASSE DE FLE



15 heures



Palier
Ingénieur



Public

Enseignants-formateurs de français intervenant auprès d'un public d'adolescents ou d'adultes.

Présence
Classe Virtuelle
Parcours tutoré
Hors connexion

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 et conditions

Cette formation est ouverte aux professionnels :

- Ayant une maîtrise du CECR et disposant des compétences des paliers « technicien », « pilote » et « auditeur » selon le référentiel « métier : Enseignant de français ».
- Ayant une utilisation courante de l'informatique et d'Internet et une expérience avérée dans l'intégration du numérique en classe.
- Ayant un niveau minimum B2 en langue française (cf. CECR).

Déroulement de la formation

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.

Contenu prévisionnel

- Faire connaissance. Mutualiser ses représentations et ses pratiques de l'enseignement ludique.
- 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 découvrir des jeux sérieux.
- Expérimenter des outils TICE pour la gamification.
- Analyser des propositions pédagogiques « gamifiées ».
- Définir et concevoir le scénario d'une séance « gamifiante ».
- Concevoir les supports de la séance « gamifiante ».
- Présenter la séance « gamifiante » conçue.
- Faire une synthèse des contenus de la formation.

Code : E 052