

## 1A - Favoriser le développement des compétences à travers le jeu - (FLE)

Domaine Enseignement	Durée 15 heures	Format Présence	Palier Pilote
-------------------------	--------------------	--------------------	------------------

### Public

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

### Objectif général

Ce module vise l'acquisition de techniques et d'outils permettant aux participants d'identifier, d'adapter et de mettre en œuvre auprès de publics divers des activités ludiques et motivantes favorables au développement de compétences générales, langagières et linguistiques. Grâce à la (re)découverte et à la mise en jeu de diverses matrices, ils seront en mesure de proposer des activités ludiques contextualisées et associées à des objectifs précis d'apprentissage.

### Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne connaissance du CECRL et disposant des compétences du palier « technicien » selon le référentiel « [métier : Enseignant de français](#) ».

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 réfléchir aux avantages pédagogiques habituellement liés au jeu ainsi qu'aux résultats attendus dans chaque contexte singulier d'enseignement.

Dans un second temps, après avoir expérimenté une série d'activités ludiques courtes et faciles à mettre en place, en lien avec diverses compétences générales, langagières et linguistiques, les participants seront invités à les faire évoluer pour les adapter à différentes disciplines et/ou à différents contextes d'enseignement/apprentissage.

Pour finir, après avoir mené une réflexion autour des étapes de conception et/ou d'adaptation d'une activité ludopédagogique, les participants seront invités à élaborer la notice d'un jeu et la fiche pédagogique d'une activité ludique contextualisée et à en expérimenter l'animation.

### Modalités et conditions

Cette 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.

Le participant devra signer une feuille d'émargement à chaque séance. En cas d'absence(s), même dûment justifiée(s), à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à cette ou ces absences sera déduit.

### Prérequis techniques et numériques

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

### Contenu prévisionnel

- Faire connaissance. Mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe.
- Formuler ses besoins et ses attentes pour les mettre en regard des objectifs de la formation.
- Problématiser les définitions habituelles du jeu, avec un accent particulier sur le jeu pédagogique.
- Identifier les caractéristiques et les atouts du jeu en classe de langue selon de la perspective actionnelle.
- Expérimenter et analyser des matrices de jeu en lien avec diverses compétences générales, langagières et linguistiques.
- Identifier les étapes de conception d'un jeu comme outil pédagogique.
- Élaborer par équipes la notice et la fiche pédagogique d'une activité ludique contextualisée.
- Concevoir le matériel et tester l'activité.
- Mettre en commun et éventuellement ajuster l'activité.
- Faire une synthèse des contenus de formation.