

# INTÉGRER LA GAMIFICATION EN CLASSE DE FLE

Domaine  
Enseigner

## Public

Cette formation de 15 heures 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 qui ont une utilisation courante de l'informatique, des outils numériques et d'Internet.

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.

## Prérequis techniques

Proposée au format **classe virtuelle**, cette formation nécessite des prérequis techniques dont voici la liste des éléments principaux (consultez également les Conditions générales de participation) :

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

## 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 participant.es 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 participant.es 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 participant.es 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 totale de formation est de 15 heures (5 séances de 3 heures).

## Contenus prévisionnels des séances

**Séance 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. Et définir les enjeux didactiques et pédagogiques liés à la gamification.

**Séance 2** : Identifier les concepts de la gamification, découvrir des jeux sérieux et expérimenter des outils TICE pour la gamification.

**Séance 3** : Analyser des propositions pédagogiques « gamifiées » et définir sa séance « gamifiante ».

**Séance 4** : Concevoir en groupe une séance « gamifiante ».

**Séance 5** : Présenter la séance conçue, produire un bilan et identifier les avantages, les limites et les précautions de la mise en place de la gamification

## Éléments bibliographiques et sitographie

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

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

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

Yu-kai Chou. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. 2014

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