

Intégrer la gamification en classe de FLE



Du 20 au 31 juillet 2026
10 h 35 - 12 h 35



Enseignement



15 heures



Palier
Ingénieur

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 ayant une bonne connaissance du CECR et disposant des compétences des paliers « technicien », « pilote » et « auditeur » 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 CECR, est requise.

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une utilisation courante de l'informatique et d'Internet et une expérience avérée dans l'intégration du numérique en classe.

Modalités et conditions

Les formations en présence sont conçues 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, même dûment justifiée, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit. Le certificat de participation remis en fin de formation attestera du nombre d'heures réelles de présence.

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.

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.