

CV15-08 - 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 langue étrangère.

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 intéressés par le domaine visé.

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, 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.

Modalités et conditions

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

Dans le cadre des classes virtuelles, le participant doit effectuer 70% des activités proposées.

Pour les parcours de 15h, présence exigée à 3/5 séances.

Prérequis techniques et numériques

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

Proposé au format classe virtuelle, ce module 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).

Contenu prévisionnel

- 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.
- Définir les enjeux didactiques et pédagogiques liés à la gamification.
- Identifier les concepts de la gamification, découvrir des jeux sérieux et 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 conçue, produire un bilan et identifier les avantages, les limites et les précautions de la mise en place de la gamification.

Éléments bibliographiques

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

Laurence Schmoll. L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique, 2016, <https://journals.openedition.org/sdj/628>

Siobhán Thomas. Ludoliteracy: Defining, Understanding and Supporting Games Education, 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>