

Le jeu en cours d'anglais

Dans ce parcours, vous découvrirez l'apport des jeux sérieux en cours d'anglais, à la lumière de la recherche. Vous découvrirez des jeux permettant d'engager l'élève et de favoriser l'ancrage de ses apprentissages. Vous apprendrez à intégrer le jeu dans votre pratique.

Public cible : enseignants du 2nd degré (Public volontaire)



PRÉSENTIEL

SYNCHRON

ASYNCHRON

MF1 : Pourquoi jouer en classe ?

Objectif : Connaître les leviers du jeu pédagogique/ apports sur la ludification et la fun théories/ les compétences travaillées lors du jeu en classe/ Le jeu et les fonctions exécutives

10/02/27 (09:00 - 11:00)

MF2 : Le jeu et les compétences langagières

Objectif : Intégrer le jeu à des séquences pédagogiques en fonction des compétences travaillées/ architecture du jeu/ points de vigilance/ outillage

Vénissieux le 02/03/27 (09:00 - 12:00)

MF3 : Escape game

Objectif : Transformer ses consignes en énigmes pour construire un escape game : expérimentation et outillage

Vénissieux le 02/03/27 (13:00 - 16:00)

MT : Experimentation

Objectif : Expérimentation et conception d'un jeu

Du 03/03/27 au 24/05/27, durée asynchrone 2h

MP : Les rituels en LVE

Objectif : Approfondir ses connaissances sur la ludicisation en expérimentant des modalités d'enseignement innovantes/ apport sur la ritualisation

Du 20/03/27 au 27/03/27, durée asynchrone 1h

MT : Partage d'expériences et évaluation des livrables

Objectif : Bilan des expérimentations : conseils et retour sur apports/ partage d'expériences

26/05/27 (09:00 - 11:00)

Le jeu en cours d'anglais

Dans ce parcours, vous découvrirez l'apport des jeux sérieux en cours d'anglais, à la lumière de la recherche. Vous découvrirez des jeux permettant d'engager l'élève et de favoriser l'ancrage de ses apprentissages. Vous apprendrez à intégrer le jeu dans votre pratique.

Type de candidature : Public volontaire

Public cible : enseignants du 2nd degré

Durée : 6h en présentiel, 4h en distanciel synchrone, 3h en distanciel asynchrone

Objectifs de la formation : Découvrir l'intérêt de ludiciser les apprentissages Intégrer les jeux à sa pratique en classe
Favoriser l'engagement de l'élève sur le long terme

MF1-Pourquoi jouer en classe?

Durée : 2h en distanciel synchrone

Objectifs :

Connaître les leviers de la ludopédagogie

Contenu :

apports théoriques sur la ludification et les leviers du jeu en cours

MF2-LE JEU ET LES COMPETENCES LANGAGIERES

Durée : 3h en présentiel

Objectifs :

découvrir et adapter des jeux existants
Intégrer les jeux à sa pratique en classe
Faire le lien entre les jeux et les compétences langagières.

Contenu :

apports sur l'architecture d'un jeu pédagogique
Etapes pour concevoir un jeu
outillage

MF3-ESCAPE GAMES

Durée : 3h en présentiel

Objectifs :

Transformer ses consignes en énigmes pour opérer un lâcher prise auprès des élèves

Contenu :

Etapes de conception
apports théoriques
outillage

MT-MODULE DE TRANSFERABILITE

Durée : 2h en distanciel synchrone, 2h en distanciel asynchrone

Contenu :

Experimentation d'un jeu présenté en formation ou conception d'un jeu

MP-MODULE DE PERSONNALISATION

Durée : 1h en distanciel asynchrone

Objectifs :

parcours magistère académie d'Aix Marseille

Contenu :

<https://magistere.education.fr/ac-aix-marseille/course/view.php?id=8382§ion;=1>