

Libellé	Le jeu en cours d'anglais		
Objectif(s)	Favoriser l'engagement et l'apprentissage de l'anglais par le jeu. Être capable d'insérer le jeu dans ses pratiques pédagogiques de classe.		
Public cible	Enseignants d'anglais collège/lycée		
Accroche	Découvrir des jeux permettant de favoriser l'apprentissage de l'anglais.		
Type de candidature (individuelle / collective / public désigné)	Nbre places maximum	Durée (en h)	Durée (en mois)
individuelle	25	12 h (10h MF / 2h MT)	6 mois

Légende :

Formation (MF1)

Formation (MF2)

Formation (MF3)

Transférabilité (MT)

Personnalisation (MP)

