

LE JEU EN COURS D'ANGLAIS

Dans ce parcours vous découvrirez les leviers de l'utilisation du jeu en cours d'anglais, ainsi que des outils variés.

Public cible : enseignants d'anglais de collège et de lycée (Public volontaire)



PRÉSENTIEL

SYNCHROME

ASYNCHROME

MF1 : Pourquoi jouer en classe ?

Objectif : connaître les leviers du jeu pédagogique / apports théoriques sur la ludification/ compétences développées à travers le jeu

12/11/25 (13:00 - 15:00)

MF2 : Le jeu et les compétences langagières

Objectif : découvrir ou/et adapter les jeux/ savoir les intégrer à ses séquences pédagogiques en fonction des compétences visées

VENISSIEUX le 10/12/25 (09:00 - 12:00)

MF3 : escape game et jeux à grande échelle

Objectif : transformer ses consignes en énigmes pour opérer un lâcher prise auprès des élèves

VENISSIEUX le 04/03/26 (09:00 - 12:00)

MT : partage d'expériences

Objectif : Evaluer sa pratique

22/04/26 (13:00 - 15:00)

MT : experimentation et conception

Objectif : tester un jeu présenté ou concevoir un jeu et le tester en classe

Du 10/12/25 au 15/02/25, durée asynchrone 2h

MP : apport théorique et outillage

Objectif : Aller plus loin

Inconnu (Inconnu)

LE JEU EN COURS D'ANGLAIS

Dans ce parcours vous découvrirez les leviers de l'utilisation du jeu en cours d'anglais, ainsi que des outils variés.

Type de candidature : Public volontaire

Public cible : enseignants d'anglais de collège et de lycée

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

Objectifs de la formation : Favoriser l'engagement de l'élève par le jeu. Être capable d'insérer le jeu dans ses pratiques pédagogiques en classe

MF1-Pourquoi jouer en classe?

Durée : 2h en distanciel synchrone

Objectifs :
connaître les leviers du jeu pédagogique

Contenu :

Apports théoriques sur la ludification et les leviers du jeu

Compétences développées à travers le jeu: fonctions exécutives/ différenciation/ mémorisation/ régulation/ collaboration

MF2-Le jeu et les compétences langagières

Durée : 3h en présentiel

Objectifs :
découvrir ou adapter des jeux et savoir les intégrer dans ses séquences pédagogiques en fonction des compétences travaillées.

Contenu :

Apport sur l'architecture d'un jeu (leviers et points de vigilance)

Outilage

MF3-Escape game et jeux à grande échelle

Durée : 3h en présentiel

Objectifs :

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

Contenu :

Etapes de conception d'un escape game/ Collaboration en classe/ Outilage/ postures enseignantes

MT-MODULE DE TRANSFERABILITE

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

Contenu :

livrable individuel ou collectif: conception d'un jeu et expérimentation en classe

MP-MODULE DE PERSONNALISATION

Durée : 2h en distanciel asynchrone

Objectifs :

Aller plus loin dans la pratique du jeu en classe

Contenu :

apport théorique et outillage