

FORMATION EN LIGNE EN VISIOCONFÉRENCE

Durée : 5 x 1h30

Prérequis

Aucun.

Objectifs de la formation

- Réfléchir à la place du jeu dans l'apprentissage d'une langue.
- Expérimenter une grande variété de jeux pour la classe de langue.
- Élaborer et mettre en commun des activités pour favoriser les interactions orales et écrites en classe virtuelle ou en présentiel.

Contenus de la formation

Ce cours présente de façon pratique l'intérêt du jeu dans un parcours éducatif et en particulier en classe de langue, qu'elle soit en présentiel ou à distance.

Le cours propose d'expérimenter différentes activités simples et ludiques favorisant les interactions orales et écrites dans la classe. Les enseignants acquièrent une démarche pour comprendre le fonctionnement des jeux, fixer des objectifs pédagogiques et linguistiques et adapter les jeux aux niveaux et à l'âge des apprenants.

Au-delà des entraînements langagiers, le jeu met en scène aussi d'autres compétences : le respect des règles, l'entraide dans une équipe, l'ingéniosité, l'habileté, l'initiative, la stratégie, la combattivité, la compétition comme émulation, etc. dans une équipe, il met souvent en lumière des qualités inconnues de certains apprenants en contexte d'un cours traditionnel.

L'atelier montre comment les jeux et la créativité proposent un univers particulièrement intéressant pour dynamiser la classe et apprendre de façon efficace.

La formation est animée par une experte du CAVILAM – Alliance Française.

Validation du stage

Attestation de participation CAVILAM – Alliance Française.



Contact :

CAVILAM – Alliance Française
1, avenue des Célestins
CS 72678
03206 Vichy Cédex
Tél. : +33 (0)4 70 30 83 83

Inscription :

www.cavilam.com
info@cavilam.com