



**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](http://www.cavilam.com)  
[info@cavilam.com](mailto:info@cavilam.com)

**Public**

Ce module s'adresse aux professeurs de français langue étrangère ou langue seconde.

**Prérequis**

Être à l'aise avec l'outil numérique.

**Objectifs de la formation**

- Mettre en place le *social learning*<sup>1</sup> en classe.
- Exploiter les jeux sérieux.
- Développer un esprit critique sur ses pratiques en ligne.

**Contenus de la formation**

Cet atelier propose une mise en œuvre de la gamification en classe de FLE, à savoir l'utilisation des mécanismes ludiques dans des domaines qui ne se prêtent a priori pas au jeu. Les participants découvriront comment créer des activités avec système de récompense, s'appuyer sur les réseaux sociaux et intégrer la littérature numérique de manière transversale à leurs cours de FLE. Ils développeront des techniques d'animation pour favoriser les interactions orales en ligne et apprendront à dynamiser la classe avec les jeux de société en ligne.

Les participants seront amenés à manipuler les outils présentés, à concevoir des activités pour la classe et à réfléchir à leurs pratiques de classe numériques en ligne (organisation des activités, intérêt pédagogique de la ludification, rôle de l'enseignant et de l'apprenant face au numérique).

**Validation du stage**

Attestation de participation CAVILAM – Alliance Française

**Ce module du matin doit être combiné avec un module de l'après-midi.**

<sup>1</sup> Le *social learning* est une méthode d'apprentissage centrée sur les interactions entre les différents membres du groupe.