

Créer un escape game pédagogique

Public

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

Inscription

info@cavilam.com

www.cavilam.com

Prérequis

Être à l'aise avec l'outil numérique :

- pouvoir se connecter à sa boîte mail depuis un nouvel ordinateur.
- avoir des connaissances de base de PowerPoint.

Objectifs de la formation

- Proposer des projets ludiques innovants pour la classe.
- Développer ses compétences numériques.
- Intégrer les bases de la conception d'un jeu d'évasion ou « escape game », en tenant compte du public accompagné (enfants, adolescents) et de ses capacités de compréhension.
- Imaginer, créer et proposer des animations du type jeu d'évasion ou jeu d'enquête.

Contenus de la formation

L'escape game (ou jeu d'évasion) constitue une technique de ludification, dans le sens où il introduit un élément ludique dans un environnement non ludique, tel que la salle de classe, dans le but de motiver les étudiants et de capter leur intérêt.

Par l'expérimentation, les participants découvriront les avantages du jeu d'évasion qui favorise des compétences variées (linguistiques, sociales, capacité à gérer le temps, à développer la pensée critique, etc.). Les participants seront amenés à tester et à concevoir des activités destinées à leur public, puis à proposer des projets pour leur classe, en choisissant les supports, en déterminant les objectifs et en fixant le parcours d'apprentissage.

Les stagiaires repartiront avec un matériel clé en main pour leur classe.

Validation du stage

Attestation de participation CAVILAM – Alliance Française

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