

Mettre le jeu au service de l'apprentissage

Public

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

Prérequis

Aucun

Inscription

info@cavilam.com

www.cavilam.com

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 ludiques pour favoriser la dynamique de classe.

Contenus de la formation

Et si le jeu devenait l'un des meilleurs alliés pour apprendre le français et motiver les apprenants ? Ce module propose d'expérimenter différentes activités simples et ludiques favorisant les interactions orales et écrites dans la classe.

Les participants prendront conscience des aspects bénéfiques du jeu pour l'apprentissage, comme le développement de la concentration, de l'attention ou encore de la mémorisation, lié au plaisir de jouer et à la motivation à gagner ou à participer à des jeux coopératifs. Ils découvriront une démarche pour faire comprendre le fonctionnement des jeux, fixer des objectifs pédagogiques et linguistiques et adapter les jeux au niveau et à l'âge des apprenants.

Les stagiaires expérimenteront des activités ludiques transférables en classe.

Validation du stage

Attestation de participation CAVILAM – Alliance Française

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