



Game 

***Jeux d'apprentissage des langues
pour les migrants et les réfugiés***

PR2/A3

Curriculum



Cofinancé par
l'Union européenne



***Jeux d'apprentissage des langues
pour les migrants et les réfugiés***

PR2/A3

Curriculum



Cofinancé par
l'Union européenne



Introduction

Au cours des dernières décennies, le nombre de migrants arrivant dans l'UE a augmenté. Une fois qu'ils atteignent le pays d'accueil, le principal défi et le facteur clé d'une intégration réussie est l'apprentissage de la langue du pays d'accueil. Si l'intégration des enfants migrants est relativement facile grâce à leur scolarisation, elle est beaucoup plus difficile pour les migrants adultes. Pourtant, une bonne maîtrise de la langue du pays d'accueil est essentielle à l'intégration dans la société locale et sur le marché du travail, ainsi qu'à la participation à la vie sociale. Même si des cours de langue sont proposés dans la plupart des pays d'accueil, l'apprentissage de la langue locale reste un défi pour la plupart des migrants.

C'est dans ce contexte que le projet «Jeux d'apprentissage de la langue pour les migrants et les réfugiés» (Game on) a été développé. Il propose une approche innovante de l'apprentissage des langues basée sur l'apprentissage non formel par le biais de jeux physiques et en ligne. Les jeux dans l'éducation peuvent être motivants et inspirants et créer un engagement, tout en renforçant les liens d'équipe et le sens de la communauté.

Au cours de la première partie du projet, des recherches approfondies ont été menées par tous les pays partenaires afin d'établir la situation actuelle en ce qui concerne la mise en œuvre des jeux dans le processus d'apprentissage des langues et les besoins et difficultés des apprenants et des enseignants. Sur la base de ces résultats, un guide méthodologique (PR1) a été créé.

Le programme d'études suivant fait partie du deuxième résultat du projet (PR2) qui vise à développer un cours de formation pour les professeurs de langues sur la façon de concevoir, de présenter et d'évaluer les jeux d'apprentissage pour les apprenants migrants adultes. Les cours de formation seront organisés dans tous les pays partenaires.

Groupe cible

Les cours de formation s'adressent aux professeurs de langues formés dans tous les pays partenaires. On peut donc supposer que les participants ont déjà de l'expérience dans l'enseignement des langues et qu'ils connaissent les principes de base de l'acquisition des langues, le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR) et les caractéristiques du groupe cible dans leur pays.

Les objectifs des cours de formation sont de renforcer la capacité des participants à incorporer des jeux dans leurs cours de langue et de répondre aux besoins d'apprentissage des migrants et des réfugiés par le biais d'un apprentissage informel et basé sur le jeu.

Structure et contenu des cours

Le programme suivant est basé sur tout ce qui a été appris au cours de la recherche documentaire, des groupes de discussion, des entretiens et des réunions, et inclut les conclusions du guide méthodologique (PR1). Le cours de formation présentera différentes méthodes et approches d'apprentissage par le jeu, introduira des critères d'évaluation, démontrera et évaluera le matériel physique et en ligne développé dans le cadre du projet (PR3) et présentera des outils pour la conception et la création de jeux d'apprentissage. Le cours de formation aura une durée de 16 heures et peut être organisé comme un séminaire intensif de deux jours. Le programme indique les pauses possibles. Toutefois, ceux-ci peuvent être adaptés aux besoins de chaque groupe de formation en termes de durée et de fréquence. Les durées indiquées pour les activités doivent également être considérées comme approximatives, car toutes les activités peuvent être raccourcies ou prolongées en fonction des besoins du groupe.

Ce programme (PR2 A3) comprend les objectifs d'apprentissage en termes de connaissances, d'aptitudes et de compétences à acquérir, le contenu et le matériel à utiliser et l'organisation de la classe. Il sera accompagné de présentations PowerPoint et de documents à distribuer (PR2 A4), d'un guide pour les enseignants ainsi que de jeux et de matériel développés dans le cadre du PR3.

Le cours de formation comprend les sujets suivants :

1 Introduction

Situation initiale dans les pays partenaires

Aperçu des résultats de la recherche et des groupes de discussion sur l'apprentissage par le jeu.

Les besoins des apprenants et des enseignants en ce qui concerne la mise en œuvre de jeux dans l'apprentissage et l'enseignement des langues.

1.2 Défis pour les apprenants migrants

1.3 Présentation du guide méthodologique (PR 1)

2 Apprentissage des langues par le biais de jeux.

2.1 Théorie de l'apprentissage des langues par le jeu

Définition des jeux

2.2 Les avantages de cette méthode (théorie)

Avantages de la mise en œuvre de jeux dans l'enseignement et l'apprentissage des langues.

Facteurs de motivation /Pros

Facteurs de démotivation /Cons

Introduction to the project's outputs

Introduction aux matériaux d'accompagnement produits dans le cadre du projet

Jeu sur et le cadre européen commun de référence pour les langues (CECR).

2.4 La classification des jeux

Les façons de classer les jeux

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet.

2.5 Choosing games for language teaching

Comment et quand utiliser les jeux

Les types de formation de groupes

Définir les objectifs d'apprentissage

Critères à prendre en considération lors de la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage.

Difficultés et obstacles

Meilleures pratiques pour la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage.

2.6 Évaluer l'utilisation des jeux en classe

Critères d'évaluation

3 jeux pour différentes formes d'enseignement.

3.1 Enseigner la grammaire par le biais de jeux

Types de jeux

Présentation des jeux correspondants développés dans le cadre du projet.

Test et retour d'information sur les jeux

Création de jeux pour l'enseignement de la grammaire

Adaptation des jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants.

Modification pour les compétences technologiques.....

Modification en fonction des différences linguistiques

3.2 Enseigner le vocabulaire par le biais de jeux

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet.

Test et retour d'expérience sur les jeux

Création de jeux de vocabulaire

Séance pratique : Conception de jeux pour l'enseignement de la grammaire ou du vocabulaire.

Adaptation des jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants.

3.3 Enseigner les techniques de communication par le biais de jeux

Introduction aux différents types de jeux de communication.

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

Test et retour d'expérience sur les jeux

Création de jeux de communication

Séance pratique de conception de jeux de communication

3.4 Jeux numériques

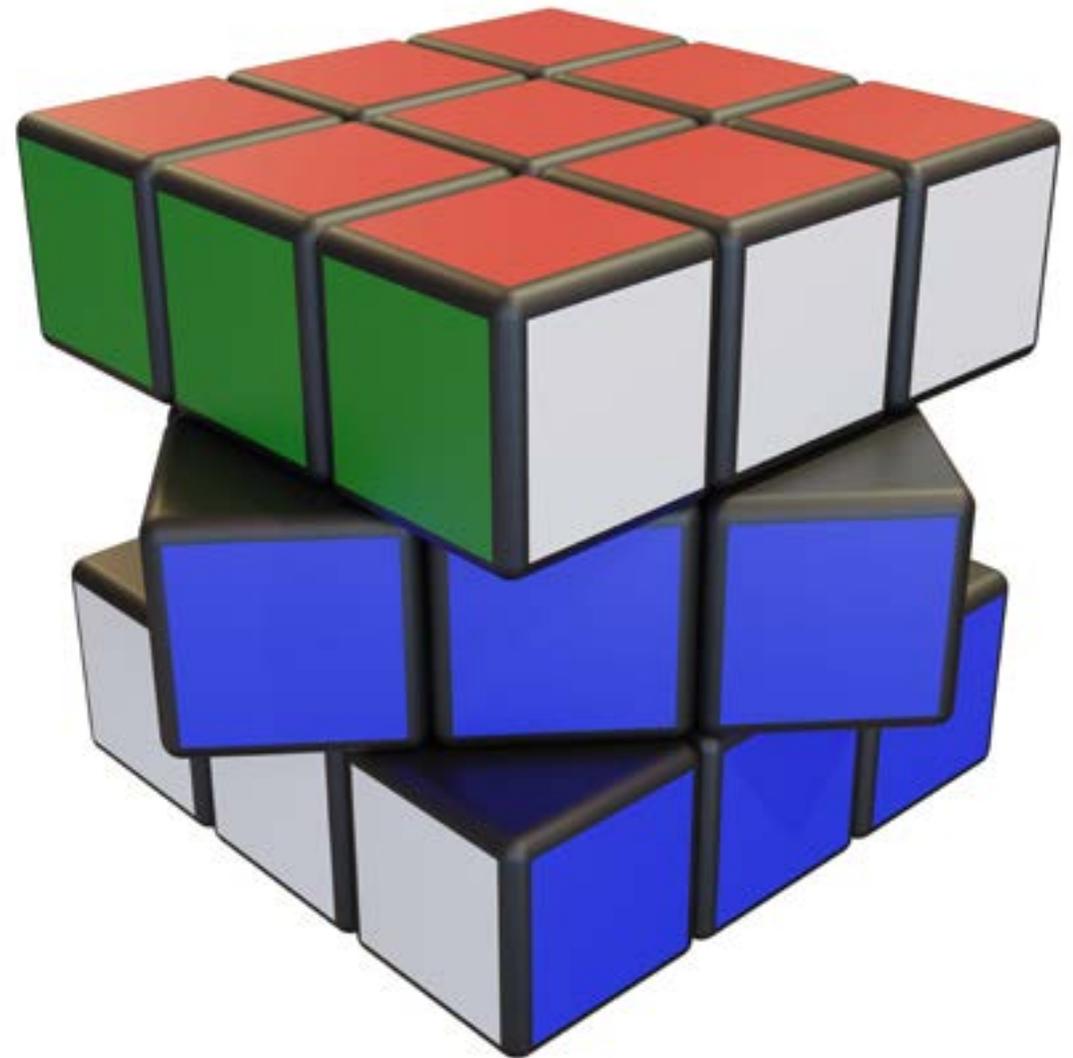
Avantages des jeux numériques

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

Test et retour d'information sur les jeux

Création de jeux numériques d'apprentissage des langues

Séance pratique : Conception d'un jeu numérique d'apprentissage.



Programme de formation des enseignants

Jour 1

Durée	Objectif d'apprentissage	Activité	Description de l'activité	Matériel requis
15 min.		Présentation des participants et formateurs	<ul style="list-style-type: none"> • Les participants se présentent (par exemple : nom, profession, groupe cible, etc.) • Les formateurs se présentent 	<ul style="list-style-type: none"> • badges nominatifs personnalisés (facultatif)
10 min.		Explication du programme du cours, Politique de confidentialité, Liste des participants	<ul style="list-style-type: none"> • Information sur la protection des données, signature du formulaire de consentement • Signature de la liste des participants • Présentation du programme de la formation 	<ul style="list-style-type: none"> • Formulaire de consentement • Liste des participants • Diapositive 1 : Programme du cours
10 min.	Découvrir le projet	Introduction au projet "Game on"	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur présente le projet : <ul style="list-style-type: none"> › Informations générales sur le projet › Partenaires du projet › Groupes cibles › Résultats du projet › Site web du projet et informations de contact 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositive 2 • Diapositive 3 • Diapositive 4 • Diapositive 5 • Diapositive 6 • Document 1
10 min.	Comprendre la nature du projet	Aperçu des résultats de la recherche et des groupes de discussion sur l'apprentissage par le jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur explique les résultats de la recherche et des groupes de discussion. <ul style="list-style-type: none"> › Comment la recherche a été effectuée › Résultats de l'apprentissage par le jeu dans les pays partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositive 7 • Diapositives 8/9
20 min.	Comprendre le contexte de la formation	Besoins des apprenants et des enseignants en ce qui concerne la mise en œuvre de jeux dans l'apprentissage et l'enseignement des langues	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur présente les résultats de la recherche en termes de besoins des apprenants et des enseignants en ce qui concerne la mise en œuvre de jeux en classe. • Discussion avec les participants (Points de discussion potentiels) : <ul style="list-style-type: none"> › Les participants utilisent-ils des jeux d'apprentissage dans leurs cours ? Pourquoi (pas) ? › Quels sont les jeux qu'ils utilisent ? › Quels sont les problèmes/difficultés rencontrés ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositives 10/11

Pause

20 min.	Comprendre les difficultés des apprenants	Aperçu des facteurs qui rendent l'apprentissage des langues et l'apprentissage par le jeu difficiles pour les apprenants adultes migrants.	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur parle des facteurs qui rendent l'apprentissage des langues difficile pour les migrants, en particulier en ce qui concerne la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage. Discussion avec les participants (Sujets de discussion potentiels) : <ul style="list-style-type: none"> Les participants ont-ils rencontré l'une ou l'autre de ces difficultés en ce qui concerne l'apprentissage par le jeu ? Comment les ont-ils résolues ? 	• Diapositives 12/13
15 min.	Découvrir le PR1.	Présentation du guide méthodologique (PR1).	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur présente le guide méthodologique qui sert de base à la formation des enseignants et présente des informations supplémentaires sur les sujets abordés précédemment : <ul style="list-style-type: none"> Le contenu Langues Option de téléchargement 	• Diapositive 14
10 min.	Comprendre les termes jeu et jeu d'apprentissage	2.1 Théorie de l'apprentissage des langues par le jeu	<ul style="list-style-type: none"> Séance de brainstorming : Le formateur demande aux participants comment ils définiraient le terme "jeu". Pour résumer l'activité, présentez la diapositive contenant les éléments de définition les plus courants du terme "jeu". Sur la base de cette définition, le formateur demande aux participants de définir le terme "jeu d'apprentissage". Pour résumer cette activité, présentez la diapositive contenant la définition du terme "jeu d'apprentissage". Le formateur distribue le document 2, qui comprend les définitions décrites ci-dessus. 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositive 15 Diapositive 16 Document 2
Pause				
30 min.	Identifier les avantages, les facteurs de motivation et de démotivation	2.2 Avantages de cette méthode / Facteurs de motivation / Facteurs de démotivation	<ul style="list-style-type: none"> Travail en groupe : Le formateur répartit les participants en groupes et assigne une tâche à chaque groupe : <ul style="list-style-type: none"> Groupe 1 : Avantages de l'utilisation des jeux dans l'enseignement des langues. Groupe 2 : Facteurs de motivation pour les apprenants. Groupe 3 : Facteurs de démotivation pour les apprenants Si possible, prévoyez des salles différentes pour les groupes. À l'issue du temps de travail, chaque groupe présente ses conclusions. Pour résumer l'activité, le formateur peut montrer les diapositives 17 - 19 qui résument : <ul style="list-style-type: none"> Avantages de cette méthode Facteurs de motivation Facteurs de démotivation ou le formateur peut distribuer le document 3 qui contient également des informations sur ces trois aspects. 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositive 17 Diapositive 18 Diapositive 19 Document 3

15 min.	Découvrir le PR3.	2.3 Introduction aux résultats du projet / Introduction au matériel d'accompagnement	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur explique les résultats des projets : <ul style="list-style-type: none"> › Nombre de jeux (physiques et numériques) produits dans le cadre du projet. › Domaines thématiques couverts › Compétences linguistiques couvertes › Niveaux de langue et groupe cible › Types de jeux › Insistez sur le fait que tout le matériel peut être imprimé en interne ! Le formateur présente le matériel d'accompagnement (description du jeu) et montre une description de jeu à titre d'exemple. 	<ul style="list-style-type: none"> Document 4 Diapositive 20 Diapositive 21 Diapositive 22 Diapositive 23 Diapositive 24 Diapositive 25 ou description imprimée du jeu
10 min.	Comprendre les niveaux de langue des jeux au sein du CECRL	Game on et le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR)	Le formateur présente le CECR en se concentrant sur les niveaux A1 et A2.	<ul style="list-style-type: none"> Diapositives 26 – 28
Pause				
20 min.	Distinguer les différents modes de classification, identifier les modes utiles de classification des jeux	2.4 Classification des jeux - Différentes façons de classer les jeux	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur réfléchit avec les participants à la manière de classer les jeux. Pour résumer l'activité, montrez la diapositive 29 qui donne un aperçu de quelques façons de classer les jeux. A la fin de l'activité, les participants doivent savoir qu'il existe plusieurs façons de classer les jeux, dont certaines peuvent être plus utiles que d'autres dans un contexte d'enseignement. 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositive 29
15 min.	Obtenir une vue d'ensemble des jeux développés dans le cadre du projet	Présentation des jeux développés dans le cadre du projet	<ul style="list-style-type: none"> Les formateurs présentent les jeux imprimés et le matériel d'accompagnement Les participants ont la possibilité de consulter les descriptions des jeux. Le formateur explique qu'il y aura du temps dans la deuxième partie de la formation pour essayer les jeux et découvrir comment créer des jeux similaires. 	<ul style="list-style-type: none"> jeux imprimés et descriptions de jeux
20 min.	Être capable d'identifier quand et comment utiliser les jeux	2.5 Choisir des jeux pour l'enseignement des langues - Comment et quand utiliser les jeux ?	<ul style="list-style-type: none"> Discussion de groupe : Le formateur demande aux participants quand ils utilisent des jeux dans le processus d'enseignement. Pour résumer, montrez la diapositive 30 qui résume les différents scénarios d'utilisation des jeux dans l'enseignement des langues. Le formateur explique comment procéder lors de l'utilisation de jeux en classe. 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositive 30 Diapositive 31
Pause				

20 min.	Identifier le type de formation de groupe le plus approprié	Types of group formation	<ul style="list-style-type: none"> • Discussion de groupe : Le formateur demande aux participants comment ils forment les groupes • Pour résumer, montrez la diapositive 32 montrant les différentes façons de former des groupes et leurs avantages et inconvénients. • Option : Utilisez différentes méthodes de formation de groupes dans la deuxième partie de la formation, lorsque les participants jouent aux jeux. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositive 32
20 min.	Être capable de fixer des objectifs d'apprentissage S.M.A.R.T.	Définir les objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur montre les deux phrases de la diapositive 33 et demande aux participants s'il y a une différence entre les deux. • Le formateur montre la diapositive 34 pour démontrer l'importance des objectifs. • Le formateur explique les objectifs S.M.A.R.T. • Le formateur explique la différence entre les objectifs d'apprentissage et les résultats d'apprentissage 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositive 33 • Diapositive 34 • Diapositives 35 – 39 • Diapositive 40
20 min.	Connaître les critères à prendre en compte pour choisir des jeux d'apprentissage adaptés	Critères à prendre en considération lors de la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur présente les quatre aspects principaux qui doivent être pris en compte lors de la mise en œuvre des jeux. • Le formateur réfléchit avec les participants aux aspects à prendre en compte dans chaque section. • Le formateur distribue le document 5 qui résume les principaux critères. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositive 41 • Diapositives 42 – 45 • Document 5
Pause				
20 min.	Être conscient des difficultés et des obstacles rencontrés lors de la mise en œuvre des jeux	Difficultés et obstacles	<ul style="list-style-type: none"> • Discussion : Les participants échangent leurs idées sur les difficultés et les obstacles à la mise en œuvre des jeux. • Pour résumer la discussion, le formateur peut montrer les diapositives 46 – 49. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositives 46 – 49
20 min.	Identifier les meilleures pratiques pour la mise en œuvre des jeux	Meilleures pratiques pour la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage.	<ul style="list-style-type: none"> • Discussion de groupe : Sur la base des résultats obtenus dans les parties précédentes de la formation, les participants tentent de formuler des idées de bonnes pratiques pour une mise en œuvre réussie des jeux dans le processus d'apprentissage. • Après la discussion de groupe, les participants présentent les résultats de leur groupe. • Pour résumer, le formateur distribue le document 6. 	<ul style="list-style-type: none"> • Document 6
20 min.	Être conscient de l'importance de l'évaluation ; Connaître les critères d'évaluation	Critères d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur explique pourquoi l'évaluation est importante • Le formateur présente les critères d'évaluation de l'efficacité des jeux 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositives 50/51 • Diapositives 52/53, Document 7
15 min.	Clôturer la première journée, susciter l'intérêt pour le deuxième jour	Conclusion de la première journée et perspectives pour le deuxième jour	<p>Pour résumer la première journée de formation, le formateur demande à tous les participants de choisir un mot pour décrire la journée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le formateur présente une brève perspective de la deuxième journée qui sera consacrée à des activités pratiques <ul style="list-style-type: none"> › Tester les jeux développés dans le cadre du projet › Créer des jeux d'apprentissage 	

Jour 2

Durée	Objectif d'apprentissage	Activité	Description de l'activité	Matériel requis
10 min.	Identifier les jeux qui peuvent être utilisés pour l'enseignement de la grammaire	3.1 Enseigner la grammaire par le jeu - Types de jeux	<ul style="list-style-type: none"> • Discussion : Le formateur réfléchit avec les participants aux jeux qu'ils utilisent pour enseigner ou pratiquer la grammaire. 	
10 min.	Découvrir les jeux correspondants développés dans le cadre de ce projet	Présentation des jeux correspondants développés dans le cadre du projet	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur présente une vue d'ensemble des jeux développés spécifiquement pour la pratique de la grammaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositives 54/55
20 min.		Tests et commentaires sur les jeux	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur répartit les participants en groupes (voir le Guide de l'enseignant, section «Types de formation des groupes» pour des idées sur la manière de former les groupes). • Les participants choisissent un ou plusieurs jeux et les testent • Les participants remplissent le formulaire de rétroaction (feedback) 	<ul style="list-style-type: none"> • matériel pour déterminer le groupe • jeux imprimés / matériel nécessaire pour jouer aux jeux • Formulaire de rétroaction (feedback)
Pause				
20 min.	Pouvoir créer des jeux pour pratiquer la grammaire	Création de jeux pour enseigner la grammaire	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur présente un exemple de création d'un jeu pour pratiquer la grammaire (voir le Guide de l'enseignant pour un exemple). 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositives 56 – 66
10 min.	Pouvoir adapter les jeux aux besoins des apprenants migrants	Adapter les jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants	<ul style="list-style-type: none"> • - Le formateur présente des idées sur la manière dont le matériel développé dans le cadre du projet peut être adapté aux besoins des apprenants migrants : <ul style="list-style-type: none"> › Modification pour les compétences technologiques › Modification pour tenir compte des différences linguistiques • Pour résumer cette partie de la formation, le formateur distribue le document 8 contenant des informations sur : <ul style="list-style-type: none"> › Les types de jeux pour l'enseignement de la grammaire. › Les plateformes de conception de matériels/jeux. › Les modifications 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositive 67 • Diapositive 68 • Document 8
10 min.	Identifier les jeux qui peuvent être utilisés pour la pratique ou la révision du vocabulaire ; Se familiariser avec les jeux développés dans le cadre de ce projet	3.2 Enseigner le vocabulaire par le jeu - Présentation des jeux développés dans le cadre du projet	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur réfléchit avec les participants aux jeux qu'ils utilisent pour pratiquer ou réviser le vocabulaire. • Le formateur présente une vue d'ensemble des jeux développés spécifiquement pour pratiquer/réviser la grammaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositives 69/70

20 min.		Tests et commentaires sur les jeux	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur répartit les participants en groupes (voir le Guide de l'enseignant, section «Types de formation des groupes» pour des idées sur la manière de former les groupes). Les participants choisissent un ou plusieurs jeux et les testent Les participants remplissent le formulaire de retour d'information 	<ul style="list-style-type: none"> matériel pour déterminer le groupe jeux imprimés / matériel nécessaire pour jouer aux jeux - Formulaire de retroaction (feedback)
Pause				
50 min.	Pouvoir créer des jeux pour l'apprentissage du vocabulaire	Créer des jeux de grammaire ou de vocabulaire	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur présente un exemple de création d'un jeu de vocabulaire (voir le Guide de l'enseignant pour un exemple). Session pratique : Les participants commencent à créer leur propre jeu de grammaire ou de vocabulaire. 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositives 71 – 81
10 min.	Pouvoir adapter les jeux aux besoins des migrants	Adapter les jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur présente des idées sur la manière dont les jeux peuvent être adaptés aux besoins des apprenants migrants, en particulier en ce qui concerne l'évaluation de la similitude du vocabulaire entre la langue cible et la première langue. Pour résumer cette partie de la formation, le formateur distribue le document 9 contenant des informations sur : <ul style="list-style-type: none"> Les types de jeux pour l'enseignement du vocabulaire. Les plates-formes de conception de matériels/jeux. Les modifications 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositives 82/83 Document 9
Pause				
10 min.	Identifier les jeux qui peuvent être utilisés pour développer les techniques de communication	3.3 Enseigner les techniques de communication par le biais de jeux - Introduction aux différents types de jeux de communication	<ul style="list-style-type: none"> Discussion : Le formateur réfléchit avec les participants aux jeux qu'ils utilisent pour pratiquer les techniques de communication. 	
10 min.	Découvrir les jeux développés dans le cadre de ce projet	Présentation des jeux développés dans le cadre du projet	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur présente une vue d'ensemble des jeux développés spécifiquement pour la pratique des compétences de communication. 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositives 84/85
25 min.		Tests et commentaires sur les jeux	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur répartit les participants en groupes (voir le Guide de l'enseignant, section «Types de formation des groupes», pour des idées sur la manière de former les groupes). Les participants choisissent un ou plusieurs jeux et les testent Les participants remplissent le formulaire de retour d'information 	<ul style="list-style-type: none"> matériel pour déterminer le groupe jeux imprimés / matériel nécessaire pour jouer aux jeux Formulaire de retroaction (feedback)
40 min.	Savoir créer des jeux de communication	Création de jeux de communication	<ul style="list-style-type: none"> Le formateur présente un exemple de création d'un jeu de communication (voir le Guide de l'enseignant pour un exemple). Session pratique : Les participants commencent à créer leur propre jeu de communication Pour résumer cette partie de la formation, le formateur distribue le Document 10 contenant des informations sur : <ul style="list-style-type: none"> Les types de jeux pour l'enseignement du vocabulaire. Les plateformes pour la conception de matériel/jeux. 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositives 86 – 96 Document 10

Pause

20 min.	Comprendre les avantages des jeux numériques	3.4 Jeux numériques - Avantages des jeux numériques	<ul style="list-style-type: none"> • Discussion : Le formateur fait un brainstorming avec les participants sur leur expérience des jeux numériques (Questions potentielles pour la discussion) : <ul style="list-style-type: none"> › Les participants ont-ils utilisé des jeux numériques dans le cadre de leurs activités d'enseignement ? › Ont-ils été satisfaits du résultat ? › Les participants ont-ils été satisfaits du résultat ? › Quelles difficultés ont-ils rencontrées ? › Les participants ont-ils créé des jeux numériques de leur cru ? › Quelles plateformes ont-ils utilisées ? • Pour résumer la discussion, le formateur présente un aperçu des avantages des jeux numériques 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositives 97/98
10 min.	Découvrir les jeux développés dans le cadre du projet	Présentation des jeux développés dans le cadre du projet	Le formateur présente une vue d'ensemble des jeux numériques	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositive 99
25 min.		Évaluation et retour sur expérience	<ul style="list-style-type: none"> • Option 1 : Le formateur répartit les participants en groupes (voir la section «Types de formation des groupes» du guide de l'enseignant pour savoir comment former les groupes). Chaque groupe teste un jeu numérique • Option 2 : les participants choisissent un ou plusieurs jeux numériques et y jouent ensemble • Les participants remplissent le formulaire de retour d'information 	<ul style="list-style-type: none"> • du matériel (si nécessaire) • Wifi • formulaire de rétroaction
Pause				
50 min.	Être capable de créer des jeux d'apprentissage numériques	Créer des jeux numériques pour l'apprentissage des langues	<ul style="list-style-type: none"> • Le formateur présente Quizizz pour la création de jeux numériques et montre comment créer différents types de jeux. • Session pratique : Les participants commencent à créer leur propre jeu numérique • À la fin de l'activité, le formateur distribue le document 11 qui résume le point principal de cette section : <ul style="list-style-type: none"> › Avantages des jeux numériques › Les plateformes de création de jeux numériques 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositives ou ordinateur avec connexion wifi (pour les démonstrations en direct)
10 min.		Fin de la formation	Le formateur demande aux participants de choisir un mot pour décrire le jour 2 de la formation des enseignants. Avant la fin de la formation, le formateur distribue les formulaires de retour d'information.	<ul style="list-style-type: none"> • Formulaires de retour pour l'évaluation du cours de formation (si nécessaire)





**Cofinancé par
l'Union européenne**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortium



COORDINATEURS

IBERIKA EDUCATION GROUP GMBH

ALLEMAGNE

www.iberika.de



IDEC (TRAINING CONSULTING COMPANY)

GRECE

www.idec.gr



CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO

"DANILO DOLCI"

ITALIE

www.danilodolci.org



FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA

ESPAGNE

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL

FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.