

5B. Concevoir des animations en ligne et des jeux sérieux pour le FLE

Laurent Elisio BORDIER

Directeur pédagogique, Alliance française de Bombay, expert associé au CIEP

Domaine

Enseigner

Public

Ce module s'adresse aux formateurs et aux enseignants de français langue étrangère (FLE, FLS, FOS) désireux d'intégrer le numérique et le jeu sérieux dans leurs pratiques de classe.

Prérequis

Ce module est ouvert aux formateurs et aux enseignants sensibilisés aux pratiques de classe innovantes, utilisant déjà le web 2.0 et les réseaux sociaux numériques.

Objectif

A l'issue de ce module, les enseignants et formateurs seront capables de concevoir des jeux et des animations en ligne pour l'apprentissage du français, et pourront proposer à leurs apprenants des séquences pédagogiques ayant recours à la programmation et à l'animation vectorielle.

Présentation du module

Après avoir analysé les enjeux théoriques liés à l'intégration du numérique et du jeu vidéo dans l'apprentissage d'une langue étrangère, les participants seront d'abord amenés à s'initier au code et puis à créer des histoires interactives, des jeux ou des animations pour les apprenants de français, à partir d'un logiciel de programmation en ligne (*Scratch*). A l'issue de ces mises en situation, ils mobiliseront leurs compétences techniques et pédagogiques pour mettre en place des scénarii d'apprentissage en classe de FLE.

Modalités de travail

La formation est conçue selon une approche de formation/action, participative et active, où alternent les échanges théoriques, les séquences d'expérimentation et les ateliers de production.