

<https://interlangues.dis.ac-guyane.fr/TraAM-2019-2020-La-Ludification-des-Usages-Pedagogiques-en-Interlangues-et-en.html>



TraAM 2019-2020 La Ludification des Usages Pédagogiques en Interlangues et en Numérique (LUPIN)



aguer - TraAM Ludification des usages numériques -
Date de mise en ligne : mercredi 14 octobre 2020

Copyright © Le site des Langues vivantes enseignées en Guyane - Tous droits

réservés

IA-IPR référente/ CARDIE: Laurence LEMKI

IA-IPR de Portugais: José-Carlos ROSA

Référent TraAM : Jonathan HORATIUS

La thématique choisie avait pour objectifs :

- Réfléchir à l'intégration dans les pratiques pédagogiques d'applications ludiques incorporant l'usage du numérique et les tester afin d'en analyser les plus-values dans les apprentissages des élèves.
- Favoriser le développement professionnel des enseignants engagés
- Proposer le développement de plusieurs configurations de jeux utilisables par les enseignants dans leur salle de cours, sachant que la grande problématique des professeurs de Guyane est la difficulté de connexion au réseau internet.

Dans cet article, nous vous proposons de découvrir **les différents projets mis en oeuvre** :

Projet 1 :

Élaboration d'un jeu d'évasion (en version numérique et physique) en portugais pour commémorer la Fête des Langues au collège Paul KAPEL par Jonathan HORATIUS (professeur de Portugais, référent TraAm, collègue Paul KAPEL) et Yann HO-A-SIM (MRS au Canopé Guyane).

****Carte Mentale**

Jeu d'évasion

Projet 2 :

Élaboration d'une séquence de cours incluant une succession de "jeux sérieux" ("serious game") par Jonathan HORATIUS sur le thème "Entrer en contact" (professeur de Portugais, référent TraAM, collègue Paul KAPEL)

Fiche de Progression

Séquence de cours avec des jeux sérieux

Projet 3 :

Élaboration d'une activité "Insertion vidéo" en Portugais sur le thème des relations Parents/ enfants sur des scènes de vie répétant le quotidien, le tout est organisé par Jonathan HORATIUS (professeur de Portugais, référent TraAm, collègue Paul KAPEL)

Les Jeux de rôles ou de simulations afin de favoriser une activité, voire la démarche actionnelle. Les élèves peuvent utiliser les déguisements et le matériel mis à disposition du jeu dans la classe, à des fins pédagogiques. Ces scènes de jeu peuvent être filmées, sous-titrées et alimentées des items de validation de compétences.

Fiche de Séquence

Activité "Insertion vidéo et jeux"

BON JEU !!!