



Contact :

CAVILAM – Alliance Française
1, avenue des Célestins
CS 72678
03206 Vichy Cedex
Tél : +33 (0)4 70 30 83 83

Inscription :

www.cavilam.com
info@cavilam.com

Public

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

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.
- Intégrer les bases de la conception d'un jeu d'évasion ou « escape game », pour un public adolescent ou jeunes adultes, de niveau A2.
- Co-crée un contenu clé en main à réutiliser avec sa classe.

Contenus de la formation

Le jeu d'évasion ou « escape game » permet de ludifier son cours et d'impliquer ses apprenants.

Au cours d'un jeu d'évasion, les apprenants vont coopérer et résoudre des énigmes avec pour atteindre un objectif final commun.

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.). L'univers immersif du jeu d'évasion permet de mobiliser les 5 sens des apprenants et de sortir de la routine de classe habituelle.

Les participants seront amenés à résoudre une quête d'un jeu d'évasion afin d'en comprendre les mécanismes. Par la suite, ils travailleront en petits groupes pour concevoir des activités et des supports pour répondre aux objectifs pédagogiques du jeu d'évasion.

À la fin du module, ils auront collaboré à l'élaboration d'un scénario de jeu d'évasion prêt à être utilisé 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.