Publics concernés

Formateur-rice-s, salarié-e-s ou bénévoles, intervenants sur les savoirs de base et/ou l'apprentissage de la langue française auprès d'un public en situation d'illettrisme, ou d'un public adulte migrant, et/ou apprenti lecteur scripteur.

Tout autres professionnel·le·s de la communauté éducative.



Aucun.



🗀 Date

Mardi 10 septembre 2024 à Toulouse



Horaires

9h00 à 17h00



(L) Durée

7 heures



(€) Coûts

Pas de frais d'inscription.



Lieu Ressources & Territoires Site CVRH 6, impasse Paul Mesplé 31100 Toulouse Obtenez la Direction



Déjeuner libre et à la charge des participant-e-s

Objectifs

- Acquérir des connaissances théoriques sur l'apport du jeu et la ludification en cours de langue
- Découvrir la mallette pédagogique numérique Jeux
- Être capable d'introduire des jeux ludiques dans des séquences pédagogiques pour des apprenant-e-s peu ou pas lecteur-rices scripteur-rice-s
- Adapter des jeux et les règles pour un public en cours d'apprentissage de la langue

Contenus

- Apport sur les différents types de jeux et leur utilisation en classe de langue
- o Introduire des jeux dans une séance pédagogique, pourquoi et comment?
- Prise en main de la mallette numérique jeux



Administratif, logistique : Sylvie HAMON accueil@ressourcesterritoires.com 06 09 80 75 78

Contenu formation:
Jenny COLLIN
infodoc@ressourcesterritoires.com
06 23 50 00 77

Référente handicap : Sylvie HAMON accueil@ressourcesterritoires.com 06 09 80 75 78

(3) Méthode(s)

Méthode participative.

Modalité pédagogique :

Présentiel

☐ Intervenant-e-(s)

- R&T · Jenny COLLIN, chargée de mission Capitalisation, Ressources & Numérique
- R&T · Christelle BOUTAHAR, chargée de mission territoriale







Action bénéficiant d'un cofinancement public.

Action cofinancée par le Conseil Régional Occitanie dans le cadre de la politique de lutte contre l'illettrisme et l'illectronisme.

^{*} R&T se réserve le droit de différer ou d'annuler l'action en cas d'un nombre insuffisant de participant·e·s.