



Créer un jeu de 7 familles en anglais

publié le 27/05/2020

Descriptif :

Expérimentation menée en 2019-2020 sur une classe de 6e par des enseignants de Guyane : rendre acteurs les élèves de la ludification des apprentissages.

Dans le cadre des TraAms (2019-2020) sur la thématique *Ludification des usages pédagogiques en Interlangues et en numérique*, des collègues professeurs documentalistes de l'académie de Guyane (en partenariat avec des collègues de langues) ont expérimenté la conception d'un jeu 7 familles en anglais par les élèves eux-mêmes.

Créer un jeu de sept familles en anglais au CDI.

** Les élèves acteurs de la ludification **

Dans le cadre des TraAM en documentation 2019-2019, nous faisons l'expérimentation d'un espace ludothèque au CDI du collège Elie Castor.

Divers jeux de société sont proposés : scrabble, dames, jeu de sept familles sur l'Europe, jeu sur la sécurité routière, Mikado. Un puzzle collaboratif rencontre un franc succès.

L'idée de permettre aux élèves de réaliser leurs propres jeux a. Cette activité est testée sur une classe de sixième en co-animation avec une collègue d'anglais. Il s'agit de faire, de manière ludique, les élèves réaliser un jeu de sept familles en anglais qui sera ensuite mis à disposition dans la ludothèque du CDI.

Myriam Asselin de Beauville Marie, MA&MDx, Mai 2019

Logo Académie de Guyane, Région académique, TraAM Documentation, Scénario, Support Genially

Jeu de sept familles by myriam-karine.asselin-de-beauville on Genial.ly (Genially)
Jeu de sept familles by myriam-karine.asselin-de-beauville on Genial.ly