

Alias

Public visé :

Etudiants immigrés qui ont besoin d'apprendre du vocabulaire sur un sujet donné.

Méthode :

Jeu pour enrichir le vocabulaire sur un sujet donné

Temps requis

15-30 min

Objectifs généraux:

- utiliser différents types d'outils pédagogiques afin d'enseigner aux étudiants immigrés
- améliorer son matériel pédagogique
- développer un nouveau type de matériel pédagogique

Compétences professionnelles

- être capable de reconnaître les obstacles et les difficultés d'apprentissage (d'un point de vue culturel et linguistique)
- connaître différents types de méthodes d'enseignement pour les locuteurs non natifs.

Communication et compétences linguistiques

- connaître le vocabulaire de l'enseignement professionnel
- être capable d'interagir avec les étudiants immigrés
- connaître différents outils de communication

Résultats de l'apprentissage :

- l'étudiant apprendra un vocabulaire spécifique
- l'étudiant apprendra à travailler en groupe
- l'étudiant apprendra à attendre son tour.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Cohésion interculturelle et sociale (compétence sociale)

- être capable de compréhension mutuelle
- développer la capacité travailler en groupe et la notion d'appartenance à un groupe

Brève description de la séance:

- Les étudiants apprendront du vocabulaire dans le domaine choisi par l'enseignant.
- Le jeu peut être utilisé pour une partie du groupe, l'enseignant gérant pendant ce temps l'autre partie du groupe ou avec des élèves plus rapides ou comme activité récréative.

Matériel nécessaire

- des cartes plastifiées avec un mot ou une image (vous pouvez utiliser les mêmes cartes que celles créées pour le memory)
- le niveau de difficulté peut être ajusté en fonction du niveau de compétence des élèves (difficulté des mots, difficulté des images, etc.)
- le nombre de cartes nécessaires dépend du nombre d'élèves. Si le groupe est important, il est préférable de préparer plusieurs jeux et de diviser le groupe en petits groupes.

Mode d'emploi :

- décidez si vous voulez en faire une compétition et si vous voulez qu'elle soit passionnante.
- expliquez l'idée et les règles aux élèves.
- mélangez les cartes et placez-les en tas, dos vers le haut, sur une table éloignée du groupe (plus d'activité physique), ou au milieu de la table autour de laquelle les élèves sont assis.
- un élève prend une carte à la fois et ne la montre pas aux autres (ou va chercher une carte).
- un élève essaie de faire comprendre aux autres ce qui est représenté sur la carte en expliquant comment on utilise l'objet représenté, de quelle couleur il est, etc.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- si la carte contient un mot, il est interdit d'utiliser ce mot ou une partie de celui-ci lors de l'explication, sous peine de perdre son tour.
- la personne/équipe qui devine le contenu de la carte la gagne
- ensuite, ce sera à la personne suivante de retourner la carte
- si la carte est trop difficile à expliquer, elle peut être passée ou mise de côté
- vous pouvez décider si vous voulez limiter le temps de description.
- A la fin... :
 - A) L'équipe qui a expliqué le contenu des cartes le plus rapidement a gagné.
 - B) L'élève qui a deviné le plus de cartes gagne
 - C) Le groupe qui réussit à expliquer le plus de cartes dans un temps donné gagne
- vous pouvez varier le jeu en fonction du niveau des étudiants, les points n'ont pas besoin d'être comptés si vous ne voulez pas que ce soit une compétition.
- rappelez aux élèves d'attendre leur tour
- vous pouvez vous mettre d'accord sur la possibilité d'aider les autres ou non
- à la fin : discutez avec les élèves de ce qu'ils ont appris, de ce que contiennent les cartes, de la façon dont elles sont utilisées, etc.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Informations complémentaires (images, liens, formulaires, etc.)

