

Loto des Flashcards

Public visé :

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

Méthode :

Jeu de loto pour enrichir le vocabulaire concernant un certain sujet

Temps nécessaire :

30 /60 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

Compétence professionnelle

- 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 d'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

- être capable d' améliorer la compréhension mutuelle
- développer la cohésion du groupe, développer 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, tout en enseignant autre chose aux autres, ou avec des élèves plus rapides, pendant qu'ils attendent, comme activité de pause ou de répétition.

Matériel nécessaire :

- 20 flashcards
- le niveau de difficulté peut être adapté au niveau de compétence des élèves (nombre de mots, difficulté des mots)
- des grilles de 6 flashcards (plastifiées pour une utilisation multiple) ou chaque élève fabrique sa grille et écrit un mot ou une phrase dans chaque case.
- pions ou crayon
- surface plane pour chacun

Mode d'emploi :

- expliquez l'idée et les règles aux élèves

Premier jeu

- décrivez chaque carte et demandez aux élèves de répéter 2 ou 3 fois.
- mélangez les cartes et décrivez une à une chaque carte.
- les étudiants écoutent et marquent d'une croix dans la case s'ils ont la carte décrite.



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

- le premier qui termine sa grille dit "BINGO !" il est le grand gagnant

Deuxième jeu

- chaque élève tire une carte et la décrit

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

Exemple : sécurité

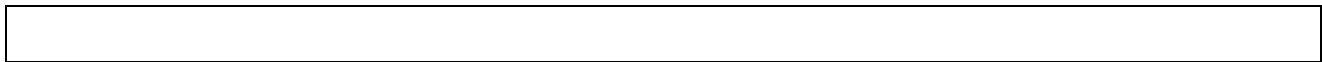


<https://www.toolsforeducators.com/bingo/bingo-maker-3x3.php?cat=tools>



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.