

## PROGRAMME DE LA FORMATION

# Des outils pour rendre ludique l'apprentissage de la langue

PUBLIC(S) CIBLE(S)	Professeur des écoles
NIVEAU(X)	école élémentaire
INTENSITE	initiation
PRESENCE / DISTANCE	en présentiel

### OBJECTIFS

- Définir le concept de ludopédagogie
- Identifier des jeux pour favoriser le développement de compétences langagières
- Repérer des pratiques pour travailler la compréhension et la production d'écrit.

### CONTENU

- Définition de la ludopédagogie : intérêts, points de vigilance, exemples d'adaptation en classe,
- Présentation de jeux pour l'apprentissage de la langue française dans plusieurs domaines : vocabulaire, langage, grammaire, compréhension et production d'écrit.
- Mise en pratique

[Voir les dates au verso](#)

## DATES

---

**Organisateur :** Atelier Canopé 08 - Charleville-Mézières

**Durée :** 03 heures

---

**Organisateur :** Atelier Canopé 51 - Reims

**Durée :** 03 heures

Plus d'information sur [reseau-canope.fr](https://reseau-canope.fr)