

Raconter des histoires avec des dés

Public visé :

Etudiants immigrés qui ont besoin d'apprendre à utiliser la langue

Méthode

Jeu pour améliorer la pratique de la langue étrangère et pour développer l'imagination

Temps requis

15-30 min

Objectifs généraux :

- utiliser différents types d'outils pédagogiques afin d'enseigner aux étudiants immigrés
- améliorer les techniques d'enseignement
- développer de nouvelles propositions pédagogiques

Compétence professionnelle

- 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 (partie de la compétence sociale et personnelle)

- connaître l'enseignement des langues
- être capable d'interagir avec les étudiants immigrés
- connaître différents outils de communication

Résultats d'apprentissage :

- l'étudiant apprendra à utiliser la langue étrangère
- l'étudiant apprendra à être créatif et à stimuler son imagination
- l'étudiant apprendra à travailler en groupe



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

- l'étudiant apprendra à attendre son tour.

Cohésion interculturelle et sociale (compétence sociale)

- améliorer la compréhension mutuelle
- développer la cohésion du groupe, développer de l'appartenance au groupe

Brève description de la séance :

- les étudiants apprendront à utiliser le vocabulaire dont ils disposent et à interagir avec le groupe.
- le jeu peut être utilisé pour une partie du groupe, l'enseignant gérant l'autre partie du groupe ou avec des élèves plus rapides ; comme activité récréative

Matériel nécessaire :

- des dés d'histoire que l'on peut acheter en ligne ou en librairie (ou des cartes illustrées avec des images des activités, etc.)
- un récipient pour les dés
- le niveau de difficulté peut être adapté au niveau de compétence des élèves (quantité de dés à ramasser)

Mode d'emploi :

- expliquez l'idée aux élèves
- un étudiant à la fois ramasse la quantité de dés indiquée et les jette sur la table.
- l'étudiant organise les dés dans un ordre défini afin de pouvoir créer une histoire en fonction des images qu'il a en tête.
- l'étudiant raconte son histoire aux autres élèves.
- vous pouvez vous mettre d'accord sur la possibilité d'aider ou non l'élève (aide donnée par l'enseignant ou les autres élèves)



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

- à la fin : les autres élèves peuvent également raconter ce qu'ils pensent être l'histoire dans le dé, l'enseignant peut parler avec les élèves de ce qu'ils ont appris, etc.

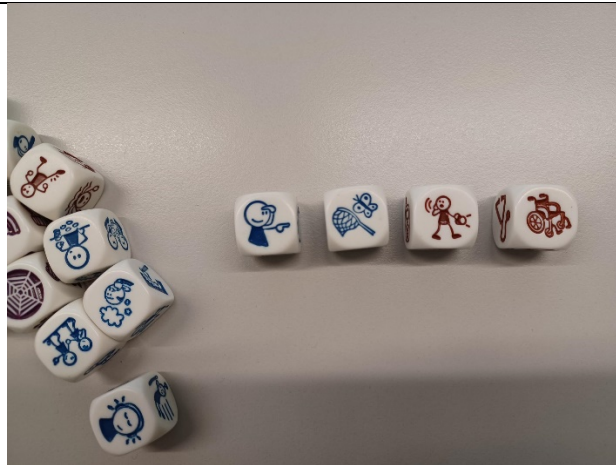
- les élèves peuvent aussi écrire les histoires

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



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.



Options en ligne :

<https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/>

<https://www.eslkidsgames.com/esl-story-dice-online>



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.