

CV15-10 - Inverser la classe de FLE avec le numérique

Domaine	Durée	Format
Enseignement	15 heures	Classe virtuelle

Public

Ce module s'adresse à des enseignants-formateurs de français langue étrangère qui souhaitent expérimenter ou mettre en place la classe inversée.

Objectif général

Cette formation vise l'acquisition de connaissances et la maîtrise de compétences permettant de scénariser une séance de classe inversée en FLE et de concevoir les contenus pédagogiques de cette séance.

Prérequis pédagogiques

Cette formation est ouverte à des professionnels disposant d'une compétence en informatique correspondant au niveau attendu au Brevet informatique et Internet (B2i). Une expérience dans l'intégration du numérique en FLE est vivement conseillée pour suivre ce module (composer un diaporama, prendre facilement en main des outils en ligne). La création d'un compte *Gmail* avant l'entrée en formation est également conseillée. Afin que les participants tirent le meilleur profit de la formation, une maîtrise de la langue française correspondant au minimum au niveau B2 du *Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)* est requise.

Présentation

Dans un premier temps, les participants identifieront les principes qui sous-tendent la classe inversée : la consultation du cours se fait à la maison et le temps de classe est réservé aux activités de groupe et à la remédiation. Ils seront ensuite amenés à scénariser une séance de classe inversée et à concevoir des activités à l'aide d'outils gratuits en ligne.

Modalités et conditions

La formation est conçue selon une approche participative et interactive où alternent les séquences en classe virtuelle, le travail de groupe et le travail en autonomie accompagnés.

Dans le cadre des classes virtuelles, le participant doit effectuer 70% des activités proposées.

Pour les parcours de 15h, présence exigée à 3/5 séances.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une utilisation courante de l'informatique et d'Internet et ayant une expérience dans l'intégration du numérique en classe. La création d'un compte *Gmail* avant l'entrée en formation est vivement conseillée pour ceux qui n'en disposent pas.

Proposé au format classe virtuelle, ce module nécessite des prérequis techniques dont voici la liste des éléments principaux (consultez également les Conditions générales de participation) :

- Utiliser un ordinateur (dont le processeur doit être double cœur minimum et une mémoire RAM d'une capacité de 2Go minimum) ou une tablette avec clavier externe,
- Utiliser une webcam,
- Utiliser un casque avec micro ou des écouteurs de smartphone avec micro,
- Avoir une connexion minimale de 1,5 Mbps/1,5 Mbps (débits ascendant/descendant).

Contenu prévisionnel

- Se présenter. Mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe. Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs du module. Situer la classe inversée par rapport à l'enseignement traditionnel et l'expérimenter.
- Identifier et définir des applications de classe inversée en FLE.
- Identifier des ressources utiles à la mise en place d'une séance de classe inversée.
- Prendre en main des outils numériques pour créer des contenus pédagogiques en ligne.
- Scénariser une séance de classe inversée.

- Produire des ressources et des activités en ligne pour sa séance de classe inversée.
- Concevoir l'atelier d'activités pour la classe.
- Mettre en commun les travaux, échanger.
- Faire une synthèse des contenus de formation.