

CV15-03 - Animer des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (DNL)

Domaine Enseignement	Durée 15 heures	Format Classe virtuelle
-------------------------	--------------------	----------------------------

Public

Ce module s'adresse à des professionnels qui enseignent une discipline en français ou le français langue étrangère en section bilingue.

Objectif général

Ce module vise l'acquisition de compétences en techniques d'animation motivantes à travers l'expérimentation, l'analyse et l'adaptation d'activités favorisant l'acquisition de savoirs disciplinaires.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert à des professionnels disposant d'une expérience de l'enseignement et d'une bonne connaissance du *Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)*.

Afin que les participants tirent le meilleur profit de la formation, une maîtrise de la langue française, correspondant au minimum au niveau B2 du CECRL, est requise.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à expérimenter des activités motivantes qui favorisent l'acquisition de savoirs disciplinaires et rendent les apprenants actifs. Les activités proposées conjuguent techniques de dynamique de groupe, techniques théâtrales et techniques d'animation.

Dans un second temps, les participants analyseront ces activités afin d'en déterminer les caractéristiques en vue de les adapter à différents contextes d'enseignement/apprentissage.

Pour finir, les participants seront invités à adapter/élaborer et à animer une activité.

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

Proposée 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.
- Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires.
- Classer les activités expérimentées selon une typologie établie. Identifier les étapes pour animer une activité.
- Définir des objectifs disciplinaires correspondant à un contexte son contexte d'enseignement/apprentissage.
- Décliner une des activités expérimentées en fonction des objectifs définis.
- Mutualiser et animer les activités réalisées. Mener une analyse réflexive et finaliser les activités proposées.
- Faire une synthèse des contenus de formation.