

# Animer des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers et/ou de savoirs disciplinaires (DNL)

Domaine  
Enseigner.

## Public

Ce parcours de 15 heures s'adresse à des professionnels qui enseignent une discipline en français ou le français langue étrangère en section bilingue.

## Prérequis pédagogiques

Ce parcours 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.

## Prérequis techniques

Proposé au format Classe Virtuelle, ce parcours 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).

## Objectif général

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

## Présentation du parcours

Dans un premier temps, les participants seront exposés à des activités motivantes qui favorisent l'acquisition de savoirs linguistiques et 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 présenter/évaluer des activités.

## Modalités de travail

La formation est conçue selon une approche de formation/action, participative et interactive où alternent les séquences d'apports théoriques, d'analyse et de conception didactique. La durée de ce parcours est de 15 heures.

## Contenus prévisionnels

**1** : Se présenter. Mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe. Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs du module. Déterminer la place et la fonction des activités de systématisation dans une unité didactique. Analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers. Identifier les caractéristiques des activités.

**2** : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers. Identifier les caractéristiques des activités.

**3** : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (1/2). Identifier les rubriques d'une fiche activité.

**4** : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (2/2). Compléter une fiche d'activité. Classer les activités expérimentées selon une typologie établie. Identifier les étapes pour animer une activité.

**5** : Adapter une activité en fonction des besoins, des objectifs et avec des modalités de travail coopératives et

collaboratives. Mutualiser, présenter les activités réalisées. Adopter une démarche réflexive pour évaluer l'activité animée. Faire une synthèse des contenus de formation.

### Éléments bibliographiques

BARTHELEMY Fabrice, GROUX Dominique, PORCHER, Louis. *Cent mots pour le français langue étrangère*. Paris : L'Harmattan, 2011.

DREKE LIND, MAHNERT. *Deux à deux*. Éd. Langenscheidt, 2004.

HAZARD C. Les sciences de la vie et de la Terre, une discipline enseignée en langue étrangère, Inspection générale de l'éducation nationale, 2010. (Lien : [http://cache.media.education.gouv.fr/file/2010/14/6/2010-135\\_325146.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/2010/14/6/2010-135_325146.pdf))

LAFON M., ZEGGAGH-WUYTS F., *Grammaire en action A1, CLE international, 2009*.

LEMEUNIER V., GRACIA M., CARDON J. *En jeux*. CRDP de Guyane, 2010.

PACTHOD A., ROUX P.-Y. *80 fiches pour la production orale en classe de FLE*. Didier, 2007.

PETITMENGIN V., FAFA C., *La grammaire en jeux*, PUG, Col. Les Outils malins du FLE, 2017.

SCÉRÉN – CRDP de l'académie de Rennes *Jeu parle, 180 cartes pour les langues à l'école*, Col. Langues en pratiques, Docs authentiques, 2013.

SILVA H. *Le jeu en classe de langue*. Éd. Clé international, 2008.

TREFFANDIER F., PIERRE M., *Jeux de théâtre*. PUG, Col. Les Outils malins du FLE, 2012.