

## 8A - Créer des activités pour entrer dans la langue et donner envie d'apprendre (Primaire)

**BESNARD, Valérie**  
*Experte associée, France Education internationale*

**Domaine**  
Enseigner

**Public**  
Ce module s'adresse à tous les enseignants de FLE de primaire soucieux de mettre en place des stratégies motivantes pour entrer dans la langue

**Prérequis**  
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.

**Objectif général**  
Ce module vise l'acquisition de compétences en création et animation d'activités pour entrer dans la langue à travers l'expérimentation, l'analyse, l'adaptation et la conception d'activités créatives suscitant la motivation et le plaisir d'apprendre

**Présentation du module**  
Dans un premier temps, les participants seront amenés à réfléchir sur les notions de motivation et démotivation en milieu scolaire.  
Ensuite, ils expérimenteront des activités pour entrer dans la langue et donner envie d'apprendre.  
Dans un deuxième temps, ils analyseront ces activités afin d'en déterminer les caractéristiques.  
Pour finir, ils seront invités à créer des activités motivantes et à animer ces activités. Une approche réflexive sera menée après chaque activité et un répertoire d'activités sera conçu.

**Modalités de travail**  
La formation est conçue selon une approche de type formation/action où alternent les apports théoriques, les échanges de points de vue et de pratiques, les séquences de réflexion individuelle et les travaux en groupes. La durée du module est de **15 heures** (9 séances).

**Contenus prévisionnels des séances**  
**Séance 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.  
**Séance 2** : Identifier les facteurs de motivation/démotivation afin de mieux intervenir  
**Séance 3** : Sélectionner des rituels de classe en fonction de leurs objectifs pédagogiques  
**Séance 4** : Expérimenter et analyser des activités pour entrer dans la langue et déclencher l'expression : susciter l'intérêt et impliquer les apprenants dans l'apprentissage  
**Séance 5** : Expérimenter et analyser des activités pour entrer dans la langue : Intégrer le jeu comme facteur motivant  
**Séance 6** : Expérimenter et analyser des activités pour entrer dans la langue : Intégrer l'art et la culture comme facteur motivant  
**Séance 7** : Adapter, concevoir et animer des activités en fonction de son contexte d'apprentissage. Optimiser son usage des outils numériques  
**Séance 8** : Adapter, concevoir et animer des activités en fonction de son contexte d'apprentissage. Optimiser son usage des outils numériques

**Séance 9** : Mutualiser les activités, créer un répertoire numérique et faire une synthèse des contenus de formation. Faire une synthèse des contenus de formation.

**Éléments bibliographiques**

- VIAUD, Rolland, *La motivation en contexte scolaire*, De Boeck Supérieur, 2009
- MKRTCHYAN, Liana, *La motivation en classe de FLE*, éditions universitaires européennes, 2017
- KEYMEULEN, Renaud, *Motiver ses élèves grâce aux intelligences multiples*, De Boeck Supérieur, 2016