

3B - Enseigner le FLE aux adolescents de 12 à 17 ans

Domaine Enseignement	Durée 15 heures	Format Présence	Palier Pilote
-------------------------	--------------------	--------------------	------------------

Public

Ce module s'adresse aux enseignants-formateurs de français intervenant auprès d'un public d'adolescents.

Objectif général

Ce module vise l'élaboration d'activités et de séances d'enseignement/apprentissage du français, motivantes et adaptées aux adolescents, à partir d'activités diversifiées, en relation avec les méthodes utilisées ou à partir de documents authentiques diversifiés.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne connaissance du CECRL et disposant des compétences du palier « technicien » selon le référentiel « [métier : Enseignant de français](#) ».

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 s'interroger sur l'origine et les enjeux de la motivation à travers une réflexion sur les spécificités d'un public adolescent. Puis ils analyseront et mutualiseront des pratiques motivantes.

Dans un deuxième temps, les participants seront invités à identifier les étapes de l'élaboration d'une séquence pédagogique à partir d'un jeu et à adopter les outils nécessaires pour sa gestion. Ils expérimenteront et analyseront des exemples concrets (jeu de société, jeu sérieux, applications, jeu d'écriture, jeu théâtral)

Pour finir, ils élaboreront et présenteront des séquences pédagogiques à partir de ressources mises à disposition.

Modalités et conditions

Cette formation en présence est conçue selon une approche de formation/action, participative et interactive où alternent les séquences d'apports théoriques, d'analyse, d'expérimentation et de conception pédagogique. Le participant devra signer une feuille d'émargement à chaque séance. En cas d'absences, même dûment justifiées, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques.

Contenu prévisionnel

- Faire connaissance. Mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe.
- Formuler ses besoins et ses attentes pour les mettre en regard des objectifs de la formation
- Identifier les spécificités de l'apprenant adolescent dans son univers, sa transformation et la construction de son identité. Mener une réflexion sur la motivation.
- Adopter les principes de la pédagogie active pour faire évoluer ses pratiques de classe. Pourquoi une pédagogie de projets ?
- Faire du jeu un outil pédagogique.
- Construire les apprentissages : de l'analyse pré-pédagogique à l'élaboration d'une séquence pédagogique.
- Stimuler l'interaction par le jeu théâtral : improvisation, saynètes, jeux de parole.
- Stimuler l'imaginaire par les jeux d'écriture : le polar, le conte, la poésie, la BD.
- Concevoir des activités à partir de jeux expérimentés.
- Présentation des projets et rétroaction
- Faire la synthèse des contenus de formation.