

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

Domaine
Enseigner

Public

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

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.

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.

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 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. Une tenue confortable est à prévoir. La durée du module est de 15 heures (9 séances de 1h40).

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.
- 2 :** Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (1/3).
- 3 :** Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (2/3).
- 4 :** Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (3/3).
- 5 :** Classer les activités expérimentées selon une typologie établie. Identifier les étapes pour animer une activité.
- 6 :** Définir des objectifs disciplinaires correspondant à un contexte son contexte d'enseignement/apprentissage.
- 7 :** Décliner une des activités expérimentées en fonction des objectifs définis.
- 8 :** Mutualiser et animer les activités réalisées (1/2).
- 9 :** Mutualiser et animer les activités réalisées (2/2). Mener une analyse réflexive et finaliser les activités proposées. Faire une synthèse des contenus de formation.

Éléments bibliographiques

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)

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.

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