

211 - Animer des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers (FLE)

Domaine
Enseigner

Public

Ce module s'adresse à des enseignants/formateurs de français langue étrangère ou de langue étrangère pour adolescents ou adultes.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert à des professionnels disposant d'une expérience de l'enseignement d'une langue étrangère, 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 de systématisation à l'oral.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à expérimenter des techniques de classe qui favorisent l'enseignement/apprentissage dans une perspective de type actionnel. Les activités proposées conjuguent techniques de dynamique de groupe, techniques théâtrales et d'animation, afin de favoriser l'acquisition d'outils langagiers.

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 pour les exercices physiques est à prévoir. La durée du module est de 15 heures (9 séances de 1h40).

Contenus prévisionnels

1 : Se présenter. 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.

2 : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers (1/4). Identifier les caractéristiques des activités.

3 : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers (2/4). Identifier les rubriques d'une fiche activité.

4 : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers (3/4). Compléter une fiche d'activité.

5 : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers (4/4). Adapter une activité.

6 : Classer les activités expérimentées selon une typologie établie. Identifier les critères pour animer une activité.

7 : Adapter/élaborer une activité de classe motivante. Rédiger une consigne.

8 : Animer une activité de classe. Adopter une démarche réflexive pour évaluer l'activité animée (1/2).

9 : Animer une activité de classe. Adopter une démarche réflexive pour évaluer l'activité animée (2/2). Faire une synthèse des contenus du module.

Éléments bibliographiques

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

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

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

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