

B106 - Animer une simulation globale en classe (FLE et DNL)

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

Public

Ce module s'adresse à des enseignants/formateurs de FLE, de FLS, de langue étrangère ou de DNL (disciplines non linguistiques), ainsi qu'à des formateurs.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert à des professionnels ayant une expérience de l'enseignement d'une langue étrangère.

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 la maîtrise des techniques d'animation d'une simulation globale, afin d'être en mesure de se lancer dans une réalisation en classe et d'ainsi diversifier ses pratiques d'enseignement du français oral et écrit.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à identifier les caractéristiques d'une simulation globale.

Dans un second temps, ils expérimenteront une simulation globale permettant de favoriser l'acquisition de la langue française (orale/écrite), développer la motivation et l'autonomie des apprenants, mettre en œuvre une pédagogie différenciée, mener des projets interdisciplinaires associant enseignants de FLE et de DNL, promouvoir une démarche interculturelle et mieux connaître la vie en France.

Modalités et conditions

La 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.

Dans le cadre de la formation en présence, le participant devra signer une feuille d'émargement à chaque séance.

Prérequis techniques et numériques

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

Contenu prévisionnel

- Se présenter. Formuler ses besoins et ses attentes pour les mettre en regard des objectifs du module. Identifier les caractéristiques d'une simulation globale : historique, des simulations globales. Découvrir quelques simulations exemples (« L'immeuble », « L'île », etc.). Présenter le déroulement de la simulation globale « Le village ».
- Établir le lieu et le milieu : zone géographique et climat ; la faune et la flore ; le nom du village et le gentilé ; un blason ; l'histoire du village ; le tourisme.
- Établir les identités fictives. Les personnages : noms et prénoms ; métiers ; fiches d'identité ; portraits ; biographies. Produire un texte écrit : lettres, textes intimistes.
- Donner vie au lieu : rues, commerces, le journal du village...
- Identifier des événements et des incidents (ex. : histoire d'amour, crime).
- Imaginer des événements et des incidents (ex. : des élections, des intempéries).
- Faire une synthèse des contenus de la formation.