

CV15-02/05 - Animer des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers (FLE) / de savoirs disciplinaires (DNL)

Domaine	Durée	Format
Enseignement	15 heures	Classe virtuelle

Public

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

Objectif général

Cette formation vise l'acquisition de compétences en techniques d'animation motivantes à travers la présentation, l'analyse et l'adaptation d'activités favorisant l'acquisition de savoirs disciplinaires.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels disposant d'une expérience significative de l'enseignement d'une ou des DNL en français, ayant une bonne connaissance du CECRL et de son volume complémentaire. 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 exposés à des activités motivantes qui favorisent l'acquisition de savoirs linguistiques et 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 présenter/évaluer des activités.

Modalités et conditions

Cette classe virtuelle est conçue selon une approche participative et interactive où alternent les séquences en visioconférence, le travail de groupe et le travail en autonomie accompagnés.

Dans le cadre des classes virtuelles de 15h, la présence est exigée à 3/5 séances minimum. En outre, le participant doit effectuer, au minimum, 70% des activités proposées.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne maîtrise des outils numériques. Proposé au format classe virtuelle, ce parcours nécessite des prérequis techniques dont voici la liste des éléments principaux :

- Disposer d'un ordinateur (dont le processeur doit être double cœur minimum et une mémoire RAM d'une capacité de 2Go minimum) ou d'une tablette avec clavier externe,
- Disposer d'une webcam, d'un casque avec micro ou des écouteurs de smartphone avec micro,
- Disposer d'une connexion minimale de 1,5 Mbps/1,5 Mbps (débits ascendant/descendant).

Contenu prévisionnel

- Faire connaissance. Mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe.
- 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.
- Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers.
- Analyser les activités expérimentées et en identifier les caractéristiques.
- Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires.

- Analyser les activités expérimentées et en identifier les caractéristiques.
- Identifier les rubriques d'une fiche activité.
- Compléter une fiche d'activité.
- Classer les activités expérimentées selon une typologie établie.
- Identifier les étapes pour animer une activité.
- Adapter une activité à son contexte d'enseignement/apprentissage (discipline, public, niveau, objectifs...).
- Mutualiser, présenter les activités réalisées.
- Adopter une démarche réflexive pour évaluer l'activité animée.
- Faire une synthèse des contenus de formation.