

2B - Animer des activités motivantes pour un public d'adolescents

Domaine	Durée	Format	Palier
Enseignement	15 heures	Présence	Pilote

Public

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

Objectif général

Ce module vise l'acquisition de compétences en techniques d'animation à travers l'expérimentation, l'analyse et l'adaptation d'activités motivantes pour un public adolescent.

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 identifier les leviers de la motivation pour un public d'adolescents et 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 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 attentes pour les mettre en regard des objectifs du module.
- Identifier les leviers de la motivation pour un public adolescent.
- Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers.
- Identifier les caractéristiques des activités.
- Classer les activités expérimentées selon une typologie établie.
- Identifier les rubriques d'une fiche "activité", compléter une fiche "activité".
- Identifier des critères pour apprécier l'animation d'une activité.
- Adapter une activité expérimentée en fonction de son contexte d'enseignement/apprentissage.
- Rédiger une consigne.
- Animer une activité.
- Adopter une démarche réflexive pour faire évoluer l'activité animée.
- Faire une synthèse des contenus du module.