

3B - Réaliser des projets artistiques et numériques (FLE et DNL)

Domaine	Durée	Format	Palier
Enseignement	15 heures	Présence	Ingénieur

Public

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

Objectif général

Ce module vise l'acquisition de compétences en animation de projets de classe à travers l'expérimentation, l'analyse et la didactisation des projets vécus lors de la formation.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une maîtrise du CECRL et disposant des compétences des paliers « technicien », « pilote » et « auditeur » 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 découvrir des ressources artistiques et des outils numériques.

Dans un second temps, les participants analyseront la dimension pédagogique de ces ressources. Pour finir, les participants seront guidés vers la création de ressources alliant les arts et le numérique pour la classe de FLE.

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 ayant une bonne maîtrise 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 ressources artistiques dans l'apprentissage, leur place et leur rôle
- Utiliser des outils numériques pour un projet artistique
- Identifier et analyser des ressources/projets autour de la photographie
- Concevoir des ressources/projets autour de la photographie.
- Découvrir et analyser des ressources/projets autour de la peinture et des arts visuels
- Concevoir des ressources/projets autour de la peinture et des arts visuels.
- Faire le bilan de la formation.