

Animer des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers et/ou de savoirs disciplinaires (DNL)

Domaine
Enseigner.

Public

Cette formation de 15 heures s'adresse à des professionnels qui enseignent une discipline en français ou le français langue étrangère en section bilingue.

Prérequis pédagogiques

Cette formation est ouverte à des professionnels disposant d'une expérience de l'enseignement et 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.

Prérequis techniques

Proposée au format **classe virtuelle**, cette formation nécessite des prérequis techniques dont voici la liste des éléments principaux (consultez également les *Conditions générales de participation*) :

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

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.

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 de travail

La formation est conçue selon une approche où alternent les séances pratiques et les principes didactiques où alternent les séquences en classe virtuelle, le travail de groupes et le travail en autonomie accompagnés. La durée totale de formation est de 15 heures (5 séances de 3 heures).

Contenus prévisionnels des séances

Séance 1 : Se présenter. 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. Analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers. Identifier les caractéristiques des activités.

Séance 2 : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition d'outils langagiers. Identifier les caractéristiques des activités.

Séance 3 : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (1/2). Identifier les rubriques d'une fiche activité.

Séance 4 : Expérimenter et analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (2/2). Compléter une fiche d'activité. Classer les activités expérimentées selon une typologie établie. Identifier les étapes pour animer une activité.

Séance 5 : Adapter une activité en fonction des besoins, des objectifs et avec des modalités de travail coopératives et collaboratives. Mutualiser, présenter les activités réalisées. Adopter une démarche réflexive pour évaluer l'activité animée. Faire une synthèse des contenus de formation.

Éléments bibliographiques

BARTHELEMY Fabrice, GROUX Dominique, PORCHER, Louis. *Cent mots pour le français langue étrangère*. Paris : L'Harmattan, 2011.

DREKE LIND, MAHNERT. *Deux à deux*. Éd. Langenscheidt, 2004.

HAZARD C. Les sciences de la vie et de la Terre, une discipline enseignée en langue étrangère, Inspection générale de l'éducation nationale, 2010. (Lien : http://cache.media.education.gouv.fr/file/2010/14/6/2010-135_325146.pdf)

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

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

PACTHOD A., ROUX P.-Y. *80 fiches pour la production orale en classe de FLE*. Didier, 2007.

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.

SILVA H. *Le jeu en classe de langue*. Éd. Clé international, 2008.

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