

CV15-02 - Exploiter les arts visuels en classe de FLE pour adolescents et adultes

Domaine	Durée	Format
Enseignement	15 heures	Classe virtuelle

Public

Ce module s'adresse aux enseignants-formateurs de français langue étrangère, française langue seconde ou de langue étrangère.

Objectif général

Ce module vise l'acquisition de connaissances et la maîtrise de compétences permettant de concevoir et de proposer des activités motivantes pour les apprenants (tous niveaux) utilisant les arts visuels comme support.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels intéressés par le domaine visé, sans prérequis particulier de l'enseignement des langues.

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 découvriront de manière active et ludique des supports d'arts visuels exploitables en classe de FLE. La dynamique de ce module repose sur la curiosité, l'ouverture d'esprit et l'échange interculturel.

Dans un second temps, ils découvriront comment intégrer les outils divers dans la classe de FLE.

Pour finir, ils mettront en œuvre des jeux visuels et s'initieront aux graffitis et arts de la rue dans l'optique de créer un mode d'emploi des arts visuels en classe.

Modalités et conditions

La formation est conçue selon une approche participative et interactive où alternent les séquences en classe virtuelle, le travail de groupe et le travail en autonomie accompagnés. Les productions seront analysées d'un point de vue pédagogique et de nombreux apports culturels seront fournis (patrimoine, art moderne et contemporain).

Dans le cadre des classes virtuelles, le participant doit effectuer 70% des activités proposées.

Pour les parcours de 15h, présence exigée à 3/5 séances.

Prérequis techniques et numériques

Proposé au format classe virtuelle, ce module 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).

Contenu prévisionnel

- Se présenter. Mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe. Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs du module.
- Définir la nature des supports en arts visuels et leur intérêt pour la classe de FLE.
- Apprendre à voir, à regarder : des outils pour la classe.
- Analyser et décrypter une œuvre : de multiples procédés.
- Découvrir la notion de genre dans les arts visuels.
- Interpréter, s'exprimer à partir d'une œuvre : typologie d'activités.

- Mettre en œuvre des jeux visuels et poétiques.
- Éduquer au patrimoine, un enjeu pour la citoyenneté.
- Découvrir les graffitis, les arts de la rue.
- Évaluer les apprentissages. Ressources pour la classe. Faire une synthèse des contenus de formation.

Éléments bibliographiques

Enseigner les arts en français

https://liseo.france-education-international.fr/index.php?lvl=cmspage&pageid=6&id_rubrique=238

Arts et FLE : <https://www.scoop.it/topic/arts-et-fle>