

## CV15-07 - 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 ou en français intervenant auprès d'un public d'adolescents ou d'adultes.

### 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. 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

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 ses attentes pour les mettre en regard des objectifs de la formation.
- 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.
- Identifier 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.
- Explorer les graffitis, les arts de la rue.
- Évaluer les apprentissages. Identifier des ressources pour la classe.
- Faire une synthèse des contenus de formation.