

## 2A - ANIMER DES ACTIVITÉS MOTIVANTES POUR FAVORISER L'ACQUISITION D'OUTILS LANGAGIERS À L'ORAL (FLE)



15 heures



Palier  
Pilote



**Public**

Enseignants-formateurs de français intervenant auprès d'un public d'adolescents ou d'adultes.

Présence   
Classe Virtuelle  
Parcours tutoré  
Hors connexion

### Objectif général

Cette formation vise l'acquisition de compétences en techniques d'animation motivantes à travers l'expérimentation, l'analyse et l'adaptation d'activités de systématisation à l'oral.

### Prérequis et conditions

Cette formation est ouverte aux professionnels :

- Ayant une bonne connaissance du CECR et disposant des compétences du palier « technicien » selon le référentiel « métier : Enseignant de français ».
- Sans connaissance particulière des outils numériques.
- Ayant un niveau minimum B2 en langue française (cf. CECR).

### Déroulement de la formation

Dans un premier temps, les participants seront amenés 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 adapteront ou élaboreront et animeront une activité.

### 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.
- Déterminer la place et la fonction des activités de systématisation dans une unité didactique.
- Expérimenter et analyser des activités motivantes à l'oral 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.

Code : E 0071

