



Catalogue des formations en présence

Département Langue Française



Table des matières

PR-01 - Adopter des techniques d'acteur pour faciliter l'écoute et la prise de parole en classe de FLE	2
PR-02 - Adopter des techniques pour développer la mémoire des apprenants (FLE et DNL)	3
PR-03 - Développer la dynamique de groupe pour favoriser la motivation des apprenants	4
PR-04 - Exploiter la pratique théâtrale à des fins pédagogiques.....	5
PR-05 - Exploiter le jeu à des fins pédagogiques	6
PR-06 - Prendre la parole en public.....	7

PR-01 - Adopter des techniques d'acteur pour faciliter l'écoute et la prise de parole en classe de FLE

Domaine	Durée	Format	Palier
Enseignement	15 heures	Présence	Pilote

Public

Ce module s'adresse aux enseignants-formateurs de français intervenant auprès de tout type de public.

Objectif général

Ce module vise l'adoption de techniques théâtrales permettant de dynamiser les activités de classe, de développer l'écoute et la confiance, et de favoriser la prise de parole devant les élèves.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne connaissance du CECRL et disposant des compétences du palier « technicien » 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.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à découvrir et appréhender les techniques fondamentales d'acteur qui permettent de développer l'écoute active, les dimensions vocales, corporelles ou émotionnelles, nécessaires à toute interprétation. Dans un deuxième temps, ils analyseront les pratiques théâtrales expérimentées. Pour finir, ils intégreront des techniques d'acteur à des activités de classe et les animeront.

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'absence, même dûment justifiée, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit. Le certificat de participation remis en fin de formation attestera du nombre d'heures réelles de présence.

Contenu prévisionnel

- Faire connaissance. Mutualiser ses représentations sur les techniques de l'acteur et leur apport en classe de FLE.
- Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs du module.
- Expérimenter et analyser des activités pour travailler sur la présentation de soi, le rapport à autrui, la mémorisation.
- Développer l'écoute, échanger, établir des relations.
- Favoriser la prise de conscience du rythme et des intonations.
- Favoriser l'implication physique et développer la confiance en soi.
- Expérimenter des techniques pour aborder, mémoriser et interpréter un texte authentique.
- Adopter des techniques d'improvisation. Interpréter des situations (A2-B1).
- Adopter des techniques d'improvisation. Interpréter des situations (B2-C1).
- Élaborer des activités intégrant des techniques d'acteur et les adapter à son contexte.
- Animer les activités, les reprendre et les présenter.
- Faire une synthèse des contenus de formation.

PR-02 - Adopter des techniques pour développer la mémoire des apprenants (FLE et DNL)

Domaine Enseignement	Durée 15 heures	Format Présence	Palier Technicien
-------------------------	--------------------	--------------------	----------------------

Public

Ce module s'adresse aux enseignants-formateurs de ou en français intervenant auprès de tout type de public.

Objectif général

Ce module vise l'acquisition de connaissances et la maîtrise des compétences nécessaires pour mettre en œuvre des techniques théâtrales et développer des outils ludiques favorisant la mémorisation.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant peu ou pas de connaissance du 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 et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à expérimenter des activités et des jeux théâtraux, qui permettent de comprendre le fonctionnement de la mémoire et de renforcer les capacités de mémorisation.

Dans un second temps, les participants analyseront les activités expérimentées.

Pour finir, ils seront amenés à adapter des activités de mémorisation en fonction de leur public.

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'absence, même dûment justifiée, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit. Le certificat de participation remis en fin de formation attestera du nombre d'heures réelles de présence.

Contenu prévisionnel

- Faire connaissance. Mutualiser ses représentations, les difficultés rencontrées par son public et ses pratiques de classe.
- Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs de l'atelier.
- Expérimenter une activité brise-glace de mémorisation.
- Identifier les différents types de mémoire.
- Expérimenter des activités et des jeux, des exercices sur le fonctionnement de la mémoire.
- Analyser les activités, les jeux et les exercices expérimentés.
- Expérimenter et analyser des activités pour développer des stratégies d'apprentissage individuel.
- Expérimenter et analyser des activités pour développer des stratégies d'apprentissage collectif.
- Analyser, comparer et mutualiser les différentes stratégies, adapter des activités à son contexte d'enseignement/apprentissage et/ou renseigner une fiche pédagogique.
- Expérimenter des activités ludiques permettant l'utilisation concrète de la langue.
- Adapter des activités à son contexte d'enseignement/apprentissage.
- Renseigner une fiche pédagogique.
- Mutualiser les productions.
- Faire une synthèse des contenus de formation.

PR-03 - Développer la dynamique de groupe pour favoriser la motivation des apprenants

Domaine	Durée	Format	Palier
Enseignement	15 heures	Présence	Pilote

Public

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

Objectif général

Ce module vise l'adoption de techniques d'animation et la maîtrise des compétences nécessaires pour développer la dynamique du groupe, renforcer la motivation, alimenter la créativité des apprenants et susciter le plaisir d'apprendre.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne connaissance du CECRL et disposant des compétences du palier « technicien » 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.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques.

Présentation

Dans un premier temps, les participants expérimenteront des activités qui favorisent la constitution du groupe pour en faire une unité de travail efficace. Ensuite, ils analyseront ces activités afin d'en déterminer les caractéristiques et renseigneront des fiches pédagogiques à partir des activités testées. Pour finir, les participants seront invités à animer une activité auprès du reste du groupe. Une approche réflexive sera menée après l'animation de chaque activité.

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'absence, même dûment justifiée, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit. Le certificat de participation remis en fin de formation attestera du nombre d'heures réelles de présence.

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.
- Favoriser la naissance du groupe : expérimenter et analyser des activités qui contribuent à la mémorisation des prénoms.
- Identifier les grandes étapes de la vie d'un groupe.
- Favoriser la découverte du groupe : expérimenter et analyser des activités pour faire connaissance.
- Identifier les principes pédagogiques à retenir pour développer la dynamique de groupe.
- Favoriser la confiance dans le groupe : expérimenter et analyser des activités pour réduire l'insécurité et créer la confiance.
- Favoriser l'union du groupe : expérimenter et analyser des activités valorisant la complémentarité et impliquant la collaboration.
- Renforcer l'efficacité du groupe : expérimenter et analyser des activités développant la créativité.
- Compléter une fiche d'activité.
- Identifier des critères pour apprécier l'animation d'une activité.
- Animer des activités pour développer la dynamique de groupe.
- Mener une analyse réflexive pour faire évoluer les activités animées.
- Faire une synthèse des contenus de formation.

PR-04 - Exploiter la pratique théâtrale à des fins pédagogiques

Domaine	Durée	Format	Palier
Enseignement	15 heures	Présence	Pilote

Public

Ce module s'adresse aux enseignants-formateurs de ou en français intervenant auprès de tout type de public.

Objectif général

Cette formation vise l'acquisition de connaissances et la maîtrise de compétences et de techniques nécessaires pour exploiter la pratique théâtrale afin de créer et animer des séquences ludiques en classe.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne connaissance du CECRL et disposant des compétences du palier « technicien » 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.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques. Prévoir une tenue confortable pour être à l'aise dans les exercices théâtraux.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à découvrir et adopter les techniques théâtrales fondamentales, qui permettent de développer les dimensions vocales, corporelles ou émotionnelles.

Dans un deuxième temps, ils analyseront les pratiques théâtrales et les exercices d'improvisation expérimentés pour pouvoir en formuler les apports pédagogiques.

Pour finir, ils construiront des séquences pédagogiques visant à favoriser l'expression et à développer l'imagination de chaque apprenant (niveaux : primaire, secondaire et universitaire).

Attention : ni l'étude « littéraire », ni l'analyse de pièces ou de scènes de théâtre ne seront abordées dans ce module.

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'absence, même dûment justifiée, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit. Le certificat de participation remis en fin de formation attestera du nombre d'heures réelles de présence.

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.
- Expérimenter et analyser des activités pour l'entraînement corporel et vocal : la présentation de soi, la mise en confiance, les conseils organisationnels.
- Expérimenter et analyser des activités pour le « réapprentissage » du jeu : imiter, simuler, inventer, s'essayer.
- Expérimenter et analyser des activités pour collaborer, échanger, établir des relations, travailler l'écoute et la cohésion du groupe.
- Expérimenter et analyser des activités pour travailler sur la représentation de soi, le rapport à autrui, à l'espace, à son propre corps.
- Adopter des techniques d'improvisation. Interpréter des situations.
- Appréhender un texte et la construction du personnage.
- Construire des séquences d'animation.
- Faire une synthèse des contenus de la formation.

PR-05 - Exploiter le jeu à des fins pédagogiques

Domaine	Durée	Format	Palier
Enseignement	15 heures	Présence	Pilote

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'adoption de techniques d'animation et la maîtrise des compétences nécessaires pour concevoir des activités ludiques et motivantes. À l'issue de ce module, les participants seront en mesure de renforcer la dynamique de groupe et la motivation des apprenants en proposant des activités ludiques en classe.

Prérequis pédagogiques

Ce module est ouvert aux professionnels ayant une bonne connaissance du CECRL et disposant des compétences du palier « technicien » 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.

Prérequis techniques et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à s'accorder sur une définition de concepts liés au jeu, à mener une réflexion sur les enjeux de son introduction en classe et à distinguer les différents types de jeux.

Dans un second temps, après avoir expérimenté des activités pédagogiques ludiques, les participants les analyseront afin d'en déterminer les caractéristiques. Ils seront alors invités à les faire évoluer pour les adapter à différentes disciplines et/ou différents contextes d'enseignement/apprentissage.

Pour finir, après avoir identifié les étapes de conception d'une activité pédagogique ludique, les participants seront invités à élaborer une activité et à en expérimenter l'animation.

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'absence, même dûment justifiée, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit. Le certificat de participation remis en fin de formation attestera du nombre d'heures réelles de présence.

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 le jeu.
- Identifier les caractéristiques et les atouts du jeu en classe.
- Rappeler les principes retenus par les courants pédagogiques actuels et définir la pertinence du jeu comme outil pédagogique.
- Distinguer les différentes catégories de jeu.
- Identifier les éléments constitutifs d'un jeu.
- Dresser une typologie de jeux-cadres.
- Expérimenter et analyser des activités ludiques.
- Identifier les paramètres qui font qu'un jeu devient un outil pédagogique efficace.
- Identifier les étapes de conception d'un jeu comme outil pédagogique.
- Concevoir une activité ludique à partir d'un jeu-cadre.
- Concevoir le matériel et tester l'activité. Renseigner la fiche pédagogique de l'activité conçue.
- Mutualiser et animer les activités conçues.
- Faire une synthèse des contenus de formation.

PR-06 - Prendre la parole en public

Domaine	Durée	Format	Palier
Développement personnel	15 heures	Présence	NP

Public

Ce module s'adresse aux enseignants-formateurs de ou en français intervenant auprès de tout type de public.

Objectif général

Cet atelier vise l'acquisition de connaissances et la maîtrise des compétences nécessaires pour gérer les prises de parole en public.

Prérequis pédagogiques

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 et numériques

Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques.

Présentation

Dans un premier temps, les participants seront amenés à réaliser des exercices et des jeux théâtraux qui permettent de comprendre le fonctionnement de la mémoire et de renforcer les capacités de mémorisation, par des mises en situation, des exercices vocaux et des jeux théâtraux.

Dans un second temps, ils découvriront des techniques pour mieux contrôler leur appréhension du public et développer leur confiance en eux.

Pour finir, ils seront invités à simuler différentes situations de prise de parole.

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'absence, même dûment justifiée, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit. Le certificat de participation remis en fin de formation attestera du nombre d'heures réelles de présence.

Contenu prévisionnel

- Faire connaissance. Mutualiser ses représentations et ses pratiques de classe.
- Formuler ses besoins et attentes pour les mettre en regard des objectifs de l'atelier.
- Distinguer les différents types de mémoire : exercices et jeux.
- Expérimenter et analyser les différentes situations de prise de parole.
- Expérimenter et analyser des activités pour travailler sur la présentation de soi, le rapport à autrui et à son propre corps.
- Expérimenter des exercices et des jeux favorisant la découverte de soi et des exercices d'apprentissage de textes.
- Expérimenter et analyser des activités pour le travail de la voix.
- Expérimenter des exercices d'écoute : connaître son sujet et son auditoire.
- Préparer la prise de parole : mise en situation et analyse.
- Simuler différentes situations de prise de parole.
- Faire une synthèse des contenus de formation.