# 2B - Animer des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires (DNL)

| 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.

## Objectif général
Ce module vise l'acquisition de compétences en techniques d'animation motivantes à travers l'expérimentation, l'analyse et l'adaptation d'activités favorisant l'acquisition de savoirs disciplinaires.

## 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.

## Présentation
Dans un premier temps, les participants seront amenés à identifier les leviers de la motivation d'un public d'adolescents et à expérimenter des activités motivantes qui favorisent l'acquisition de savoirs 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 animer une 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'absences, même dûment justifiées, à l'une ou plusieurs séances, le nombre d'heures correspondant à ces absences sera déduit.

## Prérequis techniques et numériques
Ce module est ouvert aux professionnels sans connaissance particulière des outils numériques.

## 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.
• Identifier les leviers de la motivation chez un public d'adolescents
• Expérimenter des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires.
• Analyser des activités motivantes pour favoriser l'acquisition de savoirs disciplinaires.
• Classer les activités expérimentées selon une typologie établie.
• 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 de formation.