Favoriser l'engagement des apprenants

Contribuer à l'enrichissement des pratiques des animateurs d'atelier de français en favorisant l'engagement des apprenants pendant et après la classe (niveaux CECRL infra A1.1 à B2).

Compétences visées

- Mettre en œuvre des pratiques renforçant l'engagement de l'apprenant
- Cibler les difficultés en production écrite et orale
- Pratiquer la grammaire inductive
- Créer et utiliser une carte mentale
- Proposer des activités ludiques adaptées à des objectifs linguistiques
- Intégrer le numérique en classe et au-delà

Programme

L'engagement

- Pédagogie active et engagement
- Pratiques favorisant l'engagement
- 📄 ex. : le JT de 20h

👥 proposer une activité particulièrement « engageante »
→ 📝 fiche activité

La carte mentale

- Concept
- Réalisation d'une carte mentale
- Usages pédagogiques
- Conseils

👥 synthétiser une unité FLE
→ 📝 carte mentale

La grammaire autrement

- Approches traditionnelles et limites
- Grammaire inductive
- Grammaire contrastive
- Grammaire et public peu scolarisé
- Systématisation

👥 créer une activité de grammaire inductive
→ 📝 fiche grammaticale

1001 usages du smartphone

- Interroger les usages de l'apprenant
  📄 questionnaire et jeu de cartes
- Usage pédagogique
  📄 fonctions de bases : dictée / traduction / écrit prédictif…
  📄 applications natives : téléphone, mail, photo, doc partagé, navigateur...
  📄 WhatsApp : interaction, remédiation oral/écrit, supports…
- Applications alpha / FLE
  📄 Syllabique, Happy FLE, 50 languages, j'apprends, TV5Monde, MOOCs...
- Exercisiers
  📄 Sites compagnon des éditeurs
  📄 Quizlet, Kahoot, LearningApps
  Ex. d'outillage : Unité 16 MACIé Alpha

👥 créer une activité pour smartphone
→ 📝 application interactive

L'évaluation positive

- Les 4 types d'évaluation
- Évaluer et restituer les productions écrites et orales : enjeux et complexité
- L'approche critériée du DILF/DELF

👥 évaluer une production orale DELF & comparer au score commenté FEI

- Restitution à l'apprenant
- Remédiation linguistique selon niveau
  📄 Référentiel par niveau CECRL
- Gestion de la production (stress, temps limité, plan, idées…)

👥 évaluer une production écrite
  📄 copie d'apprenant DIRE-LIRE
👥 imaginer restitution et remédiation
→ 📝 grille d'évaluation et de remédiation

L'apprentissage par le jeu

- Intérêt du jeu
- Choisir un jeu
  - critères de sélection
  - jeux spécialisés FLE ou non ?

📄 démonstration de jeux

👥 adopter un jeu pour sa classe
→ 📝 fiche jeu

La première séance

- Enjeux
- Faire connaissance (motivations, profil, niveau, stratégie)
  📄 quiz "j'apprends le français pour…"
- Se comprendre
  📄 fiche "Consignes en français facile"
- Installer sa pédagogie (posture, espace, rythme, rites, manuel…)
- Négocier programme et contenu
  📄 durée de parcours d'acquisition de la langue française (infra A1.1 à B2)
  📄 objectifs par niveau (grammaire, lexique, communication, thème, tableau des contenus)

Modalités

Public
Formateurs bénévoles de l'association

Prérequis
Une première expérience de l'animation d'un atelier de français OU le suivi d'un MOOC sur ce thème.

Durée
2 journées (env. 14h)

Nombre de stagiaires
Min : 10 pers. Max : 30 pers.

Date et tarif
Selon devis

Pédagogie
Apports théoriques et pratiques
Partage d'expérience
📄 présentation de ressources
👥 activités en petit groupe avec production → 📝

Matériel pédagogique
Support de formation
Ressources prêtes à l'emploi
Sitographie

Évaluation
Formulaire en fin de formation

Mode d'animation
Présentiel

Configuration requise
une salle de formation
une connexion internet
un vidéoprojecteur et un écran
un tableau
un mur d'affichage (restitutions)
un groupe WhatsApp (stage)

PARTICIPANTS
le manuel ou support de classe
un smartphone connecté
un ordinateur portable par groupe

Les + pédagogiques
Formation sur mesure
Adaptée au contexte de l'association
Intégration de documents de l'association

Synopsis de la formation

Après avoir situé, défini, illustré les ressorts et la place de l'engagement de l'apprenant dans les pédagogies actives, les participants sont invités à décrire une activité tirée de leur expérience de formateur qu'ils ont trouvée particulièrement « engageante ».

Des multiples pratiques qui favorisent l'engagement, cinq, d'actualité plus récente, ont été sélectionnées pour être présentées et illustrées de cas concrets.

1. La **carte mentale** est un outil graphique très efficace pour libérer la créativité. Il offre aussi de nombreuses applications tant en enseignement qu'en apprentissage pour organiser la pensée et faciliter la mémorisation.

2. La **grammaire inductive** invite l'apprenant à observer un corpus judicieusement choisi pour en tirer des règles. Elle participe elle aussià l'engagement cognitif.

3. Média majeur de la communication orale et écrite, le **smartphone** est devenu la porte d'accès principale à l'univers numérique pour la plupart des apprenants. Couplé à un enseignement présentiel, son usage pédagogique favorise grandement l'engagement en classe et hors les murs.

4. L'**évaluation positive** critériée sur le modèle d'épreuves DILF/DELF de productions écrite et orale permet au formateur une restitution et une remédiation adaptées à chaque niveau. Elle renseigne l'apprenant sur ses progrès, cible et motive ses efforts, et l'aide à s'autoévaluer.

5. Quant au **jeu**, qu'il soit conçu pour le FLE ou le grand public, ses dimensions collective et ludique agissent sur le ressort affectif de l'engagement tout en permettant de travailler la langue.

Pour les 5 thèmes abordés, des activités en petits groupes permettent aux formateurs de s'approprier les propositions pédagogiques en les adaptant au profil de leurs apprenants. Pour faciliter l'échange de pratiques, ces activités donnent lieu à une brève restitution écrite.

Enfin, l'appropriation des objectifs et des moyens mis en œuvre pour sa formation est un levier d'engagement fort pour l'adulte apprenant. Parce qu'elle initie un cycle d'apprentissage, en fixe les contours et en donne le « la », la **première séance** est déterminante. Des pistes d'animation de cette séance initiale sont explorées dans la dernière partie du stage.

À l'issue de la formation, un temps est ménagé pour permettre aux participants de préparer leur rentrée et de solliciter le formateur en particulier pour la mise en œuvre de pratiques présentées lors du stage.