



AUXILIARES DE CONVERSACIÓN DE LA COMUNIDAD DE MADRID

PROJET FINAL

Pour remplir le dernier module de votre cours du MOOC "Auxiliares de Conversación de la Comunidad de Madrid", vous devez élaborer votre Projet Final.

Comme nous vous l'avons déjà expliqué, l'objectif principal de cette tâche est de créer, grâce à vos Projets, une base de données de ressources et de matériels didactiques qui sera à disposition des assistants de langue et des professeurs des sections linguistiques françaises et de français LV2 des établissements scolaires publics.

Nous vous demandons donc de présenter votre Projet Final sous la forme d'un **Blog ou d'un site Web** (tout comme votre Portfolio, mais attention de manière séparée, c'est à dire deux plateformes différentes) et de nous fournir leurs adresses URL à travers le *Portal de gestión de Auxiliares de conversación* (AuxMad) pour que nous puissions accéder à votre travail. (<http://innovacion.educa.madrid.org/auxmadrid/index.php/Auxiliar>)

Dans le module 4 du MOOC, nous vous proposons une liste d'outils numériques qui devrait faciliter le choix de la plateforme que vous allez utiliser. Celle-ci doit s'adapter à vos objectifs et à vos nécessités créatives.

Le choix du thème de votre Projet Final doit se faire de manière conjointe et en collaboration avec un des professeurs avec lequel vous travaillez. De même, il doit faire partie du programme d'une des matières présentes dans votre travail d'assistant de langue. **Le coordinateur de la Section Linguistique de français déterminera en dernière instance le thème et l'orientation de la planification didactique de votre Projet Final.** En ce sens, il prendra en compte vos envies et vos propositions, mais sans perdre de vue que l'objectif du Projet Final est d'élaborer du matériel didactique dans un format numérique qui réponde aux besoins des élèves et des enseignants de votre établissement.

Vous pouvez inclure dans votre Projet Final des activités parascolaires que vous avez menées dans votre établissement et qui sont en lien avec le thème choisi pour celui-ci.

Nous vous encourageons à introduire dans votre Projet Final des **créations multimédias personnelles ou produites dans le cadre des cours**. Les productions audio et vidéo sont d'une grande richesse pour les élèves et elles rendront votre projet plus dynamique et intéressant.

Nous vous conseillons de consulter régulièrement votre coordinateur de Section ou le professeur référent pendant la conception de votre Projet Final afin qu'il puisse vous aider et vous orienter.

Lorsque vous structurerez votre projet, n'oubliez pas que...

- Le matériel didactique que vous allez concevoir doit répondre à certaines exigences pédagogiques : il doit pouvoir être utilisé dans la préparation des cours de la matière choisie et il doit permettre de développer les compétences communicatives des élèves. De plus, il doit respecter le thème préalablement défini avec votre coordinateur de section et doit avoir un format numérique qui facilitera son utilisation et diffusion ultérieures.
- Les activités que comprend votre Projet Final peuvent s’inspirer de la méthodologie EMILE (Matières par Intégration d’une Langue Étrangère) et inclure des activités parascolaires si celles-ci sont en lien au thème choisi.

Structure du Projet Final

Voici un modèle de structure du Projet Final ainsi que des propositions de sections à y inclure.

Titre du Projet Final	
<ul style="list-style-type: none"> • Sujet • Matière • Niveau d’étude (Ex. 6ème primaire) 	Introduisez une image ou un GIF qui illustre le thème de votre Projet Final
<p>Décrivez en quoi votre Projet Final peut être utile ou original pour les élèves, et en quoi il représente une innovation. Décrivez en quoi le matériel pédagogique et les pratiques proposées dans votre Projet Final sont intéressants et enrichissants pour l'apprentissage et comment les adapter à d'autres contextes, comme par exemple à différents niveaux d'âge ou à d'autres matières.</p>	
<p>Décrivez un cours que vous avez préparé en lien avec le thème de votre PF et qui comprend une utilisation intéressante d'outils digitaux. Votre PF doit répondre à ces questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel est le thème que vous avez choisi d'enseigner? • Quels sont vos objectifs? • Quels matériels allez-vous utiliser? • Combien de temps va durer votre unité? • Quel est le rôle du professeur? • Quel est votre rôle en tant qu'ALF? • Comment allez-vous organiser votre unité pour travailler en collaboration avec le professeur? • Quelles sont les activités que devront réaliser les étudiants? 	<p>Choisissez les outils numériques et les ressources que vous allez utiliser pour l'élaboration de votre projet final</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les présentations et les diaporamas sont intéressants pour presque tous les types de contenus: pour expliquer les règles d'un jeu ou d'une activité sportive, pour illustrer un voyage réel ou imaginaire, pour créer un présentoir ou pour présenter un atelier. • Les bandes dessinées ou les dessins animés peuvent être utilisés pour faire des versions d'histoires créées par les élèves, pour illustrer des traditions culturelles ou pour proposer des activités créatives. • Les contenus multimédia peuvent être utilisés pour créer un musée virtuel, illustrer et raconter des histoires et des contes, créer des flashcards et des affiches, organiser un atelier de photographie, examiner des œuvres d'art célèbres ou créer vos propres créations. • Le théâtre ou les présentations en classe peuvent être filmés; une télévision online, une agence de presse ou un ciné-club sont aujourd'hui des activités faciles à réaliser. Les podcast peuvent vous servir pour créer un programme radio et sont intéressants pour la préparation des examens externes oraux. • Les jeux et les quiz peuvent être utilisés pour présenter ou réviser des contenus d'une manière plus amusante et agréable, par exemple pour réviser un vocabulaire contextualisé ou fournir du matériel pour monter un atelier de cuisine, etc. • Les calendriers sont très utiles pour expliquer et illustrer des séquences d'événements historiques ou scientifiques, analyser des événements actuels, décrire des voyages ou raconter des aventures. • L'utilisation du MindMapping est utile pour organiser des contenus de cours, pour raconter des histoires ou pour des ateliers et des projets d'écriture créative. • L'utilisation des réseaux sociaux permet de partager des expériences et renforcer les relations et les collaborations. Il est très important de faire une utilisation adéquate et surtout sans



- Comment allez-vous évaluer les activités?
- Comment les étudiants pourront-ils évaluer qu'ils ont atteint les objectifs d'apprentissage?
- Comment allez-vous appréhender les différents rythmes d'apprentissage ainsi que les différents niveaux académiques de vos élèves?

risque de ces ressources quand on travaille avec des étudiants, surtout lorsque ceux-ci sont mineurs.

Remise du Projet Final

La remise de votre **Projet Final** se fera à travers la plateforme *Portal de Gestión de Auxiliares de conversación* en y introduisant l'adresse URL de celui-ci, et ce avant le **25 janvier 2020**.

À PRENDRE EN COMPTE!

Les **lois sur le droit d'auteur** doivent être respectées à tout moment. Tout le matériel utilisé dans votre Projet Final devra être référencés et attribués à l'auteur et / ou aux éditeurs du matériel le cas échéant.

En ce qui concerne l'utilisation de **photographies ou de vidéos prises dans les écoles** (en particulier les photos d'élèves) pour votre Projet Final, vous devez préalablement obtenir l'autorisation de votre établissement.

Vous devez utiliser la licence by-nc-sa de Creative Commons pour votre travail: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Hormis contre-indication explicite, tous les projets finals ayant un intérêt particulier seront publiés et accessibles à la communauté des Assistants de Langue sur la plateforme du MOOC et dans la section Ressources de la page web de la Section linguistique française ainsi de la web de la Comunidad Bilingüe.