



Le jeu au service des apprentissages

1 jour - 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

Professionnels de l'enseignement, des organismes de soutien à la scolarité, orthophonistes, ergothérapeutes, ludothécaires.

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les différents types de pédagogie et leurs impacts
- Analyser un jeu à travers un référentiel de compétences
- Construire une séance « Jeu et apprentissages »

Description / Contenu

- L'évolution de la place du jeu dans les apprentissages : une valorisation au fil du temps
- Le lien entre le jeu et les 4 piliers de l'apprentissage : attention, engagement actif, retour sur erreurs, consolidation
- Les différents types de pédagogie pour favoriser les apprentissages par le jeu
- Application pratique : Analyses de jeux au regard du socle commun de compétences
- Application pratique ; Construction d'une séance "Jeu et apprentissages", études de cas.

Modalités pédagogiques

Apports théoriques, ateliers en petits groupes, analyse de supports ludiques, études de cas.

Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront disponibles sur l'extranet de chaque participant.

Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation.

