



Le jeu chez l'enfant de 3 à 11 ans : Jeu et école



 1 jour - 6 heures et 30 minutes

Présentation

L'école s'intéresse de plus en plus à l'utilisation du jeu en classe. Aussi, lors de cette journée, il s'agira de s'interroger sur les jeux et les animations pouvant être proposés aux enseignants à des fins pédagogiques.

Après une matinée de réflexion sur les liens entre le jeu et les apprentissages, l'après-midi illustrera le propos grâce à l'intervention d'une ludothécaire qui présentera les actions qu'elle a menées à destination des écoles.



Programme de formation

Objectifs pédagogiques

- Défendre l'intérêt éducatif du jeu
- Proposer des jeux et des animations adaptés aux compétences visées en fonction du public et des contextes d'interventions

Programme détaillé

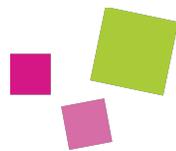
Matin : Réflexion sur la notion de "Jeu et apprentissage"

- Evolution de la place du jeu dans les apprentissages
- Lien entre le jeu et les 4 piliers de l'apprentissage : attention, engagement actif, retour sur erreurs, consolidation
- Présentation des cinq domaines de compétences et des objectifs d'apprentissage des cycles 1,2 et 3
- Les différents dispositifs d'apprentissage, pouvant utiliser du jeu dans leurs pratiques : *temps scolaires, temps d'école supplémentaire, dispositifs d'accompagnement à la scolarité, ...*
- Atelier : Analyse de jeux et jouets au regard du socle commun de compétences

Après-midi : Présentation d'un exemple de projet jeu à des fins pédagogiques

- Présentation du projet jeu créé par la ludothèque Saint Maurice L'Exil à destination des scolaires
- Présentation détaillée de leur offre d'animation pour les écoles, construite à partir du socle commun de compétences
- Boîte à outils : les conseils pour mener des interventions dans les écoles





Public visé

Apprenants des cursus de formation "Concevoir et animer des temps de jeu pour tous les publics" ou "Animateur jeu".

Méthodes pédagogiques

Apports théoriques, ateliers en petits groupes, analyse de supports ludiques sous l'angle des 5 domaines de compétences.

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.

Pré-requis

Aucun.



Informations clés

Profil du formateur

[Timothé ROUX](#), Formateur

[Anne-Laure CROS](#) : Formatrice, Ludothécaire, Coordinatrice Enfance Jeunesse

Contact responsable formation

caroline.cattaneo@fm2j.com

Mode d'organisation

Présentiel

En savoir plus

<https://www.fm2j.com/formations-longues/639-modules-communs-bloc1-et-animateur-jeu/587-le-jeu-chez-lenfant-de-3-a-11-ans-jeu-et-ecole.html>

Accessibilité

Les personnes en situation de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités d'accueil et d'accompagnement de formation.

Type d'action

FORMATION BLOC 1



