



Organiser son stock de jeu et favoriser son accès libre en classe élémentaire

1 jour 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

Enseignants en école élémentaire, enseignants spécialisés, ATSEM/ASEM.

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Valoriser l'intérêt du jeu libre et dirigé dans les apprentissages
- Favoriser l'accès libre, autonome et quotidien des élèves au stock de jeu
- Structurer le cadre d'utilisation du jeu en classe

Description / Contenu

SESSION INITIALE :

- Définition et intérêt du jeu pour tous les élèves
- Les catégories de jeux et jouets adaptées en classe d'élémentaire
- Les compétences naturellement mobilisées par le jeu
- Le concept de *cadre ludique* au service de la qualité de jeu des élèves: Choix des objets ludiques, aménagement, posture de l'enseignant
- L'organisation de son stock de jeu pour une utilisation opérationnelle et pérenne: classement et classification, rangement et protection du matériel, protocole et charte de fonctionnement, vérification et inventaire, ...
- Tour des classes, analyse de l'existant, et préconisations du formateur pour faire évoluer le stock de jeu

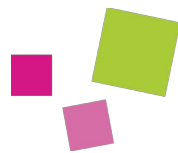
SESSION COMPLEMENTAIRE :

Nous conseillons de compléter cette formation par une deuxième journée **de retour**

d'expérience :

- Retour d'expérience sur les projets mis en place dans les classes
- Analyse et réajustement des pratiques professionnelles





- Outils de suivi et de pérennisation
- Découverte et analyse de jeux et jouets sous l'angle du socle commun de compétences et des ressources ludiques en vue de les utiliser à des fins pédagogiques

Modalités pédagogiques

Apports théoriques, échanges entre participants, visite des classes, ateliers en petits groupes, situations de jeu.

Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront envoyées à chaque participant à l'issue de la formation.

Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation et bilan à chaud.

