



## Enseigner par le jeu grâce à la ludopédagogie



 1 jour - 6 heures et 30 minutes

### Présentation

A la fois source de plaisir et d'apprentissages, le jeu est un support particulièrement intéressant pour l'enseignant. S'il est de plus en plus utilisé à des fins pédagogiques en classe, on lui reconnaissait déjà des finalités éducatives depuis l'antiquité. C'est en effet un formidable outil pour le renforcement et le développement de compétences. Si l'importance et la place du jeu à l'école est aujourd'hui admise, la difficulté pour l'enseignant réside davantage dans le fait de faire advenir une réelle situation de jeu non dénaturée sans perdre de vue ses objectifs pédagogiques.

Cette formation propose aux enseignants d'acquérir un référentiel théorique autour du jeu pour mieux défendre son intérêt dans les apprentissages, savoir quels jeux choisir en fonction de ses objectifs et des spécificités de chaque élève, et utiliser le jeu comme support pédagogique de sa pratique.



### Programme de formation

#### Objectifs pédagogiques

- Valoriser l'intérêt du jeu dans les apprentissages
- Découvrir des objets ludiques et des outils pouvant être utilisés à des fins pédagogique
- Mettre en place des situations de jeu variées répondant aux besoins des élèves et des objectifs de l'enseignant.

#### Programme détaillé

##### SESSION INITIALE :

- Définition et intérêts du jeu pour tous les élèves
- Evolution de la place du jeu dans les apprentissages d'hier à aujourd'hui
- Lien entre le jeu et les 4 piliers de l'apprentissage : attention, engagement actif, retour sur erreurs, consolidation
- Les catégories de jeux et jouets adaptées en primaire
- Le concept de *cadre ludique* au service de la qualité de jeu et des apprentissages des élèves
- Expérimentation d'une séance de jeu libre et de jeu dirigé par les enseignants





- Adapter sa pédagogie en fonction de ses objectifs, du moment de la journée, du contexte d'intervention et des élèves
- La sélection ou l'adaptation d'un jeu en lien avec les objectifs de l'enseignant
- Etat des lieux de l'existant dans la pratique des enseignants et préconisations du formateur pour enrichir leur utilisation du jeu

## SESSION COMPLEMENTAIRE :

Nous conseillons de compléter cette formation par une troisième journée **de retour d'expérience** :

- Retour d'expérience sur les projets et les séances de jeu mises en place dans les classes
- Analyse et réajustement des pratiques professionnelles : identification des points forts et des limites
- Outils de suivi et de pérennisation
- Découverte et analyse de jeux et jouets sous l'angle du socle commun de compétences et des ressorts ludiques



### Public visé

Enseignants en école primaire, enseignants spécialisés.



### Méthodes pédagogiques

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



### 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.



### Pré-requis

Aucun.



### Informations clés



### Profil du formateur

Formateur FM2J à définir.



### Contact responsable formation



### Mode d'organisation

Présentiel



### En savoir plus

<https://www.fm2j.com/formations-sur-mesure/formations-sur-mesure-education/666-enseigner-par-le-jeu-grace-a-la-ludopedagogie.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 SUR MESURE

