



## Le jeu au service des apprentissages

1 jour 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

### Public visé

Professionnel-le-s 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.

