



Former et enseigner par le jeu

1 jour - 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

Enseignants de l'enseignement supérieur, formateurs,...

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Intégrer le jeu à sa pratique d'enseignant ou de formateur
- Découvrir et s'appropriier des techniques ou des supports afin de ludifier son enseignement

Description / Contenu

- Séance de jeu collective suivie d'un étayage à partir de l'expérience vécue : définition du jeu
- Intérêts du jeu pour les apprenants dans sa pratique d'enseignant : attention, engagement actif, retour sur erreurs, consolidation, confiance en soi, valorisation, mémorisation...
- De l'outil d'évaluation à l'outil de sensibilisation : les différentes utilisations pédagogiques du jeu
- Etat des lieux du marché du jeu :
 - Où trouver des idées et se procurer les supports ?
 - Intérêts et limites des jeux du commerce
- Le détournement de jeux à des fins didactiques : s'appropriier des mécaniques ludiques au service de son enseignement
- Découverte de jeux pouvant être facilement utilisés, détournés réappropriés dans sa pratique
- Mise en application : Réutiliser un jeu testé à l'adaptant à son domaine d'enseignement et à son public

Modalités pédagogiques

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





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.

