



Intégrer le jeu dans sa pratique pour enseigner

1 jour 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

Professeurs au collège ou au lycée.

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Intégrer le jeu à sa pratique de professeur
- Découvrir et s'approprier des techniques ou des supports afin de ludifier son enseignement

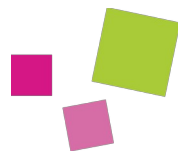
Description / Contenu

- Séance de jeu collective suivie d'un étayage à partir de l'expérience vécue : définition du jeu
- Intérêts du jeu dans sa pratique de professeur au collège et lycée : attention, engagement actif, retour sur erreurs, consolidation, confiance en soi, valorisation, mémorisation...
- Les jeux des adolescents : comment expliquer l'intérêt ou le désintérêt de certains types de jeu auprès de ce public ?
- De l'outil d'évaluation à l'outil de sensibilisation : les différentes utilisations pédagogiques du jeu
- Le détournement de jeux à des fins didactiques : s'approprier 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 en l'adaptant à sa matière et au niveau de ses élèves

Modalités pédagogiques

Apports théoriques, échanges entre participants, découverte de jeux, 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.

