



## Le jeu chez l'enfant de 3 à 11 ans : Jeu et école

1 jour 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

### Public visé

Apprenants du cursus de formation *Concevoir et animer des temps de jeu auprès de tous les publics.*

### Pré-requis

Aucun.

### Objectifs pédagogiques

- Défendre l'intérêt éducatif du jeu
- Proposer des jeux et des animations adaptés aux compétences visées en fonction du public et des contextes d'interventions

### Description / Contenu

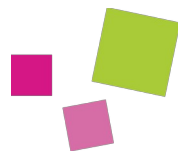
#### **Matin : Réflexion sur la notion de "Jeu et apprentissage"**

- Evolution de la place du jeu dans les apprentissages
- Lien entre le jeu et les 4 piliers de l'apprentissage : attention, engagement actif, retour sur erreurs, consolidation
- Présentation des cinq domaines de compétences et des objectifs d'apprentissage des cycles 1,2 et 3
- Les différents dispositifs d'apprentissage, pouvant utiliser du jeu dans leurs pratiques : *temps scolaires, temps d'école supplémentaire, dispositifs d'accompagnement à la scolarité, ...*
- Atelier : Analyse de jeux et jouets au regard du socle commun de compétences

#### **Après-midi : Présentation d'un exemple de projet jeu à des fins pédagogiques**

- Présentation du projet jeu créé par la ludothèque Saint Maurice L'Exile à destination des scolaires
- Présentation détaillée de leur offre d'animation pour les écoles, construite à partir du socle commun de compétences
- Boite à outils : Les conseils pour mener des interventions dans les écoles





## Modalités pédagogiques

Apports théoriques, ateliers en petits groupes, analyse de supports ludiques sous l'angle des 5 domaines de compétences.

## 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.

