



Valoriser le jeu comme support éducatif en tant que ludothèque

2 jours 13 heures

Programme de formation

Public visé

Ludothécaires.

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Défendre l'intérêt éducatif du jeu auprès des parents et des enseignants
- Proposer des jeux et des cycles d'animation adaptés aux compétences visées en fonction du public
- Répondre en tant que ludothèque aux attentes et besoins des parents et des enseignants

Description / Contenu

Session 1 :

- 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
- Du jeu libre au jeu dirigé : Adapter sa pédagogie en fonction du contexte d'intervention et du public
- Présentation des cinq domaines de compétences et des objectifs d'apprentissage des cycles 1,2 et 3
- Atelier : Analyses de jeux et jouets au regard du socle commun de compétences

Session 2 :

- Application pratique en équipe : construction d'un cycle d'animation à destination des scolaires (pour un accueil à la ludothèque ou une intervention dans l'école)
- Zoom sur les troubles neurodéveloppementaux dont les troubles spécifiques du langage et des apprentissages scolaires (DYS) et autres troubles (TDAH, TDA...)
 - Présentation des troubles
 - Impact sur le jeu et spécificité dans le choix des supports





- Mise en situation sous la forme de scénettes de jeu de rôle à partir de situations fictives ou vécues en ludothèque : Comment affiner son argumentaire et réagir ou conseiller un parent pratiquant l'IEF, un enseignant, ...

Modalités pédagogiques

Apports théoriques, échanges entre participants, découverte d'objets ludiques, ateliers en petits groupes, scénette de jeu de rôle.

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.

