

JOUONS ENSEMBLE POUR MIEUX APPRENDRE !

06 août 2024



Qu'est-ce qui motive (petits et grands) à apprendre, développer le conflit socio-cognitif et interagir aussi bien entre pairs qu'avec l'adulte ?

Pour redynamiser vos pratiques de classe en impliquant davantage vos élèves, susciter leur plaisir de travailler tout en apprenant : quoi de mieux que le jeu ? Impact sur les apprentissages garanti !

Pourquoi ?

Réponses aux besoins du terrain

La ludopédagogie s'appuie sur les pédagogies alternatives et pédagogies actives développées par Freinet et Montessori. Elle part du constat que les enfants ont besoin de contextualiser les apprentissages pour donner du sens à ce qu'ils font.

Le jeu est une technique efficace, ludique, qui permet le développement de nombreuses compétences.

C'est donc en faisant qu'ils apprennent le mieux ... en prenant aussi du plaisir à faire.



Objectifs pédagogiques



- Appréhender le jeu comme un levier au service des apprentissages et du vivre ensemble
- Utiliser le jeu comme facilitateur de montée en compétences et outil de développement des compétences psychosociales
- Appréhender les besoins des élèves, le développement des enfants et des jeunes
- Connaître les types de jeux, les éléments constitutifs, les modalités liées à une dynamique de groupe active
- Utiliser des jeux existants dans la classe
- Construire des jeux au service de son enseignement
- Modifier sa posture d'enseignant

A l'issue de la formation, le participant aura acquis des :

Savoirs

- Acquérir les notions de bases autour du concept du jeu (définitions, éléments du jeu, types de jeux)
- Identifier les enjeux liés à l'usage du jeu en classe (compétences disciplinaires et psychosociales)

Savoir-faire

- Susciter la curiosité et le plaisir chez les élèves comme leviers de motivation dans les apprentissages.
- Intégrer des activités ludiques dans sa pratique pédagogique

Savoir-être

- Adapter sa posture face à ce contexte d'apprentissage (posture d'animation)

J1 : 6h

Etape1 : Analyse réflexive, état des lieux des pratiques et repérage des actions qui sont où s'apparentent à de la ludopédagogie.

Etape 2 : Découverte des leviers, des enjeux et de l'impact du jeu au service de la motivation des élèves, de leur montée en compétences et de l'acquisition de compétences psychosociales

Etape3 : Découverte d'outils ludopédagogiques au service de la cohésion de groupe et des apprentissages. Quelle posture de l'enseignant ?

Etape 4 : Concevoir, se mettre en projet pour intégrer de nouvelles ressources à ces pratiques quotidiennes.

J2 : 3h

Etape 5 : Analyse de pratiques

Contenu de la formation

JOUONS ENSEMBLE POUR MIEUX APPRENDRE !



- Apports théoriques et pratiques
- Expérimentation de jeux, exercices pratiques
- Echange de pratiques entre participants
- Etudes de cas ...

Moyens
pédagogiques

Modalités
d'évaluation

- 1/ Auto-évaluation :
 - des compétences avant formation et des compétences après formation : recensement individuel et collectif
 - questions ouvertes : à court terme, je pense que je vais... à moyen terme, je pense que je vais... à long terme je pense que je vais...
- 2/ Numérisation des productions de formation
- 3/ Questionnaire de satisfaction et d'évaluation du formateur



Public concerné

Enseignants du 1er et 2nd degré

Compétences des enseignants en lien
avec le référentiel

Liens avec le référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation (BO Juillet 2013) :

- Connaître les élèves et les processus d'apprentissage
- Prendre en compte la diversité des élèves
- Accompagner les élèves dans leur parcours de formation
- Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques
- Contribuer à l'action de la communauté éducative
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel
- Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves
- Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves

Prérequis

Aucun prérequis

Durée, modalité et
horaires types

- 1 journée en présentiel + 1/2 journée en distanciel (ajustable selon les possibilités de l'établissement)
- 9h-16h (adaptable)

Date limite d'inscription

- Au plus tard le 15 août.
- 1ère rentrée en septembre jusqu'en juin.
- Dernière inscription le 14 juin 2025.

Nombre de stagiaires maximum

- De 5 à 20 stagiaires (adaptable)

Tarif

- 1950 euros + frais de déplacement à prévoir

Modalités
organisationnelles

Hybride : x présentiel x distanciel synchrone



Accessibilité

Contacter la référente handicap : Cinthya POUNENDALA



+33659622804



contact.imperactif@gmail.com

Formatrice :

Cinthya POUNENDALA