

Jeux et compétences

L'univers ludique au service du développement cognitif

Même si le jeu n'est pas en lui-même un modèle pédagogique susceptible d'inspirer la totalité des pratiques éducatives, il peut cependant constituer un outil pédagogique utile. Les jeux couvrent l'ensemble des opérations mentales généralement travaillées avec les outils plus classiques de développement cognitif type «Atelier de raisonnement logique». Ils sont donc particulièrement intéressants pour renforcer les catégories fondamentales de raisonnement (classification, sériation, représentation de l'espace...) ainsi que des aspects plus fondamentaux comme la concentration, la mémorisation ou la socialisation.

Conçue autour du jeu, la séquence pédagogique permet aux stagiaires de travailler différemment des compétences essentielles à leur vie personnelle ou professionnelle. Apprentissage et plaisir sont alors étroitement liés le temps de la formation.

• Objectifs de la formation

Connaître les intérêts et les limites de la pédagogie par les jeux
Identifier les capacités d'un jeu : déduction, mémorisation, résolution de problèmes, relations interpersonnelles...
Animer des séquences ludiques et utiliser l'outil dans son cadre professionnel

• Personnes concernées

Éducateurs, formateurs débutants et confirmés travaillant auprès de publics adultes

• Contenu de la formation

Analyse des différentes approches du jeu

Fondements psychologiques, théoriques et pédagogiques du jeu en formation

Découverte et approfondissement de corpus de jeux

Les jeux de coopération : d'invention assez récente, ils interrogent nos comportements et opèrent souvent une véritable révolution : choisir et décider en commun, partager les rôles sans s'opposer mais pour se compléter, mettre en commun pour gagner ensemble

Les jeux de stratégie : des jeux aux règles très simples mais de grande profondeur tactique pour exercer progressivement notre intelligence et notre sagacité. Chaque jeu incarne l'éducation à la liberté, celle qui nous fait agir, prendre des décisions de façon autonome dans un environnement ludique maîtrisé

Résolution de problèmes : des jeux où la marche arrière est admise et le tâtonnement favorisé

Les jeux illustrant une opération mentale ou un thème particulier : au choix des participants, exploration des opérations mentales fondamentales, des types de raisonnement (inductif, déductif, hypothético-déductif), de thèmes didactiques (illettrisme, français, mathématiques, insertion...)

Pratique de la pédagogie ludique

Les dix commandements de la pédagogie par les jeux
Maîtriser son activité : de la séquence isolée à l'atelier régulier
La place de l'animateur : du « laisser-jouer » au « jouer-avec » en passant par le « faire-jouer », situer sa pratique

• Méthodes pédagogiques

Construction de ses propres savoirs à travers ses mises en situation, l'analyse de ses propres démarches d'apprentissage, l'explicitation de celles observées chez ses apprenants et une réflexion théorique

Dates

1er-2 avril 2010

Durée

2 jours

Lieu

Paris - Porte de Pantin

Animation

G. Baugé,
Formatrice

Prix : 555 €

Code : **LA11**