

É D U C A T I O N E N J E U X

23/24 janvier 2015
ESPE DE VANNES

DES CONFÉRENCES ET DES DÉBATS
animés par des créateurs de jeux pédagogiques

DES ATELIERS
pour apprendre, raisonner, créer,
coopérer, construire





Faire jouer en classe, c'est analyser les actions et les interactions pédagogiques dans la mise en œuvre de situations d'apprentissage.

Ces deux journées vous invitent à vous interroger sur ces pratiques.

PROGRAMME

| VENDREDI 23 JANVIER 2015 | | |
|--|--|---|
| 13 H 30 | 15 H 30 | 18 H 00 |
| ATELIER 1 Un atelier d'échecs dans ma classe | ATELIER 3 <i>Marins de Bretagne</i> , jeu de conte et de rôle | CONFÉRENCE 1 Jeu en classe, jeu en ludothèque : des pratiques pas si éloignées... |
| ATELIER 2 Atelier de présentation du jeu <i>Feelings</i> | ATELIER 4 <i>Mathador</i> , jeu de société et application tablette | |
| | ATELIER 5 L'apprentissage de la langue bretonne par le jeu | |

| SAMEDI 24 JANVIER 2015 | | |
|--|--|--|
| 9 H 00 | 11 H 00 | 13 H 30 |
| CONFÉRENCE 2 La place et les fonctions du jeu dans les espaces partagés de l'école | ATELIER 6 Penser les coins jeux | ATELIER 11 Jouer, apprendre, raisonner Les jeux d'enquête au service de l'apprentissage |
| | ATELIER 7 Atelier de présentation du jeu <i>Feelings</i> | CONFÉRENCE 3 Le calcul mental en jeu |
| | ATELIER 8 L'entrée dans l'écrit à partir du jeu <i>Tam Tam</i> | TABLE RONDE Le jeu au service des apprentissages à l'école primaire |
| | ATELIER 9 La création ludique : une autre façon d'éduquer | ATELIER 12 <i>Marins de Bretagne</i> , jeu de conte et de rôle |
| | ATELIER 10 L'apprentissage de la langue bretonne par le jeu | |



Inscription
canope.ac-rennes.fr/node/416
 Tél. 02 97 64 64 62

