

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	

