

É D U C A T I O N

E N J E U X

23/24 janvier 2015, ESPE DE VANNES

PROGRAMME

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.

ATELIER 1

ATELIER D'ÉCHECS DANS MA CLASSE

VENDREDI 23 JANVIER – 13H30

Intervenant : Dominique Ruhlmann

Comment animer un atelier d'échecs d'initiation dans sa classe ou durant les temps d'activités périscolaires (TAP) : le matériel, la progression pédagogique, les exercices ludiques, l'organisation d'un tournoi et les ressources utiles.

ATELIER 2 / 7

ATELIER DE PRÉSENTATION DU JEU FEELINGS

VENDREDI 23 JANVIER – 13 H 30 /

SAMEDI 24 JANVIER – 11H00

Intervenants : Jean-Louis Roubira, Vincent Bidault

Atelier de présentation du jeu *Feelings*, créé dans le but de pouvoir aborder avec les élèves le domaine des émotions et de l'empathie. Seront proposés aux participants un bref historique de la création du jeu, ainsi qu'un temps de pratique.

Les deux auteurs, à partir de l'expérience réalisée dans des collèges de la Vienne en 2014, définiront les objectifs et les modalités de mise en place d'un atelier-jeu-création au sein d'un établissement scolaire (primaire, collège, lycée).

ATELIER 3 / 12

MARINS DE BRETAGNE, JEU DE CONTE ET DE RÔLE

VENDREDI 23 JANVIER – 15H30 /

SAMEDI 24 JANVIER – 1330

Intervenant : Thomas Munier

À travers *Marins de Bretagne*, jeu de conte et de rôle dans une Bretagne imaginaire, découvrez les possibilités du jeu de rôle en animation (intérêts pédagogiques, compétences travaillées, adaptation du jeu de rôle aux besoins).

ATELIER 4

MATHADOR, JEU DE SOCIÉTÉ ET APPLICATION TABLETTE

VENDREDI 23 JANVIER – 15H30

Intervenant : Éric Trouillot

Présentation de l'appli *Mathador* et du jeu *Mathador Flash* avec l'utilisation en classe. Échanges avec les participants.

ATELIER 5 / 10

L'APPRENTISSAGE DE LA LANGUE BRETONNE PAR LE JEU

VENDREDI 23 JANVIER – 15H30 /

SAMEDI 24 JANVIER – 11H00

Intervenante : Maryvonne Berthou-Ollivier

Le jeu comme outil favorisant la communication orale entre les élèves.

Jeux de memory, domino, loto, jeux de 7 familles, autant de jeux pour l'acquisition du vocabulaire et l'utilisation de phrases courantes.

Les jeux numériques, à utiliser en classe ou à la maison, pour l'apprentissage de la langue par l'observation et l'écoute.

CONFÉRENCE 1

JEU EN CLASSE, JEU EN LUDOTHÈQUE : DES PRATIQUES PAS SI ÉLOIGNÉES...

VENDREDI 23 JANVIER – 18H00

Intervenant : Serge Laget

Complémentarité du temps scolaire et périscolaire et impact du jeu sur le développement de l'enfant. Présentation d'une expérience menée en école maternelle à partir d'un jeu d'auteur : MOW.

CONFÉRENCE 2

LA PLACE ET LES FONCTIONS DU JEU DANS LES ESPACES PARTAGÉS DE L'ÉCOLE

SAMEDI 24 JANVIER – 09H00

Intervenante : Catherine Valiant

L'objectif de cet exposé sera : de clarifier les fonctions du jeu, de réfléchir aux différentes utilisations de cet objet commun, d'envisager des solutions pour éviter les confusions et de jouer la carte de la complémentarité.

ATELIER 6

PENSER LES COINS JEUX

SAMEDI 24 JANVIER – 11H00

Intervenante : Catherine Valiant

Au sein d'une école comment faire évoluer ces espaces symboliques ?

ATELIER 8

L'ENTRÉE DANS L'ÉCRIT À PARTIR DU JEU TAM TAM

SAMEDI 24 JANVIER – 11H00

Intervenante : Frédérique Costantini

Public : cycle 2, ASH

Et si l'entrée dans l'écrit devenait ludique ?

Après une présentation du support et des compétences ciblées dans le domaine de la lecture/écriture, une réflexion est menée en atelier sur les différentes mises en place possibles au sein de la classe.

ATELIER 9

LA CRÉATION LUDIQUE : UNE AUTRE FAÇON D'ÉDUIQUER

SAMEDI 24 JANVIER – 11H00

Intervenant : Serge Laget

Activité de création ludique à partir d'un album de littérature jeunesse. Présentation d'un album : *Faites la queue!* de Tomoko Ohmura. Production par les participants et mise en commun collective.

ATELIER 11

JOUER/APPRENDRE/RAISONNER LES JEUX D'ENQUÊTE AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE

SAMEDI 24 JANVIER – 13H30

Intervenant : Georges Besnard

Expérimenter une situation d'apprentissage utilisant un jeu d'enquête.

Analyser les effets : au niveau de la dynamique des groupes restreints, de la motivation, du travail coopératif et des échanges langagiers.

Accompagner le transfert de compétences de l'enseignant vers sa pratique quotidienne : préparation, mise en place et aménagement d'un jeu (d'un support), capacité à exploiter différents dispositifs humains et spatiaux.

CONFÉRENCE 3

LE CALCUL MENTAL EN JEU

SAMEDI 24 JANVIER – 13H30

Intervenant : Éric Trouillot

Première partie: Présentation des différents types de calcul mental (automatisé, réfléchi et à l'envers) et liens avec les programmes.

Deuxième partie: les pratiques dans la classe avec quelques exemples simples à l'oral ne nécessitant pas de matériel particulier et des exemples utilisant les TICE.

Présentation de jeux pour la classe édités par Canopé Besançon, basés sur la pratique du calcul mental permettant à la fois, la mise en place d'automatismes et un travail sur le sens des opérations.

TABLE RONDE

LE JEU AU SERVICE DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE PRIMAIRE

SAMEDI 24 JANVIER – 13H30

Intervenants : Frédérique Costantini, Pascale Chapelain, Ludovic Misura

Quelles sont les vertus, la place et les fonctions de l'activité ludique dans un contexte d'apprentissage ?

Autour d'une table ronde mêlant enseignants, pédagogues et auteurs de jeux, la question de l'éducation à travers le jeu sera interrogée.



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

