

Proposition de formation – 2023/2024
Faculté d'Education et de Formation (FacEF)

Titre précis et concis	La ludopédagogie au 2 nd degré
Accroche	Jouer en classe au second degré, est-ce bien sérieux ? Et si l'on cherchait à « ludifier » notre pédagogie afin d'accroître la motivation, d'ancrer les apprentissages et de développer des compétences psychosociales (autonomie, , responsabilisation...) favorisant l'intelligence collective et les savoirs être.
Contexte Réponse aux besoins du terrain	« La Recherche montre que le jeu tient une place singulière dans les processus d'apprentissage. En plus du plaisir qu'il procure, il augmente la motivation et l'estime de soi, favorise la communication, la coopération et l'acquisition d'habiletés cognitives et psychomotrices. » Pourtant après la maternelle, l'utilisation du jeu en classe est de moins en moins utilisée pour tendre à disparaître au fur et à mesure que l'on passe à un niveau de classe supérieur. Le recueil de besoins remonté par le Conseil aux enseignants et aux chefs d'établissement fait apparaître que les enseignants sont en recherche de pratiques pédagogiques pour adapter leur enseignement à leur contexte et à la diversité des élèves.
Objectifs pédagogiques de la formation	- Identifier le rôle du jeu dans les processus d'apprentissages - Scénariser ses séquences pédagogiques en intégrant des jeux de diverses natures - Savoir mettre en œuvre différents types d'activités ludiques (jeu de rôle, jeu coopératif, jeux cadres....) sur des temps plus ou moins longs - Repérer les jeux adaptés aux besoins des objectifs pédagogiques fixés et du groupe classe
Objectifs évalués en fin de formation	Proposer un jeu dans une séquence pédagogique, justifier son choix en présentant les objectifs visés, le contenu, les modalités ainsi que l'analyse réflexive de la mise en oeuvre
Contenu de la formation / programme	- L'importance du jeu dans les apprentissages pour l'élève et pour le groupe classe (mise en activité de l'élève, motivation, concentration, collaboration, acceptation de l'erreur, verbalisation...) - Les différents types de supports de jeux pédagogiques (jeux de coopération, jeux sérieux, jeux cadres, escape game ...) - L'intégration du jeu en classe : création et adaptation de jeux en fonction des disciplines, du programme, des élèves. - Les conditions de mise en œuvre et les limites
Moyens pédagogiques	Travaux de groupe, Expérimentations
Moyens mis en œuvre pour suivre les enseignements et prévenir les abandons	Régulations par les interactions du groupe.

Proposition de formation – 2023/2024
Faculté d'Education et de Formation (FacEF)

Moyens d'évaluation mis en œuvre au cours de la formation	Travaux de groupe
Modalités organisationnelles	Présentiel seul Deux sessions en discontinu
Prérequis pédagogiques (si nécessaire)	Curiosité et ouverture d'esprit
Public concerné : cycles et/ou degrés	Enseignants du second degré
Références bibliographiques ou sitographies actualisées	https://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/ http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1.1.pdf « La ludopédagogie en action » Bruno Hourst, Sivasailam Thiagarajan Ed° Mieux Apprendre (2018)
Point fort/spécificité de la formation	Une approche ludique qui donne sa place au plaisir d'apprendre.
Compétence(s) des enseignants concernées (BO 25/07/13)	P3 - Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves P4 - Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élève
Durée et modalités	2 jours- 12 heures
Horaires-types	09h – 12h / 13h – 16h
	19 janvier – 29 avril
Lieu	ICP - ISP-Faculté d'Education, 74 rue de Vaugirard, 75006 Paris ou intra
Intervenant, qualité et titre(s) (auteur, formateur, enseignant....)	Véronique Garczynska Professeure de Sciences Economiques et Sociales Formatrice en didactique des SES et pédagogie de la créativité