



**Mercredi 27 janvier 2010 - 9 h – 12 h**

### **Atelier n°4**

**Intitulé : Le jeu comme outil d'apprentissage**

**Présentation :** Le jeu, d'une façon générale, peut devenir en sa qualité d'exploration gratuite, un facteur de création et d'invention.

Il constitue après la maternelle, le parent pauvre dans l'Education nationale pourtant, jeu et travail peuvent cohabiter.

Le jeu constitue parfois un excellent moyen d'apprentissage scolaire. En effet, il n'est pas soumis à notation, il n'induit donc pas le stress dû au contrôle terminal.

Lors de ce stage, l'expérimentation sera également au rendez-vous car vous serez amenés à jouer.

**Objectifs :**

- Utiliser le jeu pour mieux faire passer des savoirs
- Introduire la notion de jeu et des jeux dans les pratiques pédagogiques
- Définir les valeurs du jeu (formative, fonctionnel, expérimental, relationnel)
- Comprendre le glissement régulier qui existe entre le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique
- Comprendre l'intérêt des jeux ludiques, éducatifs et pédagogiques
- Utiliser le jeu pour gérer des élèves en difficulté scolaire

**Outils utilisés :**

- Diaporama Microsoft Powerpoint
- Jeux appartenant aux trois familles (ludique, éducatif, pédagogique)

**Outils à prévoir :**

- Une clef USB ou un ordinateur portable
- « Votre désir » de participer à des activités ludiques et d'en faire profiter les élèves

**Durée :** 3 heures

**Nombre :** 1 séance

**Lieu :** Centre de ressource multimédia du CRDP

**Capacité d'accueil :** 15 personnes

**Public d'accueil :** Enseignants – Documentalistes – Etudiants

**Niveaux :** Premier degré – Second de degré