



PROGRAMME

Une matinée réservée aux étudiants et aux maîtres formateurs de l'INSPE d'Aurillac.

8H-10h Accueil Espace Basalte

Accueil
Ouverture conjointe de la matinée
Présentation des intervenants

LA LUDOPÉDAGOGIE

La ludopédagogie, c'est toute forme d'utilisation du jeu dans un cadre d'apprentissage et d'enseignement. C'est une dénomination nouvelle mais qui résulte de pratiques anciennes.
Dans cette atelier nous essayerons de définir la ludopédagogie en s'appuyant sur les travaux de la recherche

À partir de 10h : 2 ateliers au choix

CRÉER UN JEU DE PISTE NUMÉRIQUE

Dans cet atelier, vous découvrirez comment créer un jeu de piste avec l'application Pégase de Réseau Canopé. Jeux de piste qui peuvent se dérouler en extérieur (découverte du quartier de l'école...) ou en classe (prise d'indices, enquête documentaire...).

SUR INSCRIPTION

ON COOPÈRE LES BAGUETTES EN BAMBOU

Dans cet atelier, on s'initie à la coopération...à l'aide de baguettes. Par duo puis progressivement en plus grand groupe, favoriser la confiance en soi et dans les autres, apprendre à être tolérant et à se coordonner, et passer de la communication orale à un autre langage.

SUR INSCRIPTION

D'RÔLE DE JEU LE JEU DE RÔLE PÉDAGOGIQUE

Véritable introduction au jeu de rôle en tant qu'outil ludopédagogique. Cet atelier propose, sur la base d'expérimentations menées en classe, de fournir aux stagiaires des connaissances sur le jeu de rôle en les aidant à explorer son potentiel pour l'apprentissage.

SUR INSCRIPTION

ON S'LA RACONTE DES JEUX POUR FAVORISER L'EXPRESSION ORALE

N'ayons pas peur des mots : dans cet atelier, on se raconte des histoires ...
Improviser et construire une histoire à plusieurs, jouer avec les lettres et les mots, et même communiquer ... dans un autre langage ou sans parler !
Favoriser l'expression orale en développant son imagination, c'est possible en jouant

SUR INSCRIPTION



PROGRAMME

Une après-midi destinée aux enseignants, formateurs, étudiants, membres de la communauté éducatives.

A partir de 13h

ON JOUE ?

Un temps libre de découverte de jeux de société, un atelier ouvert à tous avec des tables de jeu animé par la Bibliothèque Universitaire en partenariat avec la Médiathèque du Bassin d'Aurillac.

14H OUVERTURE DE L'APRÈS-MIDI

UNE INTRODUCTION À LA MÉTHODE LEGO® SERIOUS PLAY®

Vous connaissez le téléphone arabe ? Venez découvrir l'activité "Les Briques en Folie" au travers d'une activité de coopération, de mémorisation et d'observation !

Par équipe, vous devrez représenter un modèle conçu avec des briques LEGO®. Mais attention, une seule personne pourra le voir, et devra donner des informations aussi précises que possible pour que la personne en face puisse reproduire le modèle donné. Et bien sûr, il y aura des étapes à franchir entre les 2 !

Une activité qui montrera l'importance du travailler ensemble malgré des rôles différents.

DE 15H30 À 17H30 DES ATELIERS DE 2H OU 1H AU CHOIX

APPROFONDISSEMENT : UNE EXPÉRIMENTATION DE LA MÉTHODE LEGO® SERIOUS PLAY®

Cette méthode permet de concrétiser une idée nouvelle, ou d'améliorer, après analyse, quelque chose qui existe déjà, ou de résoudre des conflits, ou de faciliter la cohésion d'équipe. Sans oublier qu'elle peut facilement être utilisée en classe ! Si vous souhaitez découvrir cette méthode plus en détails, n'hésitez pas à vous inscrire à cet atelier !

2H, SUR INSCRIPTION

D'RÔLE DE JEU : LE JEU DE RÔLE PÉDAGOGIQUE

Vous envisagez d'utiliser le jeu de rôle comme outil ludopédagogique en classe, mais vous n'avez jamais osé vous lancer ? Cet atelier est fait pour vous ! Vivez une expérience immersive et pratiquez votre premier jeu de rôle pour acquérir les compétences nécessaires à l'utilisation efficace de cette méthode d'apprentissage créative et stimulante.

2H, SUR INSCRIPTION

—
Renseignements :
**contact.atelier15@reseau-
canope.fr**



PROGRAMME

1 ou 2 ateliers d'une heure

JEU DE PISTE AVEC PEGASE

Dans cet atelier, vous découvrirez comment créer un jeu de piste avec l'application Pégase de Réseau Canopé. Jeux de piste qui peuvent se dérouler en extérieur (découverte du quartier de l'école...) ou en classe (prise d'indices, enquête documentaire...).

1H, SUR INSCRIPTION

ON S'LA JOUE

N'ayons pas peur des mots : dans cet atelier, on se raconte des histoires ...
Improviser et construire une histoire à plusieurs, jouer avec les lettres et les mots, et même communiquer ... dans un autre langage ou sans parler !

Favoriser l'expression orale en développant son imagination, c'est possible en jouant.

1H, SUR INSCRIPTION

ON S'LA RACONTE

Code Names, Concept, Quarto et The mind ... ça ne vous dit rien ? Découvrez en ateliers 8 classiques du jeu de société à tester et consultez les fiches pédagogiques pour votre classe (à télécharger si vous le souhaitez).

1H, SUR INSCRIPTION

ET ON SE RETROUVE À 17H30 POUR UN MOMENT DE CONVIVIALITÉ

Renseignements :
**contact.atelier15@reseau-
canope.fr**