

UP 196 : Jouer pour apprendre, apprendre en jouant.

LIEU : ISPNamur – Campus provincial – Rue H. Blès, 188-190 5000 NAMUR.

DUREE :

1^{er} semestre 2021-2022

4 samedis de 9h à 12h et de 13h à 16h

4 samedis de 9h à 12h

CHARGES DE COURS : Anne Dumont ; Tessa Escoyez ; Jannique Koeks

DESCRIPTIF :

Cette formation permettra de démontrer l'importance du jeu dans le développement de l'enfant car, comme le dit Jean Epstein, « l'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue ». Le jeu ne doit donc pas être marginal dans les classes : jouer, c'est très sérieux. Et si la promotion du jeu dans les classes maternelles et primaires permettait de tendre vers une plus grande équité pour tous ?

OBJECTIFS :

Savoirs

- Place du jeu dans l'histoire de l'éducation.
- Classifications des jeux.
- Jeux, impact psychologique, développement de l'imagination et stratégies cognitives.
- Manipuler, jouer : 2 concepts différents.

Savoir-faire

- Utiliser des jeux en classe et en dégager des contenus d'apprentissage.
- Concevoir un jeu pour sa classe, l'expérimenter et en dégager les bienfaits pour le développement (affectif, social et cognitif) de l'enfant ou concevoir et animer des activités réveillant l'imagination comme stimulant pour apprendre.

Attitudes

- Observation des élèves en situation de jeux pour adapter ses pratiques d'enseignement.
- Créativité lors de la conception d'un jeu pour sa classe.

AXES ABORDES :

- Axe psychologique : l'importance du jeu dans le développement affectif, moteur, social et cognitif de l'enfant.
- Axe pédagogique : quelques typologies du jeu ; jeu et pédagogie ou pédagogie du jeu ; démarche d'observation en lien avec la revalorisation d'un coin de jeux de la classe.
- Axe didactique : l'approche des disciplines du français, des mathématiques, des arts par le jeu.
- Axe pratique : choisir des jeux, les construire, utiliser des objets variés à des fins ludiques,...
- Axe institutionnel : le jeu dans le cadre du Pacte pour un enseignement d'excellence.

PROGRAMME :

DATES	FORMATEUR	CONTENU	FORMAT
Sa 25/09/21 (10h-12h)		Séance d'accueil & dispositif technique	Présentiel
Sa 25/09/21 (13h – 16h)	Anne Dumont	Le jeu : une stratégie essentielle pour apprendre. <ul style="list-style-type: none"> • L'importance du jeu pour l'apprentissage et le développement au cours des premières années. Le jeu : une stratégie essentielle pour apprendre et enseigner. • Continuum de l'apprentissage par le jeu. 	Présentiel
Sa 02/10/21 (9h – 12h)	Anne Dumont	Approche systémique afin de placer le jeu au cœur des apprentissages. Obstacles à l'intégration du jeu dans le système scolaire.	Présentiel
Sa 09/10/21 (9h – 12h)	Tessa Escoyez		Présentiel Si la météo le permet, ce module se déroulera en grande partie dans les jardins du campus. Venez avec un habillement adapté et un petit coussin imperméable
Sa 09/10/21 (13h – 16h)	Tessa Escoyez	« Se prendre au jeu de l'imaginaire enfantin » : que nous disent et nous proposent les écrivains et les illustrateurs ? Lectures et expérimentations ludiques inspirés par ces textes. Apprendre à inventer pour apprendre à penser : expérimentations et analyse de quelques jeux de détournements de formes, objets, contes, images, poèmes, matières, lignes, graphies, mots... Jouer à changer de perspective pour améliorer les apprentissages dans plusieurs disciplines. Réel et imaginaire dans le développement de l'enfant (Piaget, Vygotsky, Bachelard, Jean, Rodari...)	
Sa 23/10/21 (9h – 12h)	Jannique Koeks	<u>De la présentation de jeux à leur construction :</u> Quel jeu pour quels savoirs, savoir-faire ou compétences disciplinaires en langue française et en mathématiques ? <u>De quels aspects faut-il tenir compte pour choisir ou construire un jeu ?</u> <ul style="list-style-type: none"> - Quels objectifs ? En fonction de quels obstacles ? - Quelle(s) trace(s) ? (Structuration) 	Présentiel

		- Pour quels élèves ?	
Sa 13/11/21 (9h – 12h)	Jannique Koeks	Le jeu dans les centres d'apprentissage : une approche canadienne. → Comment organiser un espace classe « jeux permis » ? Quelles finalités ? Quels contenus ? Quelles situations ? -De la manipulation à la structuration ('Faites vos jeux')	Distanciel
Sa 20/11/21 (9h – 12h)	Tessa Escoyez	Les fondements de l'imaginaire : le rôle des quatre éléments (terre, eau, air, feu) dans les jeux d'invention littéraire et graphique. Le fonctionnement de l'imagination : découverte du binôme imaginatif et expérimentations ludiques.	Présentiel
Sa 20/11/21 (13h – 16h)	Tessa Escoyez	Développer l'imagination par des propositions ludiques : expérimentations et analyse des jeux du faire semblant (identification à une personne ou un personnage et marionnettes). Se mettre dans la peau d'un.e autre : un atout pour apprendre.	Présentiel
Sa 27/11/21 (9h – 12h)	Anne Dumont	Jeu libre, jeu de société ? Quelle efficacité ?	Présentiel
Sa 11/12/21 (9h – 12h)	Jannique Koeks	Les jeux de coopération au service du vivre ensemble et des apprentissages disciplinaires : découverte d'une variété de jeux avec ou sans matériel !	Présentiel
Sa 11/12/21 (13h – 16h)	Jannique Koeks	« C'est en jouant et seulement en jouant que l'individu enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière. » D. W. Winnicott → Jeux symboliques et construction de l'identité. La place à accorder à l'observation des enfants dans les différents espaces de la classe : une démarche d'observation au service de la revalorisation d'un coin de jeux en classe.	Présentiel
Sa 18/12/21 (9h – 12h)	Anne Dumont	Transition maternel/primaire	Présentiel
Sa 29/01/22 (9h – 12h)	TOUS	Clôture, présentation des travaux et analyse de l'évolution des représentations et des pratiques	Présentiel

Evaluations :

1^{ère} session : Samedi 29 janvier 2022

2^{ème} session : Samedi 3 septembre 2022

EVALUATION DE FIN D'UP.

Travail écrit

- Elaborer un jeu avec ou sans les enfants ou analyse d'un jeu existant.
- Observer les enfants quand ils jouent : comment apprennent-ils par le jeu ? Quels aspects de leur personnalité leurs comportements révèlent-ils ? En quoi le jeu permet-il aux enfants de se développer ?

Pour développer quelles compétences ? Quels apports au développement de l'enfant ?

- Inscrire éventuellement ce jeu dans une planification d'apprentissage ou dans le cadre de séquences d'apprentissage.

Présentation orale

- Présenter le jeu éventuellement en filmant les enfants ou en proposant un temps ludique au public.
- Analyser les apprentissages observés soit au niveau social, au niveau affectif, au niveau cognitif, au niveau psychomoteur...
- Etablir éventuellement un lien avec les référentiels (Compétences initiales pour les maternelles et programmes actuels pour les primaires) et avec des éléments proposés au cours.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES / SITES INTERNET (NON EXHAUSTIFS) A COMMUNIQUER AUX ENSEIGNANTS

- ❖ Brougère G. (1995). Jeu et éducation. Paris : L'Harmattan.
- ❖ Epstein J. (1996). Le jeu enjeu. Paris : Armand Colin.
- ❖ De Graeve S. (1996). Apprendre par les jeux. Bruxelles : De Boeck.
- ❖ Auzou-Caillemet T., Juhel N., Loret M. – Sous la direction de- (2015). Jeu et temporalité dans les apprentissages. Paris : Retz.
- ❖ Weiss F. (2005). Jouer, communiquer, apprendre. Paris : Hachette.
- ❖ Baulu-MacWillie M., Samson R. (1990). Apprendre, c'est un beau jeu. Montréal : Chenelière éducation.
- ❖ Des Chênes R. (2006). Moi, j'apprends en jouant. Montréal : Chenelière éducation.
- ❖ Le Moal C., Soler V., Marzouk V., Rossignol F., Griffoul K. (2015). Jouer et apprendre en maternelle. Mayenne : Canopé éditions.
- ❖ The Lego foundation soutient de l'unicef. Apprendre par le jeu, renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance. (UNICEF 2018)
- ❖ Catherine Gueguen (2018). Heureux d'apprendre à l'école. Éditions : les arènes. Robert Laffont.
- ❖ Rodari G. (2010), La grammaire de l'imagination, Introduction à l'art d'inventer des histoires, Ed. Rue du Monde.
- ❖ Jean G. (1979), Les voies de l'imaginaire enfantin, Ed. Du Scarabée, /ceme, (épuisé).
- ❖ Jean G. (1991), Pour une pédagogie de l'imaginaire, Casterman (épuisé).
- ❖ Brasseur Ph. (2003/2013), 1001 activités autour du livre, Raconter, explorer, jouer, créer, Casterman,.
- ❖ Brasseur Ph. (2002) , Soyons créatifs , 1001 jeux et activités pour développer l'imagination des petits et des grands, Casterman (épuisé).