

L'utilisation du jeu de société en pédagogie pour adulte



Programme de formation

Objectifs généraux :

Exploiter les jeux de société en pédagogie en passant par une connaissance de l'existant et par les procédures à mettre en œuvre pour les adapter à la formation pour adultes.

Compétences visées – Objectifs d'apprentissage

- Définir les champs d'applications pédagogiques des jeux de société
- Appréhender les aspects pédagogiques des jeux de société notamment dans le développement de capacités spécifiques et de « soft skills »
- Intégrer l'aspect collaboratif et multidisciplinaire des jeux
- Utiliser des concepts existants afin de les détourner de leurs caractères « loisirs » initiaux à des fins purement pédagogiques.
- Intégrer les jeux de société dans un projet pédagogique ou un Parcours Individuel de Formation.

Programme de formation

Horaires / Durées	Thèmes
1h30	Apports pédagogiques autour de la ludification des contenus pédagogiques
3h	Présentation et expérimentation concrète de jeux de société
2h30	Table ronde et échanges sur la transposition pédagogique des jeux de société et leur intégration dans un parcours de formation



Apports de connaissances
Ateliers interactifs



Études de cas
Analyses de pratique



Travaux de groupe
Jeux de rôles



Évaluations
Auto-évaluations

Equipe pédagogique :

- Eric Dessenne,
Cadre supérieur de santé, Formateur à l'Institut de Formation de Manipulateurs d'Électroradiologie Médicale – *Référent et intervenant*
- Roxane Desjardins,
infirmière enseignante au Centre d'Enseignement des Soins d'Urgence, CHU Amiens-Picardie – *Intervenante*

Autres intervenants :

- Experts de la thématique
- Ingénieurs pédagogiques

Mise à jour : décembre 2023