

La ludopédagogie au service des compétences psycho-sociales

Objectifs :

Apports théoriques

- Connaître les fondements théoriques de la ludopédagogie ;
- Identifier les différentes compétences psycho-sociales ;
- Maîtriser les fondamentaux de l'utilisation pédagogique du jeu en animation (atouts et limites) ;
- Identifier les étapes clés de la mise en place d'une séquence ludo-pédagogique.

Apports pratiques

- Découvrir et tester des jeux pédagogiques ;
- Travailler en groupe autour de mises en situation pratique ;
- Créer ou détourner un jeu à des fins pédagogiques.

Présentation : Pourquoi utiliser le jeu pour travailler les compétences psycho-sociales ?

La ludo-pédagogie et l'approche par le jeu sont de puissants outils pour aborder la notion de compétences psycho-sociales et pour développer certaines d'entre elles chez les participant-es. En effet, l'expérience ludique est une expérience immersive au travers de laquelle les participant-es révèlent et utilisent, souvent sans même en avoir conscience, tout un tas de compétences douces : capacité à coopérer, communication, logique, prise de décision, stratégie, etc.

Le temps de débriefing ludique permet de revenir avec les participant-es sur l'expérience vécue et les compétences mobilisées, afin de leur faire découvrir la notion de compétences psycho-sociales, mais également de valoriser et de développer celles-ci chez les participant-es. Voici quelques exemples, non exhaustifs, des compétences douces que la ludopédagogie permet d'aborder :

- de nombreux jeux permettent par exemple aujourd'hui de révéler les vertues de la coopération, du travail en équipe et de l'intelligence collective (jeux coopératifs, jeu de la nasa, etc).
- certains jeux permettent de développer les compétences émotionnelles tel que l'empathie, l'écoute active et l'expression des émotions (feelings, totem, dixit, etc)
- certains jeux permettent de développer les compétences de communication et d'abstraction.

Dates

10, 11 et 15 octobre 2024
3 journées

Lieu

Le loft des assos
77 rue du faubourg figuerolles
Montpellier

Inscriptions

Au plus tard 15 jours avant
ateliers.ludosophiques@gmail.com

Public concerné

Toutes personnes ayant besoin de ludifier sa pratique (pédagogique, éducative, sociale, d'accompagnement, etc)

Intervenantes

Marion Sourd, directrice des Ateliers Ludosophiques
Anaïs Saint Jean-Vidal, Responsable du Pole Jeu et Orientation pour les Ateliers Ludosophiques
Emmanuel Durand, Game designer et chef de projet ludopédagogie

15 places