

PROGRAMME DE L'ANIMATION

# La ludopédagogie au service de l'attention et de l'engagement des élèves

<b>PUBLIC(S) CIBLE(S)</b>	Professeur des écoles, Enseignant second degré, Professeur documentaliste
<b>NIVEAU(X)</b>	Maternelle, Élémentaire, Collège, Lycée, Tous niveaux
<b>INTENSITE</b>	initiation
<b>PRESENCE / DISTANCE</b>	à distance

## OBJECTIFS

- Identifier le concept de la ludopédagogie, ses apports dans l'apprentissage et ses modalités de mise en oeuvre.
- Sélectionner les outils/plateformes ludiques adaptés en fonction de ses besoins.

## CONTENU

- Repères théoriques sur la ludopédagogie : définitions, concepts associés.
- Le jeu et ses contributions pour l'élève : dans son rapport à l'apprentissage et le développement de ses compétences.
- Modalités pour intégrer le jeu dans sa pratique pédagogique (ludification et serious gaming).
- Présentation d'outils pertinents (dont des plateformes et applications de Réseau Canopé) dans une perspective de ludification.
- Echanges.

[Voir les dates au verso](#)

## DATES

---

**Durée :** 01 heures 15 minutes

**Horaires :**

**Salle(s) :**

**Intervenants :** Mme Grondin Natacha, M. Ma-Tsi-Léong Jérôme

**Contact :** M. Grondin Natacha - [natacha.grondin@reseau-canope.fr](mailto:natacha.grondin@reseau-canope.fr)

Plus d'information sur [reseau-canope.fr](https://reseau-canope.fr)