**Bilan annuel GPB**

|  |  |
| --- | --- |
| Nom GPB | Mulhouse |
| Thème de l’année | LUDOPÉDAGOGIE DANS LES CDI : CRÉER DU COLLECTIF ET DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES PAR LE JEU |
| Coordonnateurs | Julien Feld |
| Les intervenants et lieux visités | Lionel Laugier :Sylvie Jacques et Rémi Samier : Enjeu du jeu pour les fonctions exécutives et cognitivesVisite du salon Happy Games au parc des expos de Mulhouse |
| Synthèse des journées basée sur les CR réalisés par les collègues | Journée 1 : Appréhender le jeu de société ; passer de joueur à analyste, peut-on promouvoir le jeu de société sans être joueur.euse ?**Matin ;** Intervention de Lionel Laugier, Médiateur Ressources et Services Numériques et Educatifs à CANOPÉ Mulhouse : Du joueur à l’analyste ; quels outils pour analyser les mécaniques d’un jeu de société ; introduction et explication des [Mécanicartes](https://www.mecanicartes.com/) ; comment le matériel de jeu régit les expériences ludiques. Introduction de l’idée que si on veut utiliser le ludique dans nos activités pédagogiques, il faut se positionner dans une posture enseignante, prendre du recul et analyser comment le jeu marche mécaniquement, ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. Quoi adapter, tronquer, modifier.***Après-midi ;*** Découverte d’une grille d’analyse créée par Rémi Samier et Sylvie Jacques, pour évaluer les dimensions cognitives développées lors d’un jeu ([disponible en ligne](https://tompousse.fr/wp-content/uploads/2021/03/2020-09-21-Fiche-danalyse-Devel-oppement-cognitif-par-le-jeu.pdf)). Découverte de titres présélectionnés par les formateurs pour éprouver cette grille d’analyse, faire découvrir des titres adaptés pour le CDI, et commencer une démarche de réflexion autour de l’utilisation, adaptation d’un jeu pour une utilisation en classe.*Formateurs : Lionel Laugier, Julien Feld*Journée 2 : Apports scientifiques : visioconférence avec Rémi Samier et Sylvie Jacques ; puis découverte des acteurs locaux et de l’offre éditoriale au salon *Happy Games***Matin ;** Visio conférence avec Rémi Samier et Sylvie Jacques « Enjeu du jeu pour les fonctions cognitives et exécutives » ; introduction et différenciation des dimensions cognitives // fonctions exécutives ; test en simultané du jeu *Panic Lab* puis analyse ; Transférer les acquis d’un jeu vers les apprentissages ; proposition de ludographies adaptées.***Après-midi ;*** Découverte en autonomie du salon Happy Games ; rencontre avec des professionnels du secteur (associations ludothèques, orthophonistes et professionnels de santé de l’association Happy Games) pour donner envie de jouer et noter des idées de titres pour enrichir une ludothèque.*Formateurs : Sylvie Jacques et Rémi Samier, orthophonistes libéraux et fondateurs de* [*l’association ApStraCo*](https://apstraco.wordpress.com/)*, Julien Feld*Journée 3 : Adapter, créer des jeux pour remplir un objectif pédagogique précis ; production de fiches ressources, fiches pratiques destinées à être partagées sur le site académique.**Matin ;** Intervention de Lionel Laugier, Médiateur Ressources et Services Numériques et Educatifs à CANOPÉ Mulhouse : Du joueur à l’analyste ; quels outils pour analyser les mécaniques d’un jeu de société ; introduction et explication des [Mécanicartes](https://www.mecanicartes.com/) ; comment le matériel de jeu régit les expériences ludiques. Introduction de l’idée que si on veut utiliser le ludique dans nos activités pédagogiques, il faut se positionner dans une posture enseignante, prendre du recul et analyser comment le jeu marche mécaniquement, ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. Quoi adapter, tronquer, modifier.***Après-midi ;*** Découverte d’une grille d’analyse créée par Rémi Samier et Sylvie Jacques, concernant les dimensions cognitives développées lors d’un jeu ([disponible en ligne](https://tompousse.fr/wp-content/uploads/2021/03/2020-09-21-Fiche-danalyse-Devel-oppement-cognitif-par-le-jeu.pdf)). Découverte de titres présélectionnés par les formateurs pour éprouver cette grille d’analyse, faire découvrir des titres adaptés pour le CDI, et commencer une démarche de réflexion autour de l’utilisation, adaptation d’un jeu pour une utilisation en classe.*Formateurs : Lionel Laugier, Julien Feld* |
| Productions : séances format Edubase ou sommaires des ressources produites | Annexe 1 - Ludothèque idéaleAnnexe 2 - Ludothèque et Compétences Psycho SocialesAnnexe 3 - Fiche séance ; Link City : penser et imaginer l'espace urbain (cycle 3)Annexe 3a - Grille d'analyse d'image : A la découverte de la ville!Annexe 4 - Fiche séance ; Geoguessr, Améliorer les compétences d’observation et d’analyseAnnexe 5 - Fiche séquence ; Flip 7, les probabilités sont tes amis |
| Liens vers les productions |  |