

Initiation à la pédagogie vidéoludique grâce à

Minecraft et Bloxels

NEW

FORMATIONS DE COURTE DURÉE

THÈME(S): PÉDAGOGIE ET TICE

Durée: 1 jour

Formateur: Jessica Dejas

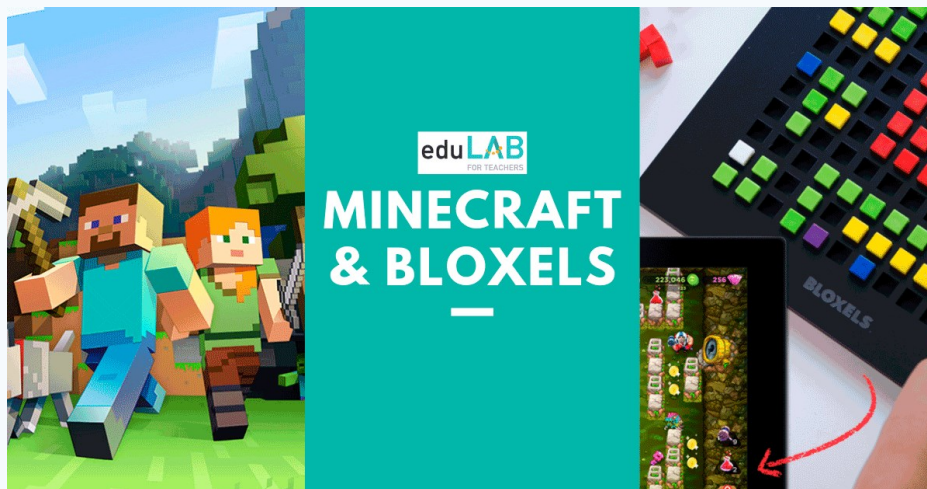
Le jeu vidéo devient peu à peu un objet d'étude scientifique légitime. Il y a aujourd'hui, pour prendre un exemple presque au hasard, plus d'écrits et de recherches sur ce nouvel objet que sur le jouet pourtant fort ancien[1]."

Plus qu'un simple loisir, l'objet vidéoludique est devenu une partie intégrante du quotidien des enfants et des adolescents.

Il n'est donc pas étonnant que de nombreux chercheurs se soient interrogés sur les raisons et les conséquences de ce succès et que d'autres aient cherché à exploiter l'apport "motivationnel" inhérent au jeu vidéo et ce, plus particulièrement en sciences de l'éducation. Dans ce sens, l'étude de l'objet vidéoludique dans le domaine de la pédagogie n'est en réalité qu'un prolongement des nombreuses recherches menées notamment sur les apports du jeu (jouet, jeu de société, logiciel éducatif, ...) dans des séquences d'apprentissage.

Mais comment mettre en place une « pédagogie vidéoludique » dans sa classe ? Quels sont les jeux vidéo pédagogiquement exploitables ? Pour quels objectifs les utiliser (pour ce qu'ils nous apprennent, pour leur approche originale, pour les compétences qu'ils développent) ? Comment articuler l'utilisation de ces jeux vidéo dans le contexte des autres apprentissages, de l'organisation de la classe et des programmes ?

Partons à la découverte de Minecraft et Bloxels afin de définir les apports de ces jeux dans un contexte pédagogique.



PUBLIC

Enseignant du primaire, premier degré du secondaire, personne ressource TICE (enseignement ordinaire / spécialisé).



PRÉREQUIS

Aimer les TICE



CONTENU DE LA FORMATION

- Appréhender les mécanismes du jeu ainsi que son potentiel pédagogique, au travers d'une prise en main
- Expérimenter divers scénarios
- Définir les apports du jeu dans un contexte éducatif
- Imaginer et créer sa propre séquence en définissant les objectifs ainsi que les compétences en jeu



PARTICULARITÉS

Cette formation s'inscrit dans un projet FSE dédié aux TICE : L'eduLAB. Elle est gratuite et n'est pas agréeée chèques formation.

Technofutur TIC se réserve le droit de restreindre, le cas échéant, l'accès des candidats qui ne répondent pas à ces critères.

eduLAB

FOR TEACHERS



FORMATEUR



Jessica Dejas

Enseignante dans le fondamental depuis 14 ans, j'ai eu l'occasion d'être titulaire à tous les niveaux mais également maître d'adaptation. En 2010, j'ai fondé une ASBL afin de partager ma passion pour les sciences. J'ai alors pu collaborer avec de nombreuses écoles et animer de stages pour enfants. Cette passion m'a tout naturellement orientée vers le monde des nouvelles technologies: robotique, pédagogie vidéoludique, tablettes en classe, réalité virtuelle.

Ces dernières années, j'ai entièrement revu ma manière d'enseigner afin d'intégrer ces technologies dans mes apprentissages. Je souhaite maintenant partager mon expérience et permettre ainsi à d'autres enseignants de découvrir cette façon motivante de travailler et également indispensable afin de préparer nos élèves au monde de demain et à ses défis technologiques.

€

PRIX

Prix plein : Gratuit

i

INFORMATIONS

Secrétariat - Pôle Entreprises
Tél. 071 254 942
entreprises@technofuturtic.be



DATE

Liste d'attente*

* Aucune session n'est programmée pour cette formation ? Les dates ne conviennent pas ? Inscrivez-vous à la LISTE D'ATTENTE. C'est une simple manifestation d'intérêt qui nous permettra de vous recontacter quand la formation sera organisée à nouveau.

DEMANDE D'INSCRIPTION

