

SYNTHESE DE LA JOURNEE DE FORMATION

Public

Bénévoles ou salariés du champ de l'accompagnement à la scolarité.

Objectifs

- Appréhender le jeu comme une situation d'apprentissage parmi d'autres
- Analyser l'intérêt et les apports du jeu en accompagnement à la scolarité

Méthodologie utilisée

- Apports théoriques liés à la motivation
- Mise en pratique du jeu
- Ateliers de réflexion en groupes

Programme de la formation

Travail sur la motivation. Qu'est-ce qui donne envie aux enfants de travailler ?

Au contraire, quelles sont les sources de démotivation ?

Quelles sont les difficultés que rencontrent les intervenants dans l'accompagnement à la scolarité ? Comment appliquer la pédagogie du détour ?

Travail sur la mise en pratique des jeux avec les enfants mais également dans les relations avec la famille.

BILAN QUALITATIF ET QUANTITATIF

7 participant-es

6 heures de formation sur 1 jour

5 associations de 4 départements représentées (75, 77, 95, 94)

7 évaluations recueillies, 100% de satisfaction (voir détail évaluation en fin de compte-rendu)

Présentation de l'organisme de formation : AD PEP 91



PEP pour « Pupilles de l'Enseignement Public ». Derrière ce sigle se trouvent 123 associations de proximité fédérées au sein d'une fédération générale qui agit pour une société inclusive. Depuis plus de 100 ans, les PEP agissent pour promouvoir l'accès de tous aux droits communs : droit à l'éducation, à la culture, aux loisirs, aux soins, à la vie sociale et à l'emploi. Au total, c'est 1 300 000 personnes (enfants, adolescents, adultes) qui sont accompagnées par les PEP chaque année. La formation a été assurée par **Nolwenn Mallaivre** et **Jérémy Francois**, tous deux formateur/rice au sein de l'AD PEP 91.

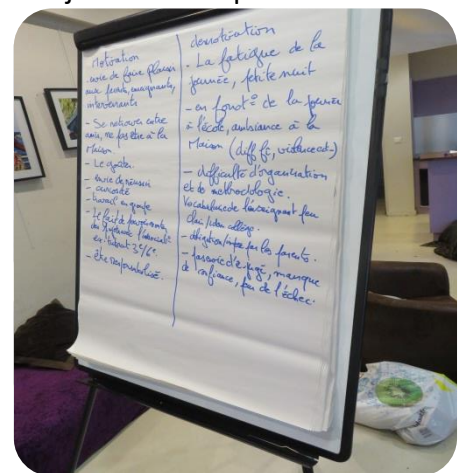
1- Introduction sur la motivation



Après les présentations des personnes présentes, les intervenants proposent une activité de démarrage avant de rentrer dans le vif du sujet. Des cartes de jeux sont disposées sur une table. Chaque carte a un dessin qui lui est propre. Les stagiaires choisissent une carte en fonction du dessin : « *pourquoi ce dessin représente l'accompagnement à la scolarité selon moi ?* »

Par la suite, les personnes vont travailler sur la **motivation**. L'apprentissage autour du jeu, c'est en partie pour trouver des solutions au manque de motivation des enfants.

Pour cela, il y a un travail en groupe sur « *qu'est-ce qui motive et qu'est ce qui dé motive* » ?



Type de motivations : travail en groupe, le goûter, l'envie de réussir, être responsabilisé, faire plaisir aux parents, etc.

Type de démotivations : obligation d'être là, peur de l'échec, fatigue de la journée, petite nuit, mauvaise organisation, etc.

Pour répondre à ces difficultés, les intervenants ont présenté une méthode, la **pédagogie de du détour**. Il s'agit d'un ensemble d'activités non scolaires et agréables qui ont comme objectif de :

- Développer des compétences : savoirs, savoir-faire et attitudes.
- Faire prendre conscience aux enfants/jeunes de leurs capacités et possibilités.
- Leur donner confiance pour qu'ils aient une meilleure estime d'eux-mêmes.

La pédagogie du détour : issue des sciences de l'éducation, elle désigne les activités pédagogiques qui permettent d'atteindre un objectif en **contournant** les obstacles cognitifs et en travaillant sur les représentations en proposant des activités alternatives au cours traditionnel. Il ne s'agit pas de faire plus, mais de **faire autrement**, en utilisant notamment d'autres supports : supports attractifs, comme le jeu, l'informatique, les manipulations, etc. Cette pédagogie du détour met l'enfant/le jeune en situation de réussite et permet de le remotiver : l'intervenant part de ce qu'il sait pour aller plus loin et prend le temps du dialogue, dans un cadre rassurant et bienveillant où l'enfant/jeune a le droit de se tromper. Il s'agit de construire des situations d'apprentissages motivantes et qui font sens pour l'enfant/jeune.

2- Les jeux, la mise en pratique.

Les stagiaires sont mis en situation : divisés en 2 sous-groupes, ils « testent » des jeux et doivent en faire un rapport (Que travaille-t-on ? Comment ? Efficacité ?...)



Ensuite, chaque groupe va présenter les jeux devant le reste des participants. Les intervenants proposent une liste non exhaustive de jeux éducatifs que les associations peuvent se procurer.

En voici une partie :

Jeux présentés (ou évoqués) par les formateurs	Compétences développées	Type de jeux
Suis-je une banane (=Devine tête)	Mémoire, langage (vocabulaire, syntaxe), concentration, déduction, classification, stratégie...	Jeu de langage
Tic tac boum junior	Concentration, anticipation, mémoire, vocabulaire, imagination, gestion du stress...	Jeu de langage
Kaléidos junior	Langage(lexique et syntaxe), concentration, repérage dans l'espace	Jeu de langage
Lynx	Concentration, mémoire, langage	Jeu de langage ; Jeu d'observation
Story Cubes	Créativité, langage	Jeu de langage
Le circuilit	Lecture (déchiffrage et compréhension), calcul, logique la dimension de plaisir est absente...	« jeu » utilisé en rééducation orthophonique
Time Line	Se repérer dans l'histoire	Jeu de mémoire, de déduction, d'observation.
Mémo des animaux	Observation, mémoire visuelle	Jeu de mémoire
Alligali	Observation, rapidité	Jeu d'observation
Au pays des papas	Observation, mémoire visuelle, stratégie	Jeu de mémoire
Kling Dong	Mémoire visuelle & auditive	Jeu de mémoire
Jeu de kim	Observation, mémoire visuelle	Jeu de mémoire
Zacrobates	Ordre croissant, prise de risque, logique, mémorisation	Jeu de mémoire
Brainbox-animaux	Observation, mémoire visuelle, lecture (compréhension globale et fine)	Jeu de mémoire
Colori	Observation, attention	Jeu d'attention
Dobble	Observation, attention	Jeu d'attention
Jeu du verger	Jeu où tout le monde gagne ou perd !	Jeu de coopération
Loup Garou	Jeu de rôle	Jeu de coopération
La tour de Hanoï	Anticipation, persévérance	Casse-tête
Rush Hour (ou embouteillage)	Anticipation, tâtonnement, persévérance	Casse-tête
Au voleur	Anticipation, tâtonnement,	Casse-tête

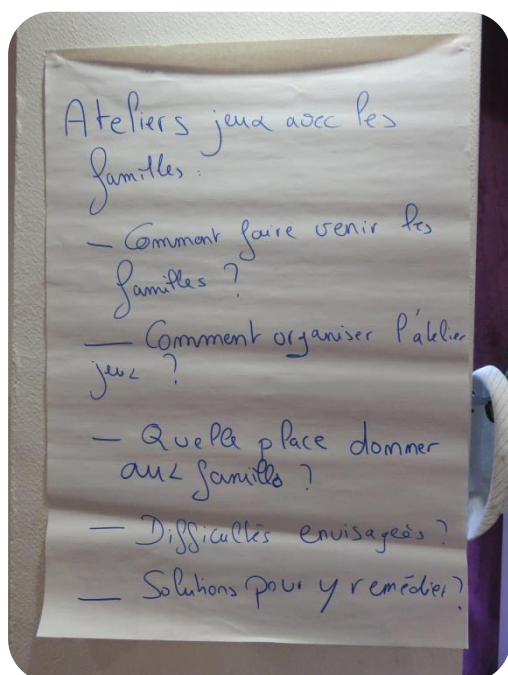
	persévérance	
Hoppers (solitaire avec grenouilles)	Anticipation, tâtonnement, persévérance	Casse-tête
Safari	Anticipation, tâtonnement, logique	Casse-tête

3- Les jeux et la famille.

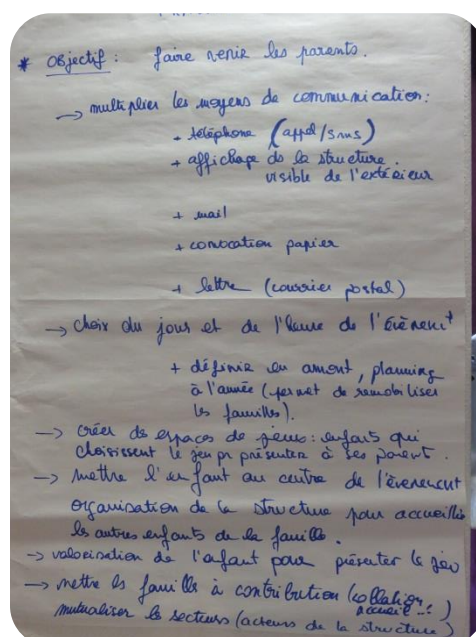
La gestion de la parentalité est extrêmement importante dans l'accompagnement à la scolarité. Le jeu peut permettre de créer du lien entre la famille et l'association, au sein même de la famille. Il permet aussi une implication des parents dans l'activité de l'enfant.

Trois sous-groupes sont créés afin de réfléchir sur les questions suivantes :

- Comment faire venir les familles à un atelier jeux ?
- Comment organiser l'atelier jeux ?
- Quelle place donner aux familles ?
- Les difficultés envisagées ?
- Les solutions pour y remédier ?



○



La formation se termine à 16h, et laisse le temps aux intervenants de faire un retour à l'oral sur la journée.

Synthèse des évaluations

7 évaluations recueillies sur 7 participants avec un taux de satisfaction de 100%

1/ Par quel moyen avez-vous été au courant de cette formation ?

Par mon association (x 4)

Par la lettre d'information du Programme AlphaB (x 2)

Par une amie (x 1)

2/Avez-vous trouvé la formation intéressante ?

100% Oui

7 réponses : 100% oui

Un point que vous avez trouvé particulièrement intéressant

« Partage des expériences avec les autres participants »

« Découverte de jeux ainsi que leurs objectifs pédagogiques »

« La pratique de jeux »

« Expérimentations de différents jeux et de la façon de détourner et d'ajouter des règles pour orienter vers un objectif particulier »

« Le travail en groupe et l'interaction avec le formateur »

3/ Pensez-vous que cette formation vous sera utile à l'avenir ?

7 réponses : 100% oui

Un point que vous pensez pouvoir transférer dans vos pratiques :

« Intégration du jeu dans le projet global comme aide à l'atteinte d'objectif »

« Mise en place du jeu, déroulement ; d'une séance autour du jeu ; donner sa place au jeu dans l'accompagnement scolaire »

« Le projet de faire un après-midi jeu en famille »

« La malléabilité des règles de jeu »

4/ Les apports de l'intervenant vous ont-ils semblé pertinents ?

100% Oui

« Compléments indispensables aux expériences des participants »

5/ Pensez-vous partager les connaissances acquises lors de cette formation ?

Avec d'autres bénévoles ?

100% Oui

Avec vos responsables associatifs ?

86% Oui

7 réponses 100% oui

Comment ?

« Utilisant les jeux avec eux »

« Compte-rendu prévu lors de notre prochaine réunion soutien scolaire à l'association »

6/ Souhaitez-vous que Tous Bénévoles organise d'autres formations ?

100%

Oui

7 réponses : 100% oui

Sur quels thèmes ?

« Comment gérer les groupes de niveaux différents en accompagnement scolaire »

« Animation d'atelier à thème : débat – ciné/débat »

« Comment améliorer l'attention et la concentration des enfants »

« Donner envie de lire »

7/ Comment souhaitez-vous être contacté et informé ?

Mails (x 7)

Lettres d'informations (x 2)

8/ Etes-vous satisfait du format des formations ? (1 session = 3 jours)

100% Oui

7 oui

« Pour moi, le samedi est idéal ! »