

Utiliser le Jeu en Formation

Bibliographie sélective



Tous ces documents peuvent être empruntés au Centre de ressources pédagogiques, sous réserve de disponibilité.

Mise à jour le 06/01/2017

Sommaire :

- | | |
|--|------|
| 1. Généralités sur la pédagogie active | p. 1 |
| 2. Le jeu en formation | p. 2 |
| 3. Pour aller plus loin | p. 3 |

1. Généralités sur la pédagogie active

Guide pratique de la formation : 2 volumes – ESF, 2015

Cote : K1 – Document à consulter sur place

Document de référence se présentant sous la forme d'un guide, régulièrement mis à jour, abordant et apportant toutes les informations de base concernant l'ingénierie de formation et d'autres aspects de la formation (politique de formation, plan de formation, évaluation, analyse de besoins ...)

Regarder notamment les rubriques G-B-7, 5-C-7, 5-D-1, 5-D-7, 6-A-9.

Les méthodes actives : dans la pédagogie des adultes / Roger MUCCHIELLI – ESF, 2006 – 231 p.

Cote : K 9 MUC

Outil de formation proposant des apports théoriques et méthodologiques, sur le thème de l'utilisation des méthodes actives, dans la pédagogie des adultes.

L'auteur jette les bases d'un enseignement spécifique aux adultes en abordant les thèmes suivants :

- la spécificité de la pédagogie des adultes
- les principes d'efficacité d'un stage de formation
- les bases de la formation par l'apprentissage
- l'appel aux ressources que sont la motivation et l'imagination dans l'acte d'apprendre.

Un parcours d'autoformation est proposé par l'auteur, favorisant l'assimilation des concepts développés et la mise en pratique.

Document rédigé par Sophie Roque, documentaliste du CAFOC de Nantes

Centre de ressources pédagogiques
CAFOC de Nantes
22 rue de Chateaubriand – 44000 Nantes
Tél : 02.40.35.94.16

Horaires d'ouverture :

Lundi, mardi, mercredi et vendredi : 8h45 / 12h30 –
13h45 / 17h30
Jeudi : 8h45 / 17h30 (journée continue)

Cote : K 1 CHA

Ce deuxième tome de l'encyclopédie réalisée par Dominique CHALVIN présente les méthodes didactiques, les méthodes actives et celles qui favorisent la participation des formés, et les différentes démarches de la pédagogie contractuelle par objectifs.

Il passe également en revue les nombreux outils à la disposition de l'animateur pour arriver à définir des stratégies pédagogiques adaptées, pour faciliter l'apprentissage des formés, pour permettre un travail efficace de groupe, pour aider les stagiaires à apprendre à apprendre et mieux mémoriser.

La question de l'utilisation judicieuse des supports pédagogiques et des nouvelles technologies est également abordée.

Des exercices permettent de mettre en pratique les méthodes et outils présentés.

2. Le jeu en formation

Apprendre avec les serious games ? / Julian ALVAREZ, Damien DJAOUTI, Olivier RAMPNOUX – Canopé Editions, 2016 – 126 p.

Cote : K 9 ALV

Si les serious games font l'objet de nombreuses expériences de terrain dans l'enseignement primaire et secondaire, ils restent suspects aux yeux d'une partie de la communauté éducative. Que penser de leur potentiel éducatif ? Qu'en dit la recherche ? Quels jeux choisir et comment les utiliser en classe pour favoriser l'apprentissage ? Cet ouvrage répond à ces questions de manière claire et synthétique. Il adopte un point de vue nuancé sur les serious games et donne des pistes concrètes pour en faire un usage pertinent en classe. [Résumé de 4e de couverture]

Jeux et jeux de rôle en formation : toutes les clés pour réaliser des formations efficaces / Sophie COURAU – ESF, 2011 – 173 p.

Cote : K 9 COU

Outil de formation proposant des apports théoriques, pratiques et méthodologiques à destination des formateurs souhaitant utiliser le jeu et le jeu de rôle comme outil pédagogique.

Dans un 1er temps, l'auteure présente une démarche simple et efficace basée sur la pédagogie multi-modale qui s'appuie sur des moments d'apprentissage variés alternant la démonstration verbale, la présentation d'images, l'explication en manipulant des objets, la reproduction d'un geste...

Dans un 2ème temps, elle traite plus spécifiquement de l'utilisation des jeux et des jeux de rôle. Ces différents jeux (de découverte, d'application) sont classés en fonction d'objectifs pédagogiques et de la nature de la matière enseignée. Présentés comme des fiches pratiques, ils sont complétés par des techniques et des conseils d'animation.

Un parcours d'autoformation est proposé par l'auteure, favorisant l'assimilation des concepts développés et leur mise en pratique.

Un projet pour... Associer jeux (« sérieux » ou autres) et apprentissages / Annie RODRIGUEZ – Delagrave, 2010 – 95 p.

Cote : K 9 ROD

Peut-on aider les élèves dans leurs apprentissages en ayant recours aux jeux (vidéo ou non) ?

Si oui, lesquels ? quand ? comment ? pourquoi ?

Quels leviers représentent les activités à caractère ludique ? Quelles intelligences sous-tendent les pratiques de jeux ? Les jeux ont-ils un moyen pour mettre en réussite élèves et maître dans les apprentissages ?

Comment le maître peut-il accompagner les phases de jeu pour garantir l'apprendre ? L'élève qui joue seul apprend-il comme celui qui joue avec plusieurs partenaires ? Quelle est la place du maître dans une dynamique d'apprentissage utilisant le jeu ?

Ce petit ouvrage offre réflexions théoriques et pistes pratiques sur le thème de l'utilisation du jeu en contexte scolaire.

Jeux de rôle pour les formateurs avec 40 jeux prêts à l'emploi pour toutes les formations / François PROUST, Fikry BOUTROS – Eyrolles, 2008 – 222 p.

Cote : K 9 PRO

Ce livre-outil a pour objectif de permettre aux formateurs de maîtriser la technique d'apprentissage qu'est le jeu de rôle.

Il présente les usages possibles des jeux de rôle en formation et explique comment bien les utiliser et les animer. Il montre également comment créer ses propres jeux de rôle et les évaluer.

Une bibliothèque de 40 jeux de rôle prêts à l'usage est mise à disposition. Les domaines concernés sont la communication et la négociation, l'entretien de management, le recrutement, la réunion de service, la vente.

Les jeux et les supports ludiques en formation d'adultes / Chantal BARTHELEMY-RUIZ – Editions d'Organisation, 1993 – 150 p.

Cote : K 9 BAR

Cet ouvrage dresse un panorama du jeu en formation d'adultes.

Il analyse la manière dont le jeu est utilisé, et la pertinence du choix de cette méthode pédagogique. Des créateurs et utilisateurs de jeux exposent l'utilisation qu'ils en font, en donnant des conseils et des pistes pour en créer.

3. Pour aller plus loin

Se reporter à la bibliographie « **Jeux de communication** »

Se reporter à la bibliographie « **Former et apprendre avec le numérique** »



CAFOC de Nantes
22 rue de Chateaubriand
44000 Nantes
Tél : 02.40.35.94.16
<http://www.cafoc.ac-nantes.fr/>