

<https://www.afpen.fr/11eme-colloque-de-la-FNAME-3-4-5,454.html>



Le JEU : Quels enjeux pour pour les apprentissages ? Se
construire-Penser-Apprendre

11ème colloque de la FNAME

3/4/5 octobre 2013

- Congrès, colloques, formations - Journées, colloques des partenaires - ARCHIVES -



Date de mise en ligne : samedi 15 juin 2013

Copyright © AFPEN - Association Française des Psychologues de
l'Éducation Nationale - Tous droits réservés

CLIQUER :

[11è COLLOQUE FNAME 2013](#)

Le JEU, quels enjeux pour les apprentissages ?

Se construire...Penser...Apprendre...

Le terme de « JEU », souvent utilisé dans et hors l'école, reste complexe à appréhender et à définir. En pédagogie, le jeu est souvent utilisé comme un outil évident voire « magique ». De fait, le jeu occupe une place incontournable et centrale dans notre pratique professionnelle d'enseignants spécialisés des RASED. Mais des questions se posent : à quelles conditions, sous quelles règles, avec quels enfants-élèves le jeu peut-il être un levier opérationnel, libérateur ?

Cette année, le colloque national de la FNAME questionnera le thème du jeu, à travers des approches psychologiques, pédagogiques, sociologiques, cognitives, dans ses aspects théoriques et pratiques. Il se propose d'aborder les points suivants :

Apprend-on en jouant ? En quoi le jeu est-il pertinent dans la médiation ou la remédiation pédagogique ? Quels sont ses atouts et ses limites ? Quels en sont les ressorts ? Quelles compétences transversales et transférables permet-il de mobiliser et de développer au bénéfice des savoirs ?

Faut-il jouer à l'école ? Que peut apporter le jeu à l'enfant-élève dans son développement, dans sa capacité à établir sa relation aux autres et au monde, dans la construction de sa pensée ? Qu'est-ce qui se joue dans le jeu ?

Y a-t-il une spécificité des jeux numériques ? Quelle place leur donner à l'école ?

Quelle place le jeu occupe-t-il dans le système scolaire français, et dans les systèmes scolaires d'autres pays ?