

ACTION DE FORMATION AKTO

LIEU
Arradon

DUREE
2 jours
14 heures

TARIF
350 €

PUBLIC
Personnel non
enseignant des
établissements
scolaires privés
du Morbihan

PRE-REQUIS
Aucun

Accessible TH

OBJECTIFS

- Apporter des éléments sur le développement psychomoteur, intellectuel, affectif, social de l'enfant de sa première année à ses 12 ans
- Réfléchir aux fonctions du jeu
- Gagner en efficacité dans sa pratique lors des ateliers de jeux à visée éducative
- Améliorer la prise en charge éducative des temps d'activités périscolaires
- Accompagner le développement de l'enfant en organisant des activités ludiques

PROGRAMME ET CONTENU

La définition du jeu

- Jouer, c'est percevoir : un enfant qui joue est un enfant qui exerce ses fonctions sensorielles et motrices
- Jouer, c'est raisonner : un enfant qui joue est un enfant qui utilise et accroît ses capacités mentales
- Jouer, c'est exister : un enfant qui joue est un enfant en bonne santé psychique

Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant

- Le jeu dans les phases de grandes découvertes (de 0 à 2 ans)
- Le jeu dans les phases de progression (de 3 à 5 ans)
- Le jeu dans les phases d'apprentissage. (de 5 à 12 ans)

Le rôle de l'ASEM en charge d'un atelier de jeu à visée éducative

- L'accompagnement et l'attitude pédagogique à adopter
- La posture de l'adulte
- L'importance de la consigne

Les jeux en halte- garderie

- La place du jeu à l'école
- Les ateliers permanents
- Les jeux physiques et de société et leur mise en pratique

MODALITES ET METHODES PEDAGOGIQUES

Analyse de pratique – Vidéos - Etudes de cas - Mises en situation

EVALUATIONS

Auto-évaluation et/ou questionnaire à choix multiples
Questionnaire de satisfaction

Arep56 – Siège social : Campus du Vincin 3, allée des fougères 56610 Arradon
Siret 814 609 442 00011 – 02.97.69.00.44 – site.vannes@arep56.fr
Contact : Gaëla GUERY - 07.86.77.28.04 - g.guery@arep56.fr