

Programme du stage

Titre : « **Apprentissages numériques avec les jeux de société** »

Code : **000160 Session 0006** Établissement organisateur : **Inspection des écoles françaises d'Afrique Occidentale, Dakar**

	Jour	Mois	Horaires de la journée		
			Début	Fin	
Lundi	24	03	8h30 à 12h00	13h00 à 15h30	Accueil des stagiaires/ présentation de la grille du programme du stage 1^{er} temps Le nombre en maternelle : un peu d'histoire La construction du nombre et des quantités chez le jeune enfant Les programmes et documents ressources sur la construction du nombre 2^{ème} temps Les enjeux des jeux de société L'utilisation des jeux de société permet-elle de donner du sens au nombres et de développer des apprentissages numériques? Référentiel des compétences acquises par la pratique des jeux de société 3^{ème} temps Ateliers : : Présentations des jeux/ découverte des jeux / début des analyses des jeux
Mardi	25	03	8h30 à 12h00	13h00 à 15h30	1^{er} temps Poursuite du travail de découverte et d'analyse des jeux 2^{ème} temps Préparation par les stagiaires de 4 séances à réaliser dans des classes des écoles de Dakar (Almadies, Aimé Césaire, CSMH, Aloys Kobés)
Mercredi	26	03	8h30 à 12h00	13h00 à 15h30	1^{er} temps Mise en situation des stagiaires par groupe dans les classes maternelles de Dakar / Séance préparée et proposée par les stagiaires dans des classes de PS /MS/GS ((Almadies, Aimé Césaire, CSMH, Aloys Kobés) 2^{ème} temps Retour et analyse des séances en classe 3^{ème} temps Progression de jeux de société dans le cycle 1 Un projet de classe ou d'école : concevoir un jeu de société Ressources et bibliographie Bilan de stage

Adresse électronique de l'intervenant : Hélène Lagarde CPAIEN Dakar ipef.cpdakar@gmail.com

Durée effective du stage (hors pauses du déjeuner) en heures :

18 heures