

Programme

Formation complémentaire en Gestion Mentale
« Jouer, penser et transférer vers les apprentissages »
7 heures en présentiel

Dans cette journée de formation, nous explorerons comment les jeux de société constituent un puissant levier pour faire émerger et observer les stratégies mentales mises en œuvre en situation d'apprentissage. À partir d'apports issus de la neuroéducation et de la Gestion Mentale, les participants apprendront à repérer les gestes mentaux à l'œuvre, les domaines d'évocation sollicités et les fonctions exécutives mobilisés par le jeu, ainsi que les biais pouvant limiter la réussite. Les temps d'expérimentation ludique permettront d'affiner une posture d'observation et de dialogue pédagogique afin d'aider les joueurs à prendre conscience de leurs stratégies et à transférer ces ressources vers des situations d'apprentissage scolaires, professionnelles ou personnelles.

Pré-requis : Sensibilisation à la Gestion Mentale - minimum 3 jours

Public concerné :

- Orthophonistes, psychologues, psychomotriciens, graphothérapeutes, éducateurs ...
- Orthopédagogues, formateurs, coachs, enseignants, animateurs périscolaires
- Accompagnants désirant identifier les sources de motivation, enrichir les potentiels, faire découvrir les stratégies mentales de réussite par les jeux de société pour accompagner des problématiques professionnelles et personnelles

Objectifs de la formation :

- Repérer les gestes mentaux et les domaines d'évocation sollicités par un jeu
- Identifier le fonctionnement cognitif à l'œuvre dans la pratique du jeu
- Observer les stratégies mentales personnelles utilisées en situation de jeu
- Dialoguer avec le joueur pour qu'il prenne conscience de ses stratégies mentales
- Appréhender la limite proximal et distale du transfert à partir du jeu
- Accompagner le transfert vers des situations d'apprentissage scolaires ou professionnelles

Déroulé et contenu de la journée :

Matin – Apports théoriques et mise en lien avec la pratique

Objectif de la matinée : poser le cadre théorique pour comprendre ce qui se passe « dans la tête » en situation de jeu en s'appuyant sur les principes de la Gestion mentale et de la Neuroéducation.

Conférence d'Emmanuel AHR, chercheur en Neuroéducation :

- Définir les principes de la neuroéducation : les fonctions exécutives, la neuroplasticité et les biais cognitifs
- Mettre en lien le fonctionnement cognitif avec la motivation et l'engagement dans une activité ludique.
- Comprendre le biais cognitif de fixation et comment s'en libérer
- Appréhender les limites du transfert et sa mise en œuvre
- Utiliser la mémoire prospective pour faciliter le transfert

Table ronde en Gestion Mentale, jouer pour transférer :

- Identifier les principes de Gestion Mentale transférables en situation de jeux de société
- Définir le transfert en Gestion Mentale
- Dialoguer en Gestion Mentale : comment faire émerger les stratégies mentales transférables en jouant
- Vivre des exemples de transfert vers les apprentissages dans différents domaines

Après-midi – Expérimentation de jeux de société et analyse

Objectif de l'après-midi : vivre les jeux, observer les stratégies, puis analyser et transférer vers les apprentissages.

- Temps de jeu de société en petits groupes avec choix de jeux variés (Attention, mémorisation, logique, réflexion, coopération, stratégie, imagination...)
- Analyse de tâche concernant les jeux pratiqués (quelles fonctions cognitives, quels gestes mentaux, quels domaines d'évocation sont sollicités ?)
- Travail sur la posture d'observation de l'accompagnant pendant le jeu
- Entraînement au dialogue pédagogique en situation de jeu (questionnement, reformulation, aide à la prise de conscience)
- Repérage des « incontournables » du transfert : comment accompagner le participant à relier ce qu'il fait dans le jeu à des situations d'apprentissage

Méthodes :

- Temps de jeu de société en groupe.
- Jeux analysés en commun, construction de repères et outils concrets (grille d'observation, questions-clés, exemples de formulations)

Contenu de la formation :

- Les gestes mentaux et les domaines d'évocation
- Les fonctions exécutives, la neuroplasticité cérébrale et les biais cognitifs limitants
- L'analyse de tâche concernant les jeux pratiqués
- La posture d'observation de l'accompagnant

- Le dialogue pédagogique en situation de jeu
- Les incontournables du transfert

Méthodes pédagogiques:

- Alternance d'apports théoriques et de mise en situation
- Temps de jeu de société en groupe
- Repère et outils concrets pour la pratique professionnelle
- Analyse collective des jeux pratiqués

Évaluation et validation :

- Auto-positionnement à l'aide d'un quiz sur les attentes de la formation
- Feuille de présence émargée par les stagiaires chaque demi-journée
- Évaluation de fin de formation à l'aide d'un questionnaire à chaud et à froid
- Validation de la formation par la remise d'une attestation de fin de formation mentionnant les compétences acquises