**Date :**

**Nom :**

**Prénom :**

**Fonction :**

**Structure :**

**Mail :**

**PROPOSITIONS POUR REENCHANTER LES APPRENTISSAGES**

**PAR LA PEDAGOGIQUE PAR LE JEU**

En vue de la rédaction d’une note à destination des pouvoirs publics

**Les émotions dans le processus d’apprentissage**

* Comment susciter la motivation des apprenants ? Comment les jeux pédagogiques agissent-ils sur la sensibilité des apprenants ? Quelle est la valeur éducative des émotions ? Comment vont-elles amener les apprenants à s’engager dans le processus d’apprentissage (déclenchement du geste, concentration, persévérance) ? Comment parviennent-elles à rapprocher les apprenants éloignés par des barrières géographiques, sociales et culturelles ?

**Les dispositifs ludiques**

* Quel est l’impact des dispositifs ludiques dans des situations d’apprentissage ? Permettent-ils de faire évoluer les modalités d’apprentissage ? Comment transforment-ils les organisations, les métiers, les relations aux savoirs ? Comment concevoir des jeux pédagogiques répondant aux besoins des formateurs ? Quelles sont les limites éthiques de la pédagogie par le jeu ?

**Les apprentissages fondamentaux, savoirs et compétences**

* Comment les jeux permettent-ils d’améliorer les apprentissages fondamentaux ? Concrètement, quels savoirs et compétences transmettent-ils ? Parviennent-ils à rendre les apprentissages plus attractifs ? Quel est le rôle des formateurs ?

**Dans le cadre des actions menées au sein de son groupe de travail « Pédagogie par le jeu », l’ANRT souhaite recueillir vos réponses à ces questions (celles de votre choix) et vos recommandations à destination des pouvoirs publics pour réenchanter les apprentissages à l’école, l’université et dans les entreprises.**

**QUELS SONT VOS CONSTATS, OBSERVATIONS, EXPERIENCES ?**

**QUELLES SONT VOS RECOMMANDATIONS ?**