



ATELIER 4

Concevoir et adapter des jeux pédagogiques



Pourquoi? les apports pédagogiques
Comment? checklist conception de jeu
Quelles limites? pistes pour les dépasser



Temps fort 1

14h → 14h28

Jeu de rôle "les apports pédagogiques du jeu"



Documents ressources

14h30 → 14h58

Présentation des documents et séance Q/R



Discussions thématiques

15h00 → 15h28

Discussions sur plusieurs thèmes soumis au vote du public



Temps fort 2

15h30 → 15h58

Présentations "Comment concevoir un jeu?" et "Les limites du jeu"