**Le programme du salon du jeu éducatif du 20/06**

**Ateliers**

* **Escape Game "Enigma"**  
  Créé par et Julia Dumont et Patrice Nadam de l’académie de Créteil, ce jeu d'évasion permet de découvrir des usages du numérique. Les joueurs sont des élèves de 3016 envoyés dans le passé. Ils doivent retrouver le cahier de texte d’une classe de l’année 2015-2016. Les énigmes proposées ne font appel à aucune connaissance spécifique, mais leurs résolutions nécessiteront de prendre en main divers outils numériques. [S'inscrire](https://evento.renater.fr/survey/escape-game-enigma-vemzgqff)
* **Jeux sérieux en ligne et éducation au développement durable**Le développement durable, c'est la protection de l’environnement avec les questions posées par le changement climatique et la surexploitation des ressources et milieux naturels mais aussi des exigences en termes de répartition économique équitable et de conditions sociales moins inégales.  Dans cet atelier vous découvrirez une sélection de 5 jeux en lien avec différentes thématiques du développement durable :  Planète lycée**,** 2020 Energy**,** Tsunami Teacher, Clim'Way, Fort Mc Money[S'inscrire](https://evento.renater.fr/survey/jeux-serieux-en-ligne-et-education-au-developpement-durable-kfspe2vm)
* **Jeux sérieux pour apprendre à programmer (avec tablettes et robots)**Dans cet atelier, nous vous proposerons plusieurs petits défis robotiques où vous devrez programmer des robots éducatifs : robots Blue-Bot, robot Thymio, robot Lego Mindstorm. Leurs interfaces graphiques de programmation sont suffisamment intuitives pour permettre au plus grand nombre leur prise en main. Les petits défis proposés visent à initier élèves et enseignants à la programmation informatique sans oublier le côté ludique ![S'inscrire](https://evento.renater.fr/survey/jeux-serieux-pour-apprendre-a-programmer-4mffnhgu)
* **Jeux et gestion des émotions**   
  Renforcer les compétences psychosociales (CPS), c’est agir notamment sur la connaissance de soi et des autres, la communication, la gestion du stress et des émotions. C’est contribuer ainsi à favoriser une meilleure ambiance de groupe, accroître le mieux vivre ensemble, l’entraide mutuelle et renforcer l’estime de soi. Ce module d’initiation et de présentation d’outils pédagogiques a pour but de comprendre et de mieux appréhender les émotions des enfants à travers des activités pratiques, pédagogiques et ludiques. [S'inscrire](https://evento.renater.fr/survey/jeux-et-gestion-des-emotions-goo0wejv)
* **Jeux et français dans le 1er degré**  
  Un atelier pour appréhender et tester des jeux destinés au cycle 2 : phonologie, grapho-phonologie, inférences, compréhension fine à partir d'une sélection de jeux en prêt à l'Atelier de Loire-Atlantique. Chaque jeu fait l'objet d'une fiche récapitulative élaborée par des conseillers pédagogiques du 44. [S'inscrire](https://evento.renater.fr/survey/jeux-et-francais-dans-le-1er-degre-tpic7p6i)
* **Jeux en cours de Mathématiques**  
  Un groupe de travail action formation piloté par Gilles Ollivier, IA-IPR de mathématiques, travaille depuis plus de 3 ans sur l'utilisation de jeux en cours de mathématiques. L'idée est de constituer des jeux introduisant les notions mathématiques du programme. Ces jeux peuvent également être utilisés en remédiation. En 2016, les jeux créés ont été pris pour illustrer concrètement le document ressource Eduscol "[les mathématiques par les jeux](http://eduscol.education.fr/maths/actualites/actualites/article/mathematiques-et-jeu.html)" et servent de base à des formations académiques. [S'inscrire](https://evento.renater.fr/survey/jeux-en-cours-de-mathematiques-4f39yuys)