

parents. Ce jeu initie à la pensée abstraite et à la philosophie. »⁴

Le Programme Gym Cerveau pour les jeunes de 3-8 ans

Le Programme Gym Cerveau est basé sur les recherches scientifiques les plus récentes sur les fonctions exécutives (FE) : l'attention, la flexibilité de l'esprit, le raisonnement logique, la planification, le contrôle cognitif, l'estime de soi, l'autorégulation.

Ludifier la classe : Le Jeu PHILOS

Un projet de ludifier la class par les jeux Apprentissage et PHILOS est en cours avec des commissions scolaire et des écoles pour accroitre la motivation et la sociabilité participative.

info@institutphilos.com

Les personnages PHILOS pour le jeu de rôle



Dr. Hypothèse

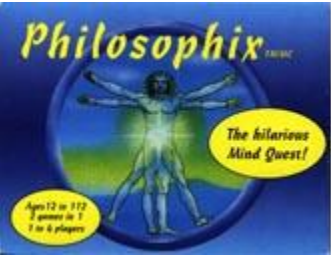


M. Synthèse

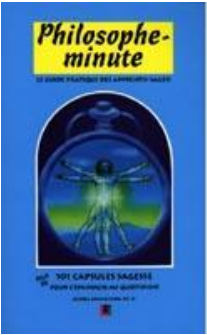


Fée Lumière

Quelques outils pour apprendre à penser avec plaisir !



1000 idées avec les mots et les images pour ouvrir l'esprit!



101 questions et illustrations amusantes !

Le Jeu PHILOS : Apprendre à dialoguer par la ludification



(All materials available in English)

Partenaires

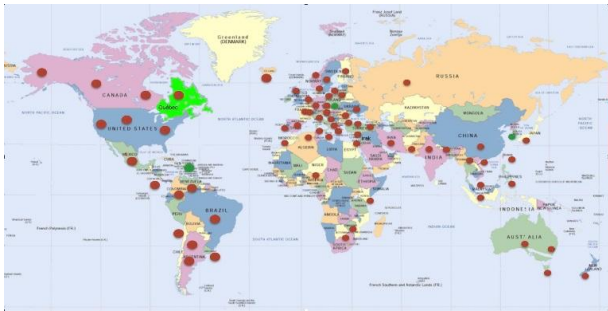


Association des animateurs de vie spirituelle et d'engagement communautaire du Québec



www.institutphilos.com

La philo pour enfants dans 70 pays ! (ICPIC)



www.icepc.org info@institutphilos.com

Devenez membre et obtenez 10% sur les formations et publications!

Centre international d'éducation pour la philosophie et la citoyenneté (CIEPC)



À propos du Centre: L'CIEPC est un organisme à but non lucratif à mission éducative et sociale qui exerce une expertise et un leadership sur le développement des compétences du XXIe siècle, en concert avec le programme Philosophie pour enfants approuvé par l'UNESCO. Le centre a pour mandat de former à la réflexion critique et créative et attentive pour l'éducation à la citoyenneté par l'ouverture aux autres, la prévention des conflits et de la radicalisation. Son approche unique mise sur des outils pédagogiques à l'ère de la « ludification », sur des enjeux qui intéressent les jeunes,

Le CIEPC regroupe un conseil consultatif de soutien formé d'experts en éducation et collabore avec les associations d'enseignants, de parents éducateurs et de centres universitaires pour offrir des ateliers et des activités dans les écoles aux niveaux provincial, national et international.

⁴ Protégez-vous 200 jeux e jouets (novembre 2017), les Éditions Protégez-vous, Québec, p, 42

PROJETS

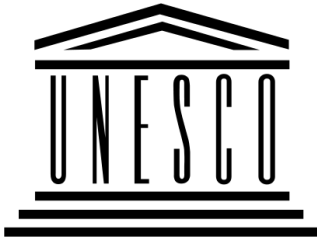
Mettre en œuvre des compétences du 21^e siècle dans les écoles

L'IEPC offre la conférence : *Développer les compétences du 21^e siècle : la pensée critique et l'approche ludo-pédagogique* aux écoles appliquant les nouvelles pédagogies d'apprentissage. Plusieurs écoles ont reçu la formation.



Ateliers pour les enseignants.

Des ateliers interactifs sont offerts aux enseignants de la maternelle au secondaire avec des outils pour cultiver l'enquête par le dialogue philosophique et la réflexion communicative avec des mesures d'évaluation. Un guide d'animation est offert.



Le programme philo pour les jeunes est approuvé par l'UNESCO

Projet Olympiades Philo 6-17 ans

Conçu pour développer bon jugement dans cadre ludique motivant pour les jeunes et Inspiré des compétitions populaires Philothon et NHSEB qui attirent plus de 3900 étudiants à travers le monde, les Olympiades Philo (ou Apprenti-sage) sont des rencontres amicales pour apprendre à penser pour soi-même et avec les autres. Le département de philosophie et d'éthique appliquée à l'Université de Sherbrooke, Canada, a déjà manifesté son engagement pour organiser les Olympiades Philo en français et plusieurs écoles mettent en place des clubs Philo. Pour les bienfaits de ces olympiades et la participation enthousiaste des jeunes voir Le centre philo pour enfants de l'Université Washington (www.washington.edu/nwcenter). Une Olympiade pour les écoles de l'Ontario est prévue pour le printemps 2019.

Éducation des parents et service à la communauté

Le Centre fournit des ressources à la communauté pour aider les parents, les adultes et les grands-parents à acquérir des compétences pour dialoguer avec les enfants en utilisant des jeux de réflexion et de dialogue, par le biais d'ateliers et d'événements spéciaux dans les bibliothèques publiques, des services de relation d'aide et des rubriques dans les journaux et des magazines. Voir l'article « *Aider les enfants à développer les compétences du 21^e siècle par le jeu* » dans le magazine informatif des parents *Montréal pour Enfants* et *Early Education* de la Chine qui plus de dessert 300, 000 parents et éducateurs.

Projets de recherche et Publications

Le Centre s'est engagé à entreprendre de projets évaluant l'impact de l'approche ludo-pédagogique favorisant le développement des compétences de la

pensée critique par le dialogue et la citoyenneté. À cette fin, le Centre a déjà traduit des outils de dialogue délibératif et de réflexion en plusieurs langues : mandarin, espagnol, anglais, allemand et italien en travaillant avec des collaborateurs internationaux.

Le jeu Apprenti-sage et la philo pour enfants

« *Un chien sait-il qu'il est un chien ?* », « *Devrions nous libérer tous les animaux des jardins zoologiques ?* », « *Peux-tu toucher à quelque chose sans le voir ?* », « *Qu'est-ce qu'un arbre pourrait te dire* » Humm... Pas besoin d'avoir des connaissances encyclopédiques et tous les joueurs peuvent répondre à tour de rôle à ces questions qui font appel à la logique et l'imagination à partir d'images drôles !

Ces questions sont tirées du nouveau jeu *Apprenti-sage (Play Wise)* en anglais, pour 6 ans et plus, qui s'utilise dans le cadre du programme philo pour les jeunes dans des écoles.



Un jeu pour une « tête bien faite »

Apprenti-sage est la nouvelle

édition du *Jeu de sagesse*, un outil pédagogique de dialogue structuré et motivant pour apprendre à penser pour soi-même et avec les autres. Une expérimentation dans une salle de classe à Montréal a permis de constater que ce jeu « *répond à plusieurs besoins des enfants* :

besoin de s'exprimer, de construire une argumentation verbale soutenue, d'exercer un jugement et d'apprécier les idées des autres. Le jeu est construit de sorte que la compétition reste toujours saine et n'entraîne aucune frustration. »¹

Le revue du Ministère de l'éducation **Vie Pédagogique** le recommande dans ces termes : « *s'adapte à tous les âges : il amuse les enfants, intéresse les adolescents et stimule les adultes. Avant tout formateur... peut contribuer au développement des habiletés de base nécessaires à l'apprentissage du français, des mathématiques et des sciences, et il peut aisément s'intégrer à la formation personnelle et sociale des jeunes.* »²

Le Guide d'animation du Jeu Apprenti-sage offre des plans de discussion et des activités, avec des mesures d'évaluation.

Le jeu Apprenti-sage couronné Jeu de l'année 2017 et **** Protégez-vous

Le jeu a été couronné le jeu de l'année 2017 par la revue *L'enfant créatif (Creative Child Magazine)*.³ De plus, le magazine des consommateurs avertis **Protégez-vous, Jeux et Jouets 2018** lui reconnaît un « *aspect didactique important* » et lui accorde la cote de 4 étoiles. Il est noté : « *Les questions posées suscitent la réflexion et permettent aux enfants d'organiser leur pensée. Clara a beaucoup joué. Les réponses des enfants ont impressionné les*

¹ Guy Ferland, « Les jeux de chez nous », *Le Devoir*, samedi 3 décembre 1988.
² « Benoit (1989) *Vie Pédagogique*, Direction des ressources didactiques du Ministère de l'Éducation, Québec.
³ Creative Awards, *Creative Child Magazine*, May 2017.