

## Simulations globales.

**Numéro d'inventaire** : 2013.00206

**Auteur(s)** : Francis Debyser

Jean-Marc Caré

**Type de document** : livre

**Éditeur** : C.I.E.P. / Centre international d'études pédagogiques (Sèvres)

**Mention d'édition** : nouvelle édition

**Date de création** : 1990

**Collection** : Créa Com [Créativité et communication]

**Description** : Livre broché à couverture de carton gris, imprimée et illustré en noir sur le plat supérieur; dos toilé noir muet. Impression style ronéotypée

**Mesures** : hauteur : 297 mm ; largeur : 210 mm

**Notes** : - méthode pédagogique pour l'apprentissage du Français de la maternelle aux cours d'adultes. Principes et exemples de réalisations en stages pédagogiques et en classe. - Réalisation : CIEP-BELC [Centre international d'études pédagogiques / Bureau d'études pour les langues et les cultures]-Sèvres. - "Les livres interactifs, appelés aussi "livres dont vous êtes le héros" dès lors qu'ils furent produits à des fins récréatives et destinés à la jeunesse, reposent sur le principe de l'enseignement programmé. En fonction des choix qu'il effectue dans un parcours d'apprentissage, l'apprenant, ou le lecteur, découvre peu à peu de nouvelles notions ou est confronté à de nouvelles situations qui le font progresser vers un but prédéfini. En France, ce genre littéraire a connu un certain succès commercial dans les années 1980 et au début des années 1990, en parallèle au développement des jeux de rôles, avant d'être supplantés par le développement des jeux vidéo-informatiques."

**Mots-clés** : Jeux et jouets d'imitation

Méthodes pédagogiques actives (y compris la coopération scolaire, classes vertes, méthode Freinet)

**Filière** : Élémentaire et post-élémentaire

**Niveau** : non précisée

**Autres descriptions** : Langue : Français

Nombre de pages : 169

ill.

Sommaire : Sommaire p 1

**ISBN / ISSN** : 285420