Le jeu sérieux :
le visage didactique séduisant d'un oxymore

FESTIVAL
DE L'HISTOIRE
DE L'ART

5 juin 2021

Pascal FRANCOIS

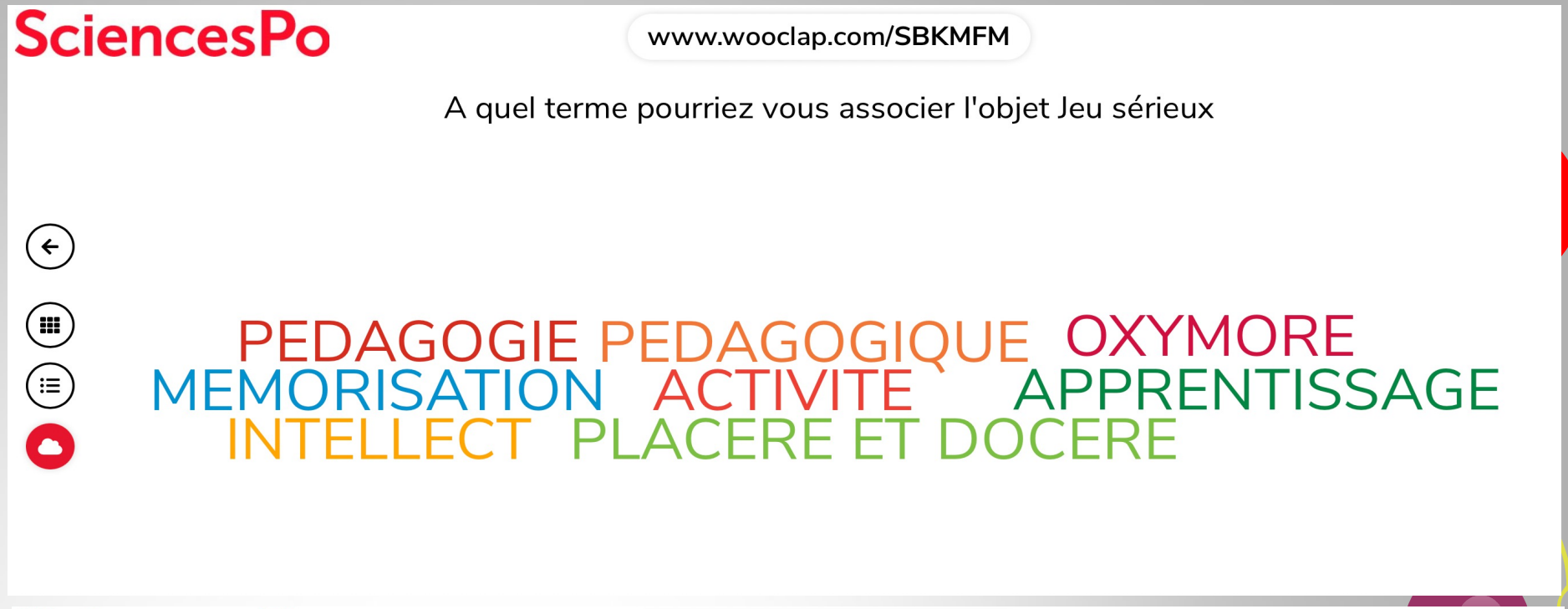
IA IPR Histoire Géographie Académie de Paris

MDC Géographie Sciences Po Paris

Code wooclap

SBKMFM

SCAN ME



Prélèvement des représentations du public
Réponses interactives par smartphones exploitées en situation à partir du mur de mots produit par le public

Le jeu sérieux

comme une alternative à la routine

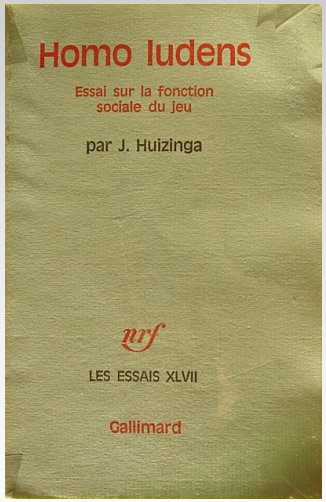
une figure commode d'une vaine modernité

une modalité de la diversité pédagogique

Cet atelier tentera de répondre à cette question en mettant en perspective les enjeux didactiques en s'appuyant sur l'escape game POLYMORPHOS conçu par des élèves de 4e

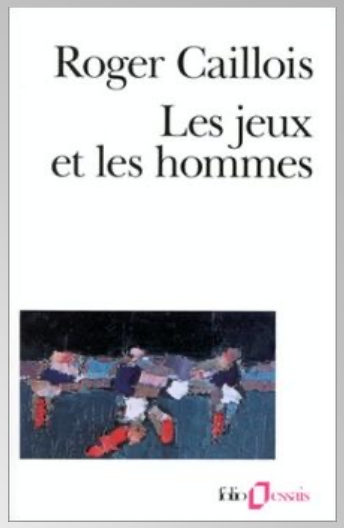
Références

- **J. Huizinga**
- 1938.



R. Caillois

1958



- **E. De Bono**
- La pensée latérale chez E. De Bono
  - La capacité à penser hors du cadre, « outside the box ».
- Laisse la place à l'imagination et aux solutions impossibles comme autant d'étapes qui permettent par recentrage progressif (convergence après la divergence) de trouver de nouvelles solutions parfaitement logiques (parce que réalisables) auxquelles on n'aurait pas pensé autrement.
- La provocation comme principe

Jeu de « L » Edward de Bono (né en 1933; maltais)

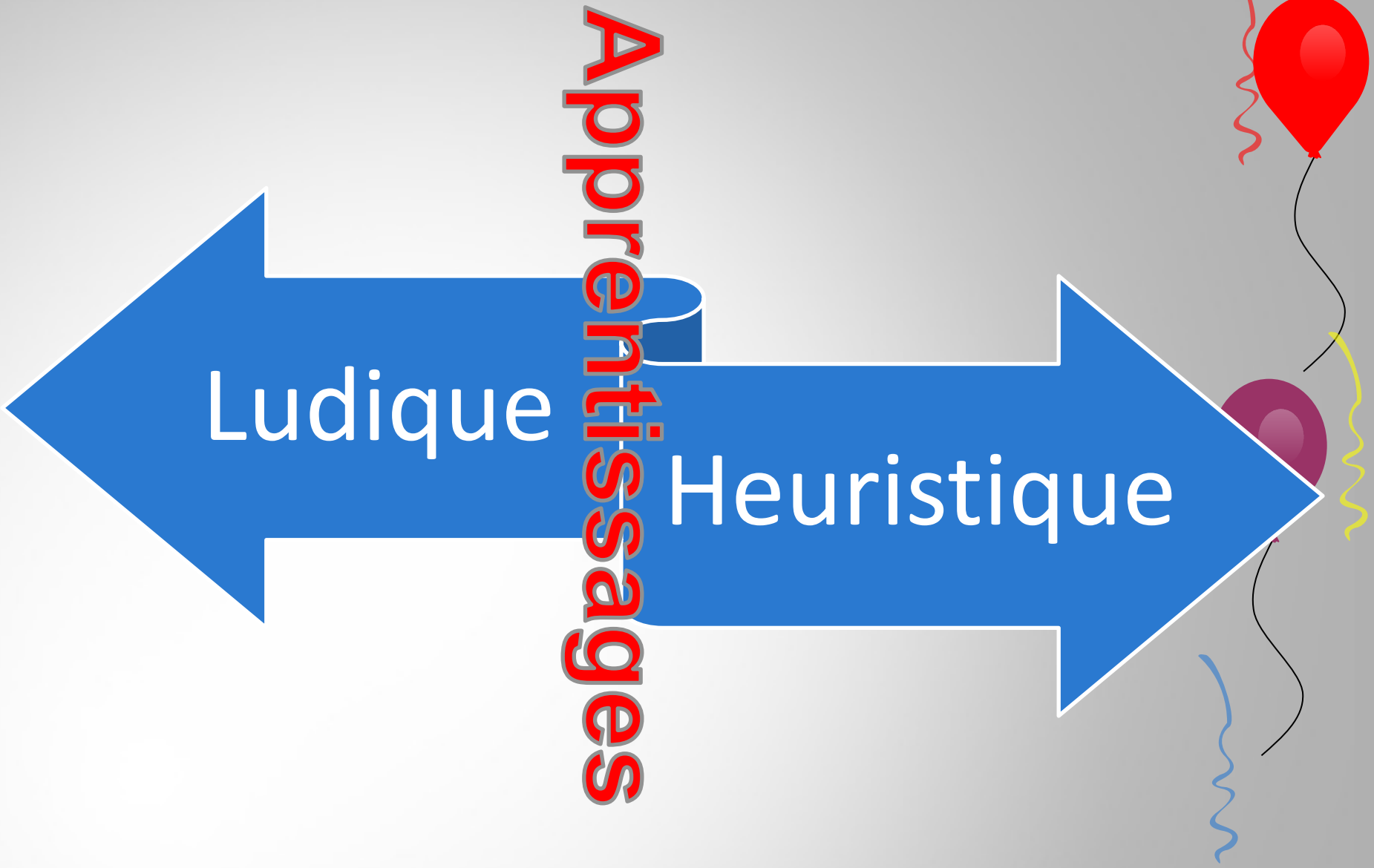
(*The 5-day Course in Thinking*, Penguin, 1967, **p.** 119-155, « The L Game : Stratégic Thinking ».)

- dans le but d'illustrer la pensée stratégique (*Strategic Thinking*), celle que l'on déploie face à un adversaire intelligent et créatif et qui est en fait de la **créativité stratégique** au sens de « concurrentielle »
- Le jeu se pratique sur un tablier de 4×4 cases.

Chaque joueur reçoit une pièce en forme de L et deux jetons neutres sont à la disposition des deux joueurs. À chaque tour de jeu, le joueur doit d'abord déplacer son L, puis il peut déplacer un seul des jetons neutres. Le L peut être tourné et retourné au cours du mouvement mais il doit ensuite reposer dans une position différente de celle précédente, donc en couvrant au moins une case qu'il ne couvrait pas auparavant. Le perdant est le premier joueur qui ne parvient pas à déplacer son L vers une nouvelle position.

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_L

Une phénoménologie



Escape-game (2019)

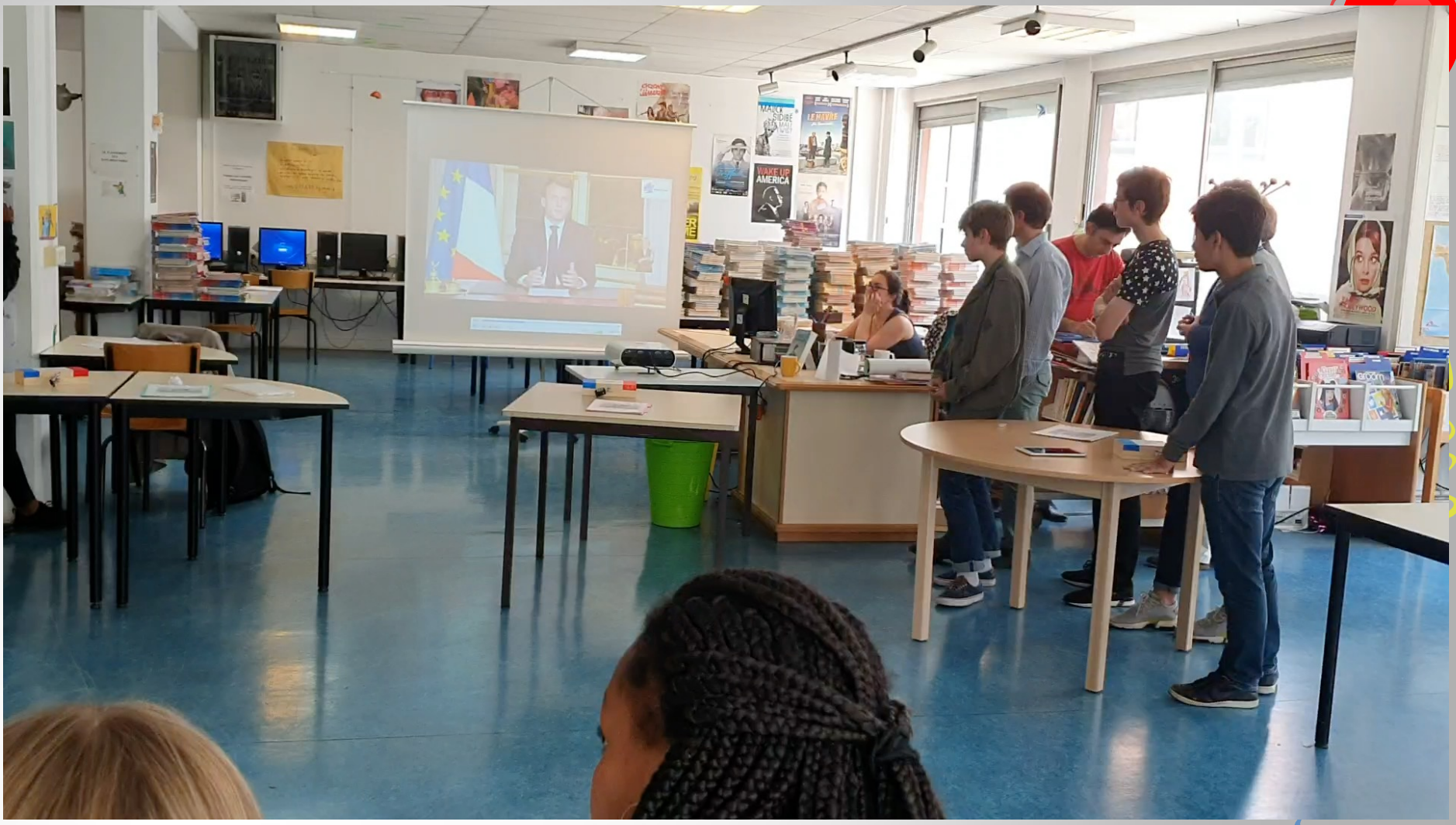
Expérience Académie de Paris / Collège G. Braque / commande de l'EHNE (

ENCYCLOPÉDIE D'HISTOIRE NUMÉRIQUE DE L'EUROPE) https://ehne.fr/fr

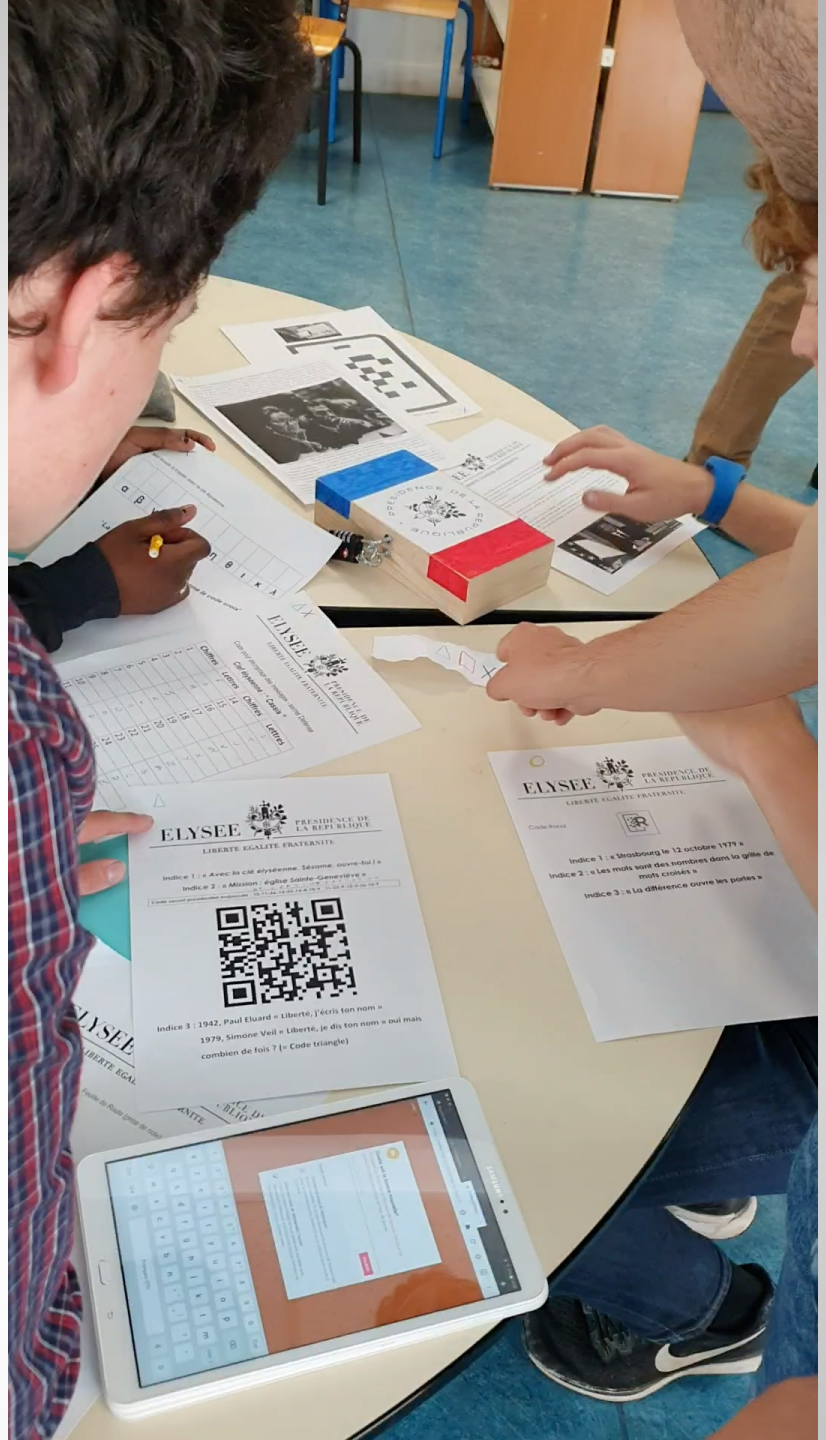
Professeurs : Helder GIL / Jean François VITRAC

Projet : fabriquer un escape-game par les collégiens pour l'expérimenter avec une autre classe.

Présentation de l’intrigue par une vidéo détournée du président de la République réalisée par les élèves



Etayage


ELYSEE
PRESIDENCE DE LA REPUBLIQUE
LIBERTE EGALITE FRATERNITE
Indice 1 : « Avec la clé élyséenne, Sésame, ouvre-toi ! »
Indice 2 : « Mission : église Sainte-Geneviève »
Indice 3 : 1942, Paul Eluard « Liberté, j'écris ton nom »
1979, Simone Veil « Liberté, je dis ton nom » oui mais
combien de fois ? (= Code triangle)
ELYSEE
PRESIDENCE DE LA REPUBLIQUE
LIBERTE EGALITE FRATERNITE
Indice 1 : « Strasbourg le 12 octobre 1979 »
Indice 2 : « Les mots sont des nombres dans la grille de mots croisés »
Indice 3 : « La différence ouvre les portes »

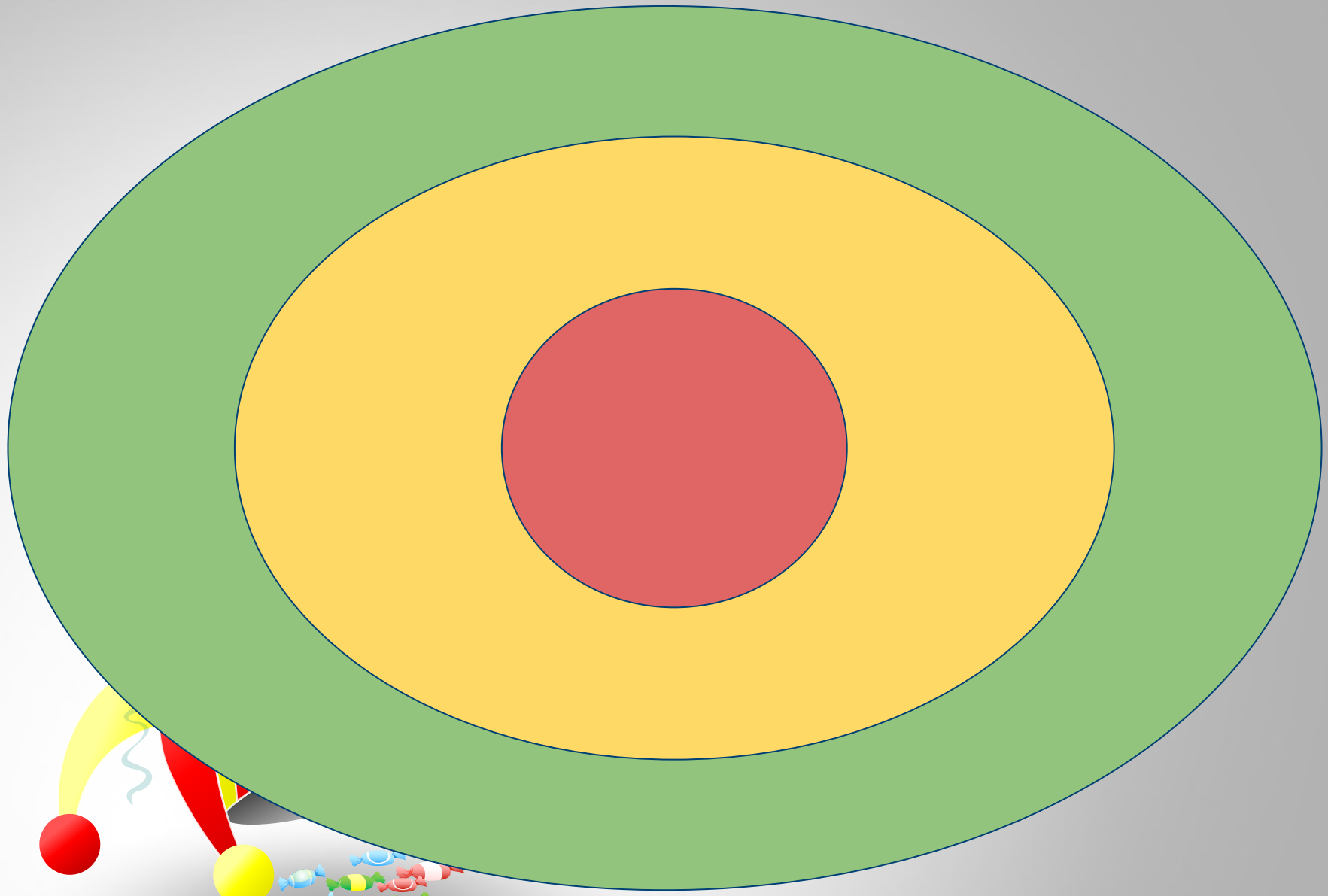
Un exemple de règles du jeu

- Le jeu se déroulera en 2 manches
- Vous avez 30 jetons à votre disposition pour chacune des manches
- Les seuils de satisfaction : 4 jetons investis dans le Centre = 1 satisfaction
  6 jetons investis dans la Banlieue = 1 satisfaction
  6 jetons investis dans la Périphérie = 1 satisfaction

- Pour gagner : avoir plus de satisfactions que les autres groupes

Pénalités :

- Si vous n'avez pas atteint au moins une fois le seuil dans chacune des 3 zones (-1 satisfaction)
- Si vous n'avez pas utilisé au moins 3 items différents dans chacun des 3 investissements (-1 satisfaction)
- Enfin, vous pouvez dépasser les 30 jetons s'il vous reste du temps, mais chaque jeton supplémentaire devra être compensé par une augmentation des impôts dans une zone (-3 jetons à la deuxième manche par jeton dépassé)



Etudiants Bachelor 2 Sciences Po Paris 2019
Conférence de Pascal FRANCOIS « Démocratie, justice spatiale et jeux de rôles »

Investissements

Investissements Verts	Éco-quartier (5)	Arbres (1)	Potager (2)	Voie Piétonne (2)
Investissements Transports	Tramway (3)	Métro (2)	Piste-cyclable (1)	Bus (2)
Investissements Socio-culturels	Gratuité des transports (3)	Logement social (2)	Bibliothèque (2)	Cinémathèque (2)

Jetons (30):

Etudiants Bachelor 2 Sciences Po Paris 2019
Conférence de Pascal FRANCOIS « Démocratie, justice spatiale et jeux de rôles »

Un processus didactique d'appropriation

Elève acteur de sa formation

Problématique

Expérimentation

Règle du jeu

Analyse systémique

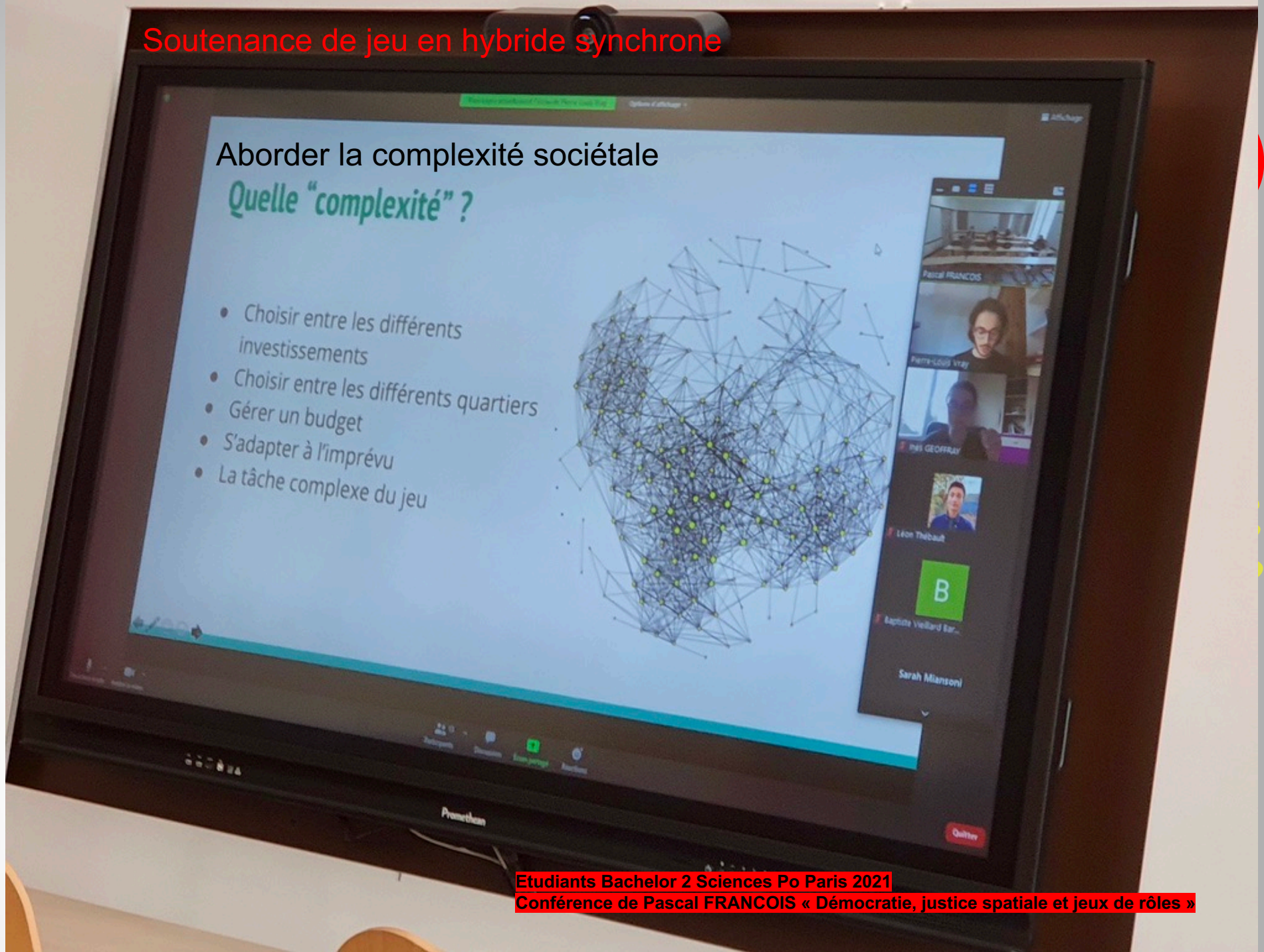
Modélisation

Assumer ses choix

Enjeux du jeu

- **Pratiquer le glissement des modèles à la simulation en sciences sociales**
- **Mettre l'accent sur le rapport politique à la territorialité**

Soutenance de jeu en hybride synchrone



Etudiants Bachelor 2 Sciences Po Paris 2021
Conférence de Pascal FRANCOIS « Démocratie, justice spatiale et jeux de rôles »

Jeu sur l’exercice de la justice spatiale numérique à partir d’une matrice construite par des macros sous excel

Etudiants Bachelor 2 Sciences Po Paris 2021
Conférence de Pascal FRANCOIS « Démocratie, justice spatiale et jeux de rôles »

Le jeu et la modélisation dans le champ des sciences sociales

- Légitimation / Remise en cause :
  - Les conceptions historicistes
  - La sociologie compréhensive
  - L'approche herméneutique
  - La théorie de la pratique
- Modèle : un objet, de nature symbolique ou matériel, qui dans le cadre d'un questionnement, a pour fonction minimale de faciliter un accès cognitif à un objet cible via une médiation d'un type donné.
- un modèle se limite à mettre en ordre un ensemble de « contraintes particulières » sur des interactions

Nomenclature de R. Caillois

Agôn

Compétition

Mimicry

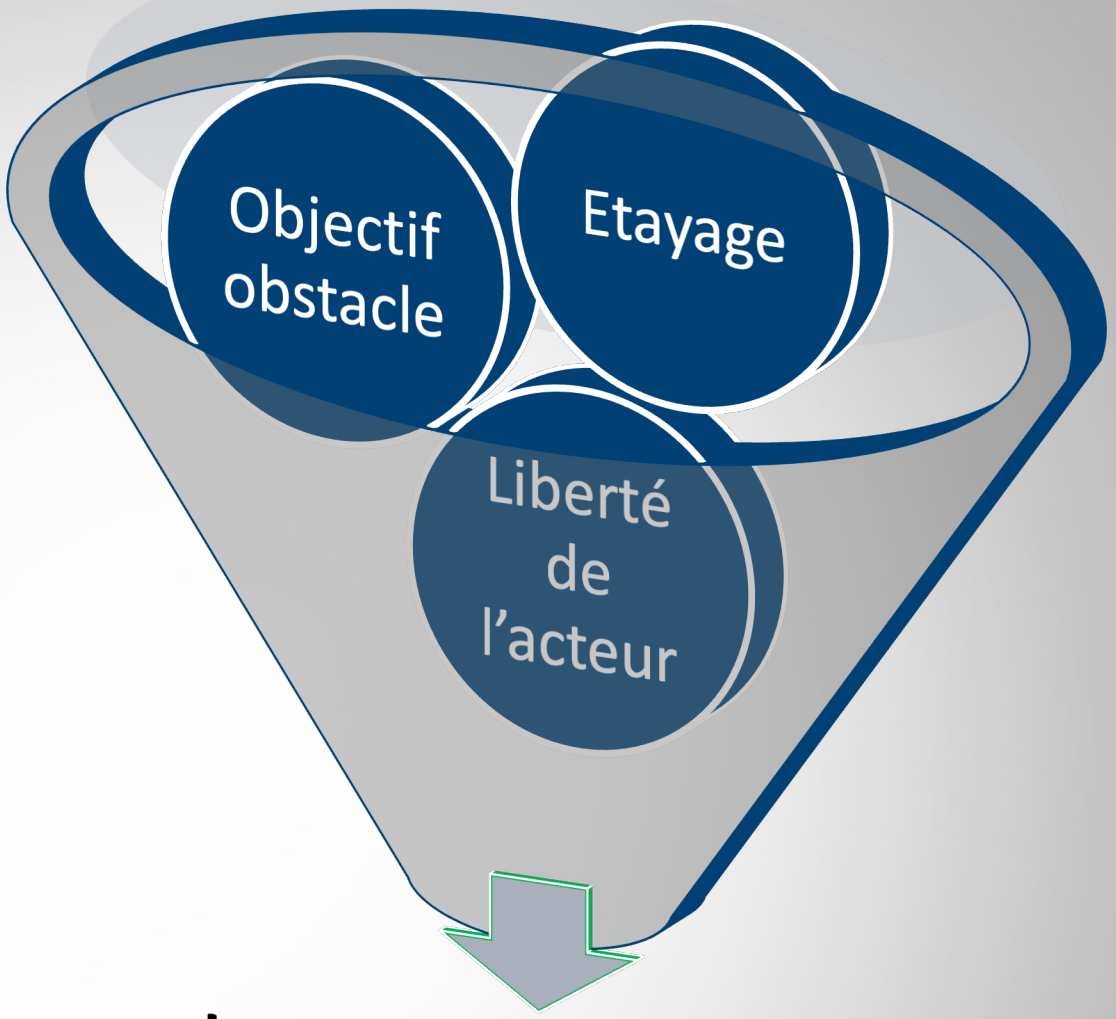
Simulacre

Ilinx

Vertige

Aléa , le hasard est écarté

Le jeu une pratique de formation par l'action



Jeu pédagogique

Jeux et non jeux (typologie)

Jeux de rôle

Sentiment de liberté

Expérience

Théâtralisation

Jeu de l'acteur

didascalies

Mise en situation

Création d'un monde

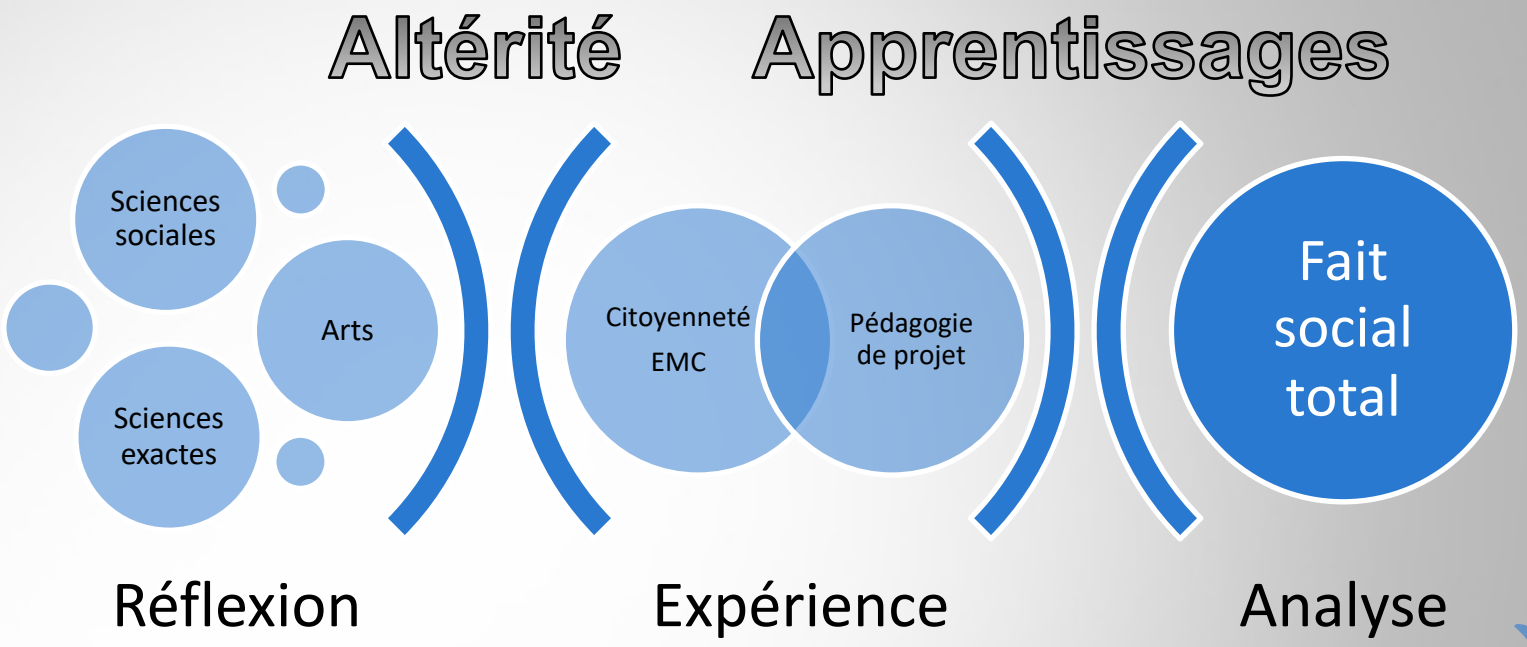
Uchronie

Exercices

- Résolutions de problèmes

- Réponses en faisant usage de méthodes

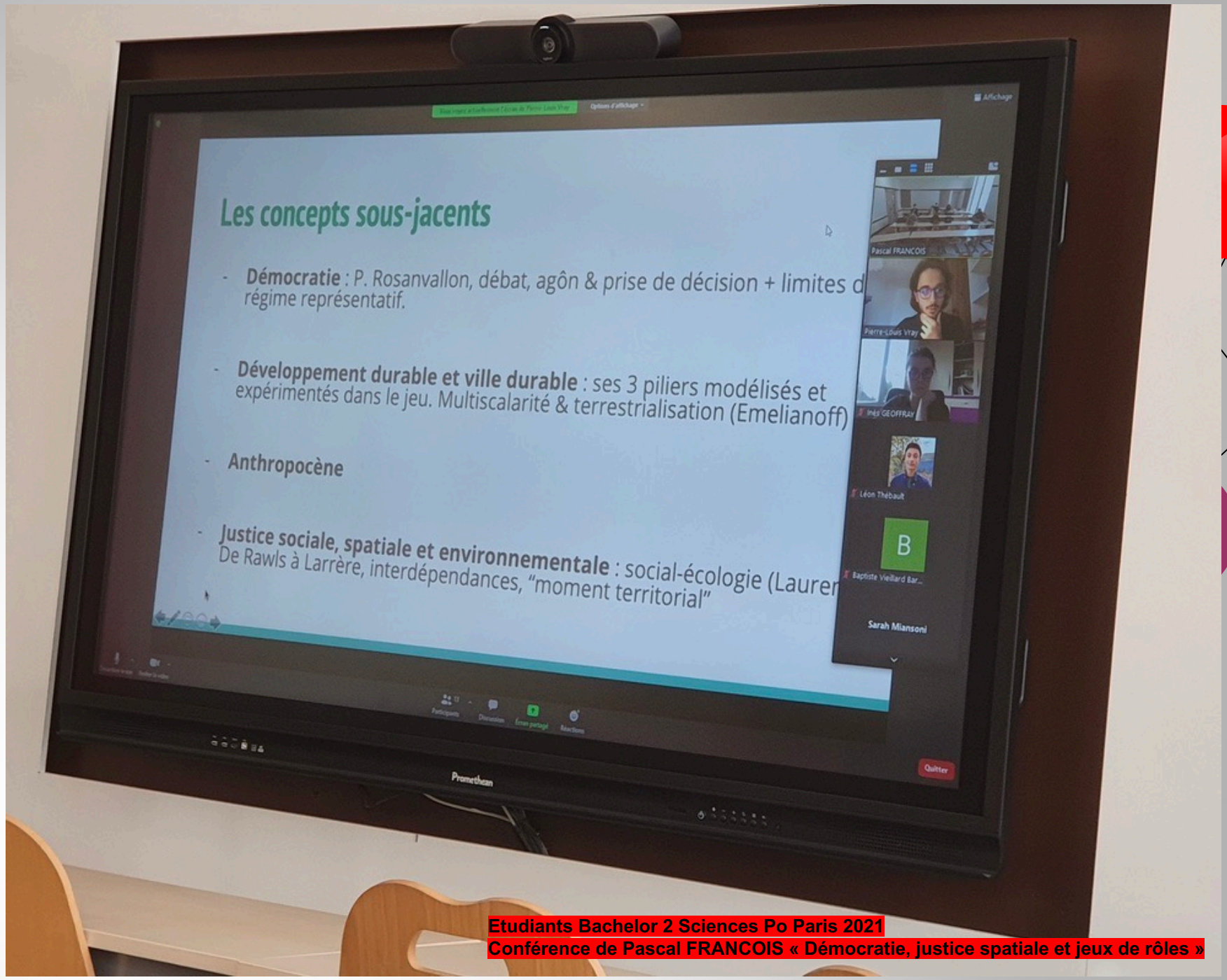
Des champs disciplinaires et transversaux



La critique comme composante indispensable

Réduction simpliste à des fins

- d'appropriation de concepts / notions
- d'identification des acteurs et de leurs stratégies
- d'émancipation des clichés / idéaux types
- d'ouvrir des perspectives



Etudiants Bachelor 2 Sciences Po Paris 2021
Conférence de Pascal FRANCOIS « Démocratie, justice spatiale et jeux de rôles »

Distance réflexive sur le réel

Maitrise de la décision

Incertitude

Motivation

Tâche complexe

Plaisir

Source : les 100 mots de L'Éducation Que sais je PUF 2011

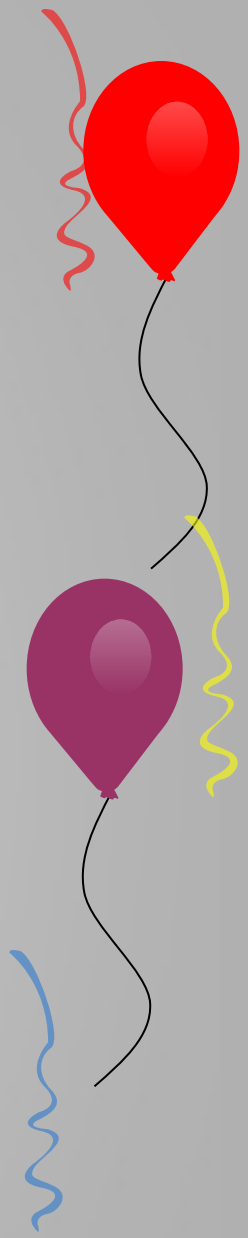
Ressources pour le jeu

Intrinsèquement éducatifs

- Pétition de principe
- Apprentissages informels

Educatifs après adaptation

- Métaphore
- Modélisation

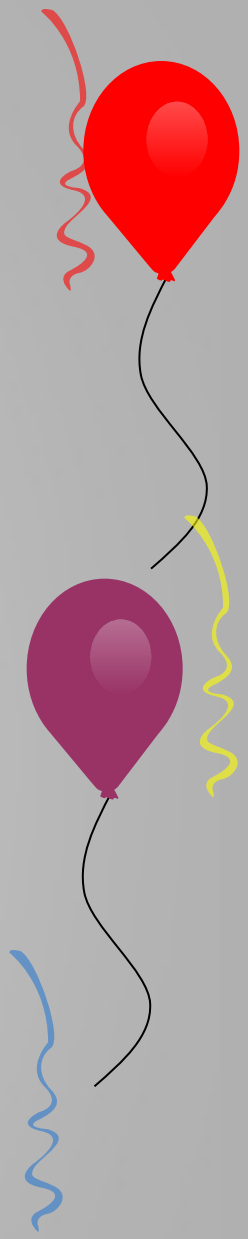


Situation problème et objectif obstacle

- **Obstacle : ce qui donne du sens aux conceptions des apprenants**
- L'idée d'obstacle entretient évidemment des relations avec celle de représentations et de conceptions
- L'obstacle présente un caractère plus général et plus transversal que la représentation : il est ce qui, en profondeur, l'explique et la stabilise.
- (Astolfi JP.& Peterfalvi B, 1993).

La notion d’objectif-obstacle

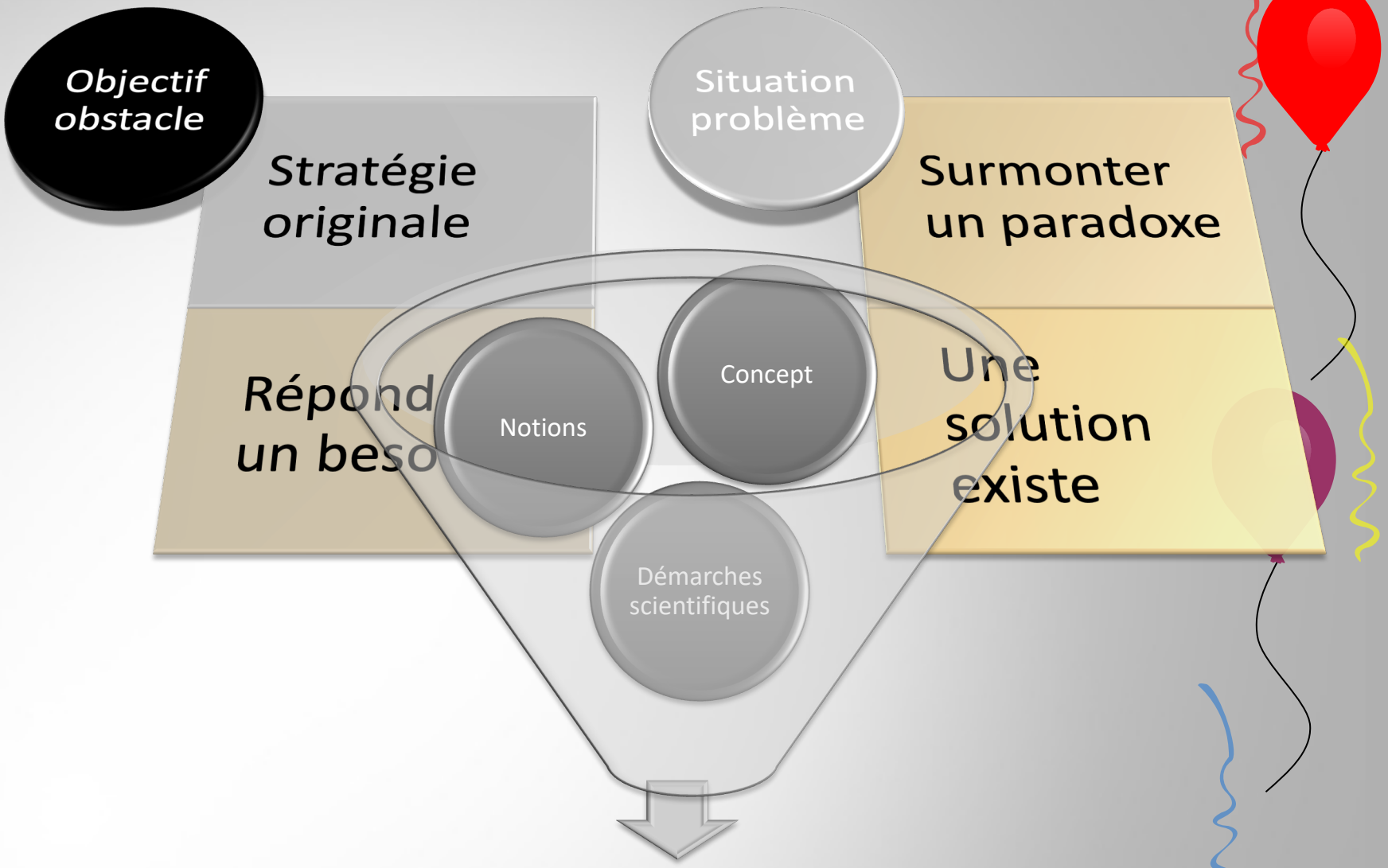
- Concept proposé par **J.L. Martinand** (1943 …).
- Faire de l’obstacle un objectif d’enseignement
- Pour construire des situations didactiques
- (**Astolfi et Peterfalvi**, 1993)
- Jeu : un nœud d’obstacles



Situation problème

- **Une situation-problème devrait:**
- **donner du sens** (interpeller, concerner l'apprenant qui ne se contente pas d'obéir, d'exécuter)
- **être liée à un obstacle repéré,** défini, considéré comme dépassable et dont les apprenants doivent prendre conscience à travers l'émergence de leurs conceptions (représentations mentales)
- **aider à surmonter des paradoxes apparents / Apories**
- **faire naître un questionnement** chez les apprenants (qui ne répondent plus aux seules questions du maître)
- **créer une ou des ruptures** amenant les apprenants à déconstruire leur(s) modèle(s) explicatifs initiaux s'ils sont inadaptés ou erronés, correspondre à une situation complexe, si possible liée au réel, pouvant ouvrir sur différentes réponses acceptables et différentes stratégies utilisables
- **ouvrir sur un savoir d'ordre général (notion, concept, loi, règle, modèle..).**

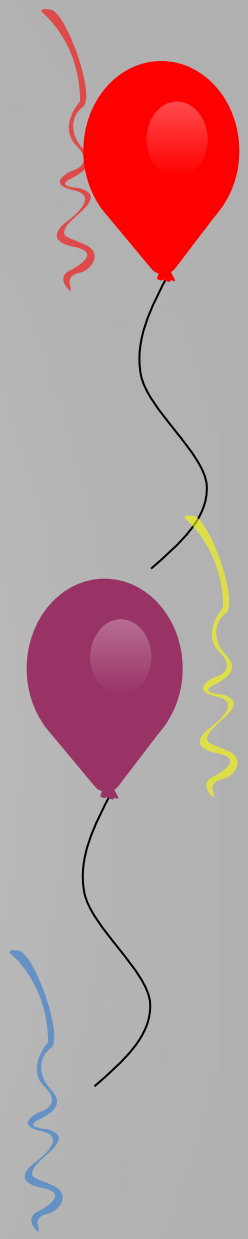
Deux notions didactiques proches …



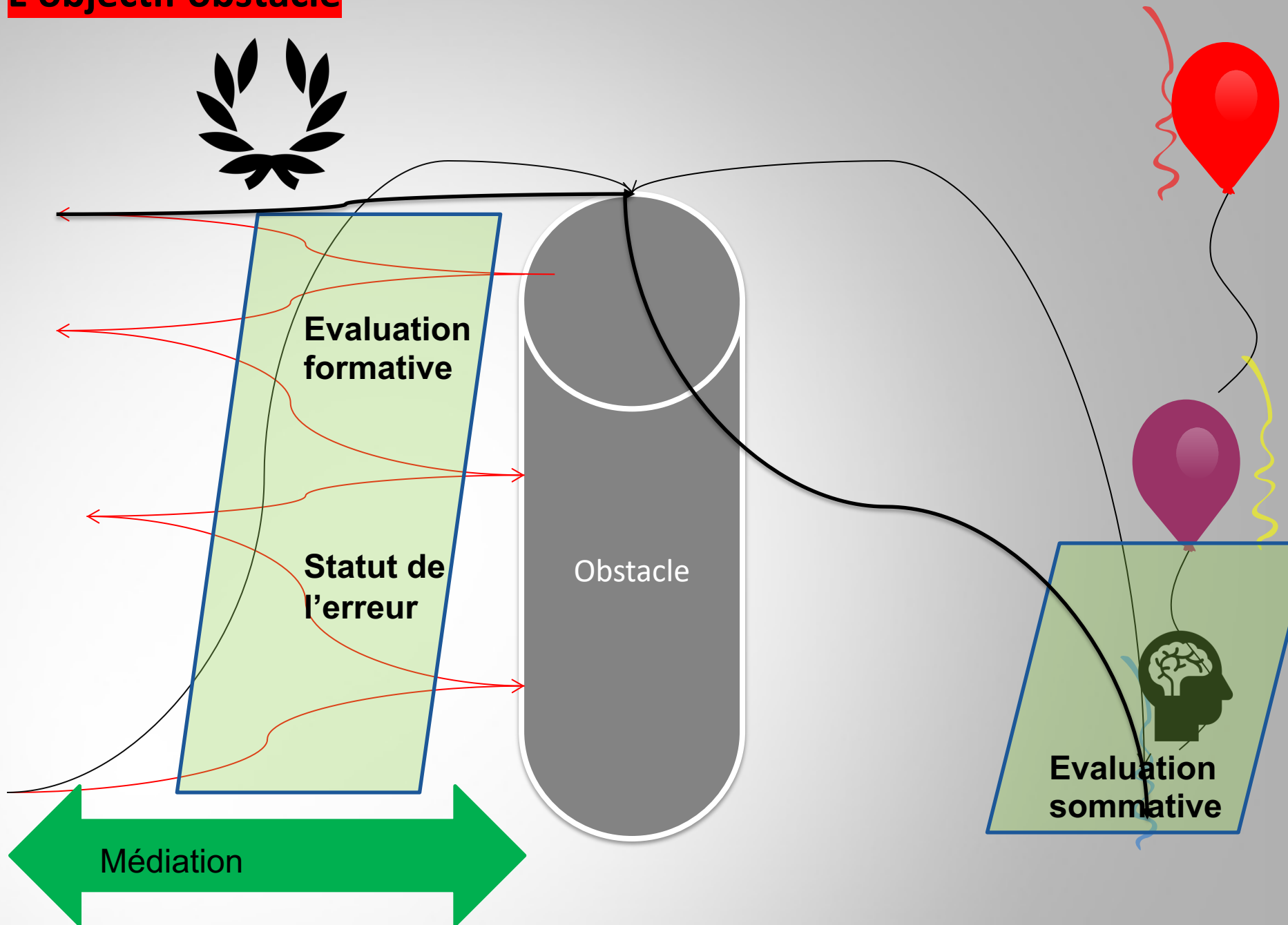
Appropriation

Apprendre c’est transformer

- Le passage d’une conception à une autre implique une réorganisation des processus cognitifs, une “mutation intellectuelle“.
- faire un parallèle entre l’apprentissage personnel et la construction des connaissances scientifiques



L’objectif obstacle



Vygotski et la médiation

concept spontané

- heurt direct de l'enfant avec les choses
- un long développement pour que l'enfant / adulte arrive à prendre conscience de l'objet, à prendre conscience du concept lui-même et à l'employer dans des opérations abstraites.

concept scientifique

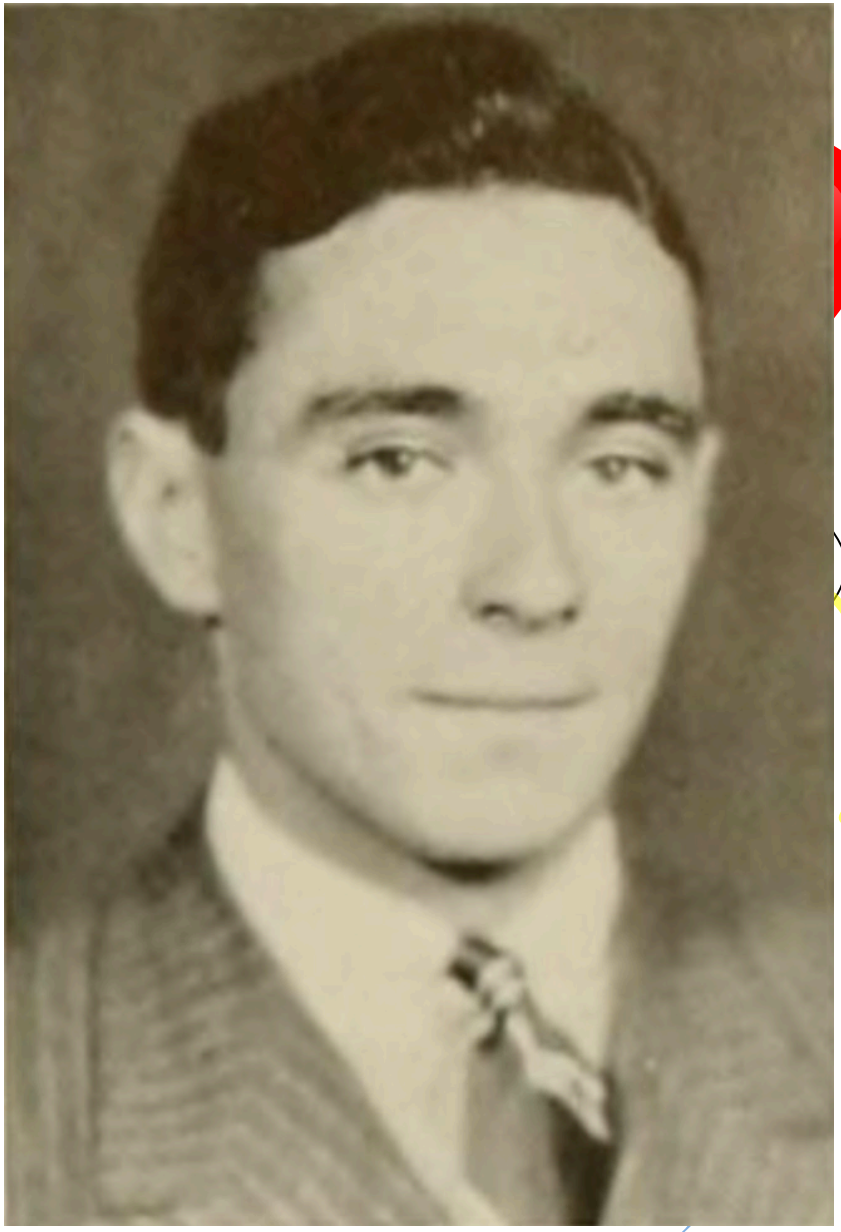
- un rapport médiatisé avec l'objet
- En collaboration l'enfant / adulte est plus fort et plus intelligent que lorsqu'il se livre à un travail autonome,

Bruner et l'étayage

- **Jérôme Bruner**

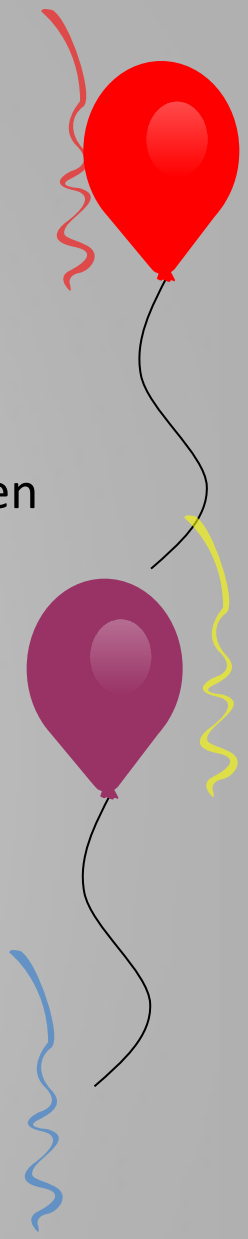
  1915 New York 2016 Manhattan,

- théoricien de l'apprentissage par la découverte
- a développé le concept de médiation sous diverses appellations, dont le tutorat et l'étayage (*scaffolding*), qu'il définit ainsi :
- [Scaffolding] refers to the steps taken to reduce the degrees of freedom in carrying out some task so that the child can concentrate on the difficult skill she is in the process of acquiring (Bruner, 1978)[81].



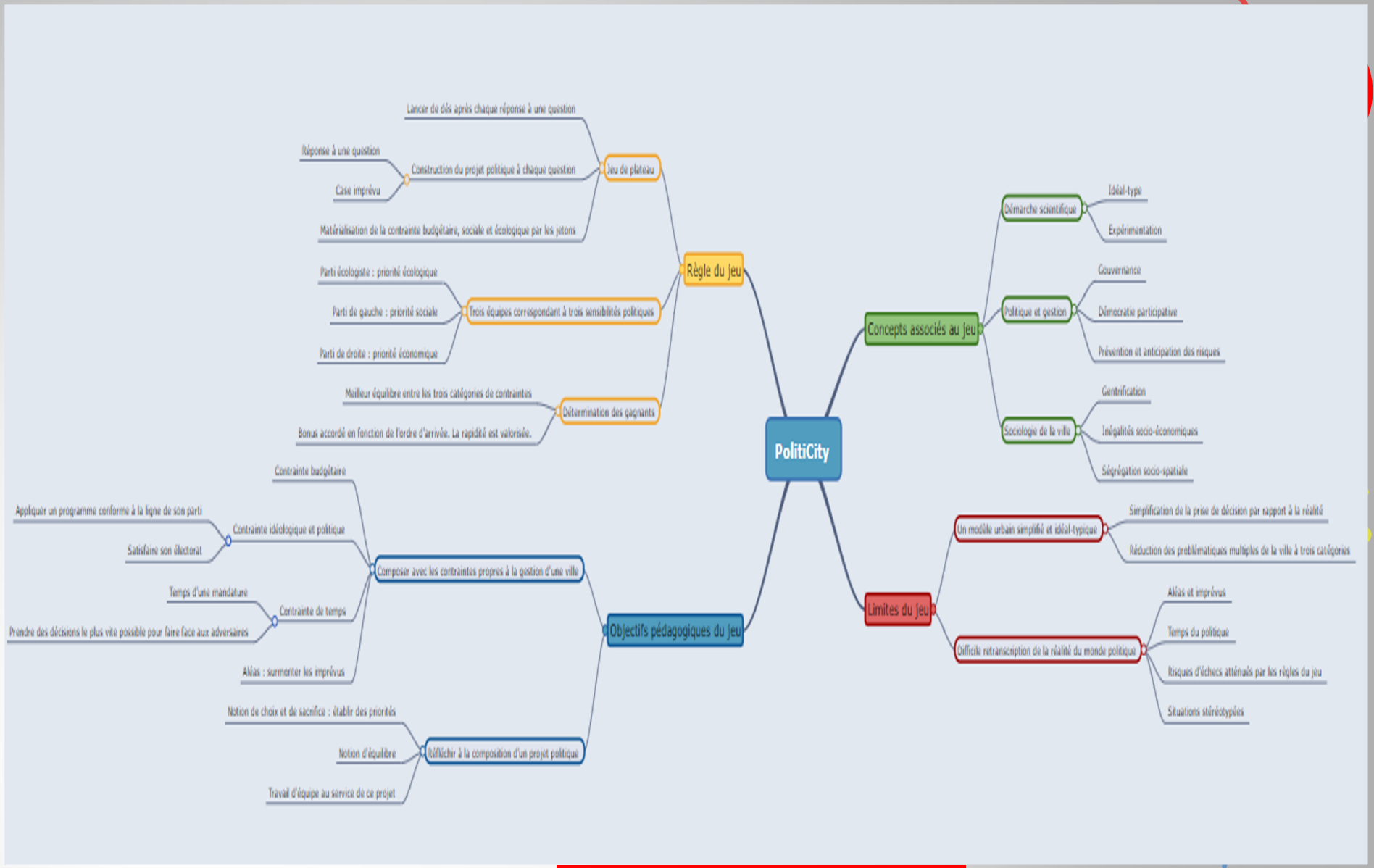
Vygotski et Bruner

- existence nécessaire d’une zone « de décalage » entre
  - la résolution d’un problème ou l’acquisition d’un savoir-faire par l’apprenant
  - le succès du même type d’opération, mais à un niveau plus avancé, en collaboration avec quelqu’un d’autre part
  - rôle de l’interaction entre les joueurs



Etudiants Bachelor 2 Sciences Po Paris 2021
Conférence de Pascal FRANCOIS « Démocratie, justice spatiale et jeux de rôles

Un exemple de Carte heuristique

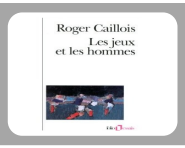


Etudiants Bachelor 2 Sciences Po Paris 2021
Conférence de Pascal FRANCOIS « Démocratie, justice spatiale et jeux de rôles »

Bibliographie

Johanes HUIZINGA

- Homo ludens
- 1938 Gallimard



Roger CAILLOIS

- Les jeux et les hommes
- 1958 Folio

Christian GRATALOUP

- Jouer aujourd'hui pour être acteur demain
- 2007
- Site Géojeu de Christian Nace http://www.geojeu.fr/

Franck VARENNE

- Les simulations computationnelles dans les sciences
- Sociales 2010

ARGOS

- Thomas Pradeepa, Julien LLanas Thomas Constant
- Décembre 2012
- Revue du SCEREN CRDP

Le web pédagogique

- http://iewebpedagogique.com/

Patrick RAVOU Agnès VAN ZANTEN

- Les 100 mots de l'Education
- PUF 2011

Grégoire SALINERO Alain THILLAY Pascal FRANCOIS

- Guide de l'enseignement de l'histoire géographie au collège
- 1997 Belin