



« Jeu » travaille : est-ce bien sérieux ? 2018C

Collège Stendhal
59 RUE PAUL LAMBERT , 31023 TOULOUSE CEDEX 1
Site : <http://stendhal.ecollege.haute-garonne.fr/>
Auteur : Nguyen Karine
Mél : nguyen-thanh@ac-toulouse.fr

2 projets, 2 classes, une même démarche d'apprentissage : le jeu. D'un côté Hercule a perdu ses travaux, de l'autre le chevalier Stendhalus a perdu sa femme, Marie. Que d'enjeux ! Perspicacité, réflexion, réinvestissement des connaissances, recherches, lecture, écriture, mémoire, stratégie, patience, ténacité, collaboration et partage des tâches, créativité, esprit critique ont été les principales compétences mises en œuvre par les élèves concepteurs de ces jeux. En chemin, ils ont rencontré des cases « étapes », « aides » et « obstacles » alors comment les élèves ont finalement réussi à créer ces jeux de plateau ?

Plus-value de l'action

La fierté et la satisfaction des élèves lorsqu'ils peuvent, pour la première fois, jouer à leur jeu et qu'ils prennent conscience du chemin qu'ils ont parcouru pour obtenir ce résultat.

Faire breveter les jeux et pouvoir les diffuser à un plus large public.

Nombre d'élèves et niveau(x) concernés

Une classe de 6e et une classe de 5e, au total 38 élèves.

A l'origine

A l'origine de l'action, il y a un concours de circonstances. Tout d'abord, les élèves étaient souvent plus motivés et investis lorsque l'approche adoptée était ludique. C'était aussi une volonté de ma part de poursuivre un apprentissage par la conception avec, comme objectif final, la réalisation d'un jeu de plateau. Atteindre cet objectif demande de la part des élèves de collaborer et leur prouve qu'ils sont capables de réussir - une vision qui n'est pas toujours évidente pour les élèves, notamment en éducation prioritaire. Ensuite, Canopé a proposé un projet qui consistait à créer des jeux à partir d'un récit. J'ai inscrit les 2 classes.

Objectifs poursuivis

Plusieurs objectifs étaient poursuivis à travers ces projets.

En premier lieu des objectifs liés aux savoirs : réinvestir des connaissances vues en classe, rechercher des informations complémentaires afin d'obtenir plus de matières (surtout pour les 5e) pour pouvoir concevoir des questions. Ensuite des objectifs plus liés aux compétences : lecture et compréhension d'un document, confrontation avec d'autres sources (Musée, d'autres livres sur le même sujet, film vidéo pour les 6e), rédaction de questions, création (plateau : forme, disposition, couleurs, contenu des cases), faire preuve d'esprit critique pour améliorer le jeu ou la formulation des questions.

Enfin des objectifs liés aux attitudes : l'écoute des propositions des pairs, redonner confiance aux élèves, une éducation aux choix, s'autoriser l'erreur, le respect des règles, être autonome.

En ce qui concerne les 6e, ce projet sur le jeu s'insérait dans leur thématique de l'année centrée en 2016-2017 sur la carte dans tous ses états. Un dossier avait été déposé et accepté auprès de la DAAC dans le cadre du dispositif « Mémoire et

citoyenneté ». Dans mon collège, toutes les classes de 6e sont porteuses d'une thématique (Sciences/Mémoire et citoyenneté/Théâtre/Arts et cirque).

Description

Canopé a organisé 2 formations à destination des enseignants et plus particulièrement de ceux qui avaient été acceptés pour participer à leur projet, afin de nous familiariser davantage à ce type d'approche. La ludothèque de quartier a aussi accepté de nous guider et est intervenue auprès des 2 classes concernées.

Le choix des récits s'est imposé de fait. Pour les 6e, j'ai demandé au professeur documentaliste les récits qui étaient au CDI. Nous avons travaillé à partir du livre de H. Montardre et N. Duffaut, Les douze travaux d'Hercule, Nathan, 2011. Pour les 5e, le jeu de plateau, s'est inspiré des aventures du chevalier Stendhalus dévoilées dans « Le manuscrit du chevalier Stendhalus ». Ce chevalier s'est retrouvé au centre de multiples péripéties créées, calligraphiées et enluminées par des élèves du collège de tous niveaux. 2 tomes ont déjà été reliés avec une couverture en cuir et une page de garde en véritable parchemin.

Modalité de mise en oeuvre

Dans un 1er temps, les élèves ont pu découvrir, grâce à la ludothèque de quartier, différents types de jeux. L'objectif était qu'ils puissent faire des choix, sur le type de jeu qu'ils allaient créer (des jeux coopératifs/semi-coopératifs, des jeux de gestion ...).

Dans un deuxième temps, nous avons travaillé sur les règles du jeu. Quels sont les éléments à intégrer ? Dans quel ordre ? Comment les présenter ? Pour mener à bien cette étape, nous avons été également aidés par la ludothèque et par les ressources données par Canopé.

Dans un 3e temps, les élèves ont déterminé quels étaient les éléments du livre à intégrer dans le jeu et de quelle façon. Il fallait créer les questions, les cartes : les images, la présentation, les couleurs, les obstacles, les éléments visuels à privilégier pour des personnes atteintes de daltonisme etc. Les élèves avaient chacun une tâche précise. Ils travaillaient en autonomie et étaient conscients d'être un acteur au service d'un projet collectif. Il y a souvent une phase de « ralentissement » mais lorsque la concrétisation est palpable pour les élèves, la dynamique revient avec d'autant plus de force et d'envie de finaliser toutes les étapes pour pouvoir l'essayer.

Un 4e temps a été nécessaire pour tester les jeux afin de pouvoir déterminer les manques, les apports et les changements à effectuer avant de créer la version définitive.

Trois ressources ou points d'appui

Points d'appui : le fait d'avoir déjà créé un jeu de piste pour les élèves dans la Toulouse médiévale à partir d'un atelier organisé par les Archives municipales présentant des documents sources.

Les conseils de Natacha Dubois et François Bernabeu, les différentes rencontres lors de stages

Ressources :

Dominique Natanson et Marc Berthou, Jouer en classe en collège et en lycée, éditions Fabert, 2013.

Anick Pelletier, Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant, Septembre éditeur, 2009.

Gilles Brougère Jeu et éducation, L'Harmattan, 2000.

André Tricot, 2 conférences : Plaisir d'apprendre ? : La place du jeu dans les apprentissages à l'école maternelle

(<https://www.youtube.com/watch?v=tE0sgJX6cTk>) et prendre en compte les apprentissages dans un scénario pédagogique

(<https://www.youtube.com/watch?v=Vil-F9tuJ9g>)

Difficultés rencontrées

Trouver du temps pour mener un travail de qualité

Moyens mobilisés

Les moyens humains au sein du collège : j'ai encadré simultanément les 2 projets.

Les moyens organisationnels : sur les heures de cours et sur les heures libres des élèves (pause méridienne, heures de permanence). Les 6e demandaient souvent à poursuivre leur projet le vendredi soir de 16h30 à 17h30 par exemple.

Les moyens financiers : le collège a financé l'achat des fournitures (plateau, boîte, pions, pochettes pour les cartes, dés, peinture ...)

Partenariat et contenu du partenariat

Plusieurs partenaires ont collaboré directement ou indirectement à ce projet.

Tout d'abord Canopé qui est à l'origine du projet et qui a été un soutien sur le long terme. Je faisais régulièrement le point avec Natacha Dubois sur l'avancée du projet.

La ludothèque de quartier, François Bernabeu, est venu à plusieurs reprises au collège. Les 6e se sont déplacés à la ludothèque de Bagatelle pour essayer des types de jeux différents. Pour les 5e, il s'est déplacé. Il a écouté les propositions des élèves et a pu les guider et engager des pistes de réflexion auxquelles ils n'avaient pas pensé (exemple pour les 5e : comment procéder pour que le jeu soit différent à chaque partie et ne lasse pas le joueur ?)

Liens éventuels avec la Recherche

Je me suis inscrite à un MOOC sur les jeux sérieux qui a été proposé l'an dernier.

Lors de la formation organisée par Canopé, j'ai pu rencontrer des concepteurs de jeux

Lors de la formation organisée par Canopé, j'ai pu rencontrer des concepteurs de jeux dont Serge Laget.

Lors d'une rencontre organisée sur le thème des jeux sérieux par Canopé, j'ai pu m'entretenir avec Damien Djaouti, qui m'a donné de nombreux conseils.

Evaluation

Evaluation / indicateurs

Documents

Aucun

Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action

Natacha Dubois suivait le projet et demandait régulièrement quelles étaient les avancées, les difficultés rencontrées et suggérait des solutions. Elle m'a demandé également de répondre à une interview mise en ligne sur le site « Savoirs CDI » de Canopé.

Lorsque les prototypes des jeux ont été terminés, François Bernabeu est venu conseiller les élèves pour les 2 jeux. Ils nous avaient recommandé d'essayer les jeux avant de créer le plateau final. C'est ce que nous avons fait. Lors de cet essai, il y avait 2 groupes : les observateurs qui notaient les incohérences ou les erreurs à rectifier et les joueurs. A la fin, on faisait le bilan. Les élèves cherchaient alors des réponses à apporter.

Mi-juin, les élèves se sont rendus dans les locaux de Canopé afin de montrer leurs réalisations et de faire essayer leurs jeux à leurs pairs venant d'autres établissements.

Effets constatés

Sur les acquis des élèves :

Les élèves, de par leurs recherches, ont pu emmagasiner des connaissances. Ils ont réussi à travailler ensemble et à se répartir les tâches. Ils ont écouté et mis en application les conseils donnés. Ils ont atteint tous les objectifs de départ au travers de la conception de ces jeux. Pour remercier la ludothèque d'être venue les aider, les élèves ont proposé de créer 2 jeux afin qu'un exemplaire de chaque jeu y soit déposé et puisse être emprunté par tous les inscrits du quartier.

Les élèves de 6e, qui ont participé activement à ce projet, souhaitent poursuivre cette année l'expérience et créer un autre jeu mais sur un thème différent qui est important à leurs yeux, celui de la laïcité. Leur défi sera d'être innovants pour éviter de créer une copie de leur premier jeu.

Sur les pratiques des enseignants :

L'élève est au centre du projet, c'est à partir de ses idées que le projet se construit.

J'intègre plus cet apprentissage par le jeu dans mes cours mais de façon parcimonieuse tout de même. C'est une approche possible. Il me semble important de continuer à diversifier mes approches pour éviter la routine qui conduirait cette démarche à être contre-productive pour les élèves.

Sur le leadership et les relations professionnelles :

Le jeu est plus utilisé au sein du collège.

Il arrive que des collègues viennent emprunter des jeux que j'avais conçus pour des besoins particuliers : par exemple en tant que professeur principal et suite à des réflexions d'élèves, j'avais réfléchi à un jeu sur le fonctionnement d'un conseil de classe.

Sur l'école / l'établissement :

Les élèves avaient demandé l'an dernier s'il serait possible d'inviter leurs parents afin qu'ils essaient leurs jeux. Par manque de temps, cela n'avait pas été possible. Il est prévu de l'organiser en décembre 2017. L'implication des parents est parfois déficitaire en éducation prioritaire pour diverses raisons et par ce biais, cela permettrait de favoriser leur engagement au sein de l'établissement.

Plus généralement, sur l'environnement :

Ces jeux seront bientôt disponibles à la location à la ludothèque. Tous les habitants du quartier qui y sont inscrits pourront les emprunter.

D'autres projets ont été engagés cette année avec ces mêmes partenaires.