

LE JEU AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

Introduire le jeu et la créativité dans les apprentissages

CONTENUS

- ▶ **Apports théoriques**
- ▶ **La musique, support des apprentissages**
- ▶ **Le mime, vecteur de la mémorisation**
- ▶ **Le dessins, outil d'expression et de représentation**
- ▶ **Le travail lexical par le jeu**
- ▶ **La grammaire par le jeu**
- ▶ **L'expression orale par le jeu**
- ▶ **L'expression écrite par le jeu**
- ▶ **Les jeux collaboratifs**
- ▶ **L'éducation aux médias par le jeu**
- ▶ **Le débat, place à la créativité**
- ▶ **Jeux en ligne**
- ▶ **Jeux de gestion de classe**

BRISONS LA GLACE



APPORTS THÉORIQUES

Qu'est-ce qu'est la ludification des apprentissages



DÉFINITION

Le jeu est une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure.

« Le tout pour réussir en éducation, ce n'est pas tant d'enseigner que de mettre l'élève en situation d'apprendre par lui-même. Pour pénétrer dans l'esprit des enfants, les connaissances doivent l'intéresser: Il faut tenter votre „poisson“ par l'appât. »

R. Baden-Powell

LUDIFICATION

La ludification est l'utilisation d'éléments de jeu dans un contexte non ludique.

Le jeu amène une dimension agréable aux apprentissages qui toutefois peut être perçu comme improductif et éloigné des obligations de la vie.

Il y a quelques différences entre le jeu et le jeu pédagogique.

Le jeu peut être rejoué sans limites parce que le seul but est de s'amuser.

Le but du jeu pédagogique quant à lui est de ne jouer qu'une seule fois. Une fois l'objectif pédagogique atteint, il n'y a aucun intérêt de rejouer.

Le jeu pédagogique fait l'objet d'un retour d'expérience, c'est peut-être même l'intérêt principal du jeu pédagogique.

LUDIFICATION

L'enjeu de la ludification est de motiver les élèves.

- ✓ Donner envie aux élèves
- ✓ Maintenir l'attention
- ✓ Rendre les élèves autonomes
- ✓ Promouvoir les apprentissages et la mémorisation

LUDIFICATION

La ludification repose sur des aspects de

- ✓ Mécaniques
 - ❖ Progressions
 - ❖ Systèmes de points
 - ❖ Conditions de réussite
 - ❖ ...
- ✓ Dynamiques
 - ❖ Défis
 - ❖ Recherches
 - ❖ Énigmes
 - ❖ ...
- ✓ Esthétiques
 - ❖ Badges
 - ❖ Avatars
 - ❖ Mises en scène
 - ❖ ...

LUDIFICATION

La ludification doit tenir compte des différents types de personnalités.

Classification de Kolb

- ✓ L'adaptateur : concret et actif
 - ❖ *Aime jouer et être récompensé*
 - ❖ *Volontaire et sociable*
 - ❖ *Privilégie l'action, cherche le résultat immédiat*
- ✓ Le converger : concret et actif
 - ❖ *Organisé et réfléchi*
 - ❖ *Agit en suivant un plan, une organisation*
 - ❖ *Solitaire, limite les interactions au strict nécessaire*
 - ❖ *Suit les ordres quand il les trouve sensés*
- ✓ L'assimilateur : abstrait et réflexif
 - ❖ *Cherche la solution par ses propres moyens, peu sociable*
 - ❖ *Analyse, cherche à mettre en cohérence*
- ✓ Le diverger : concret et réflexif
 - ❖ *Réservé, ne s'engage que quand il se sent en sécurité*
 - ❖ *Créatif et original, n'aime pas être pressé*
 - ❖ *Fuit la compétition et le mise en avant de lui*

Classification de Richard Bartle

- ✓ Les « performants » : *veulent que leur réussite soit reconnue et récompensée.*
- ✓ Les „explorateurs“ : *veulent apprendre des éléments nouveaux et résoudre des énigmes.*
- ✓ Les „sociaux“ : *privilégient l'interaction avec les autres joueurs.*
- ✓ Les „tueurs“ : *cherchent la compétition, veulent gagner.*

LUDIFICATION

Le notion de jeu est liée à la notion de RÈGLE.

L'adhésion de tous aux règles du jeu est primordial.





E X P R I M E R S A C R É A T I V I T É

EN MUSIQUE

Faites réviser vos élèves en musique!

Convient à l'apprentissage et la consolidation de:

- ✓ Poèmes
- ✓ Vocabulaire
- ✓ Conjugaisons
- ✓ Expressions, locutions
- ✓ ...

EN MUSIQUE

Der Panter

Sein Blick ist vom Vorübergehen der Stäbe
So müd geworden, dass er nichts mehr hält.
Ihm ist, als ob es tausend Stäbe gäbe.
Und hinter tausend Stäben keine Welt.

Der weiche Gang geschmeidig starker Schritte,
Der sich im allerkleinsten Kreise dreht,
Ist wie ein Tanz von Kraft um eine Mitte,
In der betäubt ein großer Wille steht.

Nur manchmal schiebt der Vorhang der Pupille
Sich lautlos auf -. Dann geht ein Bild hinein,
Geht durch der Glieder angespannt Stille –
Und hört im Herzen auf zu sein.

La Panthère

Son regard du retour éternel des barreaux
S'est tellement lassé qu'il ne saisit plus rien.
Il ne lui semble voir que barreaux par milliers
Et derrière mille barreaux, plus de monde.

La molle marche des pas flexibles et forts
Qui tourne dans le cercle le plus exigü
Paraît une danse de force autour d'un centre
Où dort dans la torpeur un immense vouloir.

Quelquefois seulement le rideau des pupilles
Sans bruit se lève. Alors une image y pénètre,
Court à travers le silence tendu des membres –
Et dans le cœur s'interrompt d'être.

EN MUSIQUE

Fire an ice

Some say the world will end in fire,

Some say in ice.

From what I've tasted of desire

I hold with those who favor fire.

But if it had to perish twice,

I think I know enough of hate

To say that for destruction ice

Is also great

And would suffice.

Feu et Glace

Certains disent que le monde finira dans les flammes,

D'autres dans la glace.

Le désir ayant embrasé mon âme,

Je suis de ceux qui penchent pour les flammes.

Mais s'il fallait que deux fois il trépasse

Je crois connaître assez la haine

Pour dire que dans ce domaine

La glace serait tout aussi souveraine

Et efficace.

EN MIMES

Associez paroles et mouvements!

Vous pouvez

- ✓ **Partir du mime**
 - ⇒ un élève mime des mots / des situations que les autres doivent deviner
 - ⇒ faire des interviews „muets“ où les personnes doivent échanger des informations que par le mime: la restitution se fait ensuite à l'oral
- ✓ **Partir du texte**
 - ⇒ un élève lit un texte / raconte une histoire que d'autres doivent mettre en scène

EN DESSIN

Laissez les élèves exprimer leur créativité!

Vous pouvez

- ✓ Illustrer du vocabulaire ou des contenus à retenir
- ✓ Découper des images pour les faire compléter par les élèves
- ✓ Créer des personnages (héros, monstres etc.) et des histoires
- ✓ Réaliser des BD, des romans photo

Tout dessin fera ensuite l'objet d'une courte présentation à l'oral.

LE JEU - VECTEUR DE PAROLES



„Jeu parle“

EN PAROLES

L'essentiel est de créer un **déficit d'information** auprès des élèves devant **trouver les informations manquantes auprès de camarades**.

Vous pouvez prévoir

- ✓ „Speedfriending“
⇒ échange du plus grand nombre d'informations dans un temps donné
- ✓ Le cadenas humain
⇒ Trouver l'association pour débloquer le cadenas
- ✓ Fiches [de leçons] incomplètes
⇒ les élèves doivent trouver les informations manquantes
- ✓ Associations d'un terme et d'une définition
⇒ les élèves ayant l'association cherchée doivent se retrouver

N'hésitez pas à faire déplacer vos élèves pendant les activités dans la salle de classe.

EN PAROLES

Inspiré de jeux de société ou d'émissions télévisées

Les élèves reconnaîtront le principe du jeu facilement.

Exemples:

- ✓ **Bataille navale**
⇒ attribuer à chaque colonne et ligne un mot, une thématique puis faire formuler une phrase plutôt que de donner le libellé de la case
- ✓ **Qui veut gagner des millions**
⇒ préparer des questions de difficulté croissante en amont
- ✓ **Domino**
⇒ associer un terme et sa définition
⇒ les élèves peuvent eux-mêmes préparer les dominos
- ✓ **Ni oui ni non**
- ✓ **7 familles**
⇒ à faire créer par les élèves
- ✓ **Nobody is perfect!**
⇒ donner un terme inconnu des élèves qui doivent imaginer une définition. Mélanger ensuite toutes les définitions avec la vraie pour faire deviner aux élèves
- ✓ **Trivial Pursuit**

EN PAROLES

Les classiques

- ✓ Pendu
- ✓ Bingo
- ✓ Téléphone arabe
- ✓ Qui suis-je
⇒ coller un post-it avec un personnage sur le front de chaque élève
- ✓ Petit bac

EN PAROLES

Jeux de société utilisables en cours

- ✓ Taboo
- ✓ Dixit
- ✓ Hanabi
- ✓ Cluedo
- ✓ Times up!
- ✓ Creativity
- ✓ Petits meurtres et faits divers

TRAVAILLER LE LEXIQUE

Augmentez l'étendue lexicale de vos élèves !

Inspiré par des jeux de société facilement reproductibles

- ✓ Tic Tac Boum
- ✓ Dobble
- ✓ Jeu Parle
- ✓ Synodingo
- ✓ Unanimo

TRAVAILLER LA GRAMMAIRE

Travailler la grammaire

- ✓ Le tennis des conjugaisons
 - ⇒ „servir“ un verbe à l’infinitif, puis „renvoyer la balle“ en utilisant les conjugaisons demandées
- ✓ Jeux de l’oie
- ✓ Le „Grammarathon“
 - ⇒ les équipes enchaînent une série d’exercices pour franchir en premier la ligne d’arrivée
- ✓ Puissance 3 de la conjugaison
 - ⇒ prévoir un tableau avec différentes verbes et conjugaisons
 - ⇒ les équipes doivent valider 3 conjugaisons alignées dans le tableau pour gagner



LE JEU ET L'ÉCRIT

„Jeu rédige“

RÉDIGER EN JOUANT

- ✓ „Tati Paulette mange gaiement une pomme acidulée“
- ✓ L'histoire dont la fin reste à écrire
- ✓ Le dictionnaire des mots inventés
⇒ les élèves inventent des mots et leurs définitions
- ✓ Nobody is perfect



J E U X S É R I E U X E N L I G N E

„Arrête ! Je joue là ! C'est sérieux !“

TESTER SES CONNAISSANCES

Il existe de nombreux sites permettant de vérifier le savoir des élèves de manière ludique. C'est une excellente manière d'effectuer une **évaluation formative** et de consolider les savoirs.



<https://kahoot.it/>

Quizlet Live

 **socrative**



<https://quizizz.com>

J E U D E G E S T I O N D E C L A S S E

Classcraft

Classcraft est un jeu de gestion de classe. Chaque élève y a un avatar qui doit faire progresser grâce au travail et au bon comportement en classe.





QUESTIONS & RÉPONSES

MERCI DE VOTRE
ATTENTION!

A bientôt.