

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

EIDOS 2019

Rôle des jeux à l'école dans la scolarité des élèves à besoins éducatifs particuliers

Nicolas Lamarque

*Coordonnateur ULIS école A. Briand de Bayonne
ERUN circonscription Bayonne-ASH*

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

- Définitions
- Mise en tension jeu/apprentissage
- Le jeu numérique à l'école
- Jeu et élèves à BEP
- Conclusion

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

- Définitions
- Mise en tension jeu/apprentissage
- Le jeu numérique à l'école
- Jeu et élèves à BEP
- Conclusion

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Définitions : le jeu

- Définition du jeu : les dictionnaires

Dictionnaire de l'Académie Française : **JEU** n. m. XI^e siècle, giu. Issu du latin *jocus*, « plaisanterie », puis « jeu ». I. Action de jouer ; ce qui se fait par esprit de gaieté et par amusement. 1. Activité à laquelle on se livre pour s'amuser, se divertir, sans qu'il y ait aucun enjeu.

Dictionnaire Larousse : Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard.

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Définitions : le jeu

- Définition du jeu : la recherche
 - « **le jeu est la fiction du faire** » (*Oscar Brada*)
 - 5 caractéristiques du jeu (*Gilles Brougère*)
 - Une activité de second degré
 - Un enchaînement de décisions
 - La règle
 - La frivolité
 - L'incertitude

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Définitions : l'apprentissage

- Mise en garde préalable

Tout apprentissage n'est pas forcément issu d'un enseignement

Tout enseignement ne débouche pas forcément sur un apprentissage

- **Apprentissage => activité dans un contexte**
 - Exemples : exercice à l'école, visite d'une ville, visionnage d'un film

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Définitions : l'apprentissage

- Situation formelle d'apprentissage
 - Situations construites dans le but d'un apprentissage
 - Exemples : situations scolaires, cours de ski, etc.

- Situation informelle d'apprentissage
 - Situations vécues où l'apprentissage n'est pas visé mais a tout de même lieu inconsciemment
 - Exemple : architecture new-yorkaise durant le visionnage d'un film hollywoodien

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

- Définitions
- Mise en tension jeu/apprentissage
- Le jeu numérique à l'école
- Jeu et élèves à BEP
- Conclusion

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Mise en tension jeu/apprentissage

- Formes d'apprentissage à travers le jeu
 - **JAMAIS** une situation d'apprentissage formelle
 - **SUSCEPTIBLE** de devenir une situation d'apprentissage informelle
- => CONTRADICTION CLASSE/JEU**

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Mise en tension jeu/apprentissage

- Deux types de positionnement de l'enseignant
 - Jeu seulement un contexte pour apprendre => rôle secondaire
 - **Les caractéristiques propres du jeu pour apprendre => un rôle fondamental**

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Mise en tension jeu/apprentissage

- Le jeu en classe n'est de facto plus un jeu
- Jeu éducatif : un oxymore
- Le jeu en classe => **mise en forme éducative du jeu**

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Mise en tension jeu/apprentissage

- 5 degrés de mise en forme éducative du jeu

Éducation informelle



- DEGRÉ 1 - proposition d'un jeu tel quel, sans mise en forme

Éducation formelle



- DEGRÉ 2 - proposition d'un jeu tel quel, suivi d'un debriefing pour revenir sur les apprentissages
- DEGRÉ 3 - modification à la marge d'un jeu pour mettre en évidence les objectifs pédagogiques : (serious gaming et non serious game)
- DEGRÉ 4 - création d'un jeu en fonction en fonction d'un objectif pédagogique précis : ce n'est plus un jeu mais un hybride (serious game)
- DEGRÉ 5 - modification légère d'un exercice éducatif pour en donner une vague dimension ludique : (logiciels ludo-éducatifs)

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

- Définitions
- Mise en tension jeu/apprentissage
- Le jeu numérique à l'école
- Jeu et élèves à BEP
- Conclusion

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Le jeu numérique à l'école

- Les jeux numériques : enjeu sociétal donc scolaire
- Usage important hors-école => levier ou frein ?

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Le jeu numérique à l'école

- 3 caractéristiques majeures :
 - Environnement sensoriel complexe (image et son)
 - Interaction directe avec l'environnement et éventuellement avec d'autres joueurs
 - Idée de progression

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Le jeu numérique à l'école

=> Entrée en activité fortement facilitée

**Un élève qui joue n'apprend pas
forcément le contenu visé**



**Le jeu ne se substitue jamais à
l'enseignant**

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Le jeu numérique à l'école

- Aujourd'hui, essentiellement deux types de mise en forme éducative du jeu numérique
 - **Serious games** (degré 4 de mise en forme)
Exemples : *imagana*, *fencydrone*
 - **Logiciels éducatifs** (degré 5 de mise en forme)
Exemples : *adibou*, *mathador*
- Demain, jeux commerciaux comme *Minecraft* ou *Simcity* ?
 - Situations d'apprentissage informelles (degré 1)

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

- Définitions
- Mise en tension jeu/apprentissage
- Le jeu numérique à l'école
- Jeu et élèves à BEP
- Conclusion

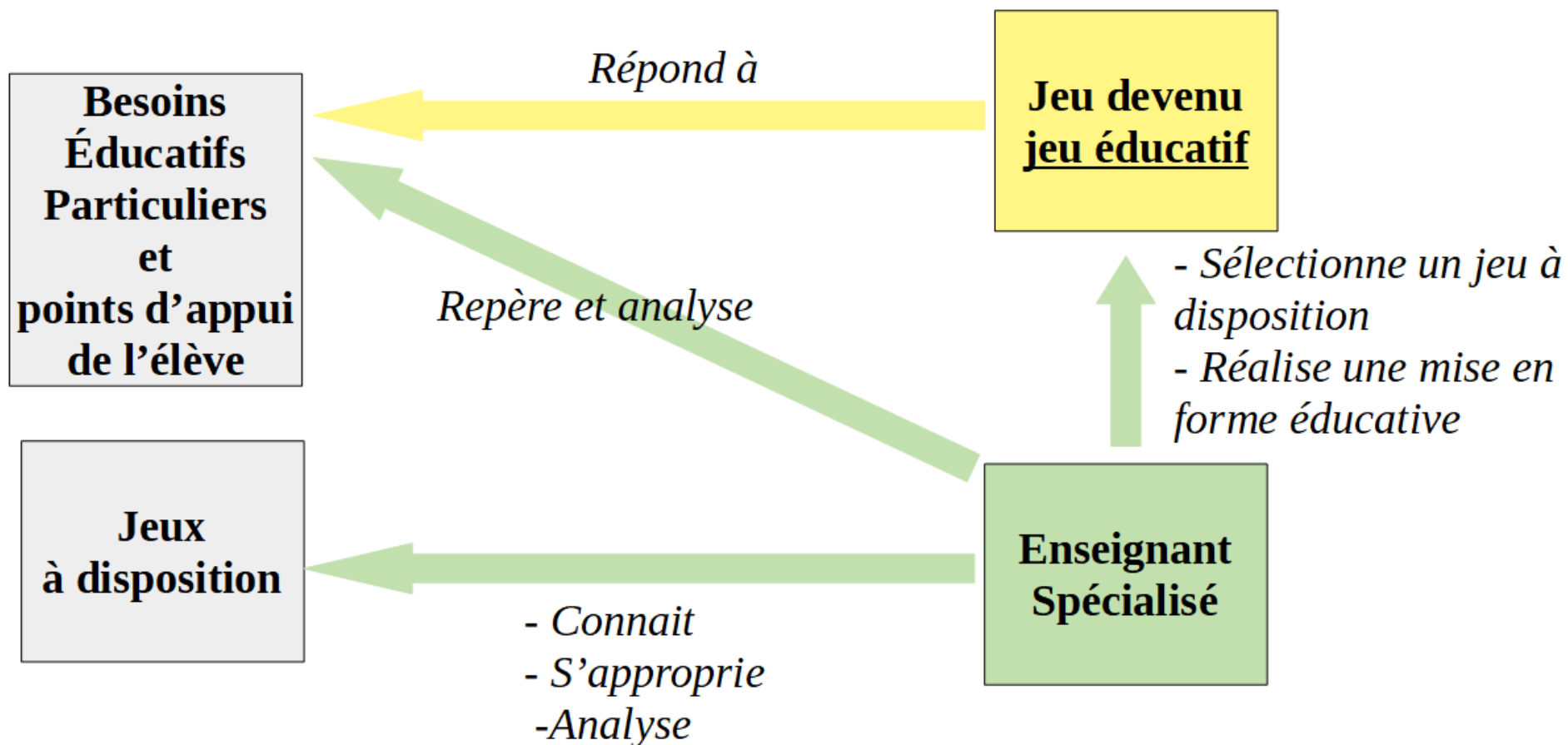
JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Jeu et élèves à BEP

- Ressource propice au cadre
- Facilité d'enrôlement
- Dédramatisation de l'erreur

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Jeu et élèves à BEP



Modélisation de l'élaboration d'une situation d'apprentissage intégrant le jeu pour des élèves à besoins éducatifs particuliers

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Jeu et élèves à BEP

Nom du jeu	Besoin de l'élève => objectif	Mise en forme éducative
Jeu de l'oie	Ne parvient pas à respecter les règles au sein de l'école => respect des règles dans le cadre d'un jeu de société	DEGRÉ 1 : pas de modification => éducation informelle au respect de la règle
Jeu des 1000 bornes en ligne	Difficulté à maîtriser la valeur des chiffres dans des nombres <10000 => décomposer un nombre	DEGRÉ 2 : pas de modification mais débriefing, « pour réussir, je dois... »
Jeu de l'oie	Maîtrise fragile de la numération jusqu'à 6 => travailler la technique de surcomptage <6	DEGRÉ 3 : jeu de l'oie à deux dés numérotés jusqu'à 3 (serious playing)
Imagana	Refuse de passer à l'écrit en encodage => associer des graphèmes pour constituer des mots	DEGRÉ 4 : scénario de jeu nécessitant un enchaînement d'actions dont la remise en ordre de graphèmes pour écrire des mots de difficulté croissante (serious game)
Jeu de kim en ligne (logicielseducatifs.fr)	Mémoire immédiate et gestion mentale peu efficace => Mémoriser un ou plusieurs objet(s) puis retrouve les dans une liste plus importante	DEGRÉ 5 : exercice d'entraînement « maquillé » en jeu

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

- Définitions
- Mise en tension jeu/apprentissage
- Le jeu numérique à l'école
- Jeu et élèves à BEP
- Conclusion

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

Conclusion

- Jeu : une ressource pédagogique nécessitant une mise en forme éducative
- Nécessite une bonne culture du jeu de l'enseignant pour bien situer sa mise en forme éducative
- Le jeu et ses caractéristiques : vecteurs souvent efficaces chez les élèves à besoins éducatifs particulier

JEU, APPRENTISSAGE et ASH

- Sites consultés

<http://www.crdp-lyon.fr/podcast/conference-qu-apprend-on-en-jouant-a-l-ecole-conference>

<https://ecolebranchee.com/exploiter-les-jeux-numeriques-pour-favoriser-lapprentissage-mission-possible/#s1>

https://web.ac-toulouse.fr/automne_modules_files/standard/public/p7736_694108100176d2fea09b6c9a850837abdefinition_du_jeu.pdf

<https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-extension-du-domaine-du-jeu/20141130.RUE1034/peut-on-apprendre-par-le-jeu-video.html>

<https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-extension-du-domaine-du-jeu/20160202.RUE2230/j-ai-cherche-une-definition-du-jeu-pendant-seize-ans-et-j-ai-enfin-trouve.html>