

Rencontres Jeux & Enjeux

Accueil	S'inscrire	Programme des rencontres	Programme détaillé du colloque	Dates importantes	Comité Scientifique	Préparer votre venue
Nous contacter		Soumettre une contribution		Edition 2017		

Présentations - session 4

Présentations orales - apprendre en construisant des jeux

Lundi 13 mai - 17h20 - 18h00

Préparer des jeux et y jouer ensemble...en anglais!

Mercedes Baugnies, @

GCAF, Adef, Aix Marseille Université - Lisec, UHA

Le but de la communication que nous vous proposons est de rendre compte d'une expérience menée auprès d'élèves de niveau seconde (15-16 ans) en anglais LV2. Ces élèves étaient donc en deuxième année d'anglais. Nous leur avons offert de préparer des jeux de société en anglais à l'attention d'élèves de troisième qui débutaient cette langue. L'objectif était multiple: mettre en place des activités de tutorat entre apprenants, faire réviser les bases de troisième aux secondes, mettre en pratique les nouvelles connaissances et compétences en troisième, développer la compétence orale de chacun de façon ludique et plus détendue que sous l'oeil direct de l'enseignant et enfin, de permettre à des jeunes qui fréquentaient le même établissement mais à des niveaux différents, de mieux se connaître. Les élèves de seconde ont été répartis en petits groupes de travail pour la création des jeux de société. Ils ont fait preuve de coopération. Un atelier de test des jeux par les différents groupes a été mis en place afin que chacun puisse adapter son jeu si nécessaire avant d'en achever la confection. Des ateliers-jeu avec les troisièmes ont ensuite été organisés durant les pauses de midi. Les étudiants ont pu exprimer librement leur ressenti par rapport au projet. Les résultats révèlent des apprentissages liés au tutorat et au plaisir de jouer. Les étudiants ont été motivés par ce projet et se sont tous impliqués. Ils ne se sont pas sentis discriminés: il n'y a eu ni "bons" ni "mauvais" mais des jeunes égaux entre eux qui ont fait preuve de créativité.

Notre communication s'appuiera sur un cadre théorique centré sur le jeu, le tutorat et l'apprentissage coopératif. Après avoir jeté les bases théoriques de notre travail, nous expliquerons le projet et en exposerons les résultats de façon plus détaillée. Enfin, nous discuterons des possibilités qu'offre le jeu en classe de langue et dans d'autres disciplines.

Bibliographie

Baudrit, A. (2007). Le tutorat. Richesses d'une méthode pédagogique. Bruxelles: De Boeck Supérieur.

Brougere, G. (1995). Jeu et éducation. Paris: L'Harmattan.

Dewey, A. Le jeu comme outil pédagogique? Les nouvelles de l'Observatoire, Dossier spécial: Le jeu comme outil pédagogique? Bruxelles: Enseignement de la Communauté française; p. 4-5.

Huizinga, J. Homo Ludens (1980), A study of the play element in culture. Henley-on-Thames/Redwood Burn Ltd, first published in German in Switzerland in 1944.

Kalkowski, P. (1995). Peer and Cross-Age Tutoring, School Improvement Research Series (SIRS), <http://uhillsec.com/files/reading/1G%20%20School%20Improvement%20Research%20Series.psf,05/10/2014>.

Lee, J., Play in Education, 1915-1922.

Nathanson, D., Berthou, M. (2013), Préface de Lescouarch, L., Jouer en classe en collège et en lycée. Paris: Editions Fabert.

Peyrat-Malaterre M.-F. (2011). Comment faire travailler efficacement les élèves en groupe? Tutorat et apprentissage coopératif. Bruxelles: De Boeck.

Pourtois, J.-P., Desmet, H. (1997). L'éducation postmoderne. Paris: PUF.

Rouiller, Y., Howden, J. (2010). La pédagogie coopérative, Reflets de pratiques et approfondissements. Montréal: Chenelière Education.

SILVA H. (2008). Le jeu en classe de langue. Paris: CLE International.

VIAU, R. (2011). La motivation à apprendre, mieux comprendre pour mieux agir. CRDP de Poitou-Charente, web.crdp-oitiers.org/presentation/.../conf/.../Diaporama.Rolland.Viau.ppt,05/10/2014.

Mots-clés: jeu, tutorat, langues, anglais, second degré, coopération, expression orale

Formations à la construction collective de jeux : types d'apprentissages et place des supports numériques

Géraldine Abrami, Melaine Aucante, Raphaelae Ducrot, Nils Ferrand, Emeline Hassenforder, Benjamin Noury, Patrice Robin, Wanda Aquae-Gaudi

L'UMR GEAU propose depuis près de 10 ans des modules de formation à la décision collective sur la gestion de l'eau basés notamment sur la construction collective de jeux de rôle avec le dispositif Wat-A-Game (WAG). Ce dispositif, qui se place dans la lignée de la modélisation d'accompagnement (voir <http://commod.org>), fournit des briques matérielles et des éléments méthodologiques associés et a pour but de faciliter l'autonomisation de groupes d'acteurs et de réduire l'intervention des spécialistes (chercheurs ou bureau d'étude) dans la maîtrise et l'utilisation de l'outil jeu de rôles dans des processus de gestion de l'eau. WAG fait partie d'un ensemble plus large d'outils dédié à l'autonomisation de groupes d'acteurs locaux dans l'accompagnement et la mise en œuvre de processus de décision participatifs pour la gestion des ressources naturelles, et de l'eau en particulier (voir <http://cooplaage.watagame.info>). Les modules de formation, d'une demi-journée à une semaine guident les participants à déployer en petits groupes de 4 à 6 personnes les outils sur des études de cas concrètes (les leurs en formation continue, avec si possible tests en directs avec des groupes d'acteurs locaux, des études de cas issues de projets en cours en formation initiale).

Nous disposons aujourd'hui d'une importante expérience d'utilisation de ce dispositif dans des modules de formation initiale (niveau master le plus souvent) ou continue (professionnels ou grand public, le plus souvent dans le cadre de projet). Ainsi en 2019, plus de 1000 personnes ont suivi un module de formation incluant le dispositif Wat-A-Game. L'hypothèse est que via la mise en capacité de groupes d'acteurs locaux à maîtriser ce type d'outils, du changement puisse être produit via la dissémination de protocoles de modélisation participative produisant des jeux de rôles permettant à d'autres groupes d'explorer et de structurer leur futur. Dans un objectif d'évaluation et d'amélioration de nos outils et de nos modules de formation, nous avons mené une étude sur les apprentissages générés par ces formations, sur la base des formulaires d'évaluation que nous faisons remplir systématiquement en fin de formation, d'une enquête quantitative « à froid » des anciens participants aux modules, et d'entretiens avec quelques anciens participants choisis.

Nous présenterons les résultats de cette étude portant sur différents types d'apprentissages :

- Apprentissage expérientiel des outils et approches de modélisation participative réutilisables de manière autonome
- Apprentissages substantifs relatifs au système socio-écologique traité (enjeux, dynamiques, options technique, états possibles et désirés...) et à la gestion de l'eau en général (enjeux, solutions, acteurs)
- Effets relationnels au sein et à l'extérieur du groupe de travail
- Effets normatifs sur les valeurs des participants.



Nous discuterons des résultats de cette étude au regard de nos objectifs de transfert et de dissémination d'outils et de postures visant à produire du changement dans la gestion de l'environnement et des limites que nous rencontrons dans cette démarche. Nous aborderons notamment en discussion la stratégie de développement de ressources en ligne que nous poursuivons depuis 2015 afin d'améliorer et consolider la dissémination de nos outils, avec notamment le MOOC Terr'Eau and Co est en ligne depuis 2018 sur la plate-forme Agreenium (<https://lms.agreenium.fr/enrol/index.php?id=12>). Ce MOOC est conçu pour permettre à des groupes de suivre ensemble à distance les enseignements que nous dispensions jusqu'à présent en présentiel, et pour les accompagner dans la conception de leur propre dispositif participatif. Ce MOOC s'accompagnera à terme d'outils en ligne, dont certains sont en cours de développement, permettant aux apprenants de structurer la conception de leur jeu. Le MOOC constitue un support de transmission stabilisé nous permettant d'alléger nos charges d'enseignement en présentiel, et d'accompagner des enseignants ou des facilitateurs déjà sensibilisés à la démarche dans l'animation d'atelier de développement de jeux de rôle. Son utilisation en support autonome d'enseignement à distance n'a aujourd'hui pas encore été expérimenté, mais elle pose de nombreuses questions : comment l'utilisation du numérique pourrait-elle faciliter la compréhension de consignes sur des tâches collectives complexes comme la modélisation ou la conception de jeux ? Comment le numérique peut-il s'adapter aux modes de pédagogie active basés sur l'expérience et l'accompagnement ? Comment faire évoluer nos méthodes d'évaluation à ces nouvelles pratiques d'enseignement ?



Accueil

Nicolas Becu. Thème Awesome Inc.. Fourni par [Blogger](#).