

# Anti-StrESS

**Infos, Idées, Ressources**

NUMERO 3

SEPTEMBRE 2019

## Edito

Enseigner différemment avec les jeux pédagogiques

Catherine BRUET (IA-IPR de SES)

Jouer est un mot polysémique qui traduit bien la complexité mais aussi la richesse des enjeux liés à la pédagogie par le jeu. Au-delà de son sens traditionnel (« se livrer à un amusement » selon le Littré), il est également question d'obtenir un mouvement fluide et libre (« *Se mouvoir, agir d'une certaine façon* » selon le Littré) et d'utiliser les moyens dont on dispose pour parvenir à un but (« *Faire jouer toutes sortes de ressorts, employer tous les moyens dont on peut disposer* » selon le Littré).

Or, le geste pédagogique peut se concevoir comme la manière dont le professeur réussit à faire ac-

quérir par les élèves des compétences d'autonomie par le biais de la mobilisation de ressources à sa disposition. Jouer en classe est ainsi une opportunité pour l'enseignant de mettre en œuvre les apprentissages par une pédagogie qui aborde l'enseignement comme la recherche de moyens pour réaliser une tâche dans un cadre réglementaire préétabli.

Néanmoins jouer reste une activité perçue comme peu sérieuse. C'est pourquoi quand il s'est agi d'introduire le jeu dans la classe, il est devenu un « serious game » ! Sérieux parce qu'il s'appuyait sur des bases sûres et solides, conçu

avec soin et irréprochable. Sérieux, il l'est dans sa finalité car le jeu privilégie la qualité de l'apprentissage tout en favorisant les interactions entre les partenaires.

Enseigner les Sciences Économiques et Sociales par le jeu est une manière d'aborder notre discipline originale et efficace dans le cadre des apprentissages des élèves.

Bonne lecture.

## DANS CE NUMÉRO :

Edito	1
Agenda	1
Innovation pédagogique	1
Rencontre avec...	2
Dossier pédagogique : Enseigner avec...	3
Actualités culturelles	3

## AGENDA

- Inscription PAF jusqu'au 26 septembre 2019
- JECO du 5 au 7 novembre 2019
- Journée d'Information et de Réflexion des SES : 13 Novembre 2019

## Innovation pédagogique

Jouer pour apprendre – L'exemple d'Insectophagia

### Un jeu de rôle numérique pour des élèves de lycée.

Développé dans le cadre du projet JEN-Lab, Insectophagia est un jeu épistémique numérique (JEN), autrement dit une situation d'apprentissage ludique qui conduit des élèves à résoudre des problèmes complexes et non déterministes.

Dans ce jeu, les élèves doivent répondre à un problème de société : **fournir en protéines une humanité de plus en plus nombreuse, sur une planète qu'il faut préserver.**

En équipe, ils créent leur entreprise d'élevage d'insectes et imaginent un moyen de les commercialiser pour l'alimentation humaine. Pour cela, ils passent par trois niveaux de jeu successifs (niveau 1 = la genèse de l'entreprise ; niveau 2 = la production ; niveau 3 = la vente) au sein desquels ils effectuent différentes missions. Parmi ces missions, au niveau 1, il y a par

exemple le choix de l'insecte qu'ils vont élever et transformer en produit alimentaire, ou le repérage des besoins de leur entreprise pour produire ; au niveau 2, il y a le choix de l'emplacement de l'entreprise, le choix de l'énergie et le repérage des coûts ; et au niveau 3, on trouve l'identification de la concurrence, la définition d'une stratégie de communication, et la réalisation d'un packaging ou d'un spot publicitaire.

Les élèves doivent faire preuve de créativité, de dynamisme, d'esprit d'équipe mais aussi d'esprit de compétition. Tous les élèves peuvent trouver une motivation dans ce jeu car il a été construit de façon à correspondre à tous les profils de joueurs (par exemple, ceux qui aiment découvrir et explorer, ceux qui aiment prendre des risques, ceux qui apprécient de résoudre des énigmes ou de mettre en place des stratégies, ceux qui ont besoin d'interagir avec d'autres

joueurs, ou encore ceux qui recherchent la satisfaction des tâches bien faites et complètement faites).

**Quelle place et quel rôle pour les enseignants ?**

Les enseignants sont les maîtres du jeu : ils conseillent, évaluent, attribuent les points, les cartes de protection et s'assurent que le hasard frappe bien les joueurs au cours du jeu, en tirant à chaque séance une carte « événements du jour ». Ces événements du jour sont l'occasion de relever des défis : résoudre une énigme, écrire un poème, répondre à une inondation ou à une épidémie qui frappe son élevage.

Mais comme il est souhaitable que les séances de jeu se déroulent en présence de deux professeurs (au moins) afin de pouvoir effectuer toutes les tâches exigées par le déroulement du jeu, un 2<sup>ème</sup> (voire un 3<sup>ème</sup>) enseignant joue le rôle de super-héros : sa mission est d'apporter une aide aux équipes qui en ont besoin, voire de donner un conseil ou une information de

manière spontanée, même si cela n'était pas demandé.

**Quels savoirs et savoir-faire sont travaillés grâce à ce jeu ?**

**SAVOIRS** : développement durable, biens et services, production marchande (chiffre d'affaires, bénéfices), entreprise, facteurs de production, consommations intermédiaires, publicité, marketing...

**SAVOIR-FAIRE** : conduite de projet, travail en équipe, recherche documentaire, traitement des informations et restitution synthétique, présentation orale, mais aussi créativité, prise d'initiative, autonomie.

**Quels moyens nécessaires pour jouer ?**

- Une équipe d'enseignants pluridisciplinaire (disciplines possibles : SES, histoire-géographie, SVT, physique-chimie, documentation... mais vous

pouvez créer des extensions du jeu pour intégrer d'autres disciplines)

- Une salle informatique
- Le matériel de jeu (carnets des joueurs, cartes événements, cartes protection, livret du maître du jeu, posters des badges...)

**Liens :**

Pour jouer à Insectophagia à votre tour, toutes les informations utiles et nécessaires, ainsi que le matériel de jeu, sont accessibles [ici](#).

Le projet au sein duquel Insectophagia a vu le jour, c'est [ici](#).

Un article d'Eric Sanchez sur les multiples raisons de jouer en classe est en ligne également [ici](#).

Projet présenté par [Lucile Ketchedji-Dubriou](#) du lycée Germaine Tillion de Saint-Bel

**Rencontre avec...**

Caroline Jouneau-Sion, professeure d'histoire-géographie au lycée Germaine Tillion à Saint-Bel et professeure associée à l'IFé

*Propos recueillis par Lucile Ketchedji-Dubriou*

Depuis plusieurs années, Caroline Jouneau-Sion a développé à la fois une réflexion pointue et critique sur le jeu comme outil d'apprentissage, et une expérience de jeu en classe variée et régulière. Forte de tout cela, elle répond à nos questions et apporte des éclairages tout à fait intéressants sur l'intérêt de jouer pour apprendre, mais également sur les implications et les limites du jeu comme dispositif d'enseignement.

**1) Pourquoi jouer ? Le jeu est-il un dispositif crédible d'enseignement ?**

On peut jouer pour varier les dispositifs d'apprentissage, en plus du cours magistral, du travail de groupes, des projets... On peut jouer pour mettre en avant des compétences différentes des compétences purement scolaires, et ainsi mettre en avant d'autres profils d'élèves.

Quand on joue, l'effet avatar est très intéressant. Les élèves ne sont plus des élèves mais des joueurs. Quand ils participent ce n'est pas vraiment eux, et ils ne font pas du travail scolaire. Les élèves non scolaires ne sont plus en retrait, ils sont intégrés. Le jeu désinhibe ceux qui se pensent cancras. L'objectif est de gagner. L'élève ne se demande plus ce qu'attend le prof, mais comment faire pour réussir. Le jeu est de nature à lutter contre les inégalités. Cela montre aux élèves moins scolaires qu'ils sont capables et compétents. Comme les profs jouent aussi, ils se mettent en danger, et cela augmente

la relation de confiance. Les profs sont des partenaires de jeu. L'élève accepte ensuite de s'engager dans n'importe quel dispositif. Bien sûr, tout cela fonctionne avec des jeux conçus pour faire ressortir des compétences.

C'est vrai que les élèves plus scolaires peuvent être déstabilisés, mais ainsi ils se posent des questions et apprennent d'autres choses, développent de nouvelles compétences. Cela prépare à la fac où les attentes des profs ne sont pas toujours claires. Ils apprennent à être dans une situation inconfortable. Ils développent leur autonomie, leur créativité, le travail en équipe (pas seulement sur le mode du partage du travail mais de la véritable collaboration).

**2) Comment jouer ? Avec quelle classe ? Avec 35 élèves ? A quel moment dans l'année ?**

On peut jouer à 35, c'est plus difficile qu'à 25, mais en fait plus facile qu'à 10. Il faut des situations de jeu qui donnent de l'activité à tout le monde. Il est important d'adapter son jeu à la situation (par ex, séparer les élèves en plusieurs groupes). Il faut soi-même être créatif. Comme le jeu suppose de se laisser manipuler, il faut une relation de confiance. On peut commencer par des petits jeux (ping-pong = questions réponses / picto-nary). Il ne faut pas jouer tout le temps. Il n'est pas souhaitable que ce soit la seule

modalité d'apprentissage. Une autre façon de jouer, c'est de faire créer des jeux. Par exemple des escape game.

**3) Quelles sont les limites du jeu ? Pédagogiques ? Humaines ?**

Sur le plan pédagogique, le jeu ne fait pas tout. Il nécessite d'être intégré dans un dispositif d'apprentissage. Il faut un début et une fin. La phase de remédiation est essentielle : il faut faire le point sur ce qu'on a appris ou pas, sur ce qui a été simplifié par rapport à la réalité, sur ce qui manque, sur le vocabulaire. Sinon, on a joué mais pas appris.

Sur le plan humain, certains élèves n'arrivent pas s'engager dans le jeu, mais cela arrive également avec le cours magistral ou dialogué ! La différence, c'est que lorsqu'on joue, on s'en aperçoit !

**4) Comment arrive-t-on à l'évaluation type bac ?**

On n'y arrive pas nécessairement. On peut jouer pour apprendre, mais pas pour bachoter. La forme académique attendue au bac n'est pas adaptée au jeu. Le bac est un trop gros enjeu pour que l'élève accepte de s'engager. Par exemple, dans un jeu comme Insectophagia, on apprend à démontrer, mais avec une liberté de forme, ce qui n'est pas acceptable pour le bac.

**Dossier pédagogique: Enseigner avec...**

## Les jeux

Témoignage de Lucile Ketchedji-Dubrion

De multiples jeux peuvent être utilisés sur les différents thèmes et notions de nos programmes de SES. Ils favorisent la mise en activité des élèves et leur donnent l'opportunité d'interagir et de développer leur réflexion. En

voici quelques exemples : des jeux de rôles, dont Insectophagia fait partie ; des jeux de cartes (comme le jeu du marché), des jeux de plateaux (pictionary, très pratique et performant pour mener une activité de découverte

en début de chapitre, time's up, monopoly, etc.), ou encore des jeux de simulation.

Retrouvez en [ligne](#) un exemple de jeu: **Time's Up sur « la monnaie ».**

**ACTUALITES CULTURELLES****Exemples de films sortis en 2018-2019 qui peuvent être mobilisables en SES**

- Le grand Bain
- Les invisibles
- Parasite
- A cœur d'avocats
- Place de la République, Printemps 2016

**Des références complètes avec résumés et lien détaillé avec les programmes d'enseignement sur le [site académique des SES.](#)**

**ACTUALITES CULTURELLES—THEATRE**

Conviée par le lycée Jérémie de la Rue (Charlieu), la compagnie de théâtre La Tribouille, viendra jouer sa pièce "Par ici la monnaie" dans notre académie au début du mois de décembre 2019.

Cette farce financière aborde de manière pédagogique, ludique, sensible et décalée le rôle de la monnaie dans les échanges, la relation individuelle et collective à la monnaie, le fonctionnement des institutions financières, le processus de création monétaire, l'usage des monnaies locales, les crises économiques, etc. Elle offre l'occasion de compléter ou revoir des notions au programme de SES, et peut également permettre de traiter de manière transversale la question du lien social en EMC (autour de la thématique du surendettement par exemple).

Accompagnée d'un assistant en cure de désintoxication monétaire, elle incite tous les drogués qui s'ignorent à commencer ce long travail de désintoxication monétaire personnelle pour retrouver les vraies valeurs de la monnaie : le lien plutôt que le bien, l'échange pacifique plutôt que la guerre économique. Mais malgré l'aide d'une DRH (Droguée Repentie Heureuse) et d'un illusionniste monétaire, ne va-t-elle pas elle aussi sombrer dans la dépression économique ? "

Les représentations proposées peuvent être suivies d'un temps d'échanges entre comédiens et élèves.

La compagnie en provenance de Nantes, serait ravie de mettre à profit son déplacement dans le nord de la Loire pour intervenir dans d'autres établissements de l'académie, en amont ou en aval de la représentation prévue. Pour de plus amples détails à ce sujet, vous pouvez consulter leur site internet [www.tribouille.fr](http://www.tribouille.fr) ou bien contacter directement leur chargée de production, Katia Nivoix (06 95 38 41 41 / [diffusion@tribouille.fr](mailto:diffusion@tribouille.fr))

Sur le site académique: la fiche technique; le dossier pédagogique et la fiche de présentation

« La liberté pédagogique ne s'use que quand on ne s'en sert pas »

**Contactez-nous à l'adresse suivante:**

**[sophie.louat@ac-lyon.fr](mailto:sophie.louat@ac-lyon.fr)**

**[elodie.balara@ac-lyon.fr](mailto:elodie.balara@ac-lyon.fr)**

**pour faire vivre cette lettre et partager vos expériences**

**Equipe de rédaction:**

Catherine BRUET,  
Sophie LOUAT et Elodie BALARA

**LA LETTRE D'INFORMATION DES SES DE  
L'ACADEMIE DE LYON**