



JOUER
POUR **APPRENDRE**
À MIEUX VIVRE
ENSEMBLE



soirée de lancement



Aude-Églantine Rozier, cheffe du Pôle Formation



Recherche



Formation



Consultation



Aude-Églantine Rozier, ingénieure pédagogique



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

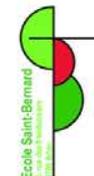
Allagi



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE



CENTRE
PIERRE
JANET
Recherche
Formation
Consultation
Psychomotricité Intégrative



DIVERSECO

. Genèse du projet

. La contribution du Centre Pierre Janet

- création du livret pédagogique
- ancrage scientifique : développement psychologique de l'enfant, piliers de l'apprentissage, etc

. DIVERSECO, un drôle de petit jeu

- à partir de 6 ans, de 4 à 9 joueurs
- à destination de tous ceux qui participent à l'éducation des enfants et qui contribuent à faire d'eux des adultes éclairés et ouverts au monde

Gratuit

En téléchargement





APPRENDRE, UN JEU D'ENFANT ?



A vertical strip on the left side of the slide shows a young child with red hair and freckles, wearing a blue shirt. The child is pointing their right index finger towards the text.

Juliette Machado
psychologue clinicienne
consultante sur le projet

CONCEPTION DU JEU,

au commencement il y avait...



- **Objectif du jeu** : favoriser la diversité et l'inclusion dès le plus jeune âge en sensibilisant les enfants à leurs propres préjugés par le jeu de rôle (mimes).
- Le joueur se retrouve porteur d'une **différence visible** ou **invisible** et d'un **super-pouvoir**. Le débriefing post-jeu amène la dimension éducative.
- Construction d'**un livret pédagogique** suivant 3 axes :
 - Sensibiliser aux préjugés
 - Penser psychologie du développement de l'enfant
 - Equiper le maître du jeu



1^{er} axe, Sensibiliser aux préjugés

Préjugé : *jugement a priori*. Jugement hâtif ou prématuré, plus ou moins conscient, qui intervient avant les faits concrets (+ composante affective)

Discrimination : actualisation de l'attitude négative (**préjugé**) et des croyances négatives (**stéréotypes**) = dimension comportementale

La clé : en prendre conscience !

et développer les capacités méta-cognitives chez l'enfant



2^e axe, Penser psychologie du développement de l'enfant



Pourquoi faire ?

Pour lutter contre l'**adultomorphisme** et inviter l'adulte à expliciter ce qui est implicite.

Le jeu a été pensé pour s'adresser à des enfants dans un âge développemental opératoire concret :

les 6-12 ans

- dès 4 ans : ont accès à une pensée symbolique,
- sont capables de se décentrer des aspects perceptifs immédiats et de tenir compte du point de vue de l'autre.

3^e axe, équiper le maître du jeu

- Plus qu'un animateur, le maître du jeu est un **éducateur**. En ce sens, il agit comme un **tuteur d'attachement** pour l'enfant
- Celui qui va **aider l'enfant à grandir** en le **sécurisant**
- Celui qui va être le **traducteur pour l'enfant** : qui va lui renvoyer, transformer (corticaliser) ses expériences en éléments assimilables, compréhensibles
- Celui qui va **montrer l'exemple** (incarner = congruence) car l'imitation est au cœur des apprentissages
- Celui qui va offrir l'opportunité à l'enfant de **créer d'autres liens sécurés**



Ce qu'il faut retenir...

- **DIVERSECO, + qu'un simple jeu !** Un outil éducatif, ludique, qui dans l'idéal se joue plusieurs fois pour observer l'évolution du débat...
- **Le livret pédagogique** : un réservoir à idées, clés, éclairages... Pour aider le maître du jeu à aider l'enfant, mais aussi à prendre conscience de ses propres représentations !
- **Le jeu et le groupe** : deux grands vecteurs de résilience



Calypso Meszaros

Chargée d'ingénierie en créativité pédagogique

Jérémy Valade

Chargé d'ingénierie en créativité pédagogique

Délégation d'Accompagnement à la
Créativité, l'Ingénierie et la Pédagogie



DACIP



ACTIONS ET MISSIONS

DE LA DÉLÉGATION D'ACCOMPAGNEMENT À LA CRÉATIVITÉ, L'INGÉNIERIE ET LA PÉDAGOGIE (DACIP)

La DACIP est un lieu de conseils, de ressources, de formations, de réflexions et d'échanges axe à l'Ingénierie Pédagogique, à l'Ingénierie de Formation et de Certification (RNCP-RS) et à la Créativité dans une perspective de développer la Formation Tout au Long de la Vie (FTLV)



 Former Organiser des actions de formation et des événements	 Collaborer S'inscrire dans les dynamiques de réseaux	 Impulser Participer aux grands projets d'établissement
 Accompagner Les équipes pédagogiques	 Valoriser Les pratiques d'ingénierie et de pédagogie	 Capitaliser Produire et diffuser des ressources

1. Jouer et apprendre

- a. Jeu et sérieux : une relation impossible ?
- b. L'acte de jouer : attitude et engagement ludiques

2. Le jeu : quels enjeux ?

- a. Intérêts et points de vigilance relatifs à la ludopédagogie
- b. Changements de posture

3. Le jeu à l'école : un pas vers la pratique

1. Le temps de l'activité : introduction, animation et débriefing
2. Evaluation des apprentissages par le jeu





JOUER ET APPRENDRE



Pas une idée nouvelle !

- Montaigne : *le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants.*
- Pauline Kergomard : *le jeu, c'est le travail de l'enfant.*
- Inscription du jeu dans les programmes

Souvent utilisé comme ruse pédagogique chez les plus jeunes

méthode du « chocolat sur les brocolis »

Essor dans le monde de la recherche francophone depuis les années 2000

cf Alvarez, Berry, Brougère, Kellner, Genvo, Sanchez, etc

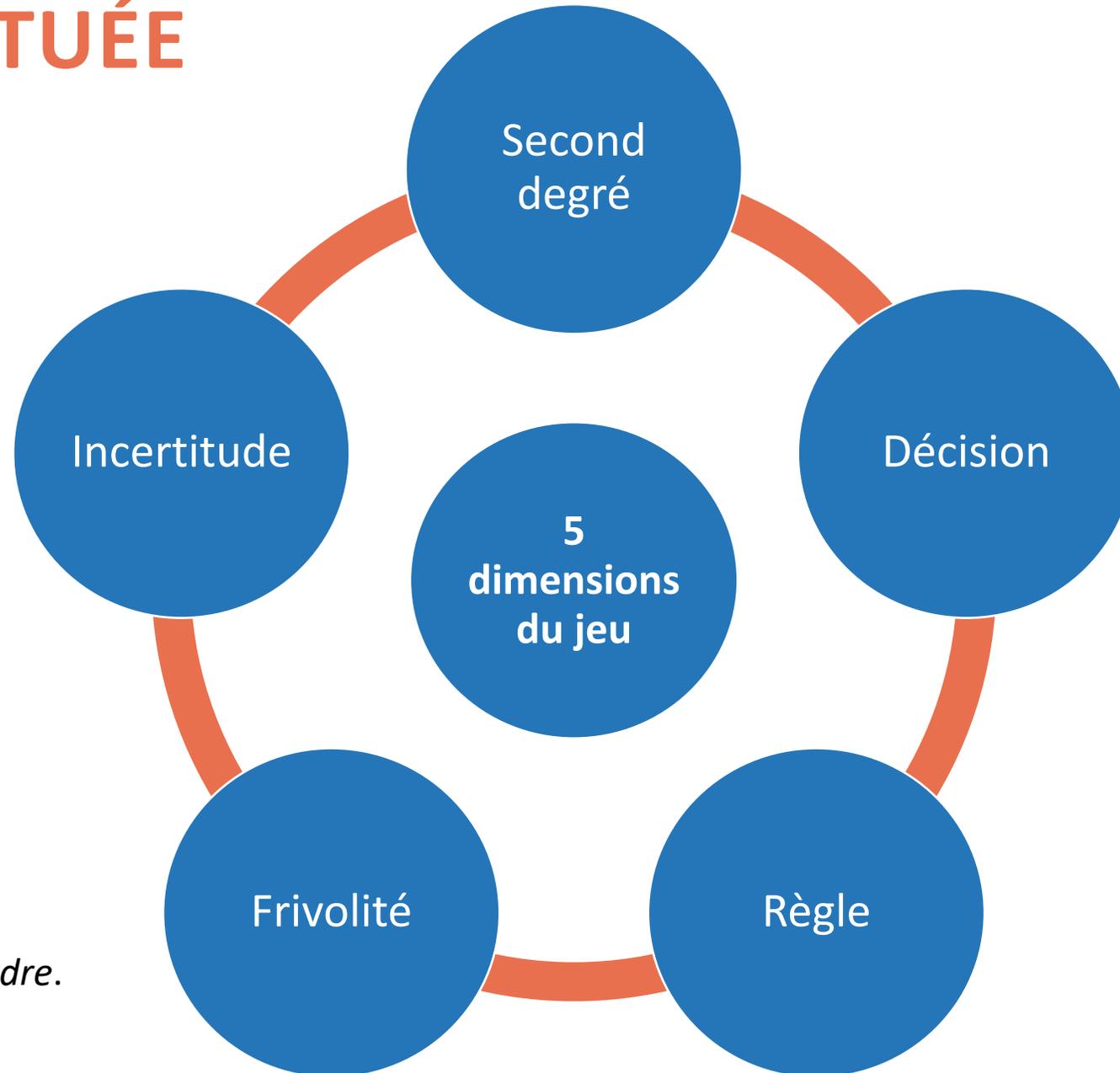


A vertical strip on the left side of the slide shows a young child with red hair and freckles, wearing a blue shirt. The child is pointing their right index finger towards the text in the center of the slide.

**“ Tant que l’objet n’a pas fait usage d’un jouet,
il n’est rien d’autre qu’un objet ”**

Jacques Henriot

DÉFINITION SITUÉE DU JEU



Brougère, G. (2005). *Jouer, apprendre*.
Économica Anthropos.

DÉFINITION SITUÉE DU JEU

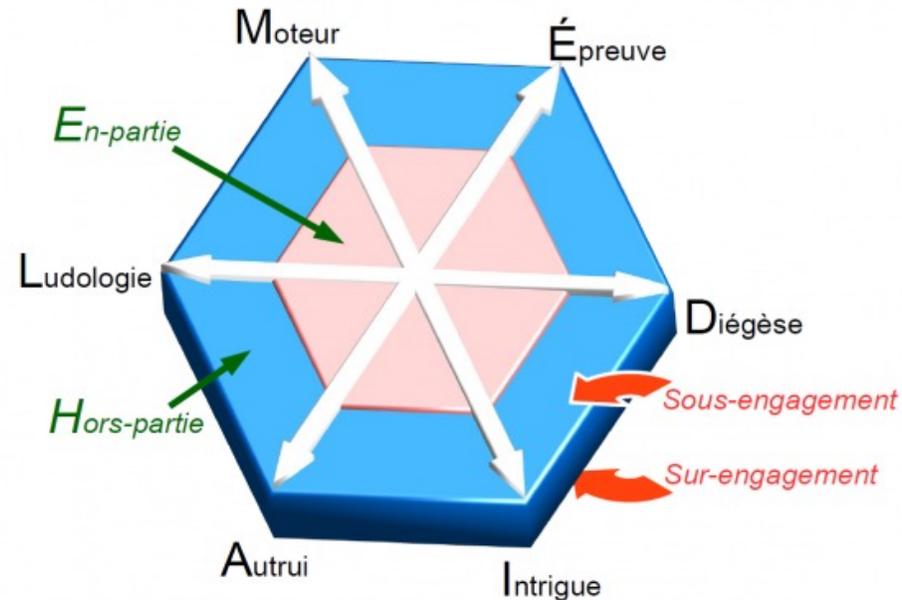
Critères d'une activité ludique (Brougère – 2005)	Jouer en milieu scolaire : sources de tension possible	Conditions favorables à l'existence d'activités ludiques en milieu scolaire
Activité de second degré : faire semblant, univers fictionnel	Place de l'imagination et de la créativité dans les cours Norme des comportements habituellement attendus des élèves	Expliciter la limite des temps de jeu et la différence des comportements attendus dans et hors du temps de jeu
Libre décision d'entrer dans le jeu Suite de décisions à prendre	Présence obligatoire des élèves, participation obligatoire de tous Enseignant omniprésent Statut de l'erreur	Réguler l'autorisation de ne pas jouer Lâcher-prise de l'enseignant : laisser place à l'initiative des élèves, autoriser « l'erreur »
Agir selon des règles prédéfinies ou négociées	. Diversité des cultures ludiques . Habitude des élèves d'obéir aux consignes VS de négocier les règles d'action collective	. Prévoir un temps d'explication des règles . Commencer par des règles prédéfinies et simples
Activité frivole	Culture de l'évaluation	Ne pas évaluer pendant l'activité ludique
Activité incertaine	. Volonté de l'enseignant de maîtriser le cours de l'activité des élèves . Temps contraint réglé	Lâcher-prise de l'enseignant : laisser place à l'inattendu

L'ACTE DE JOUER : ATTITUDE ET ENGAGEMENT LUDIQUES



- **Cercle magique** (Huizinga, 1938) : évasion du réel, attitude ludique
- **Flow** (Csikszentmihalyi, 2008) : "état" de bonheur et d'engagement optimaux
- **Critères d'engagement** chez les joueurs "en partie » et "hors-partie" (modèle MEDIAL)

Le modèle MÉDIAL d'engagement ludique



D'après les dimensions multiples de l'engagement ludique (2018) d'Olivier Caïra
Source : <https://journals.openedition.org/sdj/1149>



JEU ET SÉRIEUX : UNE RELATION IMPOSSIBLE ?



JEU



enseignement

apprentissage

usages

GAMIFICATION

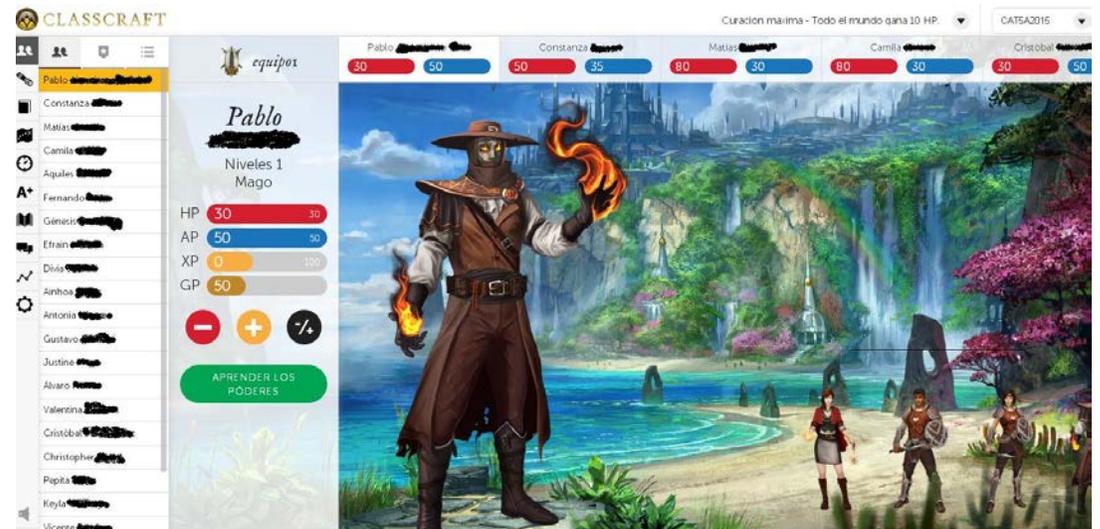
LUDICISATION

JEU SÉRIEUX

LUDIFICATION / GAMIFICATION



duolingo



LUDICISATION



“ *Work and play are words used to describe the same thing under differing conditions. [...]*

Work consists of whatever a body is obliged to. Play consists of whatever a body is not obliged to. ”

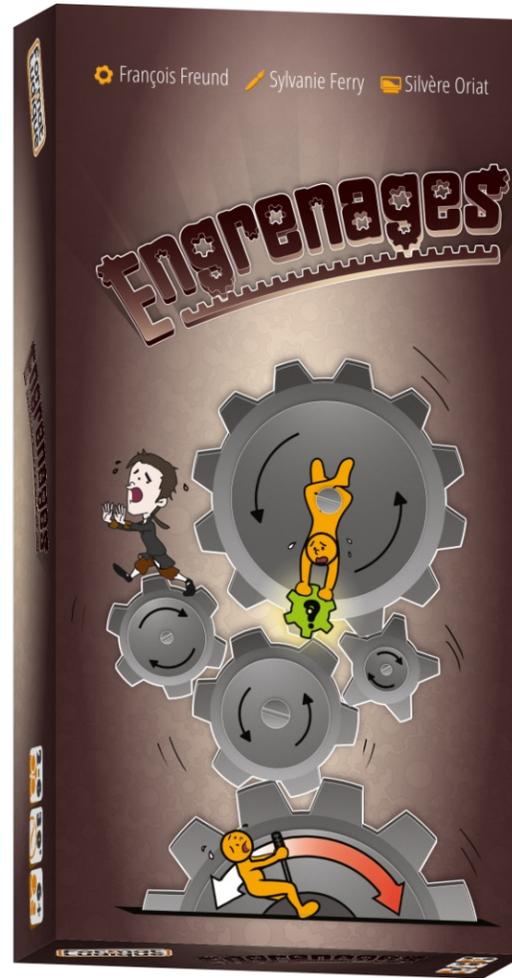
Mark Twain

Source : université de Caen - CEMU

Pour ludiciser et passer du *work* au *play* :

- acculturation ludique de l'enseignant
- connaissance du public / de la classe
- proposition d'un dispositif ludicisé sans attendre une adhésion collective (*tout le monde ne veut pas forcément jouer*)

JEUX SÉRIEUX / JEUX PÉDAGOGIQUES





Le jeu à l'école : quels enjeux ?

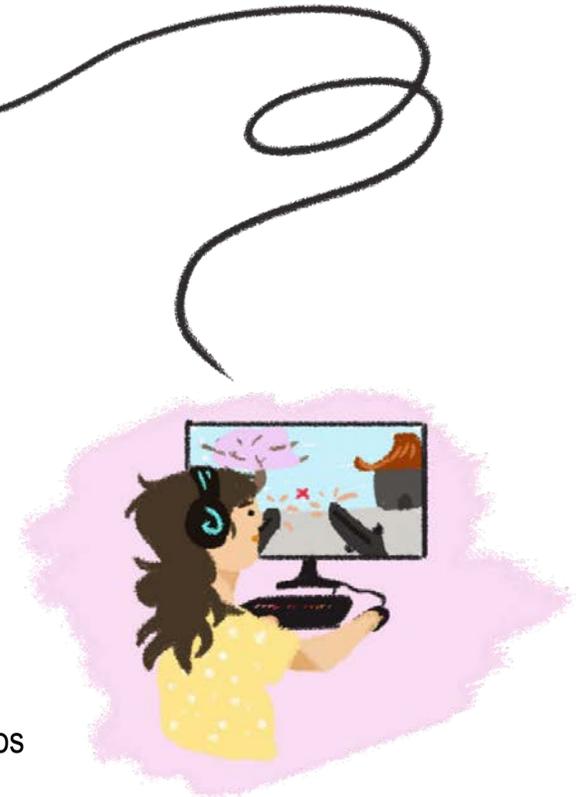


INTÉRÊTS DE LA LUDOPÉDAGOGIE



Pédagogies actives :

- motivation
- apprentissage collaboratif et expérientiel
- réflexion sur l'action
- droit à l'erreur



Illustrations : Calypso Meszaros



POINTS DE VIGILANCE

- démarche coûteuse en ressources
- fragile équilibre entre jeu et sérieux
- adhésion des joueurs
- harmonie entre réalité et fiction
- compétition
- ruse pédagogique = le fameux « chocolat sur les brocolis » !



CHANGEMENTS DE POSTURE



Chez les enseignants :

- rôle différent d'une situation pédagogique traditionnelle
- changement impliquant de se faire aider dans la conception, animation...

Chez les élèves :

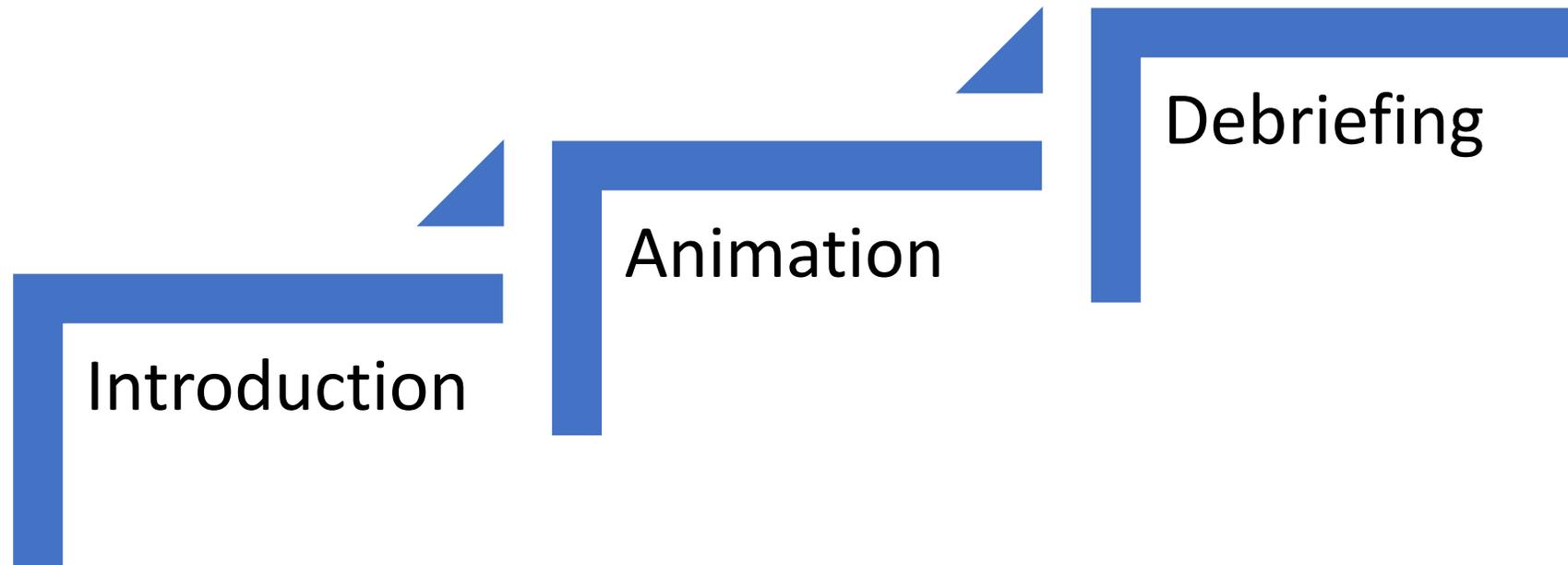
- les élèves vont « d'abord jouer pour répondre à la demande du formateur » (Lavigne, 2022)
- enquête sur 193 articles (Sauvé, L., Renaud, L., & Gauvin, M., 2007) : le jeu influence différents aspects de l'apprentissage humain



**Le jeu à l'école :
un pas vers la pratique**

LE TEMPS DE L'ACTIVITÉ

Après avoir fixé des objectifs dans un souci d'alignement pédagogique (Biggs, 1996), trois temps à l'activité ludopédagogique :



ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES PAR LE JEU

3 stratégies :

- l'activité ludopédagogique n'est pas évaluée
- la partie sérieuse du dispositif fait l'objet d'une évaluation
- l'ensemble du dispositif fait l'objet d'une évaluation (*learning by game design*)

Existence du modèle [CEPAJe](#) pour évaluer son activité de jeu sérieux en tant qu'enseignant (Alvarez, 2019).



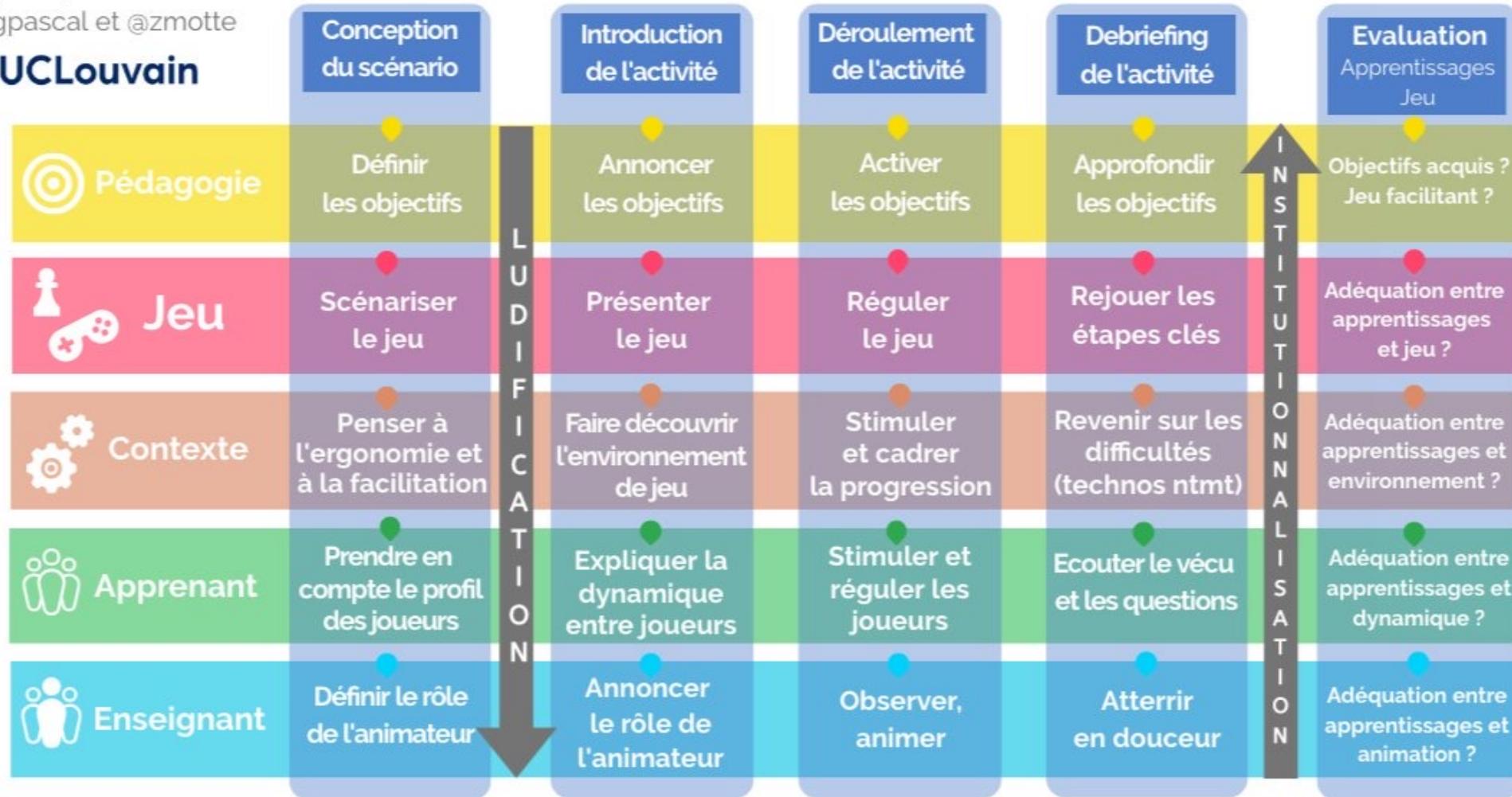
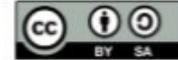
ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES PAR LE JEU

Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique

inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette

proposé par
@vgpascal et @zmotte

UCLouvain



DES OUTILS À DISPOSITION

APPRENDRE PAR LE JEU

CHROMINO
N° 3 - mars 2019

FICHE PÉDAGOGIQUE
MATHÉMATIQUES
EN ÉQUIPES

NIVEAU Cycles 2, 3 et 4
NOMBRE DE JOUEURS 1 à 8 joueurs (mixe à deux ou petits groupes)
MISE EN PLACE 5 minutes (rapide)
DURÉE 30 minutes
THÈMES Dominos, couleurs

BUT DU JEU
Chromino est un jeu de dominos composé de trois cartes de couleur. Pour être passé, un chromino doit toucher au moins deux côtés de même couleur à une ou plusieurs pièces déjà posées. La partie est gagnée par le ou les premiers (sieurs!) à placer tous leurs chrominos.

OBSERVATION **APPARIEMENT** **PLACEMENT**

TEMPS DE MISE EN JEU **INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS**

HASARD **STRATÉGIE** **NIVEAU SONORE**

CIANOPI

LA LUDOTHÈQUE



INSPE DE LORRAINE
BIBLIOTHÈQUES

BU.UNIV-LORRAINE.FR

UNIVERSITÉ DE LORRAINE
BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES

INSPE
Institut national supérieur du professorat et de l'éducation
Académie de Nancy-Metz



CONCLUSION



- . Réussite d'une séance ou d'une séquence faisant usage du jeu
 - **qualité du jeu lui-même**
 - **appropriation par l'enseignant**
- . Importance de développer sa culture ludique et/ou de s'entourer
- . Ne pas projeter de finalités éducatives dès lors qu'il y a jeu
 - **le jeu est un moyen et non une fin !**
- . Jouer et apprendre : deux modalités qui doivent être pensées dans un souci de **cohérence pédagogique**
- . Enjeu d'accompagnement, de soutien et de valorisation de ces pratiques !
- . **Et...on n'apprend pas mieux en jouant !**



DIVERSECO à ce jour

(chiffres de mai 2023 : retours de la phase de testing)

- 22 testeurs participants
- 81 parties jouées : 378 enfants et 22 adultes ont joué
 - âgés de 6 à 8 ans : 165 enfants
 - âgés de 8 à 10 ans : 103 enfants
 - âgés de 10 à 12 ans : 110 enfants
- Retours positifs +++ : des schémas bousculés, des apprentissages réalisés, des envies de rejouer... 😊
- A vous de jouer !



**le drôle de petit jeu pour favoriser
la diversité et l'inclusion**

Gratuit, en téléchargement sur

www.centrepierrejanet.univ-lorraine.fr/diverseco

