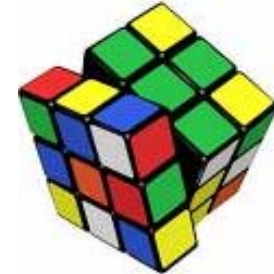
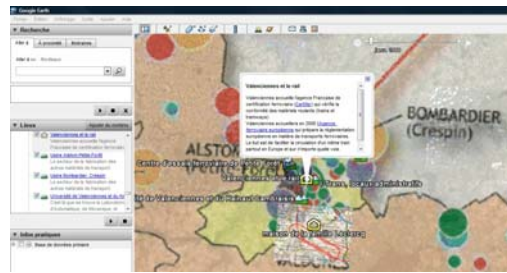


Séminaire jeux & apprentissage



INRP - 18 décembre 2009

eric.sanchez@inrp.fr

Organisation de la matinée

09:30 – Introduction, présentation des projets

10:15 – Atelier conception de situations ludo-éducatives

11:15 – Synthèse

Le développement des *jeux sérieux*



Lego Serious Play

Le développement des *jeux sérieux*...

- Pour le secteur de la santé, l'armée, les entreprises, les grandes organisations internationales
- Pour communiquer, sensibiliser, former
- Le développement des aspects collaboratifs



Les nouvelles pratiques des adolescents



L'enseignement « traditionnel »

<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>

Des enjeux pour l'éducation...


The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning | November 2008

Living and Learning
with New Media:
Summary of Findings from the
Digital Youth Project

Mizuko Ito, Heather Horst,
Matteo Bittanti, danah boyd,
Betsy Herr-Stephenson, Patricia G. Lange,
C.J. Pascoe, and Laura Robinson

with

Sonja Baumer, Rachel Cody,
Dilan Mahendran,
Katyka Martinez, Dan Perkel,
Christo Sims, and Lisa Tripp



MACARTHUR
The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation

www.macfound.org

« New media forms have altered how youth socialize and learn, and this raises a new set of issues that educators, parents, and policymakers should consider. »

<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>

Jeux et apprentissage, des liens naturels



- une fonction d'adaptation sensori-motrice au milieu de vie
- une fonction d'établissement de relations sociales
- une fonction de développement des capacités cognitives

Jacob, S. and T. Power (2006). Petits joueurs. Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères. Sprimont (Belgique), MARDAGA.

Jeux et apprentissage, des liens naturels



- Savoir faire
- Savoir être
- Savoir

= COMPETENCE

Jeux ? Situations d'apprentissage ?

- « *On dirait qu'on serait...* » (une activité de **second degré**)
- « *Je décide que...* » (l'**autonomie**)

- « *Tu triches !* » (des **règles**)
- « *C'est nul !* » (la **frivolité**)
- « *Quel suspens !* » (l'**incertitude**)



Brougère, G. (2005). Jouer/Apprendre. Paris, Economica.



Des arguments pour jouer en classe

- Développer la **motivation**
- Développer des **compétences**
- Travailler sur des **situations complexes**
- Donner du **sens** aux activités éducatives
- **Dédramatiser** l'erreur
- Prendre en compte la **dimension affective**
- **Socialiser**
- **Eduquer** aux médias/aux technologies
- **Aider** des élèves en difficulté



8 éléments à prendre en compte pour construire une situation ludo-éducative

1. Susciter la motivation des élèves et obtenir qu'ils s'engagent dans la situation



2. Identifier les connaissances que les élèves vont devoir manipuler



"Deviens le clochard le plus talentueux de Paris et installe-toi à Versailles !"



3. Offrir aux élèves une liberté encadrée par des règles

4. Placer, dans la situation, des éléments qui permettent aux élèves d'éprouver les stratégies qu'ils adoptent (feedback)

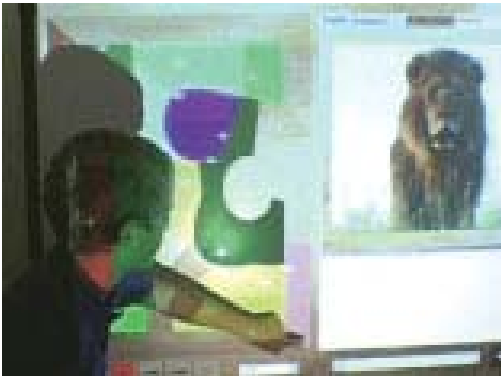


5. Autoriser l'erreur, dédramatiser l'échec



6. Développer les interactions

futurelab



- <http://www.futurelab.org.uk/projects/savannah>

7. Prendre en compte les aspects émotionnels



8. Intégrer la phase ludique dans une situation d'apprentissage





eric.sanchez@inrp.fr

<http://comenius.blogspirit.com>



Ordre du jour

- Introduction (projets, échéances...)
- Un point sur la mise en œuvre du jeu « Energies renouvelables à Sète » (Ludovic)
- Diffusion du jeu, publications, communications, recherche... (Eric)
- Test de MITAR (Ludovic)
- Un nouveau jeu (Caroline ?)