

lundi 13 avril 2020

une publication de l'équipe des IA-IPR
d'histoire géographie de l'académie de Lyon

avec l'aimable participation de messieurs Mériaux, Besqueut et Grange

L' HISTOIRE

E

B

D

GÉO

4



Source : qwant image libre de droits

ACTUALITÉS

“Il faut jouer pour devenir sérieux”. Aristote (IV^eme siècle avant J.C.)

“Il faut continuer à travailler au mieux”. Pensée au temps du Covid-19 (printemps 2020)

Ainsi, en ces temps de vacances qui se profilent, pourquoi ne pas proposer aux élèves des activités d'histoire et de géographie avec des jeux sérieux ? Les jeux sérieux peuvent constituer de nouveaux médiums (artefact) pour apprendre autrement et, en ces temps,, pour favoriser la remobilisation, l'approfondissement et la continuité des apprentissages.

Le concept de “serious game” mal traduit en français par jeux sérieux émerge dans le monde anglo-saxon dans les années 1970.

Les jeux sérieux désignent alors des “jeux”, souvent numériques, qui associent de manière cohérente **des scénarios dits utilitaires** comme des entraînements, des simulations, le développement de nouveaux apprentissages ou compétences et **des mécaniques ludiques** (objectifs, gains, récompenses, règles, contraintes, erreurs).

“Ainsi, il nous semble (...) plus judicieux d'employer l'expression " jeu sérieux " pour décrire une situation ludique (le *play*) *intégrant un artefact informatique et conçue à des fins éducatives, plutôt que l'artefact informatique lui-même (le game).*”*

Nous vous remercions une nouvelle fois pour votre implication.

Bon courage pour ces quelques jours avant un repos amplement mérité.

FOCUS

- ◆ Actualités
- ◆ #Continuité Pédagogique
- ◆ Des propositions pédagogiques
- ◆ Communiquer et “Sujet de la semaine”

DIVERS

- ◆ Billet philosophique
- ◆ Un peu d'humour et de légèreté...
- ◆ Dans les jours à venir
- ◆ L'Histogéotrucs

Références « serious game »

Patrick Schmall. Jeux sérieux : exploration d'un oxymore. Revue des Sciences sociales, PressesUniversitaires de Strasbourg, 2011, Jeux et enjeux pp.158-167. @hal-01300938@ <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01300938/>

*"Serious games" ou "serious play" ? Interactions et apprentissages
Eric Sanchez, EducTice-S2HEP EA 4148/IFE, École nationale supé-

Liens

*Cerezo C., « Un serious game junior, vecteur d'estime de soi et d'apprentissages pour des élèves de CM2 », Adolescence, 2012/1 n° 79, p. 133-143. DOI : 10.3917/ado.079.0133

*Voir modèle de Malone

https://kaplan-consultants.org/sites/default/files/Fenouillet-Kaplan-Yennek_2009.pdf

*Ressources centralisées

<http://www.pearltrees.com/t/serieux-histoire-geographie/id16015813>

*Eduscol

<https://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/notion>

*Tice Education

<https://www.tice-education.fr/tous-les-articles-er-ressources/seriousgames>

*Educavox

<https://www.educavox.fr/jeux-serieux>

#CONTINUITÉ PÉDAGOGIQUE : APPRENDRE ET JOUER

Les jeux sérieux en histoire et en géographie sont multiples et s'adressent à tous les niveaux. Ils permettent de travailler des capacités et des contenus.

Les recherches en éducation menées depuis une vingtaine d'années montrent que les jeux sérieux peuvent être bénéfiques à la construction des apprentissages, au développement ou à la consolidation de compétences. Ainsi il a été démontré que les jeux peuvent par exemple favoriser l'acquisition d'apprentissages en histoire et en géographie par leur caractère notamment narratif : incarner un personnage, rencontrer d'autres acteurs, suivre une histoire, poursuivre des buts sont autant d'éléments favorisant l'acquisition de connaissances et l'estime de soi. Si les études scientifiques montrent que la motivation diffère peu entre situation d'apprentissage traditionnelle et apprentissage par le jeu (sauf chez certains types d'apprenants), elles insistent sur le fait que l'engagement dans la tâche peut être favorisé par le jeu sérieux. Cependant, les études montrent que le jeu en lui-même ne suffit pas. Il faut d'une part que ce dernier soit motivant mais il faut d'autres part que celui-ci soit ac-

compagné par le jeu qui doit s'inscrire dans une scénarisation pédagogique. Par exemple quand il s'agit d'un jeu de simulation il doit permettre de prendre du recul, prendre conscience de ce que l'on a fait et c'est tout là le rôle du professeur.

En ce sens, **trois phases** semblent donc essentielles à prendre en compte :

• **une phase en amont** : choix pertinent du jeu sérieux, objectifs didactiques et pédagogiques assignés à l'usage du jeu, mise en contexte, règles etc....

• **une phase de jeu** : pleine et entière. Il s'agit bien de jouer et non de "travailler"

• **une phase de débriefing** : retour sur le jeu, prise de recul, analyse l'expérience vécue, analyse de ce que l'on appris (savoirs, savoir-faire, savoir être)

Ainsi, les jeux sérieux répondent pertinamment à la trilogie "Remobiliser-Approfondir-Continuer" dans un contexte de continuité pédagogique à distance sur le temps long.

DES PROPOSITIONS

Les liens ci-contre vous mèneront vers des jeux sérieux à proposer à vos élèves, au collège et au lycée. L'équipe de Lyon vous propose quelques défis autour des jeux sérieux.



Équipe Les jeux sérieux en Histoire-Géographie-EMC

Un jeu sérieux, un défi Emulation, motivation, engagement

lundi 13 avril 2020, par Pascal.Meriaux

De nombreux jeux sérieux sont disponibles et accessibles gratuitement en ligne. Le temps du confinement peut être l'occasion de lancer des défis aux élèves au travers de parties de jeux sérieux en ligne.

En guise d'exemple, Pascal Mériaux, professeur d'histoire-géographie au Lycée la Martinière Duchère propose quelques défis possibles...n'hésitez pas à en proposer sur notre fil twitter @histoiregeolyon !

- ▶ Défi 1 : "construire sa meilleure ligne à grande vitesse"
- ▶ Défi 2 : Construire la meilleure 'Ecoville'
- ▶ Défi 3 : L'Etat c'est moi !

Retrouvez le recensement de jeux sérieux en Histoire-géo et EMC de l'académie de Lyon

Liens

*Canabae

<http://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?rubrique543>

<http://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1354>

<http://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1289>

<http://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1276>

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1355>

* Vous, nous, ils : jeux sérieux en HG

<https://www.vousnousils.fr/2015/02/02/>

[jeux-serieux-en-histoire-geo-un-outil-](https://www.vousnousils.fr/2015/02/02/jeux-serieux-en-histoire-geo-un-outil-dimmersion-pour-les-eleves-561897)

[dimmersion-pour-les-eleves-561897](https://www.vousnousils.fr/2015/02/02/jeux-serieux-en-histoire-geo-un-outil-dimmersion-pour-les-eleves-561897)

COMMUNIQUER

Certains d'entre vous avez partagé sur Rocket Chat, plusieurs pistes quant aux activités et aux modalités que vous envisagez après la période de vacances scolaires. Nous avons sélectionné les propositions suivantes :

⇒ Monsieur Doléans, lycée la Martinière Duchère, Lyon 9ème, propose de croiser des thèmes autour de courtes activités pour remobiliser des contenus tout en se projetant dans le continuum (exemple, en classe de 1^{ère}, les espaces de production et la Chine)

⇒ Madame Foselle-Travard, collègue Aimé Césaire, Vaulx-en-Velin propose d'aborder le nouveau rapport à l'espace et à « habiter » du fait du confinement ou encore de créer une forme de Trivial Poursuite.

⇒ Madame Françoise Vailant, lycée Charlie Chaplin, Décines, propose la construction d'une carte en mode interactif. Elle nous invite également à nous intéresser à la méthode du Kanban, pour organiser le travail à distance.

Sujet de la semaine

Pour ce sujet, nous **attendons vos retours, par Rocket Chat**

⇒ " À quelles modalités d'organisation pensez-vous pour accueillir et travailler avec vos élèves à la fin du déconfinement?"

À VOS CLAVIERS ET SOURIS

Collaborons, coopérons et mutualisons!

Un peu d'humour et de légèreté...

<https://www.lamontagne.fr>

L'ÉCOLE À LA MAISON...



BILLET PHILO

Entretien avec Mathieu TRICLOT, philosophe.

"Le jeu est une grande manière d'être et de devenir humain"

Question : exposé partout, le jeu vidéo a gagné ses galons artistiques en entrant au musée d'Art moderne de New York en 2012.

Réponse : L'entrée au MoMA valide son ascension vers la « culture haute ». Si notre regard a changé, cela tient en grande partie à un effet de rattrapage : il y avait un décalage criant entre la réalité des pratiques et le discours très négatif sur ces jeux, accusés de tous les maux. A cela s'ajoute une extraordinaire créativité, tant au niveau de communautés de joueurs que de la production, avec l'arrivée des indépendants, auteurs de jeux d'une grande qualité esthétique et intellectuelle. Le jeu vidéo a une histoire parallèle à celle du cinéma, à qui le romancier Georges Duhamel pouvait encore reprocher, dans les années 30, d'être un « passe-temps d'illettrés »! L'histoire lui a donné tort ; comme elle est en train de donner tort aux détracteurs du jeu vidéo..

<https://www.telerama.fr/monde/le-jeu-est-une-grande-manier-d-etre-et-de-devenir-humain-mathieu-triclot-philosophe.106472.php>

LES LIENS

*Vous retrouverez l'ensemble des informations et formulaires d'inscriptions à ces webinaires sur l'agenda : <http://dane.ac-lyon.fr/spip/spip.php?page=evenements>

DANS LES JOURS À VENIR...

Les webinaires de la semaine dernière ont attiré plus de 1500 participants autour de thèmes centrés sur l'utilisation des ENT et de la classe virtuelle. Toutes les vidéos sont en ligne sur le site de la DANE.

Cette semaine, de nouveaux webinaires concerneront des usages plus pédagogiques.

Mardi 14 avril à 10 h : "Déployer Pix à distance en lycée" à destination des correspondants Pix des lycées,

Mardi 14 avril à 15 h : "Déployer Pix à distance en collège" à destination des correspondants Pix des collèges,

Mercredi avril 15 à 10 h : "Créer une capsule vidéo" à destination de l'ensemble des enseignants,

Jeudi 16 avril à 10 h : "Utiliser Pix avec vos élèves" à destination de l'ensemble des enseignants,

Jeudi 16 avril à 15 h : "Évaluer à distance" à destination de l'ensemble des enseignants,

L'HISTOGÉOTRUCS

Une proposition pour vivre au mieux le confinement....

L'HEBDO

..... Lancer un défi de jeu sérieux à vos élèves et être joueur à part entière.

NOUS VOUS SOUHAITONS BON REPOS EN FIN DE SEMAINE LORS DE VOS VACANCES AMPLEMENT MÉRITÉES.

**! À LA SEMAINE PROCHAINE POUR NOTRE HEBDO 5 !
COURAGE ET SANTÉ À VOUS ET AUX VÔTRES**

**POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE**

catherine-barruel-khodja@ac-lyon.fr
marie-laure.jalabert@ac-lyon.fr
veronique.julien@ac-lyon.fr
christine.lauer@ac-lyon.fr
catherine.vercueil-simion@ac-lyon.fr