

L' Hebdo Lettres de l'Académie de Grenoble Du 23 au 30 novembre 2015



Jouer pour apprendre



« Jeu sérieux » : l'expression peut paraître oxymorique si l'on ne se souvient pas que le mot "ludus" en latin désigne aussi bien le jeu que l'école. Si l'utilisation des jeux sérieux est assez peu développée pour le cours de français, des ressources existent. Les usages peuvent prendre des formes variées : en prolongement du cours, pour développer la maîtrise de la langue, en accompagnement personnalisé, dans l'interdisciplinarité...

L'Hebdo Lettres vous propose une banque de jeux utilisables en classe et à la maison par les élèves.

Focus sur Jouer pour apprendre :

« Les jeux, en tant que fictions ou activités de second degré par rapport à la réalité (Brougère, 2005), permettent aussi de construire des situations d'apprentissage complexes au sens de Lasnier (2000) au sein desquelles l'élève peut développer des connaissances procédurales (Habgood, 2007; Sanchez, 2011), mais aussi exécuter des tâches complexes et développer des compétences (Sanchez, Delorme, Jouneau-Sion et Prat, 2010), le tout dans le cadre d'une situation que l'on peut qualifier d'authentique. Le terme « *authentique* » fait référence à la proximité de l'expérience proposée aux apprenants avec une situation réelle. De plus, les jeux permettent un apprentissage situé (ou contextualisé) (Shaffer, Squire, Halverson et Gee, 2005). Le jeu fait alors largement appel à l'autonomie des apprenants, qui sont encouragés à prendre des initiatives et à élaborer leurs propres stratégies. Comme le souligne Dickey (2005), l'engagement dans le jeu, et plus particulièrement dans certains jeux numériques complexes, permet l'emploi de la pensée critique lors de la prise de décisions. »

Sanchèz, Éric, Muriel Ney et Jean-Marc Labat, [«Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages»](#), *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, vol. 8, n^{os} 1-2, 2011, p. 48-57 [document PDF].

Des ressources Nationales :

Éduscol a consacré un dossier pour apprendre avec de nouveaux outils intitulé [« jeux sérieux, mondes virtuels. »](#)

Des jeux pour éduquer aux médias et travailler sur l'identité numérique :

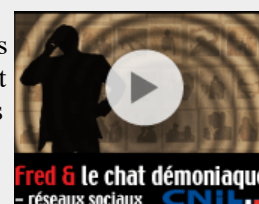
Au collège :

[Vince et Lou](#), présenté par Tralalere, propose aux enfants de 8 à 12 ans des animations sur les usages d'internet. Le site propose aux élèves de « Jouer le défi » après chaque visionnage. Une ressource qui peut être intéressante en classe de français, lors d'une séance avec la documentation ou sur un objectif de vie de classe.

[Adonautes](#) : L'Association de recherche clinique sur l'adolescence (ARCAD, France), propose aux adolescents (niveau 5ème et 4ème) : Adonautes, un jeu-questionnaire. En répondant correctement à des questions à choix multiples, le joueur améliore son score. Ce qui différencie Adonautes d'autres quiz, ce sont les récompenses offertes aux joueurs après les bonnes réponses. En effet, avant la partie, l'adolescent choisit un personnage masculin ou féminin inspiré des elfes de la *littérature fantasy*. Lorsque le score augmente, des vêtements et des accessoires se débloquent pour personnaliser l'avatar.

Du collège au lycée :

PIERRICK GUILLOT, professeur de Lettres dans l'académie de Lyon, a proposé pour les TraAM de 2013, de travailler un sujet de réflexion type DNB en 3ème avec pour support le jeu [2025exmachina.net](#). [Le scénario pédagogique](#) permet aux élèves de répondre à ce sujet : « Faut-il interdire les écrans aux enfants ? » Le jeu est utilisé comme support de réflexion ; il permet à l'élève de vérifier si les idées avancées lors



des phases de débat oral en classe étaient justes.

Dans l'académie de Marseille, M.MASSE introduit le même jeu 2025exmachina.net dans le cadre de [l'enseignement d'exploration Littérature et Société](#) avec «pour objectif d'amener les [élèves] à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet fixe et mobile». Il note en bilan un bémol : l'écart entre ce type de jeu pédagogique et les jeux habituels auxquels s'adonnent les élèves est grand.

Le jeu [2025exmachina.net](#) organisé en quatre épisodes, aborde différents aspects des usages d'Internet : *Fred et le chat démoniaque* traite la question de l'identité numérique et des réseaux sociaux, *Anaïs et l'internet mobile* concerne les photos et le droit à l'image, *Hugo et Tom à Zoumbi City* se penche sur l'impact des jeux vidéos sur les adolescents, *Morgane, écran total* s'intéresse aux blogs, chat et forums.

Des Jeux pour développer le vocabulaire:

TV5monde propose [Lettris, le téttris des Lettres](#) : ce jeu demande de former un maximum de mots d'au moins quatre lettres. Au fur et à mesure que les lettres de l'alphabet tombent du haut de l'écran, vous pouvez les déplacer à l'aide des touches "flèche gauche", "flèche droite" et "flèche bas". Chaque mot formé rapporte des points.

[Jeux linguistiques de la Francofête 2013](#): *charades, étymologie et d'autres minis-jeux* conçus pour la semaine de la francophonie en 2013 peuvent contribuer à l'enrichissement lexical.



Des jeux pour la maîtrise de la langue : Le site québécois, [CCDM](#), invite à améliorer son français. Les jeux sont de difficultés variées, du collège au lycée. Disponibles en ligne et en PDF, ils peuvent être proposés pour faire réfléchir l'élève sur l'erreur et servir l'analyse du fonctionnement de la langue.

Les élèves créateurs de jeux : La plate-forme « [learning.apps](#) » permet à partir d'un compte classe de créer des jeux en ligne. Le site offre de nombreuses possibilités aux enseignants-concepteurs d'activités. Les élèves peuvent aussi produire des jeux à l'intention de leurs camarades afin de vérifier et faire progresser leurs connaissances culturelles ou langagières.

Langues et cultures de l'Antiquité :

CYRILLE CHOPIN, professeur d'histoire-géographie au collège Léo Lagrange du Havre, a créé à l'intention de ses élèves de sixième : [Scandale à Delphes](#) . À la manière d'un « livre dont vous êtes le héros », le joueur est conduit à enquêter sur le voleur de la couronne de laurier et découvrir la Grèce antique.

[La cité romaine](#) : proposé par France TV Éducation, le jeu est un prétexte pour découvrir un très riche vocabulaire lié à la Grèce antique. Plongé dans les cérémonies de clôture des Jeux olympiques, un détective va découvrir des indices et des lieux à partir desquels il devra exercer sa sagacité. Chaque étape est illustrée d'une photographie de poterie grecque ou de lieu représentatif. S'adressant aux plus jeunes, le jeu permet de comprendre les différentes parties des cités de l'Empire romain et de s'en faire une en respectant certaines règles d'urbanisme de l'époque.

[Qui a tué Marcus Sempronius Doctus ?](#) Ce serious ludus conçu par DAVID SILLE-CHAMPEME et YAEL BOUBLIL, professeurs de Lettres dans l'académie de Paris, pour les collégiens de 5e, a reçu le soutien du ministère dans le cadre des TRAAM 2013-2014. Marcus Sempronius Doctus vient d'être assassiné. Les élèves de 5e ou de 4e devront retrouver l'assassin dans ce jeu sérieux tout en découvrant la civilisation romaine et en pratiquant la langue latine.

Sur le site La page des Lettres de l'Académie de Grenoble

[Utilisation de l'ENT dans la séquence :](#)

[Enigmes, charades et jeux de mots en latin](#)

Par Equipe Helios le vendredi 15 mai 2015



ISABELLE DEBOOM, professeure de lettres classiques au lycée E.

Herriot de Voiron propose le travail mené avec une classe de 1ère à partir d'un corpus extrait des énigmes animalières de Symphosius. Cette séquence permet de découvrir et traduire des énigmes en latin, de créer un échange entre les élèves via le forum de l'ENT. Il s'agit de faire découvrir aux élèves le fonctionnement de l'énigme mais aussi de les amener à utiliser l'espace de l'ENT pour communiquer entre eux et avec l'enseignant. L'ENT devient l'interface du jeu.

Lire, écrire et réaliser un jeu vidéo pour rendre compte d'une lecture en classe de 5ème

Un projet interdisciplinaire proposé par JOCELYNE VALLIER, professeure de Lettres au collège La Garenne, Voiron.

Comment développer les compétences de lecture et d'écriture des élèves ?



JOCELYNE VALLIER propose à une classe de 5ème de réaliser un jeu vidéo à partir du roman Gaspard des profondeurs de Yann Rabaud. Ce projet, d'une belle facture, a permis aux élèves d'aborder différentes modalités de lecture et d'écriture. L'implication d'une partie de l'équipe pédagogique dans la création du jeu a permis de renforcer les objectifs visés lors des séances de français dédiées à sa mise en oeuvre. Cette implication pluridisciplinaire souligne auprès des élèves l'importance de développer des compétences transversales.

Les ressources proposées dans l'Hebdo Lettres ne sont pas exhaustives : elles ouvrent la réflexion autour d'un thème précis à un moment donné. Vous pouvez contribuer en m'adressant des ressources à partager avec l'ensemble des professeurs de Lettres.

Laïla Methnani,
Interlocutrice Académique pour Le Numérique en Lettres

Courriel : laila.methnani@ac-grenoble.fr