



Séminaire académique internats : ATELIER Pratiques Ludiques

Jouer pour apprendre ? Jouer avec les Langues Vivantes ?

DESCRIPTIF

Nous utilisons le jeu en cours pour favoriser l'apprentissage des langues vivantes. Nous avons différentes techniques d'utilisation du jeu :

- Au début de chaque cours
- En action ponctuelle pour faire comprendre une notion, pour la consolider, pour la mémoriser.

Nous ouvrons l'année prochaine une classe « *jeu et sciences cognitives* » afin d'élargir nos actions à l'ensemble d'une classe. L'objectif est de proposer aux élèves des phases de jeu afin de multiplier les méthodes d'apprentissages et de susciter de la motivation chez les élèves.

Nous avons déjà observé de nombreux avantages et bénéfiques :

- Dédramatiser l'erreur
- Développer des compétences linguistiques (Mémorisation du lexique et des points grammaticaux)
- Développer la coopération entre élèves
- Favoriser le travail entre pairs (coopération et entraide)
- Inciter à la recherche de stratégies
- Augmenter la motivation des élèves

INTENTION PEDAGOGIQUE

- Travailler avec une méthode « moins scolaire » pour varier les canaux de transmissions.
- Capter l'attention d'un maximum d'élèves.
- Jouer sur la motivation et l'intérêt des élèves.

POINTS DE VIGILANCE

- Chronophage en préparation et aussi dans les cours (explication des règles, temps de jeu et débriefing).
- Gestion du temps pour ne pas oublier le temps de débriefing.
- Certains élèves peuvent avoir des difficultés avec la méthode car ils sont catégorisés comme plus scolaires.
- Anticiper la configuration d'usage, c'est à dire penser aux conditions du jeu, aux contraintes.
- Règles simples pour être comprises rapidement (les règles doivent être mises à disposition de chaque groupe qui joue)
- Faire un crash test avec un groupe pour trouver les points faibles et les points à améliorer.
- Définir les objectifs du jeu (Quels sont les éléments que l'on souhaite travailler).

RESSOURCES

- Le modèle de Kirkpatrick, à travailler lors du débriefing :
- Parcours M@gistère : Le jeu, un atout pédagogique
- *Motiver les enfants par le jeu*, Coralie Massin, Michel Van Langendonck et Renaud Keymeulen
- *L'escape game, une pratique pédagogique innovante*, Lebret, Quesne
- *La motivation*, C. Delannoy

Madame Laurette Duranson, enseignante

Madame Coralie Muller, enseignante

Monsieur Jérôme Maufra, enseignant et collaborateur CARDIE