



HAL
open science

Apprentissages par le jeu : une place pour le professeur-documentaliste

Cindy Delecourt

► **To cite this version:**

Cindy Delecourt. Apprentissages par le jeu : une place pour le professeur-documentaliste. Education. 2017. dumas-01680320

HAL Id: dumas-01680320

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01680320>

Submitted on 10 Jan 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Master « Métiers de l'Enseignement, de l'Education
et de la Formation »

Mention second degré

Parcours : Documentation

Apprentissages par le jeu

Une place pour le professeur-documentaliste

**Soutenu par
Cindy Delecourt
Le 19 mai 2017**

En présence d'un jury composé de :

Mme Tafforin

Mme Montel-Roux

Remerciements

A Mme Tafforin, formatrice à l'Ecole Supérieure du Professorat et de l'Education (ESPE), et référente de ce mémoire, pour ses conseils, sa bienveillance et ses encouragements pour l'écriture de ce mémoire professionnel.

A Anne Wix, professeure-documentaliste au lycée Paul Cézanne à Aix-en-Provence et déléguée académique au numérique éducatif pour les jeux sérieux, pour sa venue à l'ESPE et son éclairage scientifique pour la rédaction de ce mémoire.

A la ludothèque « Cerf Volant » de Puyricard pour leurs conseils, leur soutien et le prêt des jeux qui a permis la réalisation d'actions concrètes dans l'utilisation de ceux-ci.

A Laurène Aboab, amie bienveillante pour ses encouragements, son soutien constant durant toute l'écriture de ce mémoire et pour ses relectures.

Aux élèves du collège Georges Brassens à Bouc-Bel-Air, et particulièrement aux membres du club jeux, pour leur spontanéité, leurs retours et leur implication dans les actions menées pour ce mémoire.

Table des matières

Table des matières	3
Introduction	4
1. La place des jeux dans les apprentissages.....	5
1.1. L'enfant dans les jeux	5
1.2. Nouveaux jeux, nouveaux apprentissages.....	7
1.3. Des compétences en jeu.....	11
2. Un jeu d'actions	15
2.1. La formation par le jeu	15
2.2. L'accueil repensé	18
2.3. Analyses des actions menées	20
Conclusion.....	24
Références Bibliographiques	25
Sommaire des annexes.....	I
Annexe I - Représentation d'une classe avec des zones de jeu (Druart & Wauters, 2010).....	II
Annexe II - Tableau des catégorisations des jeux (Alvarez, Djaouti, & Rampnoux, 2016).....	III
Annexe III - Classification des jeux (Druart & Wauters, 2010).....	IV
Annexe IV - Planche de cartes « Histoire de l'écrit et des supports »	V
Annexe V - Création d'un jeu – phase de réflexion.....	VI
Résumé	A

Introduction

Au cours de mon année de stage en responsabilité en tant que professeure-documentaliste au collège Georges Brassens de Bouc-Bel-Air, j'ai eu la possibilité de m'interroger sur la pratique et les apports des jeux en établissement scolaire. En effet, je constate que de nombreux élèves viennent au Centre de Documentation et d'Information (CDI) pour aller sur des plateformes de jeux préconisés par leurs différents professeurs.

Cette thématique des jeux m'interpelle particulièrement car étant moi-même une grande joueuse, j'ai remarqué avoir développé des aptitudes à force de me confronter à des situations de jeux. De plus, le jeu permet m'a mise en situation de construction de différents savoirs en référence aux pédagogies actives, pour lesquelles j'éprouve un grand intérêt de part leur richesse didactique. En tant que professeure-documentaliste, je constate également qu'il existe un développement notable des jeux sérieux en ligne depuis quelques années et surtout depuis la mise en ligne d'une plateforme d'accompagnement sur cette thématique : « Apprendre avec le jeu numérique ».

Au vu de toutes ces observations, j'ai décidé de centrer ma réflexion autour des apports potentiels des jeux, en ligne et de « plateau », dans les apprentissages scolaires pour les élèves en posant la problématique suivante : en quoi le professeur-documentaliste peut-il impulser une pédagogie par le jeu pour développer des apprentissages ? Il est à noter que j'é mets en complément l'hypothèse, à confirmer ou non au cours de ce mémoire, que le jeu est un levier d'apprentissage.

Pour répondre à ce questionnement, j'ai choisi d'articuler mon mémoire autour de deux axes : dans un premier temps, j'interrogerai la place du jeu dans les apprentissages de manière globale, et dans un second temps je ferai le descriptif d'actions menées dans ce domaine lors de mon année de stage suivi de l'analyse réflexive qu'on peut en faire.

1. La place des jeux dans les apprentissages

1.1. L'enfant dans les jeux

De nombreux psychologues spécialisés de l'enfance se sont penchés sur la façon dont les enfants apprennent et il est apparu que l'enfant « ne joue pas pour apprendre mais il apprend parce qu'il joue » (Druart & Wauters, 2010). En effet, nous pouvons constater que le jeune enfant passe une grande partie de son temps à jouer. Ce faisant, il développe toutes les capacités dont il a besoin pour se construire : parole, goût, imaginaire... Il est à noter que l'enfant, voire le bébé, a besoin d'un environnement propice pour que le jeu devienne une réelle source d'apprentissage : un environnement sécurisant, introduit par les parents de ce bébé, lui permettra de trouver un certain plaisir dans le jeu et lui offrira la possibilité de « l'expérimentation non traumatique de l'inattendu et de l'imprévisible » pour s'inscrire pleinement dans la société (Marcelli & Raffeneau, 2012).

Puis, le jeu apparaît comme un élément indispensable au développement des compétences sociales nécessaires à l'entrée dans la société car il s'agit pour l'enfant de tester de manière empirique les règles qui la régissent. Et par la même occasion, les concepts présents dans les jeux peuvent ainsi être « déconstruits mentalement, décomposés en unité plus simple, recombinaison, ré-agencés, reconstruits » (Gaussoit, 2016), montrant ainsi la possibilité d'intégrer de nouveaux savoirs par le jeu.

En partant de ce postulat, des pédagogues se sont demandés, dans la première moitié du XX^{ème} siècle, si l'École ne pouvait pas mieux s'adapter aux enfants en respectant leurs rythmes et leurs manières d'apprendre. Parmi ces pédagogues, on trouve Maria Montessori, médecin et pédagogue qui a étudié les enfants en leur mettant à disposition des jeux. Elle a démontré que celui-ci permettait aux enfants d'être acteurs d'un environnement et de mieux en comprendre les enjeux. Puis, dans les années 1950-1960, Célestin Freinet, un pédagogue a essayé d'imaginer de nouvelles façons d'apprendre de manière à mettre l'élève au cœur des apprentissages.

Ces deux pédagogues se sont inscrits dans ce qu'on a nommé « l'École active » ou la pédagogie active, un courant de pédagogie qui défend l'importance de mettre l'élève en situation d'apprentissage et « permet d'affirmer qu'apprendre ne peut se faire que par l'action du sujet sur son environnement » (Druart & Wauters, 2010). Cette

conception moderne de l'apprentissage est une nouvelle façon de penser en amont la pédagogie à mettre en œuvre et de repenser la manière dont l'enfant apprend selon laquelle « seul l'élève peut apprendre, aucun enseignant n'a le pouvoir de le faire à sa place » (Rodriguez, 2010)

Mais pour aider à cette transmission par le jeu, il faut mettre en place une situation d'apprentissage propice à cela. C'est ce qui est mis en œuvre principalement dans le premier degré, notamment en maternelle, pour ne pas rompre avec le rythme des enfants et la façon « naturelle » qu'ils ont d'apprendre. Les salles de classes sont aménagées de telle manière qu'elles peuvent intégrer des zones de jeux¹ pour favoriser les apprentissages. Cette façon d'organiser l'espace pour lui donner un sens pédagogique est un aspect important du métier de professeur.

En effet, l'architecture de la classe a un fort impact sur la manière dont l'élève apprend. On voit qu'en école primaire, la classe est très souvent organisée en îlots, ce qui permet aux élèves de s'aider mutuellement, facilitant ainsi l'apprentissage par les pairs. Ce format d'îlot est progressivement abandonné, entre le cycle 3 (CM1, CM2 et 6^{ème}) et la fin du lycée, pour mettre en place des rangs plus « classiques » où tous les bureaux d'élèves font face au tableau du professeur. Néanmoins, on constate depuis quelques années des expérimentations d'architecture de classe en îlot au collège, en particulier, en cours de langues, en mathématiques, en arts plastiques... Les collègues qui utilisent ce format de classe observent une plus grande cohésion entre les élèves d'un même îlot, favorisant la prise de parole et l'aide entre pairs.

On peut alors étendre cette réflexion de l'architecture de la classe aux jeux, qui, de la même façon, sont progressivement abandonnés au cours de la scolarité en tant qu'outil pédagogique. Ce qui implique que l'élève n'apprend plus vraiment avec le même plaisir que celui provoqué par les jeux au cours de son apprentissage « non-scolaire ». Quant à la forme de la classe en rangs traditionnels, elle ne permet pas de mettre en place une pédagogie active par les jeux, où chaque élève peut « exercer toutes ses potentialités » (Druart & Wauters, 2010). Et, dans un même temps que les îlots sont réapparues, le jeu commence à être réintroduit dans les apprentissages, notamment au collège.

¹ Voir Annexe I

1.2. Nouveaux jeux, nouveaux apprentissages

Avant de considérer le jeu en tant qu'outil pédagogique, il est important de noter que ce n'est pas seulement avec les ilots qu'il est réintroduit, mais, aussi et surtout, avec le numérique. En effet, depuis environ 5 ans, et l'impulsion du rapport du parlementaire Jean-Michel Fourgous en 2012, le numérique est devenu une priorité pour l'Éducation Nationale au point de mettre en place le programme « l'École change avec le numérique », qui a pour but d'accompagner les personnels dans la formation, les ressources, l'équipement et l'innovation. Ainsi le numérique apparaît comme un nouvel outil offrant de plus en plus de possibilités, avec, notamment, une industrie du jeu vidéo de loisir en pleine expansion et un engouement de nombreux développeurs dans la création de jeux à visée éducative.

Il est à noter que de nombreux jeux existent actuellement et que toutes les disciplines peuvent être concernées par leur utilisation. C'est dans ce cadre que le Ministère de l'Éducation Nationale a mis en place une plateforme d'accompagnement consacrée à l'utilisation pédagogique des jeux pour les personnels et les parents. En outre, de nombreuses formations sont disponibles pour les professeurs dans le cadre des Plans Académiques de Formation (P.A.F.), lors de parcours à distance tel que ceux proposés par la plateforme de formation numérique M@gistère, ou d'ateliers dispensés par Canopé, opérateur de l'Éducation Nationale.

Lors du 24^{ème} Mardi de l'Orme, journée de formation, pour les professeurs, consacrée aux différents usages du numérique, qui s'est déroulé le 25 avril 2017 à Sisteron et ayant pour thématique « jeux, écrans et apprentissage », il est apparu que l'utilisation du jeu en classe pouvait être un réel facteur d'apprentissage dans la mesure où il est considéré comme un outil pédagogique parmi d'autre. Le numérique réinterroge l'antagonisme entre « jeux » et « apprentissage », car, pour, encore, beaucoup de personnels, les jeux ne sont pas suffisamment sérieux pour être utilisés en classe, alors que, l'apport du numérique permet alors de faire travailler les élèves sur cet outil. En revenant sur des recherches faites sur les écrans, Sarah Lachise a montré que ces derniers peuvent engendrer des troubles cognitifs et des manques de concentration lors d'expositions trop prolongées, et dans un même temps, les jeux permettraient de produire des endorphines et de la dopamine stimulant ainsi la motivation du joueur et sa capacité à mémoriser des connaissances, et, enfin, que l'influence bénéfique des

écrans, notamment la faculté d'être multitâches, serait à son comble pendant l'adolescence, puisque, c'est à cette période que les adolescents font vraiment la différence entre le réel et le virtuel et qu'ils peuvent alors se saisir de l'opportunité du numérique : l'ouverture des possibles à l'infini.

Toutefois, il est nécessaire de réaliser quelques distinctions dans la typologie des jeux afin de ne pas confondre les différents vocabulaires liés à tel ou tel type. La première distinction à faire est celle du jeu face au jouet. Les recherches compilées par Alvarez sont très éclairantes à ce sujet puisqu'il définit le jouet comme un objet n'ayant pas de but précis. Par exemple, une poupée ou une petite voiture ne porte pas de finalité, si ce n'est ce que le joueur décide d'en faire. Et le jeu est donc, par opposition, un objet, réel ou virtuel, qui porte une finalité : la richesse et la possession dans le jeu de plateau Monopoly[®], ou la victoire sur un personnage dans un jeu vidéo. Si on étend cette réflexion à la pédagogie, le jouet pédagogique est alors un objet quelconque dont se sert l'enseignant pour faire émerger des savoirs, et le jeu pédagogique est un jeu dont le but propre est de faire en sorte que les élèves apprennent. Il faut, néanmoins, faire attention à la notion de « jeu pédagogique » puisqu'elle désigne également le fait qu'un professeur mette en place des situations d'apprentissages pour les élèves, il est alors le maître du jeu des savoirs (Druart & Wauters, 2010).

Une fois cette première distinction faite, une autre est à réaliser au sein même de la notion de jeu éducatif. En effet, on peut identifier quatre catégories de jeu à visée éducative bien qu'il existe une plus grande distinction au sein du type jeu².

- Tout d'abord, on note le jeu de simulation qui a pour but de mettre le joueur face à des situations qu'il pourra rencontrer dans sa vie quotidienne afin de lui permettre de développer des comportements « adaptés ». Ce genre de jeu est très utilisé lors des recrutements de soldats dans les différentes armées, pour les pilotes d'avion, les conducteurs sur les chemins de fer, ou encore les navigateurs de bateaux. Ainsi, les entreprises font en sorte, en passant par ce genre de jeu, de créer une accoutumance chez le joueur, futur salarié, pour qu'il puisse reproduire les « bons » comportements.

² Voir Annexe II

- Ensuite, le jeu ludo-éducatif qui entre dans une autre catégorie de jeu puisqu'il a pour but de conforter, valider des savoirs à l'aide, notamment, de quizz interactif. Des plateformes permettent aujourd'hui de créer très facilement ce genre de quizz telles que LearningApp ou 123App ; le logiciel Pronote[®] permet également de créer des quizz, ce qui facilite grandement l'évaluation des élèves pour le professeur. Cette catégorie de jeu participe à ce qu'on appelle la ludification, ou « gamification », c'est-à-dire le fait de reprendre les codes d'un jeu : le sens épique, l'accomplissement, l'acquisition, la rareté d'événement, l'évitement (perdre), l'imprévisibilité, la part de social et la progression positive du joueur, et de les transférer dans les situations d'apprentissages.
- Puis, les jeux sérieux qui sont différents de la ludification puisqu'il s'agit de jeux dont le scénario vise à faciliter l'apprentissage de disciplines scolaires. Leur développement est de plus en plus grand avec le plan du numérique éducatif par l'Éducation Nationale, on peut alors trouver des banques de jeux sérieux comme sur le site de FranceTv-Education.
- Enfin, il y a le jeu numérique qui a pour but de faire utiliser aux élèves le potentiel du numérique pour en jouer et créer de nouvelles formes de production. Cette catégorie est la plus récente, puisque les outils numériques sont suffisamment performants pour permettre à tous d'en jouer assez facilement. L'exemple le plus parlant et l'un des plus simples à mettre en place, consiste à faire réaliser aux élèves un doublage audio sur des extraits de films, souvent du cinéma indien.

Une fois cette catégorisation des jeux réalisée, il faut se poser la question de la mise à disposition de jeux pour les élèves. Le Centre de Documentation et d'Information, géré par un professeur-documentaliste, apparaît alors comme un lieu propice dans la mesure où ce lieu centralise toutes les ressources éducatives de l'établissement. Il est à noter que le professeur documentaliste a pour mission d'organiser pédagogiquement l'espace (Ministère de l'Éducation Nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, 2017), c'est-à-dire l'ensemble des documents mis à disposition pour répondre aux besoins de ses usagers : élèves, professeurs, personnels. Mais ce lieu est également un espace d'innovation pédagogique (Chapron, 2012) dans la mesure où le professeur-documentaliste qui n'a pas, ou très peu souvent, de classe à l'année, se sert de cet espace pour véhiculer

des savoirs auprès des élèves, notamment lors des séances de découverte du lieu avec les classes de 6^{ème}, qui se font souvent avec des jeux comme des chasses aux livres, des jeux d'orientations ou autres formes ludiques.

C'est ainsi que l'on constate, depuis peu, la mise en place d'espaces « ludothèque » dans les CDI. En effet, le fait de faire entrer le jeu « physique » dans les collèges et lycées, participe du mouvement « troisième lieu » initié par les bibliothèques qui a pour but de faire changer la vision globale du lieu en le considérant non pas comme un simple lieu de travail mais également comme un lieu de détente et de loisirs, ou du moins comme un lieu avec une offre d'utilisation plus variée, pour des élèves parfois captifs de leur établissement : collégiens, internes...

Le professeur-documentaliste propose, depuis de nombreuses années, un catalogue consultable en ligne des ressources disponibles au sein de l'établissement auxquelles s'ajoutent, grâce aux évolutions du numérique, des ressources externes. En se saisissant de ces technologies, du web 2.0 notamment, il offre des espaces virtuels de jeux sérieux, de jeux ludo-éducatifs, ou encore de webdocumentaires avec un aspect ludique. Pour ce faire, il se pose la question de la classification de ces ressources : en effet, il est possible de les organiser par discipline, par thématique commune, en fonction de la Classification Décimale Dewey, utilisée pour classer le fonds documentaire de la quasi-totalité des CDI, ou alors, il peut suivre la classification proposée dans l'ouvrage de Druart et Wauters³ qui permet de poser la question professionnelle de la mise à disposition de ressources numériques.

Bien que le professeur-documentaliste apparaît comme un acteur privilégié de l'utilisation des jeux comme outil pédagogique, il ne faut pas oublier qu'il travaille en concertation avec ses collègues de disciplines pour développer des savoirs et des compétences puisque « la valeur éducative du jeu réside dans la manière dont le joueur, via son professeur, s'en sert » (Rodriguez, 2010)

³ Voir Annexe III

1.3. Des compétences en jeu

Pour qu'un élève puisse pleinement se saisir de la valeur éducative d'un jeu, il est nécessaire, pour le professeur, de penser en amont les modalités de celui-ci. Comme vu précédemment, les actions du professeur-documentaliste, en matière d'utilisation des jeux, peuvent être un point de départ pour une réflexion pédagogique commune autour de leur utilisation plus large au sein de l'établissement. Le référent numérique, s'il n'est pas le professeur-documentaliste, peut également porter une réflexion autour de cette thématique. De cette manière, on peut éviter deux écueils : que les élèves identifient le jeu à un seul professeur, et qu'un même jeu soit utilisé par plusieurs professeurs, créant ainsi un désintérêt des élèves pour la session de jeu.

Ainsi, les professeurs peuvent se saisir d'instances au sein de l'établissement pour mener cette réflexion mais aussi penser les cadres d'utilisation. Le conseil pédagogique, qui réunit l'ensemble des coordinateurs de disciplines, est un espace de réflexion commune sur les actions à mettre en place et la manière de penser collectivement sa pédagogie. On peut donc imaginer des professeurs, qui souhaitent déployer le jeu, se saisir de cette instance pour ensuite, en passant par le conseil d'administration, inscrire les actions à réaliser avec les jeux dans le volet éducatif du projet d'établissement.

Néanmoins, des réticences peuvent émerger de la part de plusieurs professeurs car l'utilisation du jeu suppose un temps long de préparation. En effet, les professeurs ne doivent pas se saisir du jeu car c'est un outil pédagogique « à la mode » mais parce qu'il peut apporter une plus value à leurs enseignements. Et pour la mesurer, il faut que les professeurs testent les jeux disponibles sur différentes plateformes, s'ils veulent utiliser des jeux en ligne, ou qu'ils essayent des jeux de plateau pour en tirer la valeur éducative. S'ils ne trouvent pas de jeux disponibles, ils peuvent alors créer leur propre jeu, mais il faut noter que le temps de création d'un jeu en ligne de relativement bonne qualité demande entre deux et cinq années et un budget très conséquent (entre 20 000 et 200 000 euros). Ainsi, le temps de préparation de séances et de séquences est bien plus important que pour un cours plus traditionnel, surtout si le professeur s'engage dans la création de son jeu.

Une autre réticence a été soulevée par des professeurs : la peur de changer sa posture. En effet, lorsque le jeu est utilisé comme un outil pédagogique, le professeur

n'est plus celui qui déverse son savoir aux élèves mais il se sert du jeu pour accompagner l'émergence des savoirs par les élèves. Ainsi, le professeur reste le maître du savoir, le maître du jeu pédagogique, en changeant sa posture d'un rapport « frontal », lorsque celui-ci reste nécessaire, à celui d'un accompagnateur. Ce changement de posture s'inscrit pleinement dans la loi de refondation de l'Ecole de juillet 2013 qui a comme visée de rendre l'élève acteur de son apprentissage, le jeu semble alors être un bon outil pour permettre ce changement.

De plus, le jeu peut permettre une différenciation pédagogique dans la mesure où un jeu en ligne peut avoir plusieurs niveaux, ce qui permet aux élèves ayant des facilités d'aller loin dans le jeu, et aux élèves ayant des difficultés d'avancer dans le jeu en ayant la satisfaction de passer quelques niveaux. Le professeur peut également attribuer des rôles différents à chaque élève (Rodriguez, 2010) :

- L'observateur est celui qui observe la session de jeu. Il doit faire attention à tout ce qui se passe pour aider le scripteur dans son rôle.
- Le scripteur est celui qui prend en note la session de jeu pour permettre de revenir sur une action passée. Son rôle est primordial car il garde en mémoire l'expérience du jeu tout en permettant de revenir au jeu là où il en était à la fin d'un cours pour le continuer lors d'une autre session. Il faut prévoir d'attribuer ce rôle à plusieurs élèves afin d'avoir une trace complète de la séance de jeu.
- L'acteur est celui qui joue au jeu. Il doit suivre les consignes du meneur et faire en sorte d'arriver au bout de la session de jeu.
- Le meneur est celui qui donne les règles du jeu et les fait respecter. Ce rôle peut être fortement accompagné par le professeur dans les premières sessions pour que l'élève s'habitue à ce rôle.

Cette pratique permet de valoriser et donner de l'importance à chaque élève dans la tâche qui est la sienne. Elle permet également de revenir sur l'expérience de jeu de chacun pour en dégager les compétences et les savoirs manipulés pendant la séance. Cette étape est nécessaire car elle donne le sens de l'utilisation du jeu pendant la séance pour les élèves.

Les compétences et savoirs mis en jeu lors d'une session sont multiples et essentiellement transversales si on regarde l'utilisation du jeu dans son ensemble. Bien évidemment, des jeux sérieux sont conçus pour des connaissances disciplinaires

tel que le jeu Mathador[®], développé par le réseau Canopé pour développer les capacités de calcul mental.

Comme vu dans la première partie, le jeu est indispensable pour l'enfant dans la construction du « soi », qui doit s'insérer dans la société. L'utilisation du jeu en classe est « une pédagogie qui se vit dans le plaisir, la convivialité, la satisfaction du dépassement de soi, autant que dans le respect de sa sensibilité, de ses représentations de départ et de son expérience de vie » (Druart & Wauters, 2010). Cette construction du « soi » fait également référence à l'Enseignement Moral et Civique (EMC) où tout une grande partie des programmes, des cycles 2, 3 et 4, ainsi qu'au lycée, est consacrée à la thématique « la sensibilité : soi et les autres ». Ainsi, on voit que de nombreux jeux sérieux disponibles traitent des thématiques de cet enseignement et permettent aux professeurs en charge de celui-ci d'avoir une banque de jeux disponibles, facilitant l'intégration du jeu dans les séances.

Mais au delà de cette construction de la personne dans son individualité, le jeu permet de développer des compétences : des savoir-être et des savoir-faire. En effet, le jeu offre une expérience d'immersion à exploiter dans la mesure où de nombreux jeux mettent le joueur face à des décisions à prendre qui auront un impact sur l'expérience globale du jeu et sur son scénario : c'est le cas des jeux de rôles, en ligne ou non, ou de jeux vidéo à multiples scénarios tel que le jeu Heavy Rain[®]. Au niveau des savoir-être, on remarque que l'utilisation pédagogique des jeux permet de développer auprès des élèves : de la concertation, de la collaboration ou de la coopération. Ces compétences sont essentielles dans notre société puisque de nombreuses entreprises recherchent des personnes capables de travailler en équipe dans un but commun. Quant aux savoir-faire, les jeux permettent de développer une grande réflexion dans la mesure où ils peuvent traiter de situations très complexes. Ces savoirs, acquis dans un cadre qui mêle les émotions et les capacités des joueurs, seront bien mieux assimilés par les élèves, car il a été prouvé que les événements qui surviennent en faisant appel à ces deux facettes sont mémorisés dans la mémoire à long terme pour ensuite être réinvestis. Puis, il est à noter que « le jeu est soit un réinvestissement de connaissance, soit une découverte-construction » (Rodriguez, 2010) : en effet, d'après cette formatrice en mathématiques le jeu doit être soit un point de départ pour l'émergence des savoirs soit un moyen de consolider ou d'évaluer l'acquisition de ceux-ci.

Enfin, les jeux en ligne permettent de travailler avec les élèves des compétences numériques, notamment en Education aux Médias et à l'Information (EMI), puisque les élèves manipulent, d'une part, les outils numériques mais aussi, en leur permettant de jouer du numérique avec les jeux numériques. On voit également des professeurs qui font réaliser aux élèves des jeux de robotique, par exemple. Ce faisant, les élèves construisent à la fois les savoirs propres à la programmation mais aussi, ils apprennent à se servir des outils en fonction du projet qu'ils mènent. Pour le professeur-documentaliste, le jeu est une façon d'aborder des concepts en information-documentation puisque de nombreux jeux sont également disponibles pour cette « éducation à », car il y a un réel lien entre l'EMC et l'EMI. Ainsi, le jeu apparaît comme un élément transversal qui peut être saisi par tous les professeurs, permettant de développer chez les élèves des compétences communes à tous les enseignements.

On voit bien que le jeu semble porter une réelle valeur pédagogique et éducative puisqu'il permet de développer des connaissances et des compétences auprès des élèves. Le professeur peut se saisir de cet outil pédagogique à condition qu'il se sente bien dans son utilisation, que le jeu ait un réel sens avec les savoirs et les compétences qu'il veut travailler avec ses élèves, et que le jeu ne soit pas son seul outil pédagogique au risque de créer une accoutumance et un désintérêt, voire une démotivation des élèves. Ainsi, j'ai voulu tester l'apport des jeux sur différents aspects de mon métier de professeur-documentaliste : l'accueil et la formation des élèves. Mon but étant de vérifier si les jeux sont effectivement des vecteurs d'apprentissage. Pour ce faire, j'ai basé les expérimentations, que j'ai pu mettre en place dans mon établissement, sur l'observation des élèves lors des moments de jeux.

2. Un jeu d'actions

2.1. La formation par le jeu

J'ai tout d'abord voulu tester l'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique de formation auprès des élèves. Je me suis servie des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires (E.P.I), mis en œuvre avec la réforme du collège en vigueur depuis la rentrée de septembre 2016, qui permettent non seulement de travailler en interdisciplinarité mais aussi de changer ses pratiques d'enseignement. En concertation lors d'un conseil pédagogique, il a été décidé de faire travailler les élèves de l'ensemble du niveau de 5^{ème} sur la thématique de la légende arthurienne, et de leur faire réaliser un abécédaire de celle-ci. Le professeur d'arts plastiques souhaitait traiter de la question des enluminures et nous avons convenu alors de travailler ensemble sur l'histoire de l'écrit et des supports. Cette thématique qui fait partie des compétences de l'EMI, m'a permis d'inscrire, à la fois, mon action dans l'interdisciplinarité de la thématique EPI mais aussi d'asseoir mon statut de professeur auprès des élèves.

J'ai donc cherché une manière de travailler avec les élèves l'histoire de l'écrit et des supports sans que cela ne soit trop magistral dans un rapport frontal : je voulais mettre les élèves en situation de construction de leur savoir et pourquoi pas utiliser un jeu. Ne trouvant pas de support de jeu disponible, aussi bien en ligne que physique, j'ai donc créé mon propre jeu de carte sur le modèle de Time Line[®]. Cette opération m'a demandée beaucoup de temps dans la mesure où il m'a fallu trouver le bon format de carte, ainsi que des images libres de droit correspondant au contenu des cartes, qui devait être concis⁴. Mon objectif de séance était de faire en sorte que les élèves aient un aperçu assez rapide, en quinze dates, de l'évolution des techniques d'écriture.

Lors de cette séance de jeu, en co-animation, avec toutes les classes de 5^{ème}, nous avons divisé la classe en trois ateliers : un premier sur le jeu de cartes, un second sur les clés du livre et un troisième sur les constituants d'un abécédaire. Je me suis particulièrement occupée du premier, mon collègue d'arts plastiques du troisième et nous nous sommes partagés le second atelier. Au cours de la session de jeu, j'ai pu observer que tous les élèves ont été particulièrement motivés et totalement « enrôlé »

⁴ Voir Annexe IV

par la tâche qui été la leur : trouver les dates des différentes étapes de l'écrit et des supports.

Mais au delà de la motivation, j'ai constaté que les élèves s'entraidaient pour terminer le jeu dans le temps imparti de 10 - 15 minutes, pour chaque atelier, mais surtout que certains élèves développaient un raisonnement logique pour faire correspondre la bonne carte avec la bonne date, n'hésitant pas à reprendre leurs camarades pour arriver aux bonnes réponses. Lorsque nous sommes passés à la correction collective, les élèves avaient très envie de savoir s'ils avaient trouvé les bonnes réponses et quand c'était le cas, on pouvait voir leur fierté d'avoir réussi l'activité. Cette observation est d'autant plus importante pour les quelques élèves qui ont des difficultés scolaires et ne sont pas très « performants » à l'école. En effet, j'ai pu constater chez certains d'entre eux une plus grande fierté encore que chez les autres.

Ensuite, j'ai voulu tester l'utilisation du jeu comme un outil de création dans le cadre d'un club jeux, que j'ai mis en place en partenariat avec la ludothèque de Puyricard, pour permettre à des élèves de découvrir des jeux qu'ils ne connaissent pas. Ce club a été financé par le Foyer Socio-Educatif du collège, géré par la Conseillère Principale d'Education ravie de pouvoir proposer aux élèves des activités nouvelles. Le club a la particularité de se dérouler sur deux moments de demi-pension en fonction des emplois du temps des élèves : ainsi une première partie du club se réunit de 11h20 à 12h10 et une seconde de 12h50 à 13h45. J'ai commencé cette animation de club par un simple moment de jeux avec mise à disposition de ceux que j'avais sélectionnés pour les élèves. Puis, ils m'ont demandé s'ils pouvaient venir plus souvent car le club ne se réunissait qu'une fois par mois. Je leur ai donc proposé, comme activité complémentaire pour augmenter la fréquence des réunions à une fois tous les quinze jours, de créer leur propre jeu à partir de ceux qu'ils connaissent ou qu'ils ont pu découvrir au fil de l'année. Mon objectif, lors de ces séances de construction de jeux, est de faire en sorte que les élèves mettent en place des stratégies de réalisation de projet.

Puisque le club se réunit deux fois avec des élèves différents, les deux parties sont engagées dans la création de deux jeux différents : le premier est en train de fabriquer un jeu de famille de bande dessinée, reprenant ainsi les règles simples du jeu de 7 familles mais en l'élargissant à une dizaine de familles pour permettre à un plus grand

nombre de joueurs de participer, et le second est en train de créer un jeu de l'oie mythologique où chaque joueur doit répondre correctement à la question posée sur chacune des cases pour pouvoir continuer son parcours. Dans la conception de ces deux jeux, j'ai voulu laisser aux élèves une part assez importante d'autonomie – dans la mesure où le club a été très cadré dès le début des réunions – pour permettre à chacun de trouver sa place dans le groupe. Je joue alors le rôle d'un réel accompagnateur et facilite la coopération entre les élèves qui n'est pas toujours très simple, puisque certains élèves voulaient absolument qu'on réalise leur idée de jeu.

Pour pouvoir contenter tout le monde, je me suis inspirée des méthodes de « Design Thinking » qui permettent de mener à bien un projet et de revenir sur les étapes déjà réalisées pour les modifier dans un but d'amélioration. J'ai donc commencé par une technique des « post-it »⁵ pour réaliser un brainstorming collectif. Cette étape a permis de lister l'ensemble du matériel que nous avons à notre disposition, ce qui restreignait énormément les possibilités de création, de réfléchir collectivement à un concept de jeu, et d'accorder les élèves sur ce que nous allions réaliser.

Au fil de cette conception, qui n'est pas encore terminée, j'ai déjà pu observer que les élèves se servaient de ce qu'ils avaient pu voir en cours pour le réinvestir dans le jeu qu'ils conçoivent, notamment pour le jeu de l'oie mythologique qui est réalisé par le groupe composé uniquement d'élèves de 6^{ème}. Et les élèves de 5^{ème} de l'autre groupe ont surtout soulevé des questions de droit d'utilisation des images de bande dessinée, que nous avons étudié précédemment en classe en lien avec l'usage d'internet et de l'identité numérique. Je leur ai donc expliqué la démarche à suivre pour respecter le droit d'auteur des dessins.

Enfin, j'ai observé que les élèves, qui étaient venus en groupes d'amis, commençaient à se séparer pour travailler avec les élèves des autres classes, ce qui permet de favoriser l'aide entre pairs, quand je suis moi-même en train d'apporter mon aide à des élèves pour avancer la conception du jeu, mais aussi de se servir des forces de chacun dans ce projet commun.

⁵ Voir Annexe V

Une fois ces expérimentations sur l'utilisation du jeu dans un cadre de formation auprès des élèves réalisées, j'ai axé d'autres actions sur la seconde facette de mon métier qui est l'accueil des élèves sur un temps « libre ».

2.2. L'accueil repensé

Tous les lundis et les jeudis, je mets à disposition de tous les élèves un des jeux prêtés par la ludothèque de Puyricard ou un jeu personnel pour leur proposer une autre activité que les habituels travaux personnels, recherches documentaires et lectures. Cette activité permet aux élèves « captifs » du collège, à cause des bus scolaires qui ne passent qu'une fois le matin et ne récupèrent les élèves qu'à 16h ou à 17h, d'avoir un éventail de possibilités aussi bien entre le service de vie scolaire que le CDI.

L'espace de jeu est installé dans un coin assez calme du CDI, où les élèves sont un peu isolés, afin de leur permettre de jouer assez naturellement sans déranger les autres élèves qui souhaitent travailler dans le calme. Je ne signale pas que le jeu est installé pour éviter d'avoir trop de demandes au risque de ne pas satisfaire tous les élèves intéressés. Une fois que des élèves se sont positionnés en tant que joueurs, je les laisse découvrir par eux-mêmes le jeu et si je m'aperçois que l'entrée dans celui-ci est un peu longue, je vais les voir pour leur proposer d'expliquer la règle du jeu. Les élèves ont également pour consigne de remettre le plateau de jeu tel qu'ils l'ont trouvé en arrivant pour les prochains élèves qui veulent jouer et de vérifier que le matériel est complet, en le disposant de telle sorte que je puisse contrôler l'opérationnalité du jeu pour l'heure suivante.

J'ai constaté au début de la mise en place de cette action que les élèves n'allaient pas naturellement vers le jeu disposé à la vue de tous, et certains m'ont posé la question « C'est pour faire quoi le jeu ? », ce à quoi je répondais tout simplement qu'il était là pour qu'ils puissent jouer et que s'ils le souhaitaient, je pouvais leur expliquer les règles. Mais au fil du temps, j'ai remarqué que les élèves se sont habitués à avoir cette activité au CDI au point de me demander quel jeu était disponible quand j'allais les chercher dans la cours de récréation à chaque début d'heure.

Ensuite, j'ai noté que les élèves passaient beaucoup moins de temps sur les ordinateurs sur lesquels, parfois, ils allaient plus pour vagabonder que travailler. En se

détachant des outils numériques, il y a un réel lien qui s'est créé entre les élèves joueurs, et ce sont souvent les mêmes qui sont demandeurs des jeux. En complément, j'ai observé que les élèves joueurs respectaient le calme du CDI, malgré quelques moments d'excitation générés par le jeu, permettant à chacun de profiter au mieux du lieu qui combine plusieurs espaces.

En plus de cette mise à disposition d'un jeu de plateau, j'ai créé, sur le portail documentaire, un espace de jeux en ligne avec une collection Pearltrees dédiée. Cet espace de jeu en ligne a été conçu avec cette même volonté de proposer aux élèves d'autres activités sur leur temps hors classe. A la différence du jeu de plateau, qui n'est pas utilisé dans un objectif de « développement-découverte » de connaissance ou de compétences, les jeux en ligne sélectionnés sont des « sérieux games », des jeux sérieux qui, comme vu précédemment, portent une forte valeur éducative. Les jeux ont été sélectionnés depuis la formation « Utiliser les jeux numériques en classe » sur la plateforme de formation à distance M@gistère, qui recense un très grand nombre de jeux sérieux, mais aussi à partir de Pearltrees déjà créés par des professeurs-documentalistes, et sur la plateforme de FranceTv-Education. Cette étape de sélection a été très longue car il m'a fallu faire une veille assez importante des jeux disponibles, puis voir s'ils étaient facilement utilisables pour les élèves et enfin vérifier s'ils fonctionnaient sur le réseau de l'établissement. Ainsi, les jeux sérieux n'ont été disponibles qu'à partir du début de mois d'avril, j'ai alors réalisé une affiche « guide » pour expliquer l'accès aux jeux et les règles d'utilisation. A la fin de chaque heure, j'ai pris le temps de discuter cinq à dix minutes avec les élèves de leurs expériences de jeu.

Avec cette action, j'ai remarqué que les élèves éprouvaient un grand intérêt pour les jeux en ligne, bien plus que pour les jeux de plateau et qu'ils semblaient plutôt contents de pouvoir accéder à d'autres jeux que ceux préconisés par leurs différents professeurs de discipline : Scratch[®], SweetHome3D[®], ou BridgeBuilder[®]. Mais, j'ai également constaté que les élèves essayaient une première fois des jeux avec plusieurs possibilités de scénario et demandaient à rejouer au même jeu afin d'en découvrir les différentes issues. Enfin, que les élèves respectaient le calme demandé au CDI car ils avaient bien compris que ceux qui devaient faire des recherches pour des exposés ou pour leurs travaux sur internet étaient prioritaires.

2.3. Analyses des actions menées

Ces différentes actions, qui correspondent aux aspects variés de mon métier de professeur et de documentaliste en charge d'un espace de vie d'élèves, m'ont permis de constater que l'utilisation du jeu avait eu un impact sur les apprentissages des élèves.

Tout d'abord, ce fut le moyen d'introduire une pédagogie active qui accorde un statut positif à l'erreur qui peut alors être corrigée sans dévalorisation de l'élève. Avec cette pédagogie, comme le préconisent les différents ouvrages scientifiques, j'ai pu donner une place à chaque élève dans les activités et utiliser les forces de chacun pour construire collectivement le savoir, et les amener vers davantage d'autonomie, compétence que chaque professeur doit développer chez les élèves. Puis, il est apparu que cette pédagogie active et positive s'est révélée d'être un levier de motivation pour les élèves ayant des difficultés scolaires, en les rendant fiers de ce qu'ils avaient pu réaliser au cours de séances avec les jeux mais aussi lors des phases de construction. Le jeu est donc un vecteur au service d'une pédagogie qui permet à chaque élève de trouver sa place dans les apprentissages demandés.

En outre, le fait d'avoir fait construire un jeu aux élèves m'a donné les moyens de travailler avec eux des aspects liés à la créativité, très présente dans le référentiel de compétences des professeurs et des personnels de l'Education Nationale. La créativité par le jeu me semble être une autre façon de rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages car ils doivent mettre en place des stratégies de résolution de problème pour arriver au but commun de la production. Encore une fois, ici la créativité par le jeu a permis de renforcer la motivation et l'implication des élèves par une production innovante pour eux : ils ont plutôt l'habitude de réaliser des affiches ou des exposés de formes diverses.

Au cours de ces expérimentations menées sur les temps de formation et d'accueil, il est apparu que les élèves avaient eu beaucoup de mal, au début, à associer le jeu au collège, et même le jeu à l'apprentissage. Cette observation montre bien qu'ils perdent l'habitude de jouer pour apprendre au cours de leur scolarité, notamment lors du passage au collège, et qu'il est donc nécessaire d'avoir une action concertée et de longue durée sur l'utilisation pédagogique du jeu non seulement au collège, mais aussi au lycée, car le jeu peut être un moyen de développer des compétences et des savoirs

disciplinaires. Dans les actions menées, les compétences travaillées avec les élèves ont été essentiellement transversales : l'apprentissage de la coopération ou de la collaboration dans un projet commun, le respect de l'autre et de ses idées, l'apprentissage dans l'utilisation de l'outil numérique ou encore la capacité de réflexion sur ses propres pratiques.

Néanmoins, les actions que j'ai pu mettre en place rencontrent quelques limites. En effet, il est à noter que les élèves du collège Georges Brassens sont majoritairement de très bons élèves : plus de 94% de réussite au brevet l'an passé et des moyennes de classes assez hautes qui le restent tout au long des quatre niveaux du collège. J'aurais aimé réaliser ces actions avec des élèves rencontrant des difficultés scolaires, en Accompagnement Personnalisé par exemple, mais le contexte de l'établissement dans lequel je suis arrivée en septembre ne m'a pas permis de travailler sur ce dispositif. Par conséquent, bien que réellement constatés, il ne m'est donc pas possible de généraliser à l'ensemble des élèves les effets du jeu sur la motivation, la fierté et l'implication.

De plus, il a été difficile de tester concrètement l'apport des jeux sérieux en ligne dans un cadre pédagogique en raison du réseau de l'établissement, qui correspond à une connexion domestique par ADSL, réduisant ainsi toutes les possibilités de travail via le numérique. Par conséquent, la mise en ligne des jeux disponibles sur le portail documentaire a été très longue et les possibilités de jeu pour les élèves s'en trouvent réduites. En effet, je ne les autorise à y jouer que lorsque quand les salles informatiques ne sont pas prises, pour faire en sorte que la connexion soit la meilleure pour eux, et pour leur expérience de jeu, mais aussi pour les collègues qui essaient de travailler sur les postes informatiques.

Enfin, je me suis heurtée au manque de concertation de l'équipe enseignante sur l'utilisation du jeu comme outil pédagogique. En effet, lorsque j'ai parlé à mes collègues du sujet de ce mémoire, beaucoup se sont montrés intéressés par ce genre de dispositif mais aucun n'a vraiment accompagné les pratiques que je mettais en place. Il me semble que cette concertation est essentielle pour assurer une continuité des apprentissages pour les élèves : bien évidemment, le but n'est pas de passer exclusivement par le jeu, mais, de se servir des potentiels apportés par le jeu. Beaucoup de collègues se sont rapprochés de moi et de mon statut de professeur-

documentaliste pour me proposer des jeux qu'ils connaissaient et « qui devraient plaire aux élèves ». Cette première approche du jeu comme un moyen de capter l'attention des élèves semble un peu limité puisque le professeur doit se saisir du jeu et de ce qu'il peut apporter à sa pratique, afin de ne pas le reléguer au rang du divertissement de fin d'année scolaire. Enfin, toujours dans cette idée de concertation, j'aurais aimé pouvoir continuer mon approche avec les élèves du niveau 5^{ème} pour évaluer concrètement l'apport de l'utilisation du jeu lors de la séance en E.P.I en faisant jouer à nouveau les élèves pour voir ce qu'ils avaient retenu ou appris, et mesurer leur efficacité dans l'activité proposée.

Malgré tout, l'ensemble de ces expérimentations, complétées par des lectures ont enrichi ma propre pratique de professeure-documentaliste. En effet, je constate et valide entièrement le fait que le jeu seul ne suffit pas. Si on souhaite utiliser le jeu dans sa pratique pédagogique, il ne faut pas tomber dans l'écueil de penser que mettre à disposition des élèves un jeu va permettre de faire entrer les élèves dans les apprentissages, ou que passer par le jeu est obligatoire pour les motiver. Comme tout outil pédagogique, le jeu doit être interrogé dans ce qu'il peut apporter dans la didactique du professeur, mais il doit aussi être accompagné au même titre que l'utilisation du numérique dans les classes. Et cet accompagnement est d'autant plus important pour le professeur documentaliste, qui est un « professeur à part » puisqu'il n'a pas de classe à l'année et qu'il n'est pas forcément considéré comme un professeur par les élèves, car leur accompagnement lui permet de se positionner comme un « référent du savoir » (Wix, 2017).

Ensuite, j'ai intégré à ma conception de séance une réflexion sur l'utilisation du jeu, en me posant la question suivante : est-ce que le jeu peut me permettre d'atteindre mon objectif de séance ? De cette manière, le jeu est devenu, pour moi, un réel outil pédagogique qui peut trouver toute sa place dans les séances proposées aux élèves. Néanmoins, j'évite d'avoir recours systématiquement au jeu afin que les élèves ne m'associent pas à l'utilisation de celui-ci et qu'ils ne fassent pas la distinction, déjà constaté, entre jeux et apprentissages. Varier les activités au sein d'une séance est une façon concrète de donner du sens aux apprentissages pour les élèves en leur permettant de réinvestir dans d'autres modalités ce qu'ils ont pu apprendre.

Enfin, j'ai pu constater l'évolution du regard porté par les professeurs et les élèves sur le CDI. En effet, ce dernier était complètement délaissé puisqu'aucune action n'existait et donc très peu d'élèves étaient impliqués dans la vie de celui-ci. Grâce au jeu, les élèves du club jeux, ainsi que ceux avec qui je l'ai utilisé se sont réappropriés l'espace et ont plaisir à venir dans ce lieu qui mêle maintenant travail, lecture et jeux. Du côté des professeurs, le jeu a été un moyen de donner à voir les actions qui pouvaient être réalisées avec cet outil et, bien qu'ils ne soient pas emparés du jeu, ils ont montré un réel intérêt pour cette approche pédagogique. Dans un futur relativement proche, j'envisage de mener une réflexion avec toute l'équipe enseignante et la vie scolaire sur les jeux, en proposant un réel espace ludothèque au C.D.I avec des jeux en libre-service mais aussi une utilisation concertée de ces derniers pour permettre aux élèves de (re)trouver une motivation et un certain plaisir dans les apprentissages scolaires.

Conclusion

Alors que le jeu est essentiel au développement du jeune enfant pour lui permettre d'entrer dans la sociabilité, on constate que le jeu, en tant que moteur d'apprentissage, s'efface progressivement de l'environnement scolaire pour devenir un simple objet de loisir. Avec le numérique, de nouveaux jeux sont apparus, d'abord dans la sphère du loisir, puis, des professeurs se sont emparés des nouvelles potentialités offertes par la technologie pour réintroduire le jeu dans les apprentissages.

Néanmoins, il ne suffit pas de mettre à disposition des jeux pour renouveler les pratiques pédagogiques : il faut, au contraire, se saisir des spécificités des différents types de jeux (jeux sérieux, jeux numérique, gamification...) pour développer des compétences propres à leur utilisation tels que le développement de l'autonomie ou la résolution de problèmes complexes. Même si tous les professeurs peuvent se saisir du jeu pour une utilisation pédagogique, le professeur-documentaliste occupe une position particulière qui lui permet de proposer et d'être à l'initiative d'une réflexion concertée de cette utilisation.

Au vu des diverses actions que j'ai menées dans le collège Georges Brassens à Bouc-Bel-Air, j'aimerais continuer la réflexion ici engagée en mettant le jeu au centre de mon action pédagogique dans le prochain établissement dans lequel j'exercerais, en région parisienne, pour mesurer ses apports sur un public différent de celui rencontré, en me servant des dispositifs existants tels que l'accompagnement personnalisé, en collège et lycée, les enseignements pratiques interdisciplinaires au collège, ou encore les dispositifs « relais ».

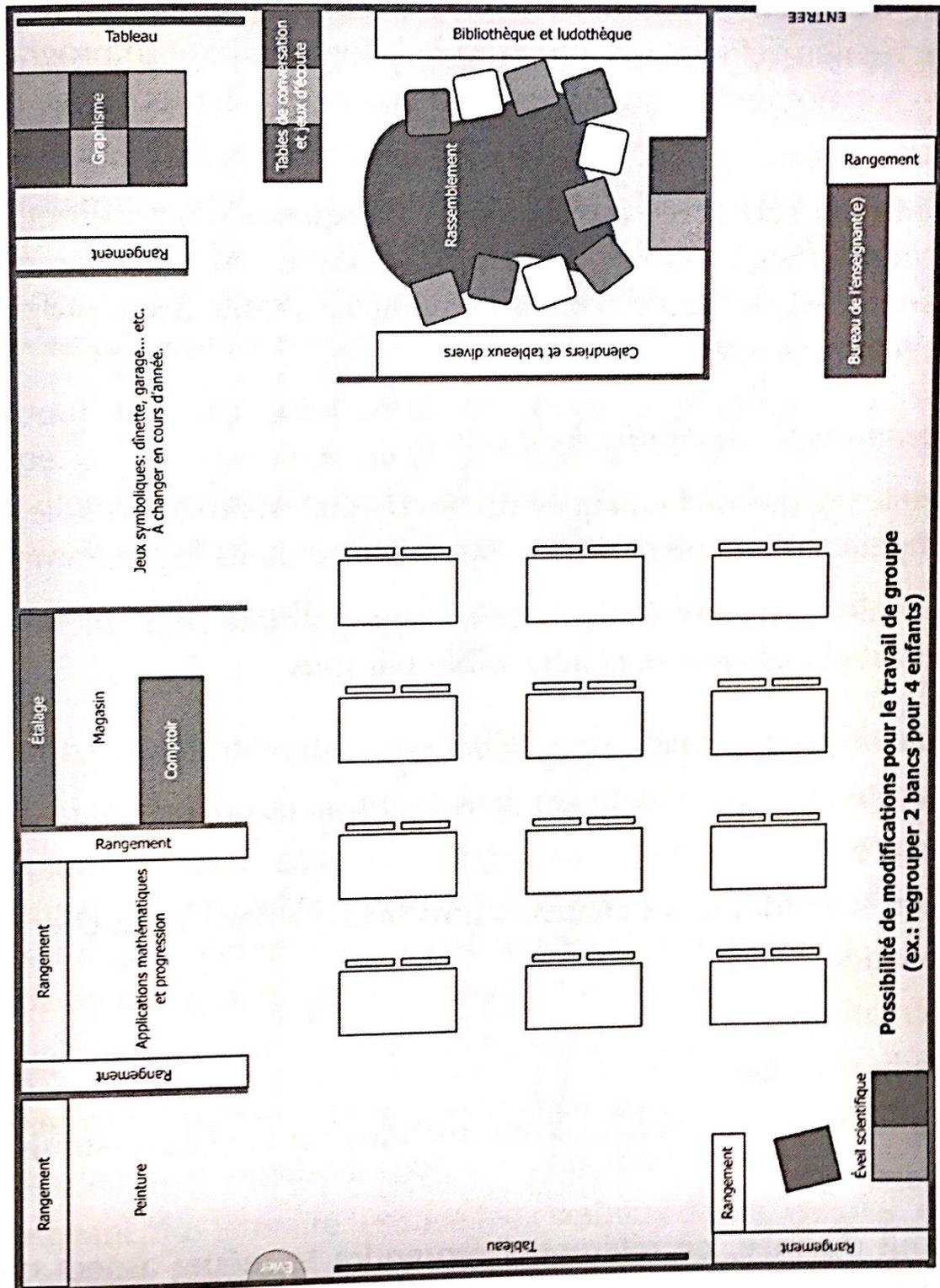
Références Bibliographiques

- Alvarez, J., Djaouti, D., & Rampnoux, O. (2016). *Apprendre avec les serious games ?* Futuroscope: Réseau Canopé.
- Chapron, F. (2012). *Les CDI des lycées et collèges : de l'imprimé @u numérique*. Paris: Presse Universitaires de France.
- Druart, D., & Wauters, A. (2010). *Laisse moi jouer... J'apprend !* Bruxelles: De Boeck.
- Fourgous, J.-M. (2012). « *Apprendre autrement* » à l'ère numérique *Se former, collaborer, innover : Un nouveau modèle éducatif pour une égalité des chances*. Paris: Mission Fourgous.
- Gaussot, L. (2016). Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. *Spirale*, pp. 139-151.
- Lachise, S. (2017). Jeux en classe : qui est le "Link" ? *24ème Mardi de l'Orme : Jeu, écrans et apprentissage*. Réseau Canopé.
- Marcelli, D., & Raffeneau, F. (2012). Le bébé et le jeu. *Le journal des psychologues*, pp. 18-23.
- Ministère de l'Education Nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche. (2015, septembre 22). *Apprendre avec le jeu numérique*. Consulté le avril 23, 2017, sur Eduscol : Apprendre avec le jeu numérique: <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/#/>
- Ministère de l'Education Nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche. (2017, Mars). Les missions des professeurs documentalistes. *Le bulletin officiel de l'éducation nationale n°13 du 30 mars 2017*.
- Rodriguez, A. (2010). *Associer jeux (sérieux) et apprentissages*. Paris: Delagrave.
- Wix, A. (2017, février). *Les jeux sérieux*. Journée présentée à l'Ecole Supérieur du Professorat et de l'Education, Aix-En-Provence.

Sommaire des annexes

Annexe I - Représentation d'une classe avec des zones de jeu	II
Annexe II - Tableau des catégorisations des jeux	III
Annexe III - Classification des jeux	IV
Annexe IV - Planche de cartes « Histoire de l'écrit et des supports ».....	V
Annexe V - Création d'un jeu – phase de réflexion.....	VI

Annexe I - Représentation d'une classe avec des zones de jeu (Druart & Wauters, 2010)



Annexe II - Tableau des catégorisations des jeux (Alvarez, Djaouti, & Rampnoux, 2016)

G ameplay	S ecteur
<input type="checkbox"/> JEU <input type="checkbox"/> JOUET	MARCHÉ <input type="checkbox"/> État & Gouvernement <input type="checkbox"/> Militaire <input type="checkbox"/> Santé <input type="checkbox"/> Éducation <input type="checkbox"/> Entreprise <input type="checkbox"/> Religion <input type="checkbox"/> Art & Culture <input type="checkbox"/> Écologie <input type="checkbox"/> Politique <input type="checkbox"/> Humanitaire et Caritatif <input type="checkbox"/> Média <input type="checkbox"/> Publicité <input type="checkbox"/> Recherche Scientifique
P ermet de	PUBLIC <input type="checkbox"/> Grand Public <input type="checkbox"/> Professionnels <input type="checkbox"/> Étudiants
<input type="checkbox"/> DIFFUSER UN MESSAGE <input type="checkbox"/> Éducatif <input type="checkbox"/> Informatif <input type="checkbox"/> Persuasif <input type="checkbox"/> Subjectif	
<input type="checkbox"/> DISPENSER UN ENTRAÎNEMENT <input type="checkbox"/> Cognitif <input type="checkbox"/> Physique	
<input type="checkbox"/> FAVORISER L'ÉCHANGE DE DONNÉES	

Annexe III - Classification des jeux (Druart & Wauters, 2010)

- Jeux d'antan et d'aujourd'hui
- Jeux d'ici et d'ailleurs
- Jeux d'intérieur et d'extérieur
- Jeux de compétition et de coopération
- Jeux solitaires et d'équipes
- Jeux avec accessoires et jeux sans accessoires
- Jeux sensoriels
- Jeux moteurs et psychomoteur
 - o Jeux pour se dépenser
 - o Jeux de lutte
 - o Jeux de doigts et de mains
 - o Jeux d'adresse ...
- Jeux de construction au sol ou sur table
- Jeux d'imitation, de « faire semblant »
- Jeux de langage
 - o Langage non verbal
 - o Langage oral
 - o Langage écrit
- Jeux de mémoire
- Jeux de société
- Jeux de stratégie
- Jeux d'éveil scientifique
- Jeux mathématiques
- Jeux musicaux
- Jeux vidéo

Annexe IV - Planche de cartes « Histoire de l'écrit et des supports »

Écrit sur parchemin



Les parchemins sont fabriqués à partir des peaux d'animaux. Une fois nettoyée, la peau est traitée pour résister au temps. On se sert de ce support pour écrire, peindre, faire des reliures (couverture d'un livre) et pour les instruments de musique à peaux.

Écrit sur papier



La papier est obtenu par le broiement de plantes végétales telles que le lin ou le coton. Par la suite, on fabrique du papier en recyclant du carton ou du papier usagé. La qualité du papier, notamment pour l'art, dépend essentiellement de son poids.

Tablette numérique

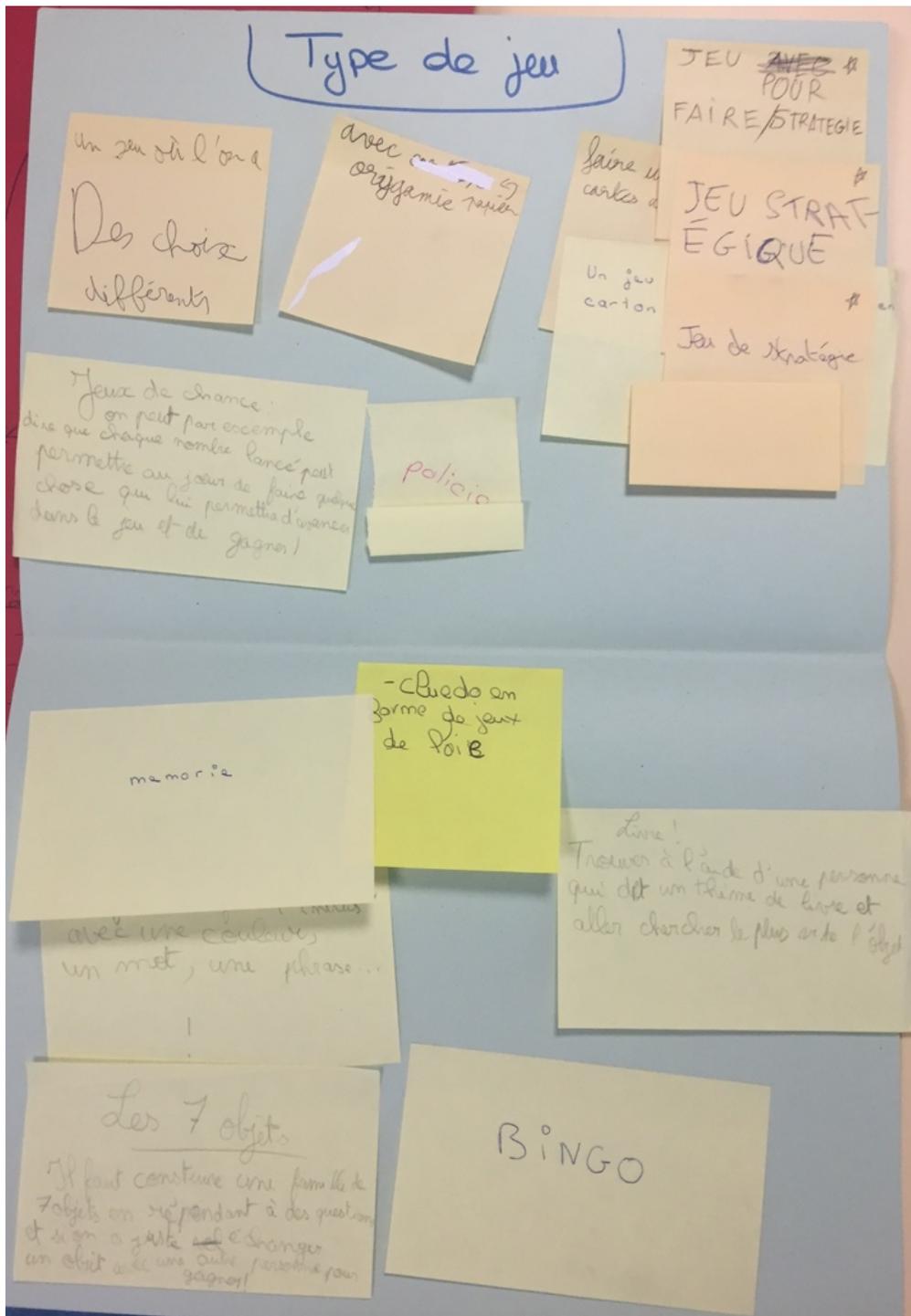


Ce genre de tablette est un support qui permet d'accéder à des ressources multimédia : TV, radio, jeux, internet... De nombreux modèles sont destinés à la lecture numérique, permettant de transporter sa bibliothèque facilement.

Encyclopédie Diderot



Le but de l'encyclopédie de Diderot et d'Alembert est de collecter l'ensemble des savoirs de son époque. Une encyclopédie est plus précise qu'un dictionnaire et donne plus d'information.



Brainstorming sur le type de jeu à créer

Résumé

Utiliser le jeu en classe ne semble pas être bien sérieux pour un professeur, professionnel de l'éducation, alors il est bien souvent relégué au rang de simple loisir. Pourtant, la recherche montre que l'utilisation du jeu est primordiale pour le développement de la socialisation et de l'expression de « soi » des enfants, et que l'utilisation de celui-ci dans un cadre pédagogique peut permettre de développer de nombreuses capacités chez les élèves de tous les niveaux : école maternelle, école primaire, collège et lycée. Mais pour que cela soit pleinement efficace, le professeur doit mettre en place différentes modalités pour intégrer les différents types de jeu à sa pratique : jeux sérieux, jeux numérique, ludo-éducatif, jeux de rôles... Au travers d'actions qui prennent en compte les spécificités de mon métier de professeur-documentaliste : formation des élèves et accueil de ces derniers sur un temps « libre », je teste l'apport des jeux dans mes différentes pratiques pédagogiques, d'animation et d'accueil, en permettant aux élèves de développer de nouvelles compétences.

The use of games in lessons seems to be not so serious for a teacher, an educational professional, so it is usually relegated as a simple leisure. Nevertheless, research highlights that the use of games is essential for children development of socialisation and the expression of the “self”, and that this use in a educational framework can allow to develop several abilities for students no matter their grade : nursery school, primary school, secondary school and high school. But to be effective, teachers have to set up different modalities to integrate various kinds of games into their own practice : serious games, digital games, gamification, role-plays... Through several actions that takes into account the specificities of my status of school librarian : training students and looking after them in their free times, I test the contribution of games in my different practices either educational, or in animation or in the reception of students, by allowing them to develop new skills.

Mots clés : Jeux – Apprentissages – Pédagogie active – Centre de Documentation et d'Information