



HAL
open science

Le jeu en classe au collège et au lycée : jeu et activités ludiques chez les enseignants du second degré de l'académie de Créteil, entre tradition et innovation

Jasmine Latappy

► To cite this version:

Jasmine Latappy. Le jeu en classe au collège et au lycée : jeu et activités ludiques chez les enseignants du second degré de l'académie de Créteil, entre tradition et innovation. Education. 2023. dumas-04408906

HAL Id: dumas-04408906

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04408906v1>

Submitted on 22 Jan 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



LATAPPY Jasmine

Le jeu en classe au collège et au lycée

Jeu et activités ludiques chez les enseignants du second degré de l'académie
de Créteil, entre tradition et innovation

Mémoire réalisé sous la direction de M. Vincent BERRY et M. Michaël HUCHETTE et soutenu le 20
octobre 2023

Master 2 Sciences de l'Education - Parcours Sciences du jeu – Option recherche

UFR LLSH

Université Sorbonne Paris Nord

Résumé

L'utilisation du jeu au collège et au lycée est vue comme une innovation pédagogique bien qu'elle fasse partie des outils habituels de certaines disciplines. L'ampleur des pratiques est perceptible au travers d'une diversité de traces, ressources institutionnelles ou non, manuels scolaires, programmes de formation continue des enseignants et articles de recherche. Afin de compléter ces informations, nous avons mené une enquête quantitative auprès d'enseignant·e·s de l'académie de Créteil, portant sur les pratiques professionnelles d'utilisation du jeu en classe, les pratiques ludiques personnelles et des informations personnelles.

Les résultats de l'enquête montrent une prédominance des jeux de connaissances utilisés pour réviser des notions et motiver les élèves. Les classiques jeux de lettres et jeux mathématiques sont toujours utilisés. Les *escape games* ont également une place importante, en particulier dans les intentions futures, en lien avec la collaboration entre élèves. D'après les réponses, il n'y a pas de moment particulier pour utiliser le jeu, ni dans l'année ni au sein du cours. Les jeux sont majoritairement adaptés et créés par les enseignant·e·s, seuls ou collectivement (avec des collègues ou les élèves).

Les pratiques personnelles de jeu de société des enquêté·e·s rejoignent celles de l'enquête sur les pratiques ludiques des Français (Berry, 2021). Les habitudes de jeu des enseignant·e·s ont un impact sur les intentions d'utilisation du jeu en classe dans le futur.

Mots-clés : collège, enseignants, innovation, jeu, ludique, lycée

1	PLACE DU JEU DANS LES ACTIVITES DES ENSEIGNANT·E·S	7
1.1	Innovations pédagogiques dans l'enseignement secondaire	7
1.1.1	Innovation pédagogique	7
1.1.2	Une carrière marquée par des évolutions	7
1.1.3	Travail solitaire ou collectif ?	9
1.2	Des traditions disciplinaires d'utilisation du jeu	9
1.2.1	Les jeux mathématiques	9
1.2.2	Place du jeu en didactique des langues	10
1.3	Pratiques existantes : une vision partielle	11
1.3.1	Expérimentations d'activités ludiques en formation initiale d'enseignant	11
1.3.2	Formation continue des enseignants des académies franciliennes	12
1.3.3	Publication de pratiques via des réseaux d'enseignants	13
1.3.4	Les manuels scolaires	16
1.3.5	Analyse de situations d'utilisation du jeu en classe	17
2	METHODOLOGIE : UNE RECHERCHE QUANTITATIVE	18
2.1	Choix d'une approche quantitative	18
2.1.1	Démarche	18
2.1.2	Etapes suivies pour l'élaboration du questionnaire	18
2.2	Questions posées dans les quatre parties du questionnaire	18
2.2.1	Pratiques pédagogiques et représentations	19
2.2.2	Pratiques ludiques personnelles	30
2.2.3	Contexte professionnel	31
2.2.4	Contexte personnel	34
2.3	Diffusion de l'enquête	35
2.4	Méthodologie d'analyse des données	36
2.4.1	Analyse statistique des données	36
2.4.2	Analyse qualitative des réponses aux questions ouvertes	36
2.4.3	Choix d'une classification pour les jeux cités	36
3	ANALYSE DES RESULTATS DU QUESTIONNAIRE : PRATIQUES ET PROFILS DES REONDANT·E·S	38
3.1	Caractéristiques de l'échantillon	38
3.1.1	Caractéristiques sociologiques et comparaisons	38

3.1.2	Caractéristiques professionnelles de l'échantillon et comparaison avec l'ensemble des professeur·e·s du second degré de l'académie de Créteil	41
3.2	Pratiques autour du jeu en classe.....	43
3.2.1	Utilisation du jeu en classe par les répondant·e·s.....	43
3.2.2	Pratiques de jeu en classe au cours de l'année 2022-2023	45
3.2.3	Analyse des exemples donnés par les répondant·e·s qui utilisent le jeu en classe	52
3.3	Représentations sur les activités ludiques avec les élèves	57
3.4	Ressources	60
3.4.1	Les collègues comme ressource.....	60
3.4.2	Les formations.....	62
3.4.3	Les autres ressources	63
3.5	Pédagogie mise en place	64
3.6	Profils d'enseignant·e·s	67
3.6.1	Traditions ludiques disciplinaires	67
3.6.2	Scientifiques	67
3.6.3	Cas particulier des enseignant·e·s n'utilisant pas le jeu en classe	67
3.7	Pratiques ludiques personnelles.....	68
3.7.1	Pratiques personnelles des jeux d'argent	68
3.7.2	Pratiques personnelles des jeux de société	69
3.7.3	Pratiques personnelles du jeu vidéo	69
3.7.4	Liens entre pratiques personnelles et professionnelles du jeu.....	70
4	CONCLUSION ET PERSPECTIVES	71
4.1	Analyse critique du questionnaire	71
4.1.1	Validité des résultats.....	71
4.1.2	Ambiguïtés, redondances et restrictions	71
4.1.3	Les erreurs de saisie	72
4.2	Analyse critique de la diffusion	73
4.3	Pistes d'enquêtes amorcées par le questionnaire	74
	BIBLIOGRAPHIE.....	75
	SIGLES ET ACRONYMES.....	77
	ANNEXES.....	78

L'utilisation du jeu comme outil pédagogique avec des enfants est intégrée à divers courants pédagogiques. Ainsi le courant pédagogique issu des écrits de Piaget propose l'utilisation de jeux afin d'accompagner le développement sensori-moteur de l'enfant, l'apprentissage de la pensée symbolique, la construction de raisonnements logiques ou de concepts. L'importance du jeu préscolaire dans le développement de l'enfant a été décrite par Vygotsky, tant dans sa dimension cognitive qu'émotionnelle et sociale (Brougère, 2005). Ces courants pédagogiques continuent d'inspirer éducateurs et enseignants dans le choix d'activités ludiques à visée éducative.

La pratique du jeu dans le cadre scolaire français paraît davantage discutée, d'autant plus pour des élèves sortis de l'enfance. Le jeu étant plus facilement associé à l'enfance, sorti de cette période il semble moins naturel d'y avoir recours. Les pratiques personnelles du jeu se poursuivent pourtant chez les adolescent·e·s, puis à l'âge adulte, en évoluant vers les jeux vidéo puis les jeux familiaux. Il semble perdre sa légitimité éducative en gagnant une place de loisir, de divertissement. Le jeu retrouve sa place dans la formation pour adultes, entre panacée motivationnelle et ruse pédagogique.

En allant dans les classes, en écoutant les enseignants de collège ou de lycée, il apparaît pourtant des pratiques pédagogiques utilisant des outils appelés « jeux » ou des activités qualifiées de « ludiques ». En tant qu'enseignante en Master MEEF (Métiers de l'Enseignement, de l'Education et de la Formation), j'ai pu observer des activités ludiques mises en œuvre par des enseignant·e·s débutant·e·s en classe avec des élèves de lycée, ou en lire des compte-rendus. Les étudiant·e·s du Master évoquent aussi parfois en formation l'utilisation de jeux par des collègues de leur établissement scolaire.

Les recherches réalisées dans ce domaine, peu nombreuses, commencent à décrire en partie certaines de ces pratiques. Cependant, en dehors du jeu vidéo et des *serious games*, il existe peu de publications décrivant, à une échelle au-delà d'un ou deux établissements, les pratiques globales d'un groupe important d'enseignants de collège ou de lycée en lien avec le jeu. Au-delà des éléments apportés par ces études, elles soulèvent donc à la fois la question de l'ampleur des pratiques décrites (ces pratiques sont-elles isolées ou d'autres enseignants en ont-ils de semblables ?) et celle de la fréquence (la pratique est-elle ponctuelle ou le jeu est-il utilisé de manière répétée au cours de l'année scolaire ?).

Afin d'apporter une approche complémentaire à ces études, nous avons cherché à décrire ces pratiques en menant une enquête quantitative dans l'académie de Créteil.

Nous nous intéresserons tout d'abord aux enseignants et leur utilisation du jeu tels qu'ils ont été analysés par différents auteurs, et à partir des ressources disponibles. Nous verrons ensuite l'articulation entre les questions soulevées et les choix opérés pour l'enquête quantitative mise en

place. L'analyse des données nous apportera des éléments de caractérisation de l'échantillon. Enfin, nous envisagerons les limites de l'enquête réalisée et des pistes pour compléter ces résultats.

1 Place du jeu dans les activités des enseignant·e·s

D'une manière générale, les activités des enseignant·e·s sont variables selon leurs valeurs, leur histoire et le moment de la carrière considéré. Qu'il s'agisse de « jeunes profs », ou d'enseignant·e·s plus expérimenté·e·s, l'utilisation du jeu en classe trouve sa place dans des trajectoires différentes.

1.1 Innovations pédagogiques dans l'enseignement secondaire

1.1.1 Innovation pédagogique

Les expérimentations sont fréquentes dans l'enseignement, par petites adaptations à des circonstances imprévues. Ces « innovations ordinaires » permettent d'atteindre un objectif pédagogique malgré les nombreuses variations du contexte d'enseignement, en modifiant les outils ou en prenant des libertés avec les contraintes institutionnelles (André, 2013). Ces évolutions peuvent aller « d'un changement infinitésimal (innovation incrémentale) à un bouleversement dont les raisons peuvent être très diverses (innovation de rupture). » (Cros, 2022)

L'innovation pédagogique se distingue des autres types d'innovation : « l'important n'est pas tant le produit nouveau introduit - ce dernier pouvant être une autre manière de faire, de penser, d'utiliser des outils pédagogiques anciens, etc. - que l'esprit dans lequel il est utilisé » (Cros, 2022). Il s'agit alors d'accompagner les apprentissages, interagir avec l'apprenant pour atteindre les objectifs pédagogiques.

La démarche menant à l'innovation demande une remise en question et un recul sur les pratiques professionnelles favorisés à certains moments de la carrière.

1.1.2 Une carrière marquée par des évolutions

Le déroulement de la carrière des enseignants a été théorisé dans les années 1980 (Huberman, 1989) permettant ainsi d'identifier des périodes de la carrière plus propices à des modes professionnels particuliers (voir **Figure 1**). Les premières années de découverte du métier débouchent plus ou moins rapidement à une phase de stabilisation de différents aspects du métier (qui peut aussi ne jamais advenir) correspondant à un engagement auprès d'un groupe ou dans une voie (pédagogique, disciplinaire), et un gain en confort professionnel.

A partir de là, de nouvelles expériences peuvent amener à une remise en question et une mise à distance vers la fin de la carrière qui aboutit à une forme de désengagement avant le départ à la retraite. En fonction du vécu, ces différentes phases peuvent apporter sérénité ou amertume.

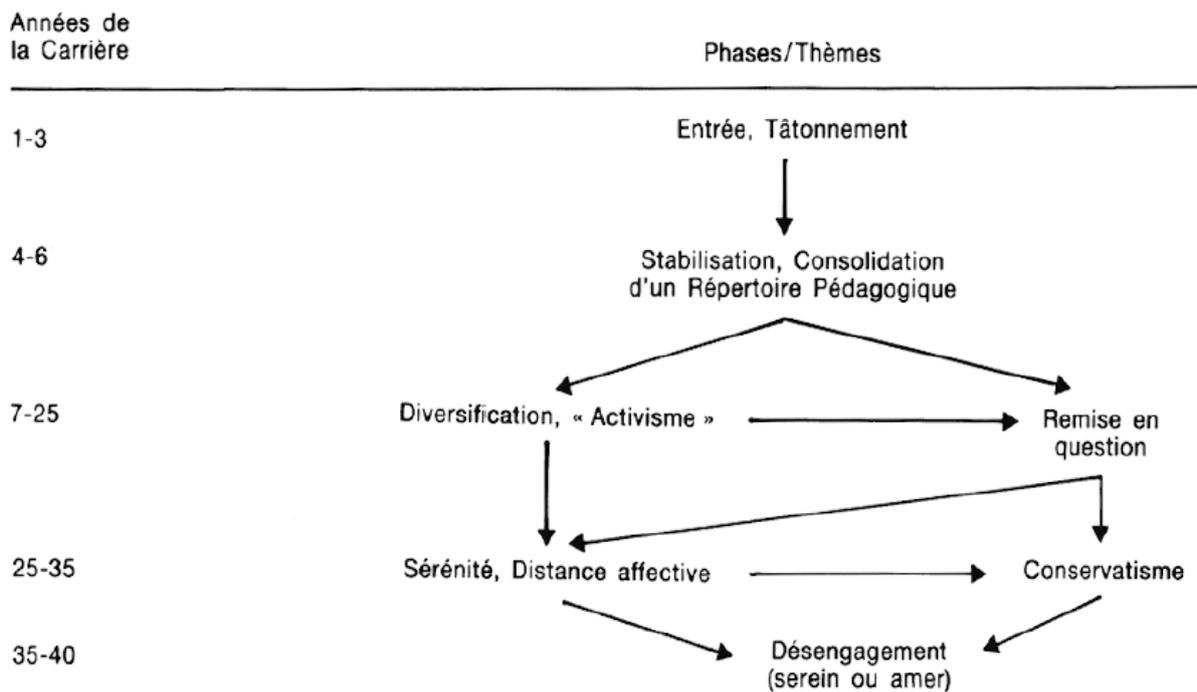


Figure 1 : Schéma du parcours thématique théorique des enseignants (Huberman, 1989)

Les phases qui seraient les plus à même de voir l'utilisation d'outils pédagogiques moins courants comme le jeu se situeraient donc, en suivant le modèle d'Huberman, plutôt dans la première période de tâtonnement (entre 1 et 3 ans de carrière) puis dans la phase de diversification (entre 7 et 25 ans de carrière).

Ces résultats de recherche, même s'ils correspondent à un environnement différent du nôtre (système éducatif Suisse, dans les années 1980), apportent un cadre qui pourrait encore trouver quelques échos. En effet, des études statistiques récentes portant sur les enseignants français analysent leur carrière. Elles montrent un faible taux de démission global de 0,2% en 2018 et une plus forte mobilité professionnelle chez les jeunes « liée à une phase de tâtonnement » (Feuillet & Prouteau, 2020).

Les conditions menant un-e enseignant-e d'une phase à une autre de son évolution professionnelle sont liées à son développement professionnel individuel. Néanmoins, le contexte d'exercice et les diverses interactions peuvent également y participer.¹

¹ Dans le référentiel de compétences des enseignants, il est question de démarche individuelle et collective de développement professionnel.

1.1.3 Travail solitaire ou collectif ?

L'image de l'enseignant solitaire, même si elle reste très présente, est bien loin des recommandations et de la réalité vécue dans la plupart des établissements du second degré. Les enseignants, spécialisés dans une discipline, font en effet partie d'équipes éducatives comprenant les enseignants des différentes disciplines et le CPE (conseiller principal d'éducation) suivant une même classe. Ils œuvrent ensemble au bon déroulement de l'année pour les élèves. La collaboration de ces différents professionnels de l'éducation ne se limite pas aux seuls conseils de classe et peut prendre des formes diverses, en particulier des projets pédagogiques pluridisciplinaires. C'est le cas avec les EPI (enseignement pratique interdisciplinaire) au collège², ou pour les voyages scolaires.

Le travail en équipe peut s'avérer complexe, et certains y renoncent pour ne pas s'exposer. La collaboration, même si elle est demandée par l'institution, ne peut pas réellement avoir lieu sans un climat de confiance et de reconnaissance (André, 2013) :

Il ne s'agit pas seulement du temps nécessaire à cette collaboration, temps qui vient s'ajouter aux charges existantes, et qui est la plupart du temps la cible des plaintes et récriminations des enseignants. Ce qui fait obstacle à la collaboration, c'est d'abord la nécessaire mise en visibilité de son action, de ses choix, des multiples arrangements avec les principes didactiques ou réglementaires, pour faire en sorte que "ça marche". [...] devant le risque de désaveu, beaucoup craignent un jugement négatif sur eux-mêmes, médiatisé par celui de leur activité.

Lorsque les conditions de mise en confiance sont remplies, une vraie collaboration peut donc avoir lieu, et éventuellement déboucher sur une innovation.

Les enseignant-e-s du second degré sont amené-e-s à innover, de manière quotidienne ou plus ponctuellement, et certaines périodes de la carrière y sont plus propices. L'utilisation du jeu en classe pourrait être considérée comme une pratique innovante selon le contexte d'exercice.

1.2 Des traditions disciplinaires d'utilisation du jeu

Des domaines disciplinaires ont une relation particulière avec le jeu, une pratique ancienne qui en fait un objet traditionnel d'étude pour aborder certaines notions.

1.2.1 Les jeux mathématiques

Les mathématiques en sont un exemple avec le développement des probabilités à partir de jeux de hasard, ou la réflexion liée aux jeux de stratégie (théorie des jeux combinatoires et jeu de Nim). Dans

² Eduscol, EPI : <https://www.education.gouv.fr/les-enseignements-pratiques-interdisciplinaires-epi-8273>

ces champs disciplinaires, le jeu est à la fois un outil et un objet d'étude. L'introduction de l'algorithmique dans les programmes du collège s'est accompagnée de propositions institutionnelles de jeux (labyrinthe, morpion, jeu de Nim³, etc.), en particulier les jeux de Nim qui permettent « une grande diversité d'activités en classe de mathématiques autour du calcul mental, de l'algorithmique et de la programmation, et donnent une large place au potentiel du jeu dans l'apprentissage. » (Rougetet, 2016)

Il existe également des concours de jeux mathématiques de tous niveaux, y compris collège et lycée (kangourou des mathématiques⁴ ou le Championnat International des jeux mathématiques et logiques organisé par la FFJM⁵) auxquels les enseignants peuvent inscrire leur classe, et l'accompagner dans la préparation à ce concours. Cette forme de projet pédagogique aborde différemment les notions mathématiques concernées, et donne un autre regard sur la discipline aux élèves.

1.2.2 Place du jeu en didactique des langues

L'apprentissage des langues a également un lien ancien avec le jeu, anecdotique au XVIII^e siècle, et plus massif à partir des années 1980 afin de faire varier les contextes d'apprentissage (Schmoll, 2016). Les jeux sont alors choisis pour leur potentiel à faire travailler le vocabulaire ou l'élaboration de phrases à l'oral. Dans ce cas, les enseignants utilisent traditionnellement le « jeu de rôle », particulièrement adapté pour faire oublier le réel et immerger l'apprenant dans les codes culturels de la langue qu'il apprend (Jimenez, 2017). L'utilisation du terme « jeu » se fait alors au sens large (Schmoll, 2017) :

Un jeu de rôles en éducation correspond davantage à une simulation durant laquelle les apprenants incarnent un personnage dans un contexte donné de la vie réelle et en improvisant (plus ou moins en fonction du temps de préparation) un dialogue. Cette activité peut difficilement, à notre sens, être qualifiée de jeu (à moins que les apprenants l'investissent comme tel), car elle ne présente pas de règles (mais des consignes) et son enjeu n'intègre pas la notion de victoire ou de récompense bien que nous puissions parler de gain à l'apprentissage.

D'autres types de jeux connaissent une utilisation courante chez les enseignants de langues. En fonction des objectifs pédagogiques, les enseignants de langue font appel à une variété de jeux qui peuvent être regroupés en catégories (Silva, 2008) :

³ Eduscol, jeu de Nim : <https://eduscol.education.fr/document/16945/download>

⁴ Kangourou des mathématiques : <https://www.education.gouv.fr/kangourou-des-mathematiques-10016>

⁵ Fédération française des jeux mathématiques : <https://www.ffjm.org/fr/>

- jeux de langue pour tester la maîtrise du vocabulaire, par exemple avec des mots croisés,
- jeux d'expression mettant en œuvre l'expression écrite ou orale,
- jeux d'images, comme les lotos avec images ou le memory,
- jeux de défi, sous forme de jeux de questions opposant les joueurs entre eux, par exemple le *Trivial pursuit*,
- jeux de stratégie sur plateau associés à un univers marqué comme le *Monopoly*.

1.3 Pratiques existantes : une vision partielle

Les pratiques des enseignantes et des enseignants autour de l'utilisation de jeux avec les élèves sont visibles de manière indirecte grâce à différentes sources qui nous renseignent sur ce qu'il peut advenir en formation initiale, en formation continue, ou au sein de divers réseaux professionnels.

1.3.1 Expérimentations d'activités ludiques en formation initiale d'enseignant

Un certain nombre de mémoires de Master sont accessibles en ligne via le portail d'archives ouvertes Dumas⁶ (Dépôt Universitaire de Mémoires Après Soutenance). Il s'agit d'une source d'information précieuse afin d'avoir un aperçu d'une utilisation du jeu par des enseignant·e·s débutant·e·s, réfléchi et valorisée par la rédaction et la publication du mémoire.

Le moteur de recherche du site a permis de sélectionner cinquante documents, principalement des mémoires de Master MEEF de différentes académies, soutenus entre 2015 et 2022, portant sur la conception et/ou l'utilisation de jeux ou d'activités ludiques avec des élèves de collège ou de lycée. Les mots-clés associés à la gamification n'ont pas été utilisés. Quelques mémoires sont associés à d'autres types de Master (Didactique des langues, Sciences du jeu, Linguistique allemande) et apportent une analyse complémentaire de celle des mémoires de Master MEEF.

Les mémoires consultés portent sur une grande diversité de types d'établissement (collège, lycée en voie générale, technologique et professionnelle), de classes et de disciplines. Parmi les disciplines générales, la majorité des mémoires consultés ont été écrits par des étudiantes et étudiants de langues (anglais, espagnol, italien) et de mathématiques. D'autres disciplines générales sont également représentées : documentation, lettres, histoire-géographie, SES, SVT, sciences physiques et chimiques, informatique, éducation musicale. Les disciplines de spécialité (en voie technologique au lycée) présentes dans cet échantillon sont l'économie-gestion. Concernant les enseignantes et enseignants de lycée professionnel, les disciplines générales (langues-lettres, documentation) et professionnelles (économie-gestion, STI) sont représentées. Quelques mémoires portent sur des

⁶ <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/>

thématiques transversales comme l'éducation au développement durable, l'éducation à la santé, l'éducation aux médias et à l'information.

Les jeux décrits dans les mémoires sont souvent modifiés ou créés par les enseignant·e·s voire les élèves. Les jeux servant d'inspiration sont les jeux de rôle permettant de simuler une situation (procès), des jeux de société d'édition (*Time's up*, *Trivial Pursuit*, *Top chrono*, *Time line*, *Tic Tac Boom*, *Qui est-ce ?*, *Pictionary*, *Uno*), divers jeux de questions / devinettes (*Qui veut gagner des millions ?*, *Guess who ?*, *Secret Story*), des jeux traditionnels (*Dominos*, *Jeu de l'oie*, *Bingo*, *Jeu de 7 familles*, *Memory*, *1, 2, 3... soleil !*, *Jeux de Nim*), des *escape game* ou des jeux spécifiques de la discipline (« jeu de l'urbanisme », *La route des maths*, *Câlin Malin*, *Le jeu des biens collectifs*, « pavage de la cuisine »). Certains jeux sont basés sur des questions auxquelles les élèves doivent répondre en mobilisant des connaissances liées à la discipline. Les jeux utilisés sans modification sont plutôt des jeux vidéo pédagogiques (*Clim'way*, *Clim city*, *Halte aux catastrophes*, *Les défis du Professeur Mushi*) ou non (*Rome Total War*, *Paperclips*).

Dans les pratiques pédagogiques étudiées par les étudiant·e·s, la polysémie du mot jeu fait également émerger des pratiques de théâtre, d'écriture, ou de musique qui s'éloignent des pratiques au cœur de cette étude mais interrogent les limites qui lui seront données.

Les pratiques des étudiantes et étudiants en Master MEEF doivent répondre aux contraintes académiques du mémoire et des unités d'enseignement auquel il est associé. Les mémoires consultés donnent donc une vision très partielle de ce que ces enseignant·e·s débutant·e·s mettent en place dans leurs classes et ne permettent pas de connaître les pratiques qui seront conservées au cours des années. Pour en avoir une idée, l'offre de formation continue institutionnelle est une autre source d'information.

1.3.2 Formation continue des enseignants des académies franciliennes

La formation continue des personnels de l'Education Nationale est prise en charge localement par l'EAFC (Ecole Académique de la Formation continue) du rectorat dans lequel ils sont affectés. Le catalogue de formation est publié tous les ans. Déjà, en 2019-2020, nous avons fait le constat⁷ de la présence de formations en lien avec le jeu, comme objet ou comme outil, dans le catalogue des académies franciliennes. En 2023-2024, même si le principe de construction de ce catalogue a changé, on retrouve quinze formations faisant appel au jeu de manière générale ou plus ciblée (*jeu de rôle*, *Classe investigation*, *escape game*, *Ice-breaking games*). Les formations sont centrées sur une

⁷ Article paru sur notre blog Ludosco, sur Hypotheses : <https://ludosco.hypotheses.org/432>

thématique transversale (esprit critique, EMI, développement durable, numérique) ou une discipline (mathématiques, SVT, physique chimie, FLS, éducation musicale).

La CARDIE⁸ de l'académie de Créteil a mis en place avec l'E AFC une « Journée académique des pratiques ludiques » en 2022 dont les différentes ressources (vidéos de conférences, synthèses d'ateliers, etc.) ont été mises en ligne.

D'autres structures institutionnelles proposent des formations aux enseignant-e-s, dont certaines sur le jeu :

- Le Réseau Canopé, opérateur du ministère de l'Education Nationale spécialisé dans la formation et les outils numériques, programme tous les ans des formations en lien avec le jeu, sous forme de webinaire ou dans un des sites du réseau, à destination des enseignant-e-s de tous niveaux,
- La plateforme M@gistère de formation à distance propose trois parcours de formation en lien avec le jeu (Le jeu numérique au service des apprentissages ; Le jeu, un atout pédagogique ; jeux sérieux), principalement adressés à des professeur-e-s de collège ou de lycée.

Il existe donc une offre de formation sur le jeu et son utilisation dans plusieurs contextes scolaires. Ces offres, thématiques ou centrées sur une discipline, peuvent ne pas correspondre au besoin de certain-e-s enseignant-e-s. Il existe alors d'autres ressources.

1.3.3 Publication de pratiques via des réseaux d'enseignants

Quelques sites institutionnels, d'associations et de réseaux d'enseignants ont également été explorés. Ils permettent d'avoir une idée du type de ressources ou d'activités ludiques que les enseignant-e-s partagent entre eux et mettent en évidence les pratiques valorisées par l'institution.

1.3.3.1 Les sites interdisciplinaires

Plusieurs structures publient des ressources produites et/ou utilisées par les enseignant-e-s de différentes disciplines. Elles proposent parfois un dossier ou une page dédiée aux activités ludiques. Les quelques exemples rapportés ici ne représentent pas une liste exhaustive des ressources existantes.

Parmi les sites consacrés exclusivement à l'utilisation du jeu dans un contexte scolaire, les plus cités sont :

⁸ CARDIE : Cellule Académique Recherche, Développement, Innovation, Expérimentation

- Réseau Ludus⁹, réseau consacré au jeu de société en classe et initialement basé dans l'académie de Caen, publie diverses ressources sur le jeu (réflexions, conseils pratiques) et des jeux, surtout en lien avec l'histoire, la géographie ou l'EMC (enseignement moral et civique),
- S'cape¹⁰, collectif d'enseignant·e·s, fournit de nombreuses ressources sur les *escape games* pour des élèves de tous niveaux et toutes disciplines.

Le Réseau Canopé propose plusieurs types de ressources :

- Une plateforme « Apprendre par le jeu »¹¹ rassemblant des ressources gratuites (fiches pédagogiques de jeux d'édition, formations, ressources pour les parents), ou payantes (ouvrages, jeux), ainsi que des retours d'expérience d'utilisation de jeux de carte ou de plateau en classe sous forme de vidéos (trois en mathématiques, deux en éducation aux médias et à l'information, une en allemand et musique)
- un article sur les jeux sérieux (2016) associé à la plateforme « L'agence des usages » dédié aux usages du numérique éducatif.

Le site Eduscol propose plusieurs pages en lien avec le jeu ou des activités qualifiées de ludiques. Il s'agit le plus souvent de compilations de ressources pouvant être utilisées directement par les enseignant·e·s et accompagnées d'explications détaillées sur le jeu et le contexte d'utilisation :

- En mathématiques, on trouve notamment un document réalisé en partenariat avec le réseau des IREM (Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques), et publié en 2016, qui propose des conseils et des exemples de jeux pour les cycles 2 à 4 (jeux de plateau, jeux traditionnels comme les échecs ou le bridge, jeux vidéo), ainsi qu'une page consacrée aux clubs de mathématiques dans les établissements scolaires (essentiellement pour les collèges),
- En langues, un concours pour les collégiens est mis en avant pour sa capacité à être « à la fois ludique et vecteur d'excellence » pour la pratique de la langue anglaise.

1.3.3.2 Les sites centrés sur un domaine disciplinaire

Les sites académiques dédiés à une discipline particulière proposent des ressources différentes selon les académies. Dans l'académie de Créteil, on trouve des propositions d'activités ludiques pour plusieurs disciplines, dont quelques exemples sont présentés dans le **Tableau 1**. Ces activités sont des créations d'enseignant·e·s de l'académie ou des ressources issues d'autres sites français ou d'autres pays (francophones ou non selon les objectifs pédagogiques).

⁹ Réseau Ludus : <https://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/>

¹⁰ Site s'cape : <https://scape.enepe.fr/>

¹¹ Canopé – Apprendre par le jeu : <https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>

Tableau 1 : Exemples de jeux ou activités ludiques proposés sur les sites académiques disciplinaires de l'académie de Créteil

Discipline	Catégorie	Exemple
Économie-gestion (voie technologique)	Jeux de société	<i>Mes questions d'argent</i> : jeu de la Banque de France en <i>print & play</i> . <i>Aventure entrepreneur</i> : jeu de plateau vendu par la Banque de France
	<i>escape game</i>	Programme de première STMG (analogique) Programme de Management et gestion en seconde (numérique, Genially)
	Petits jeux numériques	Mini-jeux sur Genially pour revoir des notions en BTS (réalisé par une enseignante)
	Ludification	<i>Class dojo</i>
	Quiz	<i>Socrative, Kahoot</i> : applications présentées comme moyen de créer « des quizz, Qcm ludiques »
	Jeux vidéo	<i>Datak</i> : <i>serious game</i> suisse, en ligne (données personnelles) Autres <i>serious games</i> disciplinaires (lien vers une page de l'académie de Versailles ou un site québécois)
Education Physique et Sportive	Jeu de rôle	Jeux d'expression (activités danse, cirque, acrosport)
	Quiz	Quiz interactif handball
	Jeux vidéo	Course d'orientation virtuelle sur Genially (collège)
Éducation au développement durable	<i>escape game</i>	<i>A la recherche des ODD</i> : jeu complet à télécharger (création du GREID EDD de l'académie de Créteil)
	Jeu de rôle	<i>Journée du 18 mai « Le climat, c'est chez moi »</i>
Histoire-géographie-EMC	Jeux de société	<i>3 familles chinoises</i> : jeu de cartes créé par deux enseignants (géographie, première)
	<i>escape game</i>	<i>Escape game</i> numériques (Genially) : Révolution française (histoire, 4 ^e), désert du Sahara (géographie, 6 ^e), etc.
	Jeux de rôle	Régimes totalitaires (histoire, terminale), espaces de faible densité (géographie, 3 ^e), etc.
	Petits jeux numériques	<i>Learning apps</i> : « jeux ludiques » sur le tourisme à Cancun créés par l'enseignante (collège), Rome (histoire, 6 ^e)
	Quiz	<i>Plickers</i> : « réviser le brevet de manière ludique »
	Jeux vidéo	Exemple de <i>serious games</i> et liens avec les programmes d'enseignement Exemples de jeux commerciaux (<i>Assassin's creed, Soldats inconnus</i>)
Langues	Jeux de société	Jeux de plateau utilisés par un enseignant : <i>Pictionary, Creationary</i> (anglais LP)
	<i>escape game</i>	Projet eTwinning : création d'un <i>escape game</i> numérique sur l'électricité par des lycéens en France et en Espagne (anglais LP)
	Petits jeux numériques	Activités ludiques sous Moodle : <i>Hot Potatoes</i> (mots croisés, mots mêlés...), QCM avec <i>Fling the Teacher</i> (anglais)

Discipline	Catégorie	Exemple
		Liste d'exerciseurs : jeu de pendu (russe) <i>educandy</i> : multi jeux pour le vocabulaire (russe)
	Ludification	Ceintures de conjugaison (espagnol, 3 ^e)
	Quiz	<i>Kahoot</i> réalisé par des élèves (portugais, 3 ^e)
	Baladodiffusion	« jeu » littéraire : écriture et enregistrement
	Jeux vidéo	Liste de jeux gratuits en ligne (anglais LP)

L'APMEP (Association des Professeurs de Mathématiques de l'Enseignement Public) propose également sur son site¹² des exemples de jeux mathématiques issus de la réflexion d'un groupe de travail dédié. La première brochure sur ce thème a été éditée en 1982. Par la suite, des ressources numériques ont également accompagné les brochures. On peut observer une grande diversité dans les propositions de jeux : jeux de logique (suite, etc.), jeux mathématiques (calcul, géométrie, etc.), *Sudoku*, jeux de plateau pédagogiques ou de divertissement (*Puissance 4*, etc.) parfois détournés (*6 qui prend !* avec des nombres décimaux, *Qui est-ce ?* avec des nombres et une contrainte de recherche de critères de divisibilité, etc.), jeux de carte (*Bridge*).

Pour la plupart de ces exemples, les autrices et les auteurs des ressources sont identifiés. Lorsque les noms des personnes ne sont pas précisés, l'identité du groupe de travail est indiquée. Il s'agit donc de productions assumées et validées par l'organisme, institutionnel ou non, qui les publie. On peut donc supposer qu'il existe d'autres types d'activités, moins complexes ou moins abouties, que les enseignantes et les enseignants ne mettent pas en avant, estimant qu'elles nécessiteraient des améliorations ou qu'elles ne méritent pas d'être mises en avant.

1.3.4 Les manuels scolaires

Parmi les activités proposées dans les manuels scolaires, des activités sont présentées comme « ludiques » ou comme « des jeux », ce qui est parfois devenu un argument de vente donné dans la description de l'ouvrage. Les activités ludiques mises en avant sont souvent des questionnaires (quiz, QCM, etc.), des mots croisés.

C'est le cas par exemple du manuel *Maths : 1re Bac pro Groupement C nouveau programme* chez Hachette Technique qui est décrit comme « Un manuel proposant des activités ludiques sous forme de flashcards et de QCM interactifs, des cours synthétiques, des exercices ainsi que des problèmes dans des contextes liés à la vie quotidienne et aux enseignements professionnels, des évaluations, des

¹² Site de l'APMEP : <https://www.apmep.fr/>

préparations aux épreuves de baccalauréat, un tutoriel vidéo à chaque chapitre, des méthodes d'algorithmique et de programmation. »¹³

1.3.5 Analyse de situations d'utilisation du jeu en classe

L'utilisation de jeux avec des élèves a été étudiée dans différents contextes, de l'enseignement primaire à l'enseignement supérieur, ainsi que la formation continue. Les exemples choisis décrivent des situations de l'enseignement secondaire, ou transposables dans ce contexte (disciplines ou âges proches) : un *escape game* en SVT en classe de seconde créé par les auteur·e·s (Olombel, Vianez & Djaouti, 2021), un *escape game* numérique en information-documentation en classe de BTSA (Canizares & Gardiès, 2021), un jeu numérique de géologie pour des élèves de lycée (Sanchez, 2022).

Les propriétés associées au jeu qui justifient son utilisation dans le cadre scolaire sont diverses. L'acquisition de connaissances est mise en évidence (Canizares, 2021 ; Olombel, 2021), sans être plus significative avec l'*escape game* qu'à l'aide de la tâche complexe réalisée en parallèle avec un autre groupe (Olombel, 2021). L'attitude positive des élèves, dans l'entraide et la participation a également été observée (Olombel, 2021).

Les limites citées font état de stratégies de contournement élaborées par les étudiants pour gagner, ce qui les éloigne des objectifs pédagogiques (Canizares, 2021), ou la perception négative de la contrainte de temps par certains élèves ou étudiant·e·s (Canizares, 2021 ; Olombel, 2021).

Les utilisations de jeux de société décrites sont réalisées dans un contexte d'enseignement primaire, avec des objectifs spécifiques.

L'analyse des activités publiées nous donne une idée de la diversité de jeux potentiellement utilisés en classe au sein d'une académie, et soulève de nombreuses questions sur la fréquence et l'ampleur des pratiques décrites, ainsi que sur l'existence d'autres pratiques non référencées. Une enquête quantitative pourrait venir compléter ces premières indications.

¹³ Hachette technique : <https://www.enseignants.hachette-education.com/livres/mathematiques-1ere-bac-pro-groupement-c-cahier-leleve-ed-2021-9782017127543>

2 Méthodologie : une recherche quantitative

2.1 Choix d'une approche quantitative

2.1.1 Démarche

Qu'il s'agisse de mémoires de master MEEF ou de ressources disponibles sur des sites institutionnels ou professionnels, les pratiques pédagogiques présentées comme « ludiques » sont de nature très diverse, ce qui ne permet pas de les comparer entre elles. Elles sont également le résultat d'une sélection en vue d'un affichage public (pour les ressources) ou de la valorisation d'une pratique dans un cadre particulier (pour les observations, d'autant plus lorsqu'elles ont lieu dans le cadre de la formation initiale). Au-delà de l'intérêt professionnel qu'elles présentent, on peut se demander si elles sont massivement pratiquées chez les enseignants, si elles sont spécifiques d'une discipline, ou si d'autres pratiques sont invisibles car moins abouties ou plus éloignées des critères institutionnels.

Les différentes ressources consultées montrent le plus souvent une activité spécifique. Elles ne nous renseignent ni sur la fréquence de mise en place de ces activités, ni sur les moments de l'année privilégiés pour le faire.

Le choix a donc été fait de questionner largement une population d'enseignants du second degré, ceux de l'académie de Créteil, sous forme d'une enquête quantitative.

2.1.2 Etapes suivies pour l'élaboration du questionnaire

Après élaboration d'une première version du questionnaire, une phase de pré-test a eu lieu auprès de personnes hors enseignement puis d'enseignant·e·s du second degré situé·e·s en dehors de l'académie de Créteil. Le questionnaire intégrait alors à la fin des questions liées au pré-test (clarté, questions problématiques, propositions d'amélioration). Les retours ont permis de valider la longueur du questionnaire grâce à la durée moyenne de réponse, et de corriger des erreurs (formulations, présentation, filtres, etc.). Le contenu présenté par la suite est le résultat de ces phases préliminaires.

2.2 Questions posées dans les quatre parties du questionnaire

L'objectif principal de notre enquête a donc été d'obtenir des personnes acceptant d'y répondre des informations sur des activités pédagogiques, basées sur le jeu, et réalisées avec des élèves. La question des pratiques étant au cœur de cette étude, il est nécessaire d'obtenir également des informations sur les pratiques personnelles de jeu. Une étude de l'échantillon vient compléter les autres informations avec des questions d'ordre professionnel et personnel.

2.2.1 Pratiques pédagogiques et représentations

La première partie du questionnaire, intitulée « Pratiques pédagogiques ludiques » porte sur les activités réalisées par les enseignants avec des élèves.¹⁴ Une seconde partie porte sur le contexte pédagogique de l'enseignant-e.¹⁵

2.2.1.1 Questions générales sur trois temporalités

L'expression « jeu ou activité ludique » est reprise dans les différentes questions. D'une certaine façon, nous avons été fidèle aux perspectives ouvertes par Henriot : le jeu est « une idée », une représentation que l'on se fait (Brougère, 2013). Le choix a donc été fait de ne pas définir ces termes afin de laisser les enseignantes et les enseignants les interpréter selon leurs pratiques pédagogiques. Nous pourrions ainsi, en analysant les réponses aux questions ouvertes, repérer des usages considérés comme ludiques par les enseignant-e-s auxquels nous n'aurions pas pensé initialement.

Dans un premier temps, une série de trois questions sur les pratiques est posée, selon trois temporalités différentes (au cours de la carrière¹⁶, au cours de l'année 2022-2023¹⁷, dans le futur¹⁸). La première question « Au cours de votre carrière, avez-vous déjà utilisé un jeu ou mis en place une activité ludique avec des élèves, dans le cadre de vos enseignements ou en dehors ? » est montrée en exemple (**Figure 2**), ainsi que les deux questions associées. La même série de questions est reproduite pour les deux autres temporalités, selon la logique suivante :

- Une question fermée sur l'utilisation (oui/non) afin d'avoir un chiffre global et de croiser cette information avec d'autres variables, une réponse « oui » fait apparaître les deux questions suivantes,
- Une question ouverte demandant un ou deux exemples,
- Une question à choix multiples pour catégoriser les jeux utilisés (10 catégories proposées, et une catégorie "autre" qui fait apparaître un champ de texte pour préciser).

La question ouverte permet au répondant d'utiliser des termes plus proches de ses pratiques. Les pratiques pédagogiques étant variées, et les termes de "jeu" ou "activité ludique" pouvant s'appliquer à un champ très vaste d'activités, une grande diversité de réponses est possible comme cela a pu être observé dans la phase d'exploration des pratiques.

¹⁴ Questions 1 à 58, voir ANNEXE 1

¹⁵ Questions 59 à 77, voir ANNEXE 1

¹⁶ Questions 1 à 4, voir ANNEXE 1

¹⁷ Questions 5 à 8, voir ANNEXE 1

¹⁸ Questions 25 à 28, voir ANNEXE 1

Au cours de votre carrière, avez-vous déjà utilisé un jeu ou mis en place une activité ludique avec des élèves, dans le cadre de vos enseignements ou en dehors ?

oui

non

Parmi les jeux ou activités ludiques mises en place au cours de votre carrière, pouvez-vous indiquer ici un ou deux exemples ?

ajoutez votre texte ici

Dans quelle(s) catégorie(s) classeriez-vous ce(s) jeu(x) ou cette(ces) activité(s) ludique(s) ?

jeux de connaissances (quiz...)

jeux de logique (sudoku...)

jeux de lettres (mots croisés, pendu...)

jeux de rôle

jeux de stratégie

création de poèmes

escape game

jeux mathématiques

jeu sportif et/ou de dextérité

jeu de simulation

autre

Figure 2 : Questions générales sur les activités ludiques en classe, exemple de la série « au cours de votre carrière » (questions 1 à 3, apparition des questions 2 et 3 en cas de réponse « oui » à la question 1)

Les catégories ont été choisies parmi celles observées sur le terrain ou dans des ressources en ligne, comme décrit précédemment. Les catégories choisies sont suffisamment neutres pour s'appliquer à toutes les disciplines (jeux de connaissances, jeux de rôle, etc.), à l'exception des jeux mathématiques très présents dans les ressources en ligne.

Les différentes temporalités choisies permettent d'obtenir des réponses d'enseignant·e·s même s'ils n'utilisent pas le jeu au cours de l'année 2022-2023 : ceux ayant déjà utilisé le jeu au cours de leur

carrière mais pas dans l'année en cours, ainsi que des enseignant·e-s qui envisagent de l'utiliser dans le futur, même s'ils ne l'ont pas encore fait ou pas cette année. Elles donnent aussi la possibilité d'observer une constance ou des ruptures dans l'utilisation du jeu par certains.

2.2.1.2 Focus sur les pratiques récentes

D'autres détails sont ensuite demandés aux répondant·e-s utilisant le jeu au cours de l'année 2022-2023.¹⁹

Dans votre pratique, vous diriez que vous utilisez le jeu ou les activités ludiques plutôt dans quel but ?

revoir des notions avec les élèves
découvrir de nouvelles notions
évaluer les connaissances des élèves
occuper les élèves à des moments particuliers
motiver les élèves
varier les activités en classe
faire collaborer les élèves
leur faire découvrir des jeux
aucune de ces raisons

Figure 3 : Question 9 sur les objectifs pédagogiques de l'activité ludique

Une première question interroge les objectifs pédagogiques liés à ces activités ludiques (voir **Figure 3**).²⁰ Elle apparaît aux enseignant·e-s ayant utilisé le jeu au cours de leur carrière et ceux utilisant le jeu au cours de l'année 2022-2023. La définition des objectifs d'une activité scolaire est une des premières étapes dans la conception d'un cours. Elle conditionne le choix des outils et des méthodes utilisés par l'enseignant·e. Nous souhaitons donc savoir si un type d'objectif est davantage associé au jeu. Les propositions sont issues d'arguments souvent entendus ou lus en formation ou dans des retours d'expérience dans le cadre du Master MEEF. Très généraux, ils sont indépendants de la discipline (motiver, réviser, faire travailler en équipe, varier les supports). L'objectif de « découverte de nouveaux jeux » nous semble caractériser les passionnés souhaitant faire partager cet intérêt à leurs élèves, mais aussi un pan de l'éducation artistique et culturelle dont pourraient s'emparer certain·e-s enseignant·e-s. A l'inverse, l'occupation des élèves peut paraître un objectif peu pédagogique - et peu avouable - surtout au collège ou au lycée mais correspond à une réalité (au CDI,

¹⁹ Questions 9 à 24, voir ANNEXE 1

²⁰ Question 9, voir ANNEXE 1

en classe lors d'activités différenciées, etc.) qui pourrait alors émerger dans un questionnaire anonyme.

Une série supplémentaire de questions²¹ est posée aux utilisateurs du jeu au cours de l'année 2022-2023 afin de préciser les pratiques récentes :

- Fréquence²² et moment de l'année²³ (voir **Figure 1****Figure 4**),
- Supports utilisés et leur origine²⁴, pour des supports analogiques (voir **Figure 5**) ou numériques,
- Contexte scolaire²⁵ en interrogeant le cadre de l'activité et, s'il s'agit d'un cours, le moment privilégié pour ces activités (voir **Figure 6**).

À quel moment de l'année utilisez-vous le plus les activités ludiques avec les élèves ?

deux premières semaines de l'année scolaire

premier trimestre

deuxième trimestre

troisième trimestre

avant les petites vacances

avant les grandes vacances

un peu toute l'année

Figure 4 : Question portant sur le moment de l'année consacré aux activités ludiques (question 20)

²¹ Questions 10 à 24, voir ANNEXE 1

²² Questions 10 et 11, voir ANNEXE 1

²³ Question 20, voir ANNEXE 1

²⁴ Questions 12 à 19, voir ANNEXE 1

²⁵ Questions 21 à 24, voir ANNEXE 1

Quels types de supports utilisez-vous pour les jeux ou activités ludiques avec les élèves ?

cartes (cartes à jouer, 7 familles, time line...)

jeux de plateau (monopoly, jeu de l'oie, colons de Catane...)

support numérique (application ou site)

jeu vidéo

matériel pour activité physique (balle, raquette...)

aucun support

autre

D'où proviennent les supports utilisés ?

le support appartient à un ou des élèves

je l'ai acheté moi-même

le support de l'activité ludique a été acheté spécifiquement par l'établissement

le matériel était déjà présent dans l'établissement

le support est disponible en ligne

autre

Quels types de jeux ou de supports d'activité ludique utilisez-vous ?

j'utilise des jeux de divertissement vendus dans le commerce (monopoly...) sans les modifier

j'utilise des jeux pédagogiques édités (Canopé, Didacto, etc.) sans les modifier

j'utilise des supports disponibles en ligne

j'adapte des jeux pour mes activités ludiques

je crée des jeux ou des activités ludiques adaptés à mes besoins

j'utilise des jeux ou activités ludiques créés par des collègues

j'utilise des jeux ou activités ludiques créés avec les élèves

autre

Figure 5 : Questions autour des supports des activités ludiques, exemple des questions 12,13 et 17

Dans quel cadre mettez-vous en place des activités ludiques ?

dans le cadre de cours

dans le cadre d'activités au CDI

pour des projets avec des élèves volontaires

autre

Pour les activités ludiques réalisées en classe, à quel moment de la séquence utilisez-vous le plus ces activités ? La séquence est entendue comme un ensemble de cours sur un thème et/ou avec un objectif commun, qui est parfois appelé chapitre.

je les utilise plutôt en début de séquence

je les utilise plutôt en milieu de séquence

je les utilise plutôt en fin de séquence

il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser

Dans quel cadre mettez-vous en place des activités ludiques ?

dans le cadre de cours

dans le cadre d'activités au CDI

pour des projets avec des élèves volontaires

autre

Pour les activités ludiques réalisées en classe, à quel moment du cours utilisez-vous le plus ces activités ?

je les utilise plutôt en début de cours

je les utilise plutôt en milieu de cours

je les utilise plutôt en fin de cours

il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser

Figure 6 : Questions précisant le contexte scolaire de l'activité ludique (questions 21 à 24, apparition des questions 23 et 24 en cas de réponse « dans le cadre d'un cours » à la question 21)

2.2.1.3 Raisons de l'absence d'utilisation

Pour les répondants qui auraient choisi "non" aux trois questions sur l'utilisation du jeu, une question apparaît sur les raisons de ce choix pédagogique (voir **Figure 7**).²⁶

Envisagez-vous de mettre en place une ou plusieurs activités ludiques avec des élèves au cours de l'année 2023, ou lors d'une année ultérieure ?

oui

non

Pour quelles raisons n'utilisez-vous pas et n'envisagez-vous pas d'utiliser de jeu ou d'activité ludique avec des élèves ?

je ne trouve rien de pertinent dans le cadre de ma discipline

la conception d'une activité ludique prend trop de temps

elles ne sont pas efficaces pour les apprentissages

la gestion de classe est plus difficile

ma crédibilité risque d'être amoindrie (collègues, parents, hiérarchie, élèves)

les activités ludiques prennent trop de temps en classe

autre

Figure 7 : Question sur les raisons de l'absence d'utilisation du jeu (question 29 précédée de la question 25, apparition de la question 29 en cas de réponse « non » aux questions 1, 5 et 25)

²⁶ Question 29, voir ANNEXE 1

Les six réponses proposées sont issues de remarques entendues dans le cadre de formations menées sur le jeu (problématiques du temps, de la gestion de classe) ou identifiées comme des limites dans la littérature (voir partie 1). La problématique du regard d'autres personnes sur la pratique, et le jugement négatif qui peut l'accompagner est notamment évoqué dans une ressource Eduscol qui propose aux enseignant·e-s des arguments à apporter aux parents d'élèves, aux collègues ou au chef d'établissement²⁷.

Un champ de texte apparaît pour un choix "autre" afin de permettre l'expression d'autres raisons.

2.2.1.4 Représentations

La série suivante de quatre questions porte sur les représentations que se font les enseignant·e-s des pratiques pédagogiques mobilisant un jeu au regard d'autres manières d'enseigner.²⁸

Par rapport à d'autres manières d'enseigner, diriez-vous que vous êtes plutôt d'accord ou plutôt pas d'accord ? (1/4)

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'accord du tout
Les activités ludiques motivent les élèves.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les activités ludiques peuvent favoriser la concentration des élèves.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La mise en place d'activités ludiques peut favoriser l'autonomie des élèves.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La collaboration entre élèves peut être favorisée par les activités ludiques.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les activités ludiques peuvent permettre de découvrir de nouvelles notions.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les activités ludiques peuvent être utiles pour réviser des connaissances spécifiques à ma discipline.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'évaluation des acquis est possible lors d'activités ludiques.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les activités ludiques peuvent être l'occasion de mobiliser des compétences transversales (communiquer à l'oral ou à l'écrit, rechercher des informations...).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les concepts peu attrayants passent mieux avec des activités ludiques.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'activité ludique est un cadre où l'erreur est davantage permise.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les activités ludiques peuvent permettre de créer des automatismes chez les élèves.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'utilisation d'activités ludiques contribue à la variété des activités.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La mise en place d'une activité ludique prend plus de temps.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les élèves viennent davantage dans un CDI qui propose des jeux.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les activités ludiques sont particulièrement adaptées pour les éducations au développement durable, à la santé, à la citoyenneté, pour parcours avenir, l'EMI, l'EAC...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les activités ludiques permettent d'occuper les élèves lors d'un moment inoccupé de l'emploi du temps.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Figure 8 : Positionnement sur des propositions liées aux activités ludiques (questions 31 à 47)

²⁷ Eduscol, ressources pour les mathématiques : <https://eduscol.education.fr/document/17209/download>

²⁸ Questions 31 à 47, voir ANNEXE 1

Les propositions sont issues de productions d'enseignant·e·s débutant·e·s réalisées lors d'une activité en formation.²⁹ La notion de « ruse pédagogique », reprochée encore au jeu pour des utilisations inadaptées vis-à-vis des objectifs pédagogiques (Sanchez & Romero, 2020), est présente dans la proposition « les concepts peu attrayants passent mieux avec des activités ludiques ». Nous verrons ainsi lesquelles de ces représentations sont partagées ou non parmi les répondant·e·s.

Les phrases proposées portent sur les effets supposés des activités ludiques sur des compétences transversales des élèves (autonomie, collaboration...), ou leur participation aux activités scolaires (motivation), l'adéquation avec des objectifs pédagogiques (découvrir, réviser, évaluer...)

L'idée de la motivation associée au jeu est particulièrement présente dans des textes professionnels (sites institutionnels³⁰, ouvrages, etc.) ou académiques³¹, en particulier pour les jeux vidéo (Sauvé, 2010). Le lien entre usage du jeu et motivation n'a cependant pas été réellement confirmé par les différentes recherches sur le sujet (Sanchez & Romero, 2020).

2.2.1.5 Contexte de création ou d'utilisation

Le contexte de diffusion des pratiques dans un établissement pourrait être favorable à l'utilisation du jeu, c'est pourquoi nous posons des questions sur l'utilisation d'activités ludiques par des collègues du même établissement (voir **Figure 9**), connues ou vues en classe.³²

Un autre aspect important pour le partage de pratiques est la co-construction. La question est donc également posée, ainsi qu'une question ouverte sur le type d'activité (voir **Figure 9**).³³

La participation de l'enseignant à un club³⁴ donne une idée de son implication dans l'établissement, et du dynamisme de l'établissement, voire de l'ouverture à des pratiques pédagogiques inhabituelles.

²⁹ Au début d'un module « Jeu et innovation » en M1 MEEF, il est demandé aux étudiants de noter leurs représentations sur le jeu en classe.

³⁰ Réseau Canopé : <https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/impact-de-la-ludification-des-sequences-de-cours-sur-la-motivation.html>

³¹ Un chapitre intitulé « Les motivations des jeux » est présent dans l'ouvrage *Motivation et réussite scolaire* (Lieury & Fenouillet, 2019).

³² Questions 48 à 51, voir ANNEXE 1

³³ Questions 49 et 50, voir ANNEXE 1

³⁴ Questions 76 et 77, voir ANNEXE 1

D'autres enseignants utilisent-ils des activités ludiques avec des élèves dans votre établissement ?

oui ✓

non

je ne sais pas

Avez-vous construit et/ou réalisé certaines activités ludiques avec un ou plusieurs collègues de votre établissement ?

oui ✓

non

De quel type d'activité ludique s'agissait-il ?

Tapez votre texte ici

Figure 9 : Questions sur le contexte d'établissement et la co-construction d'activités ludiques (questions 48 à 50, apparition des questions 49 et 50 en cas de réponse « oui » à la question 48)

2.2.1.6 Ressources

Parmi les ressources à disposition des enseignant·e·s pour construire leurs activités pédagogiques, nous avons choisi de les interroger plus particulièrement sur la formation et sur une liste des ressources. Selon les disciplines, le jeu ne fait pas forcément partie des outils habituels pour les enseignant·e·s du second degré, et n'apparaît pas dans les manuels scolaires ou les ressources institutionnelles. Nous faisons donc l'hypothèse que la consultation de ressources leur est nécessaire avant de l'utiliser, dans le cadre de formations ou de ressources consultées spontanément.

Comme pour d'autres outils ou démarches pédagogiques, les enseignant·e·s peuvent avoir suivi une formation sur le jeu. Une première série de questions³⁵ permet de savoir si les répondant·e·s ont suivi ou non une formation (voir **Figure 10**), et si oui dans quel cadre (institutionnel ou non, formation initiale ou continue, Education Nationale ou cadre professionnel antérieur).

³⁵ Questions 53 à 55, voir ANNEXE 1

Avez-vous suivi une formation dédiée à l'usage d'activités ludiques avec des élèves, ou à une formation dédiée à un autre sujet et qui les évoquait à un moment ?

oui, une seule ✓

oui, plusieurs

non

Dans quel cadre avez-vous suivi cette ou ces formations ?

en formation continue au sein de l'académie de Créteil (PAF, CARDIE, Canopé...)

en formation continue dans une autre académie (PAF, CARDIE, Canopé...)

en formation continue hors éducation nationale

en Master MEEF

au cours d'une formation universitaire

autre

Figure 10 : Questions portant sur les formations suivies en lien avec les activités ludiques (questions 53 et 54, apparition de la question 54 en cas de réponse « oui, une seule » ou « oui, plusieurs » à la question 53)

La consultation de ressources fait partie des activités de préparation des cours pour un-e enseignant-e, en particulier les manuels scolaires et des sites Internet. Nous souhaitons donc savoir s'il en va de même pour les activités ludiques, ainsi que le type de ressource utilisée (voir **Figure 11**).³⁶ Des catégories de ressources sont proposées avec des exemples, ainsi qu'une catégorie « autre »³⁷ pour repérer d'autres types de ressources éventuellement consultées.

Avez-vous consulté des ressources sur le sujet ?

oui ✓

non

De quelle nature sont ces ressources ?

académique (livres, articles de recherche, conférence...)

vulgarisation (blog, réseaux sociaux, vidéo, podcast...)

retour d'expérience de professeurs (articles, blog, vidéo...)

autre

Figure 11 : Questions portant sur les ressources consultées en lien avec les activités ludiques (questions 56 et 57, apparition de la question 57 en cas de réponse « oui » à la question 56)

³⁶ Questions 56 à 58, voir ANNEXE 1

³⁷ Le choix de cette catégorie donne accès à un champs de texte qui permet d'indiquer le type de ressource.

2.2.1.7 Autres pratiques pédagogiques

Afin de situer les répondant-e-s dans un contexte pédagogique plus large, la seconde partie du questionnaire demande aux enseignant-e-s, qu'ils utilisent ou non le jeu avec leurs élèves, de se positionner sur des fréquences d'utilisation de plusieurs pratiques pédagogiques.³⁸ Cet ensemble de questions mesure d'une certaine façon leur goût pour les pratiques pédagogiques différentes de l'enseignement magistral (voir **Figure 12**). Les pédagogies proposées pourraient être qualifiées d'innovantes pour certaines disciplines mais elles peuvent être routinières pour d'autres, ou selon les niveaux des classes. Au final, il s'agit dans cette partie du questionnaire moins de mesurer un goût pour « l'innovation » qu'une certaine diversité, voire un intérêt, pour des pratiques pédagogiques autres que l'approche strictement transmissive.

Parmi les activités suivantes, indiquez la fréquence à laquelle vous la proposez aux élèves. (1/4)

	Très souvent	Assez souvent	Occasionnellement	Rarement	Jamais
Le travail en groupe	<input type="radio"/>				
Les séances en classe inversée / renversée	<input type="radio"/>				
La classe autonome	<input type="radio"/>				
Le débat	<input type="radio"/>				
La classe mutuelle	<input type="radio"/>				
	Très souvent	Assez souvent	Occasionnellement	Rarement	Jamais
La pédagogie par projet	<input type="radio"/>				
L'intervention d'une personne extérieure (association, professionnels...)	<input type="radio"/>				
La démarche d'investigation	<input type="radio"/>				
L'apprentissage entre / par les pairs	<input type="radio"/>				
	Très souvent	Assez souvent	Occasionnellement	Rarement	Jamais
Les sorties scolaires (musée, cinéma, théâtre, visite...)	<input type="radio"/>				
Le voyage scolaire	<input type="radio"/>				
Les exposés préparés par les élèves	<input type="radio"/>				
Le tutorat entre élèves	<input type="radio"/>				
	Très souvent	Assez souvent	Occasionnellement	Rarement	Jamais
La participation des élèves à un concours ou un événement lié ou non à la discipline	<input type="radio"/>				
Le travail en inter / transdisciplinarité	<input type="radio"/>				
L'élaboration de cartes conceptuelles	<input type="radio"/>				
L'approche par problème	<input type="radio"/>				

Figure 12 : Questions sur le contexte pédagogique (Questions 59 à 75)

Les variables retenues concernent les modalités de mise en œuvre des activités (travail en groupe, en autonomie, tutorat...), les démarches pédagogiques (débat, classe inversée, classe mutuelle, projet,

³⁸ Questions 59 à 75, voir ANNEXE 1

investigation, apprentissage par les pairs, exposés, approche par problème...), les ressources utilisées (personne extérieure, voyage ou sortie scolaire...), les outils (cartes conceptuelles...).

Ces différentes propositions ont été choisies car elles ont été observées en classe lors de visites de professeur·e·s stagiaires (débat, classe inversée, classe autonome, classe mutuelle, tutorat entre élèves, cartes conceptuelles) ou sont décrites dans des ouvrages de conseils à destination des enseignant·e·s, dont un exemple est décrit ci-après. Ainsi, selon Alexandre (2011), parmi « les méthodes qui font réussir les élèves » on peut recenser : les situations problèmes, méthodes actives, la pédagogie institutionnelle, la classe inversée, le tâtonnement expérimental, les interactions entre élèves, la démarche de projet, le travail de groupe. La pédagogie institutionnelle, également mise en avant et expérimentée dans le second degré dans l'académie de Créteil (Dubois, 2014), n'a finalement pas été retenue pour ne pas alourdir le questionnaire. Par ailleurs, il nous a semblé qu'elle était davantage mise en place dans le premier que dans le second degré, et que cette approche était plus éloignée des autres propositions. Le « tâtonnement expérimental », associé à Freinet et donc peut-être trop ciblé, est devenu « démarche d'investigation » dont l'approche est similaire et que l'on retrouve dans les programmes de plusieurs disciplines de sciences et technologie, au collège³⁹ et au lycée^{40,41}, depuis les différentes réformes des programmes du collège et du lycée, en particulier les voies technologique et professionnelle (Théric, Cheneval-Armand & Delsérieys, 2019). La notion d'interactions entre élèves a été remplacée par l'apprentissage par les pairs, bien que ces deux expressions ne soient pas tout à fait équivalentes.

Enfin, l'ajout des propositions d'ouverture sur l'extérieur (intervention d'une personne extérieure, sorties scolaires, voyage scolaire, concours ou événement) nous est apparu comme un autre marqueur intéressant et pertinent pour caractériser la posture des enseignant·e·s dans leur rapport à l'enseignement et aux élèves.

2.2.2 Pratiques ludiques personnelles

Dans une troisième partie, le questionnaire interroge les pratiques personnelles de jeu des répondant·e·s. Les questions sont issues de Ludenquête, une enquête sur les pratiques ludiques des Français (Berry, 2021). Les questions conservées portent sur la fréquence de jeu pour des jeux

³⁹ Académie de Rennes, démarche d'investigation en sciences et technologie au collège : <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article2671>

⁴⁰ Académie de Nantes, démarche d'investigation en physique-chimie : <https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/physique-chimie/se-former/dossiers/di/la-demarche-d-investigation-600683.kjsp?RH=1208937860421>

⁴¹ Réseau Canopé, démarche d'investigation en mathématiques – sciences (lycée professionnel) : <https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/180217/180217-26702-34322.pdf>

d'argent, des jeux de société (voir **Figure 13**), des jeux vidéo (voir **Figure 14**).⁴² A titre d'hypothèse, il s'agissait de mesurer la possible corrélation entre des pratiques personnelles importantes et l'usage du jeu en classe.

Au cours des 12 derniers mois avez-vous joué, avec des enfants ou des adultes, à des jeux de société tels que :

	Toutes les semaines ou presque	Tous les mois ou presque	Quelques fois dans l'année	Ça m'est arrivé mais il y a plus d'un an	Jamais
Des jeux de plateau comme le Monopoly, Trivial Pursuit, Cluedo, Uno, Colons de Catane ... ou autre ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Des jeux de carte à collectionner comme Magic, Pokémon, Yu-gi-oh ... ou autre ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Des jeux de figurines comme Warhammer, Star Wars Armada, Battlelore ... ou autre ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Des jeux de rôles sur table comme Donjons et Dragons, l'appel de Cthulhu, Pathfinder, Vampire ... ou autre ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Figure 13 : Questions portant sur les pratiques personnelles de jeux de société, exemple des questions 80 à 85.

Quand avez-vous joué à un jeu vidéo, seul, avec des enfants ou entre adultes, la dernière fois ?

Cette semaine ou la semaine dernière

Dans le mois qui vient de s'écouler

Dans les 3 derniers mois

Dans l'année ✓

Il y a plus d'un an

Jamais

Au cours des 12 derniers mois avez-vous joué à des jeux vidéo ?

Tous les jours ou presque

Toutes les semaines ou presque

Tous les mois ou presque

Quelques fois dans l'année

Jamais

Figure 14 : Question portant sur les pratiques personnelles de jeux vidéo (questions 88 et 89, apparition de la question 89 en cas de réponse autre que « jamais »)

2.2.3 Contexte professionnel

L'avant dernière partie pose plusieurs questions sur le contexte professionnel des répondant-e-s : leur statut, leur ancienneté dans l'enseignement et dans l'établissement, la ou les disciplines enseignées, le niveau des classes, les autres fonctions exercées par ailleurs.⁴³ Là encore, il s'agissait à titre d'hypothèse de mesurer de possibles effets d'âge, d'ancienneté ou d'étape dans la carrière sur l'usage ou non du jeu en classe et les croiser avec les profils d'enseignants décrits (Huberman, 1989).

⁴² Questions 78 à 89, voir ANNEXE 1

⁴³ Questions 90 à 110, voir ANNEXE 1

Les catégories de disciplines sont inspirées de celles du bilan social (Académie de Créteil, 2020) afin de pouvoir comparer les données et établir la représentativité de l'échantillon (voir **Figure 15**).⁴⁴

Dans quel type d'établissement exercez-vous ?

collège ✓

lycée, voie générale

lycée, voie technologique

lycée, voie professionnelle

GRETA

Votre établissement est-il public ou privé ?

public

privé

Quelle est votre discipline de voie générale ?

Arts plastiques

Documentation

Éducation physique et sportive

Éducation musicale

Histoire-géographie

Langues

Lettres

Mathématiques

Philosophie

Sciences de la vie et de la terre

Sciences économiques et sociales

Sciences industrielles de l'ingénieur

Sciences physiques et chimiques

Quelle est votre discipline de voie professionnelle ?

Biotechnologies

Documentation

Économie et gestion

Génie chimique

Hôtellerie restauration

Industries graphiques

Lettres - histoire et géographie

Langues vivantes - lettres

Métiers d'arts, de l'artisanat et spécifiques

Métiers des arts appliqués

Mathématiques-Sciences physiques

Paramédical et social, soins personnels

Sciences techniques industrielles

Informatique, télématique

Autre

Figure 15 : Contexte professionnel, questions 90 à 92 et 94 (ici, apparition des questions 92 et 94 suite à la réponse « collège » à la question 90)

Concernant l'ancienneté, les intervalles proposés dans le questionnaire correspondent aux phases décrites par Huberman (1989) afin de permettre une comparaison des résultats obtenus avec son modèle (voir **Figure 16**).

⁴⁴ Questions 92 à 94, voir ANNEXE 1

Quelle est votre ancienneté en tant qu'enseignant.e ?

entre 0 et 3 ans

entre 4 et 6 ans

entre 7 et 25 ans

entre 26 et 35 ans

plus de 35 ans

Figure 16 : Question portant sur l'ancienneté dans le métier (question 100)

Suite à la phase de test de la première version du questionnaire, une question a été ajoutée pour repérer les enseignant·e·s exerçant sur plusieurs établissements.⁴⁵ Cette situation pourrait expliquer une moindre diversité dans les pratiques pédagogiques.

Avez-vous actuellement une fonction autre que vos missions d'enseignant.e ?

non, aucune

coordonnateur.trice ou référent.e de la discipline

référent.e numérique

référent.e culture

formateur ou formatrice académique

chargé.e de mission

faisant fonction

tuteur ou tutrice d'enseignant.e en formation

autre

Quelle autre fonction exercez-vous ?

ajoutez votre réponse ici

Figure 17 : Question portant sur les éventuelles fonctions annexes (questions 109 et 110, apparition de la question 110 en cas de réponse « autre » à la question 109)

La question sur les autres missions exercées⁴⁶ permet d'explorer un aspect de l'implication des enseignant·e·s (voir **Figure 17**). Certaines de ces missions sont attribuées à des enseignant·e·s remarqué·e·s pour leur engagement et la réflexion sur leurs pratiques (tuteur·trice, formateur·trice, chargé·e de mission, faisant fonction) ou une expertise dans un domaine particulier (référent·e). Elles peuvent les amener à échanger avec d'autres collègues sur leurs pratiques pédagogiques. Il est alors envisageable que des pratiques innovantes soient plus présentes chez des personnes auxquelles ce type de mission a été confié.

⁴⁵ Question 101, voir ANNEXE 1

⁴⁶ Questions 109 et 110, voir ANNEXE 1

2.2.4 Contexte personnel

La dernière partie pose plus classiquement des questions d'ordre personnel afin de dresser le profil sociologique des répondant-e-s : genre, âge (voir **Figure 18**), niveaux de diplôme familiaux, nombre et âge des enfants (voir **Figure 19**) à mettre en lien avec la culture et les habitudes ludiques.⁴⁷



The screenshot shows a survey form with the following elements:

- Section "Vous êtes :" with three radio button options: "une femme", "un homme", and "autre".
- Section "Quel est votre âge ?" with a text input field and a horizontal slider below it. The slider has markers at 20 and 80.

Figure 18 : Informations personnelles, exemple des questions 111 et 112



The screenshot shows a survey form with the following elements:

- Section "Combien a-t-il d'enfants dans votre foyer ?" with a dropdown menu showing the number "2".
- Section "Enfant 1 : quel âge a-t-il ?" with five radio button options: "Entre 0 et 4 ans", "Entre 5 et 9 ans", "Entre 10 et 14 ans", "Entre 15 et 18 ans", and "Plus de 18 ans".
- Section "Enfant 2 : quel âge a-t-il ?" with five radio button options: "Entre 0 et 4 ans", "Entre 5 et 9 ans", "Entre 10 et 14 ans", "Entre 15 et 18 ans", and "Plus de 18 ans".

Figure 19 : Informations personnelles, exemple des questions 120 à 122 (ici, apparition des questions 121 et 122 suite à la réponse « 2 » à la question 120)

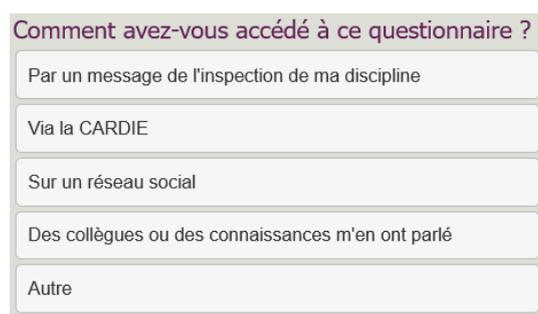
⁴⁷ Questions 111 à 129, voir ANNEXE 1

2.3 Diffusion de l'enquête

Au sein du rectorat, la CARDIE de l'académie de Créteil a été choisie comme interlocuteur pour la diffusion du questionnaire. En effet, les missions de cette entité du rectorat comprennent le suivi ou l'impulsion de projet dans les établissements de l'académie, parfois en lien avec des laboratoires de recherche comme pour les LéA (Lieux d'Education Associés). Parmi les champs de travail actuels de la CARDIE, l'utilisation du jeu fait partie des intérêts affichés, comme l'attestent les différentes ressources mises en ligne suite à l'organisation d'une journée académique le 23 novembre 2022 sur le thème des « Pratiques Ludiques »⁴⁸.

Le questionnaire a été initialement envoyé à la CARDIE (le 17/03/2023), qui l'a soumis au doyen des inspecteurs et inspectrices d'académie. L'information a ensuite été transmise aux IA-IPR et IEN⁴⁹ des différentes disciplines pour qu'ils la diffusent par courriel grâce à leurs listes de diffusion par discipline.

Au vu du faible nombre de réponses (100 réponses le 18/04/2023) et d'absence de réponses pour certaines disciplines pourtant connues pour utiliser le jeu en classe, il a été décidé de faire une relance par la voie institutionnelle (via une lettre d'information début mai), et de diffuser le lien du questionnaire par d'autres voies (réseaux sociaux et réseaux professionnels vers la fin du mois d'avril, syndicats au début du mois de mai) sans passer par le canal institutionnel. Considérant que l'origine de la passation pouvait créer un biais de sélection, une question permet de discriminer les enseignants de l'académie de Créteil auxquels s'intéresse prioritairement l'enquête.⁵⁰ De la même façon, à la toute fin du questionnaire, une question permet de repérer l'origine de l'accès au questionnaire (propositions visibles sur la **Figure 20**).⁵¹



Comment avez-vous accédé à ce questionnaire ?

Par un message de l'inspection de ma discipline

Via la CARDIE

Sur un réseau social

Des collègues ou des connaissances m'en ont parlé

Autre

Figure 20 : Question portant sur le mode d'accès au questionnaire (question 130)

⁴⁸ CARDIE : <https://cardie.ac-creteil.fr/spip.php?article671>

⁴⁹ Les IA-IPR (inspectrices et inspecteurs académique - inspecteur pédagogique régional) et les IEN (inspectrices et inspecteurs de l'Education Nationale) participent à l'encadrement des enseignants et à la mise en œuvre de la politique éducative nationale à l'échelle de leur académie.

⁵⁰ Question 95, voir ANNEXE 1

⁵¹ Question 130, voir ANNEXE 1

2.4 Méthodologie d'analyse des données

2.4.1 Analyse statistique des données

Le questionnaire a été créé avec le logiciel Sphinx. Les données récoltées ont été analysées à l'aide des outils statistiques inclus. Les tris à plat ainsi obtenus sont intégralement présentés dans ANNEXE 1.

Les corrélations ont été établies sur la base d'un test du Khi 2.

Les réponses aux questions ouvertes ont été classées à l'aide des outils du tableur Excel.

2.4.2 Analyse qualitative des réponses aux questions ouvertes

Les questions ouvertes demandant des exemples de jeux utilisés en classe⁵² ont généré des réponses diversifiées pour lesquelles une méthodologie particulière de recodage a été mise au point. Les mêmes critères d'analyse ont été appliqués aux données issues des trois questions afin de pouvoir établir des comparaisons entre les réponses. Ces trois questions portant sur des périodes différentes (au cours de la carrière, de l'année, ou dans le futur), nous avons fait l'hypothèse que des différences pourraient être observées entre les usages passés et les intentions futures, ce qui nous permettrait d'identifier des pratiques émergentes.

Une première lecture des réponses a permis de retenir un ensemble de termes et de classer ces termes dans des catégories thématiques : discipline, jeux ou type d'activité décrite, modalité de mise en œuvre de l'activité, classe, cadre, etc.

Les noms des jeux ont tous été relevés puis catégorisés (voir partie 3).

Une approche semblable a été utilisée pour la question 50 portant sur les activités ludiques construites avec d'autres enseignants de l'établissement. Une comparaison avec les éléments cités pour les trois autres questions pourrait apporter des éléments à l'hypothèse de pratiques différentes en co-construction.

2.4.3 Choix d'une classification pour les jeux cités

Afin d'analyser les réponses au questionnaire, plusieurs choix se sont avérés nécessaires pour regrouper les jeux cités dans des catégories. Il nous a semblé intéressant de reprendre celles déjà utilisées dans d'autres enquêtes, afin de comparer les résultats de leurs auteurs avec ceux de ce questionnaire.

⁵² Questions 2, 6 et 26

Ainsi, dans l'enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Berry & Coavoux, 2021), les jeux traditionnels regroupent « les jeux de cartes (*Belote, Tarot, Bataille, Barbu, kems*, etc.), les jeux de damiers (*Dames, Échecs, Backgammon*, etc.) et les jeux de cartes avec mises (*Poker, Blackjack, Baccara*, etc.) ». La catégorie des « jeux d'éditeur » a été scindée entre les jeux de masse (*Monopoly, Scrabble, Trivial Pursuit*, etc.) et les jeux intermédiaires (*Jungle speed, Time's up, Donjons et Dragons, Les loups garous de Thiercellieux*, etc.), et jeux de niche (*Dixit, Time line*, etc.), d'après les résultats de la même enquête (Berry & Coavoux, 2021).

Dans le cadre de l'apprentissage des langues, une classification est possible, basée sur les aptitudes mises en œuvre par le jeu et correspondant à des objectifs de didactique des langues : jeux de langue, jeux d'expression, jeux d'images, jeux de défi et jeux de stratégie (Silva, 2008).

3 Analyse des résultats du questionnaire : pratiques et profils des répondant·e·s

Le questionnaire a été complété par 217 personnes, dont 206 ayant déclaré enseigner dans l'académie de Créteil et 11 dans une autre académie.⁵³ Pour la suite de l'analyse, seules les réponses des personnels de l'académie de Créteil ont été conservées.

3.1 Caractéristiques de l'échantillon

3.1.1 Caractéristiques sociologiques et comparaisons

3.1.1.1 Spécificités des enseignant·e·s de l'académie de Créteil

D'après le bilan social 2020 publié sur le site de l'académie de Créteil (Académie de Créteil, 2020), on compte environ 30 000 enseignant·e·s du second degré dans l'académie de Créteil. Les professeur·e·s certifié·e·s représentent 51,3% de ces effectifs, les professeur·e·s agrégé·e·s 14%, les professeur·e·s en lycée professionnel 11,9% et les professeur·e·s non titulaires 11,8%.

	77	93	94	Zone académique*	Académie
Professeurs certifiés	5 761	5 857	4 222		15 840
Professeurs non titulaires (1)	330	601	805	1 918	3 654
Professeurs de lycées professionnels	1 241	1 332	1 089		3 662
Professeurs agrégés	1 265	1 569	1 506		4 340
Professeurs et chargés d'enseignement en EPS	770	924	631		2 325
Professeurs des écoles et instituteurs	192	185	141		518
Conseillers principaux d'éducation (FF)	0	1	5		6
Intervenants langue (2)	37	58	33		128
Professeurs de chaire supérieure	12	17	36		65
Professeurs d'enseignement général des collèges	3	5	9		17
Psychologues de l'éducation nationale (3)	89	115	93	38	335
ENSEMBLE	9 700	10 664	8 570	1 956	30 890

(1) Professeurs contractuels, maîtres auxiliaires et vacataires

(2) Corps des assistants étrangers et assistants de langue vivante

(3) Nature support PS2D (Psychologues du 2^d degré)

*Zone académique : les agents en zone académique peuvent avoir des affectations différentes durant une même année scolaire, sur des départements différents

Figure 21 : Effectifs des professeur·e·s de l'académie de Créteil enseignant dans le second degré public pour l'année 2019-2020. (Académie de Créteil, 2020)

Les enseignantes représentent 58% du total dans le second degré.

⁵³ Question 95

La répartition au sein de différentes catégories d'âge montre que les enseignant·e-s du second degré appartiennent majoritairement aux tranches 30-49 ans (28%) et 40-49 ans (27%). Ils se répartissent ensuite entre les tranches 50-59 ans (19%) et moins de 30 ans (18%). La pyramide des âges (**Figure 22**) permet d'affiner ce premier constat : une nette augmentation est observée dès 24 ans, ce qui est l'âge en sortie de Master, niveau de diplôme requis pour passer le concours de recrutement des enseignants de l'Education Nationale. L'académie de Créteil, comme celle de Versailles, accueille plus que d'autres académies des enseignant·e-s du second degré débutant·e-s qui n'ont pas toujours choisi d'y entrer, et qui peuvent chercher à rejoindre rapidement leur académie d'origine. Cela pourrait expliquer en partie le maximum à 24-28 ans sur la pyramide des âges (**Figure 22**).

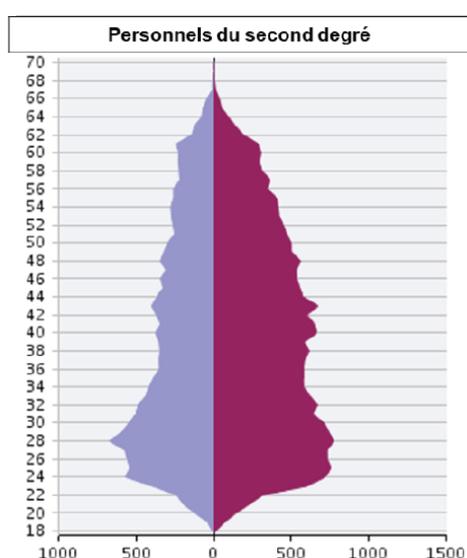


Figure 22 : Pyramide des âges des professeur·e-s de l'académie de Créteil enseignant dans le second degré public et privé, pour l'année 2019-2020. (Académie de Créteil, 2020)

3.1.1.2 Comparaison avec les résultats obtenus

Les répondant·e-s sont majoritairement des enseignantes, en proportion plus importante que dans l'académie (77% contre 58% dans le bilan social 2020, voir **Tableau 2**).

Tableau 2 : Comparaison de la répartition des effectifs au sein de l'académie de Créteil et parmi les répondantes.

Critère	Académie de Créteil (%)	Répondant·e-s (%)
Genre : femmes	58	77
Âge : moins de 30 ans	18	18
30-39 ans	28	22
40-49 ans	27	33
50-59 ans	19	24
Plus de 60 ans	7	1

La moyenne d'âge des répondant·e·s est de 41 ans et la médiane à 42 ans. La répartition des tranches d'âge est assez proche de celle observée chez l'ensemble des enseignant·e·s du second degré de l'académie de Créteil (voir **Tableau 2**). Les âges déclarés par les répondant·e·s sont entre 23 et 61 ans, avec un écart-type de 10,5 ans. La pyramide des âges permet une analyse plus fine des âges des répondant·e·s, avec des pics autour de 44 ans, ce qui est plus âgé que pour l'ensemble de l'académie, comme on peut le voir sur la **Figure 23**.

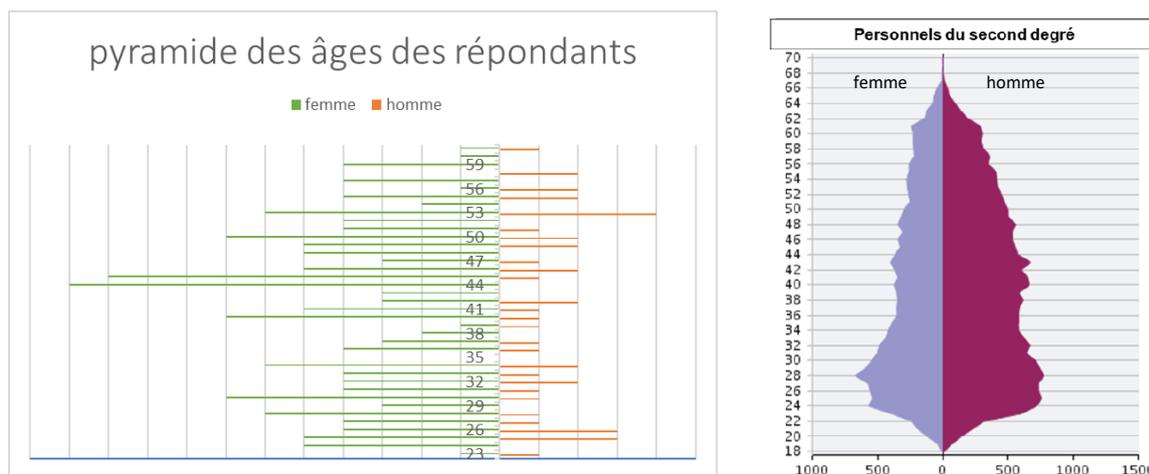


Figure 23 : Effectifs des répondant·e·s par âge et par genre (à gauche : réponses au questionnaire ; à droite : académie de Créteil).

Sur les deux graphiques, les effectifs des femmes sont à gauche, ceux des hommes à droite.

Champs : répondant·e·s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : Parmi les femmes ayant répondu au questionnaire, elles sont 7 à avoir 30 ans pour 1 homme. Dans l'académie de Créteil, les femmes de 30 ans sont environ 500, les hommes du même âge environ 700.

Source : Bilan social (Académie de Créteil, 2020)

Le niveau de diplôme le plus important parmi les répondant·e·s est bac+5 (73%), ce qui est le niveau actuel requis pour devenir professeur·e titulaire et attendu pour les enseignant·e·s contractuel·le·s. Il apparaît également des titulaires niveau bac+2 ou bac+3, ce qui peut s'expliquer par les dispenses de diplôme lors du recrutement dans certains cas (parent de 3 enfants, absence de diplôme pour certaines spécialités remplacée par une expérience professionnelle conséquente, etc.) ou du fait de l'évolution de cette condition au cours des années pour les enseignantes et les enseignants du second degré (recrutement à bac+3 jusqu'en 2010, puis à bac+4 jusqu'en 2020).

Les répondant·e·s sont 72% à avoir un conjoint. Les foyers sans enfants sont les plus nombreux parmi les répondant·e·s (46%), suivis par les foyers avec deux enfants (28%) et trois enfants (12%). Certain·e·s répondant·e·s n'ont pas répondu à cette question (26 sur les 206 de l'académie de Créteil).

La majorité des parents des répondant·e·s (67%) a au moins le baccalauréat. La proportion des parents sans diplôme (21%) est inférieure à celle qui ont au moins un niveau master (24%), ce qui correspond à peu près aux proportions de la population d’Ile-de-France, soit 23,1% (Insee, 2023). De même, la proportion de titulaire d’un diplôme de l’enseignement supérieur est proche (49,7% chez les parents des répondant·e·s et 44,3% dans la population générale) avec une part légèrement plus importante de diplômes bac+5 ou plus (24,3% chez les parents des répondant·e·s et 21,4% dans la population générale).

Le niveau de diplôme le plus élevé des conjoints des répondant·e·s est majoritairement bac+5 (67%). La proportion de niveaux de diplômes les plus bas et les plus élevés est un peu plus importante que chez les enseignant·e·s (sans diplôme, CAP, Bac, bac+6 ou plus).

3.1.2 Caractéristiques professionnelles de l’échantillon et comparaison avec l’ensemble des professeur·e·s du second degré de l’académie de Créteil

Les données issues de la quatrième partie du questionnaire permettent de caractériser le contexte professionnel, notamment en le comparant aux informations disponibles pour l’académie de Créteil. Il apparaît ainsi que l’échantillon présente des caractéristiques proches de celles de la population (type d’établissement, statut), et d’autres moins (disciplines, établissements privés, statuts des titulaires).

L’échantillon est constitué majoritairement d’enseignant·e·s de langues (58), mathématiques (46), sciences physiques et chimiques (37), biotechnologies (17) dans des proportions différentes de celles observées dans l’académie en 2020 (voir **Tableau 3**). Des représentant·e·s d’autres disciplines ont également répondu au questionnaire, pour des effectifs inférieurs à 10. Toutes les disciplines présentes dans l’académie ne sont pas représentées dans l’échantillon.⁵⁴

Tableau 3 : Comparaison de la répartition des effectifs au sein de l’académie de Créteil et parmi les répondant·e·s.

Critère	Académie de Créteil (%)	Répondant·e·s (%)
Statut		
Certifié·e·s	53,2	78
Agrégé·e·s	14,0	19
Contractuel·le·s	11,8	5
Disciplines		
Langues	15,6	28,2
Mathématiques	10,3	22,3
Sciences Physiques et Chimiques	5,3	18
Biotechnologies (LT)	0,4	8,3

⁵⁴ Questions 92 à 94, voir ANNEXE 1

Les enseignantes et enseignants du collège constituent la moitié des répondant·e·s, suivis par celles et ceux du lycée général et technologique (40%). Le lycée professionnel est peu représenté (14%). D'après le bilan social (Académie de Créteil, 2020), les enseignant·e·s des disciplines générales et technologiques sont 24 839 soit 83,3% de l'ensemble des enseignant·e·s du second degré public dans l'académie de Créteil (29 802), contractuels et titulaires. Ceux du lycée professionnel sont 4 775, soit 16% du total. Les proportions sont donc à peu près les mêmes chez les répondant·e·s.⁵⁵

Les enseignant·e·s du second degré privé sont 3 933, soit 11,6% de l'effectif total de l'académie. Dans les réponses au questionnaire, la proportion d'enseignant·e·s du second degré privé est beaucoup plus faible (3%).⁵⁶

Concernant le statut des répondant·e·s, on observe une grande majorité de titulaires (91%), ce qui est à peu près équivalent aux proportions de l'académie de Créteil (88%) d'après le bilan social (Académie de Créteil, 2020). Les enseignant·e·s non titulaires (stagiaires et contractuels) représentent 9% des répondant·e·s et 11,8% dans l'académie. Les enseignant·e·s certifiées (79,9% avec les PLP) sont plus nombreuses que les agrégé·e·s (19%), proportions que l'on retrouve à peu près dans l'académie (14,5% d'agrégé·e·s en 2020). Le taux de temps partiel est un peu plus important chez les répondant·e·s (11%) que chez les enseignant·e·s du second degré public en 2019-2020 (5,3%).⁵⁷

Une petite partie des répondant·e·s (5%) exerce leur service sur plusieurs établissements.⁵⁸ Elles sont toutes titulaires et certifiées, avec des anciennetés diverses et une sur-représentation de néo-titulaires (0 à 3 ans d'ancienneté).

L'ancienneté des répondant·e·s est en relation avec les âges déclarés. Il y a en effet une majorité d'enseignant·e·s ayant entre 7 et 25 ans d'expérience (56%) pour 79% des répondant·e·s ayant entre 30 et 59 ans, ce qui correspond à un début de carrière vers 23 ans ou plus tard. L'ancienneté dans l'établissement est décalée vers les premières catégories : il y a davantage d'enseignant·e·s ayant une ancienneté équivalente ou plus faible dans leur établissement que dans le métier.⁵⁹ Cela se vérifie tout particulièrement pour les débuts de carrière pendant lesquels les enseignant·e·s sont amené·e·s à changer d'établissement, soit à la suite d'une première affectation par défaut, soit avec un statut de TZR (titulaire sur zone de remplacement) plus ou moins fréquent en début de carrière selon les

⁵⁵ Question 90, voir ANNEXE 1

⁵⁶ Question 91, voir ANNEXE 1

⁵⁷ Questions 97, 98, 103, 104, voir ANNEXE 1

⁵⁸ Question 101, voir ANNEXE 1

⁵⁹ Questions 100 et 102, voir ANNEXE 1

disciplines. Ainsi, les répondant·e·s ayant entre 0 et 3 ans d'ancienneté dans leur établissement sont plus nombreuses et nombreux à avoir une faible ancienneté dans le métier (100% de correspondance entre 0 et 3 ans, 48% entre 4 et 6 ans, les autres catégories étant sous-représentées).

Une dernière question portait enfin sur d'autres missions assignées éventuellement aux enseignant·e·s. Les répondant·e·s sont 61% à avoir cité au moins une mission, et environ 20% à avoir cité entre 2 et 4 missions. Ces missions sont principalement liées à la discipline (32% des répondant·e·s sont coordinatrices ou coordinateurs ou référent·e·s de la discipline) ou à l'accompagnement d'enseignants de sa discipline (14% sont tutrices ou tuteur d'enseignant·e·s en formation). Le numérique est également souvent cité (référent·e·s numérique, GREID⁶⁰ cité trois fois dans la catégorie « autre », ainsi que webmestre), ce qui représente au total 10% des répondantes. Certaines missions ne sont pas systématiquement liées à la discipline enseignée (référente numérique, culture ou autre, soit 23% au total). La formation est représentée à hauteur de 10% (formatrices académiques ou vacataires dans un autre contexte).⁶¹

L'ensemble de ces informations sera croisé avec les pratiques pédagogiques déclarées dans la suite du questionnaire.

3.2 Pratiques autour du jeu en classe

L'analyse des résultats présentée dans cette partie permet de dégager plusieurs approches pédagogiques liées aux activités ludiques :

- Des révisions à l'aide de jeux de connaissances, plutôt individuels et compétitifs,
- Varier les supports et motiver pour favoriser les apprentissages,
- Une collaboration entre élèves par des jeux de rôle ou des *escape games*,
- L'évaluation à l'aide de jeux de lettres pour maîtriser le vocabulaire d'une discipline.

3.2.1 Utilisation du jeu en classe par les répondant·e·s

L'utilisation du jeu est majoritaire et conservée dans le temps. Elle est davantage réalisée par des enseignant·e·s ayant entre 40 à 44 ans, et avec une ancienneté comprise entre 7 et 25 ans.

⁶⁰ GREID : groupe de réflexion et d'expérimentation informatique disciplinaire

⁶¹ Questions 109 et 110, voir ANNEXE 1

Au cours de votre carrière, avez-vous déjà utilisé un jeu ou mis en place une activité ludique avec des élèves, dans le cadre de vos enseignements ou en dehors ?

Au cours de l'année scolaire 2022-2023, avez-vous utilisé un jeu ou mis en place une ou plusieurs activités ludiques avec des élèves ?



Figure 24 : Utilisation du jeu dans la carrière et dans l'année.

Question 1 à gauche, Question 5 à droite

Champs : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : au moment de la soumission du questionnaire, 75% des répondant-e-s ont utilisé un jeu ou mis en place une ou plusieurs activités ludiques avec des élèves, au cours de l'année 2022-2023 (année scolaire en cours).

La grande majorité de l'échantillon déclare avoir utilisé le jeu ou une activité ludique avec des élèves (voir **Figure 24**) au cours de sa carrière (88%) et au cours de l'année 2022-2023 (75%).⁶² Le questionnaire a ainsi été renseigné par des personnes vraisemblablement intéressées par la thématique annoncée (« Activités ludiques et enseignement »), en partie parce qu'elles utilisent le jeu ou des activités ludiques en classe.

Les femmes sont plus nombreuses à avoir déjà utilisé le jeu en classe (au cours de leur carrière, au cours de l'année et dans le futur), et les hommes plus nombreux à ne pas l'avoir utilisé, ce qui peut être relié aux pratiques ludiques personnelles. Les catégories d'âge sur-représentées sont 40 à 44 ans pour l'utilisation du jeu au cours de la carrière et dans le futur, à laquelle s'ajoute la catégorie 30 à 34 ans pour l'utilisation dans l'année, et 45 ans et plus lorsqu'il n'est pas utilisé.

L'ancienneté dans le métier apparaît comme un facteur discriminant. Les enseignant-e-s ayant entre 7 et 25 ans d'ancienneté sont plus nombreuses à envisager utiliser le jeu en classe dans le futur, ce qui correspond à la phase de diversification décrite précédemment (Huberman, 1989). Au contraire, les enseignant-e-s ayant entre 26 et 35 ans d'ancienneté sont plus nombreuses à ne pas envisager l'utilisation du jeu dans le futur (ni dans l'année), cette phase de la carrière étant plutôt marquée par la mise à distance ou le conservatisme (Huberman, 1989).

⁶² Questions 1 et 5, voir ANNEXE 1

Envisagez-vous de mettre en place une ou plusieurs activités ludiques avec des élèves au cours de l'année 2023, ou lors d'une année ultérieure ?

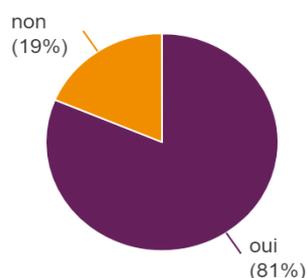


Figure 25 : Utilisation du jeu dans le futur (Question 25).

Champs : répondant·e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : au moment de la soumission du questionnaire, 81% des répondant·e-s envisagent de mettre en place une ou plusieurs activités ludiques avec des élèves, au cours de l'année 2023 (année scolaire en cours) ou lors d'une année ultérieure.

Les enseignant·e-s qui déclarent envisager d'utiliser le jeu dans le futur⁶³ sont également majoritaires (81% des répondant·e-s, voir Figure 25). L'utilisation du jeu dans le futur est corrélée à une utilisation passée, au cours de la carrière ou au cours de l'année 2022-2023. A l'inverse, les enseignant·e-s qui n'envisagent pas d'utiliser le jeu dans le futur sont également plus nombreuses et nombreux à ne pas avoir utilisé le jeu au cours de leur carrière ou au cours de l'année 2022-2023.

3.2.2 Pratiques de jeu en classe au cours de l'année 2022-2023

3.2.2.1 Objectifs de l'utilisation du jeu en classe

La question 7 (voir ANNEXE 1) permet d'avoir un aperçu des objectifs pédagogiques de ces activités, choisis dans une liste. Comme on peut le voir sur la **Figure 26**, les objectifs les plus cités sont « revoir des notions avec des élèves », « varier les activités en classe » et « motiver les élèves ». En croisant ces résultats avec ceux d'autres questions, la logique des approches pédagogiques se dessine.

⁶³ Questions 25, voir ANNEXE 1

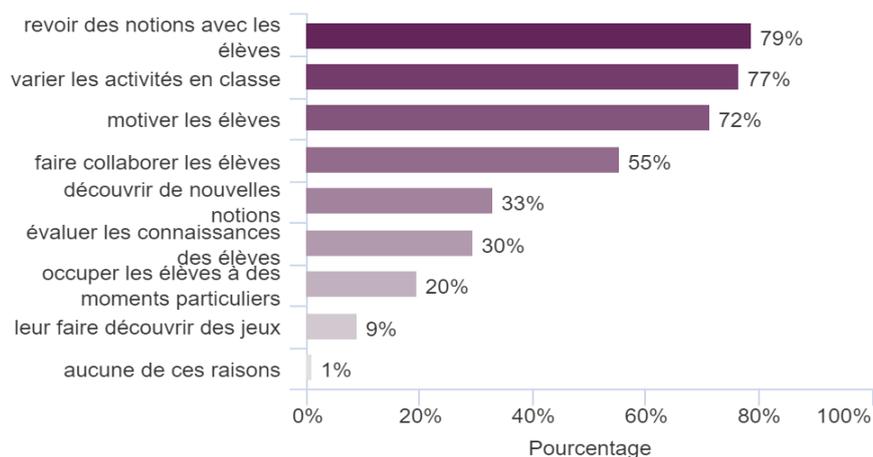


Figure 26 : Réponses obtenues à la question 7 « Dans votre pratique, vous diriez que vous utilisez le jeu ou les activités ludiques plutôt dans quel but ? »

Champ : ensemble des enquêté·e·s (N = 217)

Lecture : 79% des répondant·e·s choisissent d'utiliser un jeu ou une activité ludique en classe plutôt pour revoir des notions avec les élèves.

Les répondant·e·s ont presque toutes et tous choisi plusieurs objectifs dans la liste (seulement 5 réponses uniques) avec une majorité de cinq propositions par réponse (pour 35% des réponses).

Le nombre maximal de propositions pouvant être choisies étant de cinq, on peut supposer que les répondant·e·s ont choisi les objectifs les plus utilisés parmi les propositions. En effet, les propositions les plus choisies ne sont pas toutes dans les cinq premières de la liste, ce qui laisse penser qu'il s'agit bien là d'un choix.

La richesse des exemples donnés pour les questions ouvertes⁶⁴ est cohérente avec la variété des objectifs pédagogiques choisis ainsi que les choix effectués.

La proposition la plus sélectionnée est « revoir des notions avec les élèves » (79% des réponses la contiennent), ce qui correspond aux jeux de connaissances massivement mis en avant pour les questions 3 et 7 et très fortement corrélés à cet objectif (85% dans la carrière et 89% dans l'année). Elle s'oppose à la proposition suivante dans la liste « découvrir de nouvelles notions », moins sélectionnée (33% des réponses), et sous-représentée chez les personnes dont l'objectif est la révision de notions.

La proposition « découvrir de nouvelles notions » est davantage associée à « faire collaborer les élèves », et beaucoup moins à « revoir des notions avec les élèves » ou « occuper les élèves à des moments particuliers ». Elle est liée aux jeux de rôle pour les exemples de jeux mis en place en 2022-2023, et à la catégorie « autre » pour les deux questions, ce qui serait le signe du choix moins

⁶⁴ Questions 2 et 6, voir ANNEXE 1

conventionnel d'utiliser le jeu pour faire découvrir des notions et donc d'inventer des types de jeux moins courants.

La seconde proposition la plus choisie est « varier les activités en classe » (dans 77% des réponses). Il s'agit là d'une préoccupation importante des enseignant-e-s, en lien avec des notions de sciences cognitives maintenant bien diffusées, notamment les quatre piliers de l'apprentissage (Dehaene, 2018). Les connaissances sur l'attention, ce qui la favorise ou non, se traduit par des recommandations pratiques dont la variété des supports fait partie afin d'entretenir l'attention des élèves.

Le jeu est également fortement associé à la motivation. Cette proposition apparaît dans 71% des réponses. La proposition « motiver les élèves » a davantage été choisie par les personnes utilisant les jeux de rôle (83% dans la carrière et 91% dans l'année) et les jeux de connaissances (76% dans la carrière). Dans 79% des cas, elle est associée à « faire collaborer les élèves ».

La proposition « faire collaborer les élèves » a été choisie dans 55% des réponses. La collaboration ou coopération est une modalité d'enseignement souvent choisie pour motiver les élèves en favorisant l'apprentissage par les pairs. Chez les répondant-e-s, le choix de cette proposition est corrélé aux catégories « *escape game* » et « jeu sportif et/ou de dextérité », corrélation retrouvée pour la carrière et l'année 2022-2023. La corrélation avec la catégorie « jeux de stratégie » n'apparaît que pour les exemples de jeux utilisés au cours de la carrière.

L'évaluation des connaissances des élèves est une étape incontournable de toute séquence pédagogique. Cette proposition apparaît dans 30% des réponses. Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer, elle est moins corrélée aux jeux de connaissance (33%) qu'aux jeux de lettres (à 41%), utilisés pour remobiliser du vocabulaire spécifique dans différentes disciplines, y compris scientifiques.

Les jeux peuvent également être utilisés pour occuper les élèves (pour 20% des réponses). Cette proposition n'est pas particulièrement associée à une catégorie de jeu, elle est par contre corrélée au moment de l'année puisqu'elle est davantage associée à la période « avant les grandes vacances ».

Enfin, la proposition la moins choisie est celle de l'ouverture culturelle, « leur faire découvrir des jeux », présente tout de même dans 9% des réponses. Elle n'est pas particulièrement associée à une catégorie de jeu, ce qui est cohérent avec le principe de découverte d'un domaine très diversifié. Elle est par contre davantage associée aux périodes « avant les petites vacances » et « troisième trimestre ».

Pour les utilisations futures, l'*escape game* est associé aux objectifs d'évaluation et de collaboration.

3.2.2.2 Temporalité de l'utilisation des jeux au cours de l'année 2022-2023

La temporalité de l'utilisation des jeux en classe couvre à la fois la fréquence d'utilisation et les moments pendant lesquels les jeux sont utilisés de préférence (pendant l'année, la séquence et le cours).⁶⁵ Les réponses montrent principalement une mise en œuvre d'activités ludiques au moins à chaque trimestre, sans cibler de moment particulier de l'année ou des cours.

La fréquence de mise en place des jeux est considérée par les répondant·e·s comme assez faible puisque la réponse choisie majoritairement est « de temps en temps » (43%). Les répondant·e·s ayant choisi « de temps en temps » ont davantage choisi « lors d'un cours par trimestre au moins » et « 1 ou 2 fois dans l'année ». D'autre part, la proposition « souvent » est choisie par 25% des répondant·e·s et correspond davantage à une fréquence « à tous les cours ou presque » et « lors d'un cours par semaine au moins ». Enfin, les enseignant·e·s qui considèrent avoir « parfois » mis en place des jeux ont davantage choisi la réponse « lors d'un cours par mois au moins ». Ces réponses nous montrent les différences de perception de la fréquence d'une activité, où un type d'activité mis en place au moins une fois par mois est associé à « souvent », « parfois » ou « de temps en temps » selon les personnes.

Les répondant·e·s n'ont en grande majorité pas de moment particulier pour réaliser des activités ludiques : 80% déclarent les utiliser « un peu toute l'année ». La plupart n'ont coché qu'une seule réponse et, lorsque les réponses sont multiples, il s'agissait de préciser à quel(s) trimestre(s) ou à quelle(s) vacances le jeu est utilisé. Ces catégories sont d'ailleurs assez peu associées : lors d'une réponse multiple, on retrouve davantage les trimestres associés ou les vacances mais très peu trimestres et vacances, encore moins une de ces catégories avec « un peu toute l'année ». Le premier et le deuxième trimestre sont les plus cités (10% chacun) ainsi que « avant les petites vacances » (11%). Les deux premières semaines de l'année et le troisième trimestre semblent donc des périodes moins propices aux activités ludiques pour les répondant·e·s. Aucune corrélation n'existe entre le moment de l'année et les catégories de jeu citées pour les exemples de l'année 2022-2023.

⁶⁵ Questions 10 et 11 pour la fréquence, 20 pour les moments de l'année, 23 et 24 pour les moments de la séquence et du cours, voir ANNEXE 1

Tableau 4 : Réponses aux questions 23 et 24 « Pour les activités ludiques réalisées en classe, à quel moment de la séquence /du cours utilisez-vous le plus ces activités ? »

Champs : répondant-e-s de l'académie de Créteil ayant répondu « dans le cadre de cours » à la question sur le cadre de la mise en place d'activités ludiques⁶⁶ (N = 142)

Lecture : 4% des répondantes utilisent le plus les activités ludiques en début de séquence.

Moment de la séquence	%	Moment du cours	%
Début	4	Début	15
Milieu	5	Milieu	4
Fin	30	Fin	13
Pas de moment particulier	62	Pas de moment particulier	68

Au sein de la séquence pédagogique, là encore, il n'y a pas de préférence marquée pour un moment particulier (voir

⁶⁶ Question 21, voir ANNEXE 1

Tableau 4) : les répondant-e-s déclarent majoritairement qu'« il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser » à la fois pour la séquence (62%) et le cours (68%). La deuxième réponse la plus fréquente pour la séquence est « je les utilise plutôt en fin de séquence » (30%) et, pour le cours, de manière équivalente « plutôt en début de cours » (15%) et « plutôt en fin de cours » (13%).

Les répondant-e-s utilisant le jeu en fin de séquence sont plus nombreuses à appartenir à la discipline sciences physiques et chimiques, discipline scientifique expérimentale pour laquelle le jeu pourrait alors servir à remobiliser les notions vues au cours de la séquence, et faire du lien entre elles.

Les personnes qui déclarent ne pas avoir de moment particulier au sein du cours pour programmer un jeu ou une activité ludique sont plus nombreuses à avoir présenté un exemple d'*escape game*. En effet, ce type de jeu étant généralement assez long, toute la séance y sera alors consacrée. Pour ceux qui utilisent le jeu en début de cours, il y a davantage d'exemples de jeux de logique et de jeux de stratégie, et d'enseignant-e-s de langues.

Les exemples de jeux de connaissances sont sous-représentés chez les enseignant-e-s utilisant le jeu plutôt en début ou milieu de séquence. Les jeux choisis semblent alors plutôt utilisés comme activité introductive de la séquence ou du cours. Les adeptes du jeu en fin de cours se trouvent davantage chez les enseignant-e-s de mathématiques et de biotechnologies, qui pourraient donc également l'utiliser pour remobiliser les notions et faire du lien.

Le cadre principal d'utilisation des jeux est le cours (98% des réponses, avec les autres propositions proches), puis les projets de diverses natures (12%). Les activités au CDI sont peu citées mais sont présentes, ce qui indique un travail d'équipe avec les professeur-e-s documentalistes (très peu représenté-e-s parmi les répondant-e-s).

3.2.2.3 Matérialité des activités ludiques au cours de l'année 2022-2023

Le matériel utilisé pour ces activités ludiques⁶⁷ est surtout numérique et sous forme de cartes (voir **Figure 27**). Les jeux de société apparaissent comme moins utilisés, mais davantage que les supports papier ou le matériel scolaire. 14% des répondant-e-s déclarent n'utiliser aucun support laissant ainsi entendre un jeu basé sur les interactions et/ou le matériel disponible. Les réponses multiples sont les plus nombreuses (73%), surtout les réponses doubles (43%). Elles permettent de distinguer deux groupes aux habitudes opposées :

⁶⁷ Question 12, voir ANNEXE 1

- un groupe utilise davantage les cartes et les jeux de plateaux et beaucoup moins l'absence de support pour les jeux,
- un autre groupe n'utilise aucun support et très peu les cartes ou les jeux de plateau ou les supports numériques. Les habitué·e·s des supports numériques sont également moins nombreuses à ne pas utiliser de support pour les jeux.

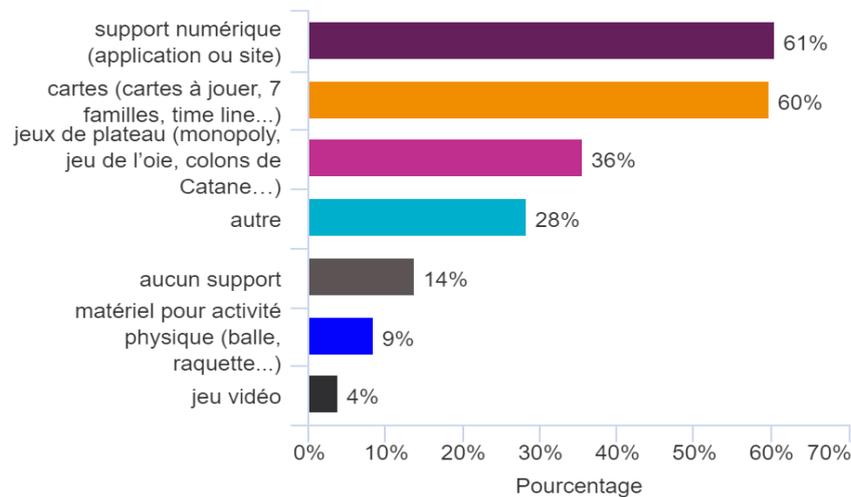


Figure 27 : Réponses obtenues à la question 12 « Quels types de supports utilisez-vous pour les jeux ou activités ludiques avec les élèves ? »

Champ : répondant·e·s de l'académie de Créteil ayant répondu « oui » à la question 5 (N = 152)

Lecture : 60% des répondant·e·s utilisent des cartes comme support pour leurs activités ludiques.

La question de l'origine des supports utilisés⁶⁸ cible les personnes n'utilisant pas de supports numériques ou de jeux vidéo, qui font l'objet d'une autre question (question 15). Elle est donc apparue à 59 répondant·e·s seulement (voir analyse critique à ce sujet dans la partie 4). Globalement, il apparaît que l'établissement est peu pourvoyeur de ces supports (peu présents ou achetés) ou alors d'une manière non spécifiée dans la question. Les supports sont plutôt achetés par les enseignant·e·s ou obtenus d'une autre manière.

La source des jeux utilisés est demandée à la question 17, entre différents niveaux de création personnelle et utilisation de jeux existants. Les répondant·e·s qui créent leurs propres jeux sont les plus nombreuses et nombreux (68%), ce qui est cohérent avec l'habitude des enseignant·e·s à créer ou modifier des documents pour qu'ils correspondent à leurs objectifs pédagogiques. Les différentes propositions correspondant à une part de création, même partielle ou du fait de collègues, correspondent à 91% des réponses. Les jeux de divertissement arrivent en dernière position (7%),

⁶⁸ Question 14, voir ANNEXE 1

après les jeux pédagogiques édités (15%). Les jeux disponibles en ligne ont été choisis par 40% des répondant·e·s.

Concernant les supports numériques ou jeux vidéo, le matériel utilisé est principalement mis à disposition des élèves (67%). Le matériel des élèves est également utilisé (39%) en particulier les smartphones comme cela a pu être précisé à la question suivante (question ouverte apparaissant après une réponse « autre » à cette question). Les réponses uniques sont majoritaires et les 37% de réponses multiples sont doubles pour indiquer l'utilisation de matériels d'origines différentes. Les répondant·e·s utilisant du matériel leur appartenant sont 28%. Il serait intéressant d'en connaître la raison (matériel mieux maîtrisé, achat refusé par l'établissement, etc.).

La question 18 sur les supports en ligne cible les répondant·e·s ayant choisi « j'utilise des supports disponibles en ligne » à la question 17. L'utilisation reste majoritairement en ligne pour les supports existant et ceux créés par l'enseignant·e (70%). Une partie des supports en ligne est téléchargée et imprimée (24%).

3.2.3 Analyse des exemples donnés par les répondant·e·s qui utilisent le jeu en classe

Deux types de questions donnent la possibilité aux répondant·e·s de choisir un ou deux exemples de jeu ou d'activité ludique mise en place⁶⁹ (questions ouvertes), puis de préciser la ou les catégories auxquelles appartiennent ces activités parmi une liste⁷⁰ (questions à choix multiples).

Dans l'ensemble, les trois questions ouvertes ont été un peu moins traitées par les répondant·e·s que les autres types de questions. En effet, pour les répondant·e·s ayant répondu « oui » à la question précédente⁷¹, certain·e·s n'ont pas donné d'exemple mais ont précisé la ou les catégories de jeux : pour 181 « oui » à la question 1, il y a eu 174 réponses à la question 2 (exemples) et 179 réponses à la question 3 (catégories). La question ouverte demandant un peu plus de temps pour y répondre, quelques répondant·e·s en ont fait l'économie. De plus, une baisse du taux de réponse s'observe entre la première et la troisième question ouverte, puisqu'on passe de 11 non-réponses (avec un « oui » à la question précédente) à 21 puis 38. On peut donc émettre l'hypothèse d'un effet de lassitude entre les trois questions semblables. Les réponses sont néanmoins nombreuses et riches en contenu puisque la plupart des réponses donnent plus de deux exemples.

⁶⁹ Questions 2, voir ANNEXE 2 – Question 6, voir ANNEXE 3 – Question 26, voir ANNEXE 4

⁷⁰ Questions 3, 7 et 27, voir ANNEXE 1

⁷¹ Questions 1, 5 et 25, voir ANNEXE 1

Après analyse des verbatim⁷², les thématiques abordées donnent une première idée de ce qu'il a semblé important aux répondant·e·s de mettre en avant dans les exemples donnés.

- Les jeux sont bien l'élément qui apparaît le plus dans les réponses (entre 30% et 55% des termes retenus) avec des types de jeu (jeux de société, *escape game*, mots croisés, etc.) ou des exemples de jeux précis (*Trivial Pursuit*, *Time line*, etc.) ou du matériel (cartes, dés, etc.).
- Le contenu disciplinaire pour lequel le jeu est utilisé (trigonométrie, vocabulaire, histoire...) arrive ensuite avec une proportion constante de 12-13% des termes retenus. La diversité et la quantité de termes la plus importante correspond aux mathématiques (calcul, trigonométrie, géométrie, etc.) alors que cette discipline n'est que la seconde en nombre de répondantes (46 sur 206). D'autres termes font référence de manière plus ou moins précise à des disciplines de sciences expérimentales (sciences, chimie, biotechnologies, etc.). Les langues sont également bien représentées (anglais, lexique, vocabulaire, grammaire, etc.), ce qui correspond au nombre le plus important de répondant·e·s (58 sur 206). Quelques disciplines peu présentes chez les répondant·e·s apparaissent dans les exemples fournis (histoire, EPS, vente, sanitaire et social).
- Les modalités de jeu (individuel/en équipe, compétitif/collaboratif...) sont parfois précisées dans les réponses. Il s'agit d'un élément important à définir lors de l'élaboration d'une activité en classe, ce qui permet de comprendre pourquoi certain·e·s enseignant·e·s ont trouvé nécessaire de le préciser.
- L'objectif pédagogique, sans être l'information la plus indiquée, est cité entre 18 et 35 fois, ce qui représente environ 4 à 6% des termes retenus pour l'analyse. Il s'agit donc, pour les enseignant·e·s qui l'ont fournie, d'une information indissociable de l'exemple en tant que tel, d'autant plus pour leurs utilisations futures du jeu avec leurs élèves (6%). Pour les trois questions, l'objectif le plus cité – et beaucoup plus que les autres objectifs – est « réviser » des notions de la discipline, ce qui est cohérent avec la catégorie « jeux de connaissances » très loin devant les autres catégories lorsque l'on demande à quelle catégorie de jeu appartient l'exemple donné⁷³.

De nombreux noms de jeux ont été cités, en particulier pour la question 2. Une partie de ces jeux se retrouve dans les réponses aux trois questions.

- Les jeux de société traditionnels et d'édition sont les plus cités, et parmi eux les *Dominos* et le *Memory*. Le *Trivial Pursuit* est davantage cité dans les exemples au cours de la carrière que

⁷² Questions 2, voir ANNEXE 2 – Question 6, voir ANNEXE 3 – Question 26, voir ANNEXE 4

⁷³ Questions 3, 7 et 27, voir ANNEXE 1

pour l'année 2022-2023 ou les utilisations ultérieures. Pour les jeux traditionnels, les jeux cités sont des jeux de cartes (*Bridge, 7 familles, Kems, Bataille*), un seul jeu avec damier (*Echecs*), des jeux normalement avec mise (*Poker, Bingo, Loto, Tombola*), et d'autres jeux traditionnels (*Jeu de l'oie, Dominos, Memory, Puzzle*). Les jeux d'éditeurs cités sont nombreux.

- Les jeux de connaissances regroupent les quiz et leurs dérivés (QCM, *blindtest*) ainsi que des applications permettant de tester des connaissances (*Kahoot, Plickers, Quizlet, Learning apps*). D'autres jeux basés sur les connaissances ont été classés dans les jeux d'éditeurs ou les jeux télévisés, cette appartenance ayant semblé plus emblématique du jeu.
- Des jeux télévisés apparaissent dans les exemples, *Qui veut gagner des millions ?* ou *Who wants to be a billionaire ?*, à plusieurs reprises et de manière constante, comme *Jeopardy*. Les autres jeux télévisés sont cités de manière moins importante (*Des chiffres et des lettres, Fort Boyard, Mot de passe*).
- L'*escape game* est très présent dans les réponses, avec une augmentation du pourcentage entre la question 2 (carrière) et la question 26 (futur). Cette évolution se retrouve dans les choix de catégories pour les questions 3 et 27. L'émergence de ce type de jeu a-t-il un lien avec un ensemble de jeux d'énigmes plus traditionnels (jeux de piste, rally, chasse au trésor, *mystery game*, devinettes).
- Les jeux de journaux sont également assez présents (de 8% au cours de la carrière et l'année, à 6% dans le futur) avec une grande majorité de mots croisés et autres jeux de lettres (mots fléchés, mots mêlés, mots cachés), devant les jeux de chiffres (sudoku, nombres croisés, nombres à relier) et quelques autres appelés dans une des réponses « activités de vacances » (coloriage magique, pyramide de nombres, labyrinthes, *Où est Charlie ?*).
- Certains termes utilisés renvoient à des jeux de l'enfance et ont été regroupés sous la dénomination « jeux de cour de récréation ». Ils sont souvent réalisés spontanément, avec du matériel scolaire tel que tableau, feuille et stylo (*Pendu / Hangman, Morpion, Baccalauréat*) ou à l'oral (*Jacques a dit / Simon says, Vrai ou faux, J'ai...qui a ?*).
- Quelques jeux pédagogiques ont été identifiés dans la liste des jeux cités, surtout dans le domaine des mathématiques.

La nature numérique de l'activité est parfois précisée de manière générique (en ligne, numérique, jeux vidéo, *Genially*) ou par un exemple précis sur lequel le doute n'est pas permis (*Among us, Minetest, Pixel art, Scratch, Kahoot, Plickers*).

Certaines réponses, peu présentes, sont plus éloignées des réponses décrites précédemment. Elles regroupent les activités en lien avec le jeu scénique (mime, vidéo, podcast, scène, sketch, photo) ou

le jeu littéraire (roman, poème, chanson). Il manque sûrement à ces exemples des éléments de contexte qui permettraient de comprendre le choix des répondant·e·s.

Après comparaison des réponses aux trois questions, il apparaît que la plupart des répondant·e·s a donné une réponse identique ou proche à deux questions sur trois, ou aux trois questions. Par exemple, une des répondantes a donné comme exemples :

- à la question 2, « Jeu de piste dans l'établissement pour l'accueil des élèves qui venaient du collège, énigmes en anglais, comparaison d'expressions entre les langues étrangères, jeux sur l'origine des mots de notre quotidien. »

- à la question 6, « jeu de piste à travers l'établissement et quiz au moment de la semaine des langues »,

- à la question 26, « jeu d'orientation, quiz récapitulatif ».

On peut supposer que le jeu d'orientation prévu dans le futur est une variante du jeu de piste déjà mis en place. De même, les détails fournis dans la réponse à la question 2 sont peut-être des thèmes abordés dans le quiz, qui apparaît pour les exemples de l'année et ceux du futur.

Les enseignant·e·s réutilisent donc volontiers certaines activités ludiques, d'autant plus celles qu'elles ont choisi de donner en exemple. Les réponses où apparaît une différence le sont davantage pour les projets de jeux à mettre en place dans le futur, ce qui montre une envie de faire évoluer leurs pratiques.

Les catégories de jeux sont ensuite demandées⁷⁴ (voir **Figure 28**, exemple de la question 27). Les jeux de connaissances sont très majoritaires, ce qui est cohérent avec les réponses données aux autres questions. Les autres catégories les plus choisies montrent à la fois des pratiques partagées entre plusieurs disciplines (jeux de lettres, *escape game*) et d'autres plus spécifiques (jeux logiques et mathématiques, jeux de rôle). Le développement des *escape game* apparaît dans l'évolution du classement de ces différentes catégories.

⁷⁴ Questions 3, 7 et 27, voir ANNEXE 1

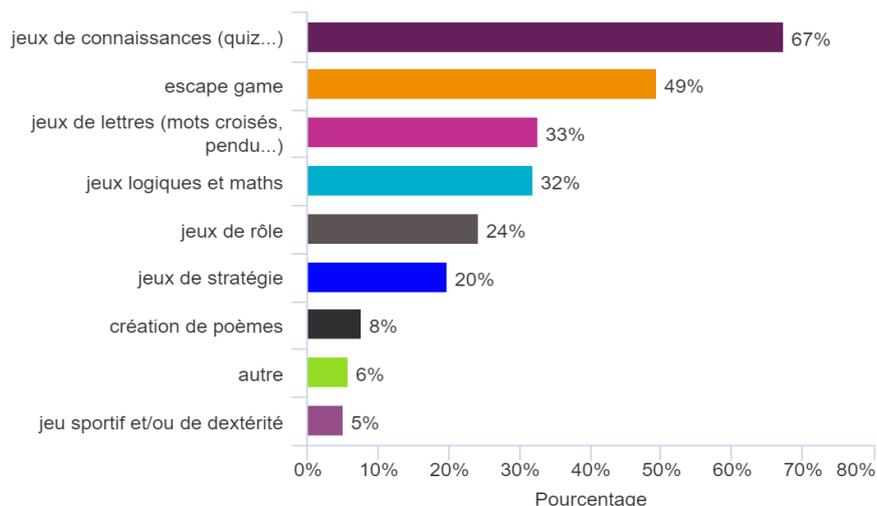


Figure 28 : Réponses obtenues à la question « Dans quelle(s) catégorie(s) classeriez-vous ce(s) jeu(x) ou cette(ces) activité(s) ludique(s) ? » pour des utilisations dans le futur (Question 27).

Champs : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : au moment de la soumission du questionnaire, 67% des répondant-e-s envisagent de mettre en place un jeu de connaissances (quiz...) avec des élèves, au cours de l'année 2023 (année scolaire en cours) ou lors d'une année ultérieure.

La catégorie la plus citée est la catégorie « jeux de connaissances (quiz...) » (présente dans près de 70% des réponses). Les répondant-e-s l'ayant choisie sont également plus nombreuses à avoir sélectionné les jeux de lettres et la création de poèmes. La catégorie « jeux de lettres (mots croisés, pendu...) » est également retenue dans une bonne partie des réponses (44%, 34% et 33%), avec une baisse de ce choix en particulier pour de futures utilisations. Elle obtient des résultats équivalents aux *escape games* qui passent de 44% des réponses à 32% et 49%, catégorie de jeux en hausse importante pour les utilisations ultérieures. A la lecture des exemples, il apparaît que certains exemples en mathématiques pouvaient se retrouver dans des catégories proches. Les catégories « jeux de logique (sudoku...) » et « jeux mathématiques » ont donc été regroupées au moment de l'analyse avec une proportion constante autour de 30%. Ces deux catégories sont d'ailleurs davantage associées entre elles, ainsi qu'avec la catégorie « jeux de stratégie ». Les jeux de rôle, à 30% pour les exemples au cours de la carrière, descendent légèrement à 23-24% par la suite. Ils sont davantage choisis avec les jeux de simulation, ce qui peut laisser penser à une hésitation de la part des répondantes à associer leur exemple à l'une ou l'autre de ces catégories (prendre le rôle d'un personnage archétypal, comme un vendeur, ou simuler une situation de vente par exemple).

Toutes les catégories ont été choisies au moins par quelques répondantes et les propositions qui apparaissent suite au choix de « autre » montrent des choix que les répondant-e-s auraient aimé pouvoir faire dans cette liste : des types de jeux (jeux de société / cartes, puzzle), les jeux de devinettes ou d'énigmes bien présents également dans les exemples des questions ouvertes, des jeux de mise en

scène (théâtre, argumentation). Pour les trois questions, les réponses multiples sont nombreuses (plus de 70%), avec une majorité de répondantes ayant souhaité cocher deux catégories.

3.3 Représentations sur les activités ludiques avec les élèves

Les représentations des enseignant-e-s sur l'utilisation du jeu en classe sont interrogées sous la forme d'une échelle de positionnement « par rapport à d'autres manières d'enseigner », appliquée à dix-sept propositions.⁷⁵ Visibles pour tous, ces questions permettent de recueillir l'avis des répondant-e-s quelles que soient leurs réponses aux questions précédentes, en particulier l'utilisation ou non du jeu en classe.

L'image positive associée au jeu se retrouve chez les répondant-e-s par un positionnement en grande majorité en accord avec les propositions, avec une majorité toujours favorable (« tout à fait d'accord » et « plutôt d'accord » supérieur ou égal à 70%).

Une partie des répondant-e-s intègre au jeu des connaissances. L'objectif est alors de revoir des notions avec les élèves.

Les jeux de connaissances, beaucoup donnés en exemple par les répondant-e-s, et l'objectif de revoir les notions, très choisi également, rejoignent la proposition « les activités ludiques peuvent être utiles pour réviser des connaissances spécifiques à ma discipline ». Cette proposition génère l'adhésion la plus importante (70% sont « tout à fait d'accord », voir **Figure 29**).

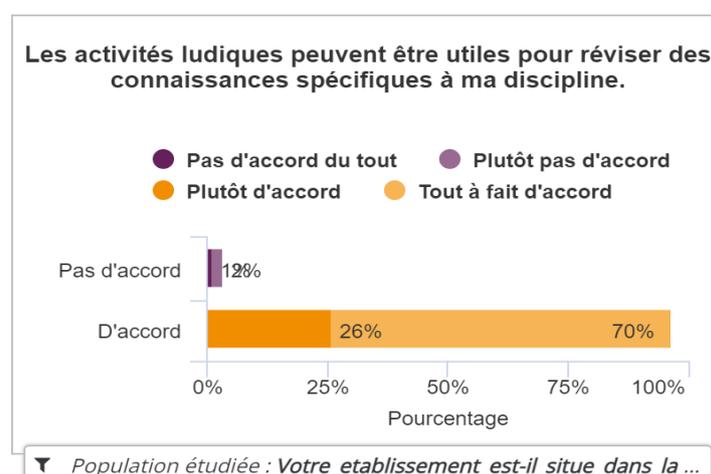


Figure 29 : Positionnements pour la proposition 36 « les activités ludiques peuvent être utiles pour réviser des connaissances spécifiques à ma discipline »

Champ : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 96% des répondant-e-s sont d'accord avec la proposition « les activités ludiques peuvent être utiles pour réviser des connaissances spécifiques à ma discipline », dont 26% « Plutôt d'accord » et 70% « Tout à fait d'accord ».

⁷⁵ Questions 31 à 47, voir partie 2.2.1.4 pour l'élaboration des propositions et l'ANNEXE 1 pour les résultats.

Le choix du jeu non pas pour son contenu mais pour les modalités d'interaction qu'il occasionne entre les élèves s'accorde plutôt avec l'objectif de faire collaborer les élèves et rejoint la proposition « les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire » avec laquelle 96% des répondantes sont d'accord (voir **Figure 30**).

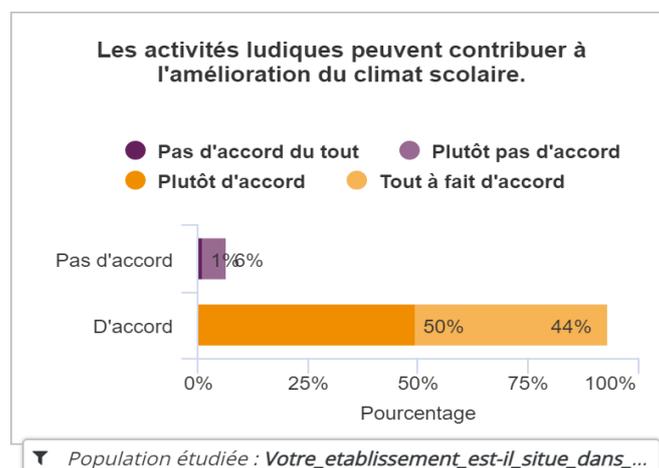


Figure 30 : Positionnements pour la proposition 47 « les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire »

Champ : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 94% des répondant-e-s sont d'accord avec la proposition « les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire », dont 50% « Plutôt d'accord » et 44% « Tout à fait d'accord ».

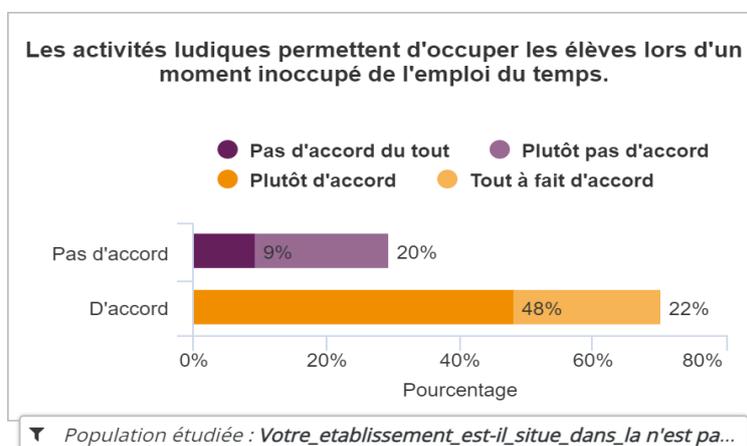


Figure 31 : Positionnements pour la proposition 46 « les activités ludiques permettent d'occuper les élèves lors d'un moment inoccupé de l'emploi du temps »

Champ : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 29% des répondant-e-s ne sont pas d'accord avec la proposition « les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire », dont 20% « Plutôt pas d'accord » et 9% « Pas du tout d'accord ».

A l'inverse, les enseignant-e-s sont partagé-e-s sur l'utilisation du jeu comme moyen d'occuper les élèves (voir **Figure 31**). Cette proposition a peut-être été vue par une partie des répondant-e-s comme un jugement péjoratif, l'enseignant-e occupant les élèves avec du jeu, sans objectif pédagogique et sans lien avec les autres activités. Elle obtient en effet 30% de positionnement défavorable (cumul de

« plutôt pas d'accord » et « pas du tout d'accord »), dont 9% de « pas du tout d'accord », maximum observé parmi toutes les propositions. Néanmoins, au vu de la proportion de positionnement favorable (70% d'accord), une partie des répondant-e-s a probablement identifié d'autres applications à cette proposition : par exemple une activité utile à des élèves lors d'une approche de différenciation pédagogique, l'enseignant-e accompagnant certains élèves sur de la remédiation pendant que les autres ont une activité en autonomie, ou encore un moment convivial entre pairs pour renforcer l'entente au sein du groupe.

La mise en œuvre des éducations transversales, comme l'éducation au développement durable ou l'éducation à la santé, est une composante des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation.⁷⁶ Ce référentiel récent n'est pas forcément bien connu des enseignant-e-s, les occasions de l'utiliser étant surtout liées au début de carrière ou aux bilans de compétences réalisés lors des rendez-vous de carrière. Les éducations transversales ne sont donc pas toujours mises en œuvre par les enseignant-e-s, et la question de la pertinence du jeu dans ce domaine a pu se retrouver confrontée aux rares expériences vécues par certain-e-s répondant-e-s.

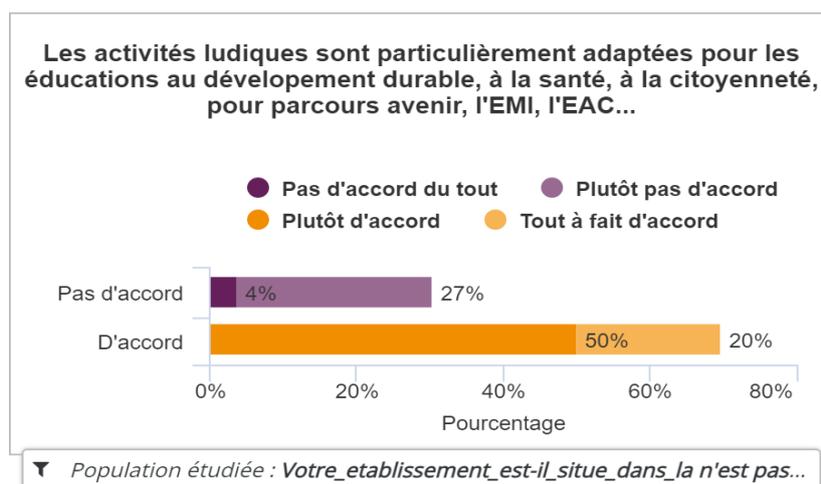


Figure 32 : Positionnements pour la proposition 45 « les activités ludiques sont particulièrement adaptées pour les éducations au développement durable, à la santé... »

Champ : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 31% des répondant-e-s ne sont pas d'accord avec la proposition « les activités ludiques sont particulièrement adaptées pour les éducations au développement durable, à la santé... », dont 27% « Plutôt pas d'accord » et 4% « Pas du tout d'accord ».

La proposition « les activités ludiques sont particulièrement adaptées pour les éducations au développement durable, à la santé... » induit en effet une moindre adhésion par rapport aux autres propositions (cumul de « plutôt pas d'accord » et « pas du tout d'accord » à 31%), sans afficher un

⁷⁶ « Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques » est la sixième compétence commune à tous les professeurs et personnels d'éducation, décrite dans le référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation, publié au [bulletin officiel n°30 du 25 juillet 2013](#).

désaccord aussi fort que l'occupation des élèves (voir **Figure 32**). Elle fait également partie des deux propositions ayant eu le moins de réponses (188 réponses, pour une médiane à 203).

3.4 Ressources

L'utilisation de nouvelles méthodes ou de nouveaux outils pédagogiques peut trouver son origine de différentes manières : les échanges entre enseignant·e·s d'un même établissement, la participation à un projet, une formation, des lectures, etc. C'est ce qui est exploré dans les questions 48 à 58.

3.4.1 Les collègues comme ressource

Dans un premier temps, la présence et l'observation d'enseignant·e·s utilisant le jeu avec leurs élèves a été recherchée.⁷⁷

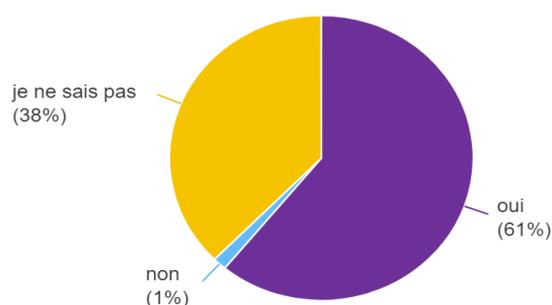


Figure 33 : Réponses obtenues à la question « D'autres enseignants utilisent-ils des activités ludiques avec des élèves dans votre établissement ? » (Question 48).

Champs : répondant·e·s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 61% des répondant·e·s connaissent d'autres enseignants de leur établissement utilisant le jeu en classe.

En collège, les équipes sont souvent plus petites qu'en lycée technologique où des spécialités différentes sont souvent regroupées, ce qui génère moins d'échanges entre les enseignant·e·s. De plus, les EPI (Enseignement Pratique Interdisciplinaire) permettent plus d'interactions entre collègues de disciplines différentes au collège. Les répondant·e·s affirment à 61% que d'autres enseignant·e·s de leur établissement utilisent le jeu (voir **Figure 33**), avec davantage d'enseignant·e·s en collège et une sous-représentation des enseignant·e·s en voie technologique. Les répondant·e·s produisent d'ailleurs à 42% les activités ludiques avec d'autres collègues de l'établissement. A l'inverse, parmi les 38% qui ne savent pas si d'autres enseignant·e·s utilisent le jeu dans leur établissement, les enseignant·e·s de lycée technologique sont plus nombreux.

⁷⁷ Questions 48 à 52, voir ANNEXE 1

Il aurait été intéressant d'ajouter une proposition pour le travail en équipe hors établissement, dans un groupe de travail institutionnel ou non. En effet, certaines activités ludiques auraient pu avoir été créées lors de réunions du GREID, cité en réponse aux autres missions⁷⁸, ou d'autres groupes du même type.

Les répondant-e-s qui connaissent d'autres enseignant-e-s utilisant le jeu dans leur établissement sont 42% à avoir construit des activités ludiques avec leurs collègues. Elles et ils sont plus nombreuses et nombreux en mathématiques et en biotechnologies de la voie technologique. A l'inverse, les répondant-e-s qui n'ont pas construit d'activité ludique avec des collègues sont plus nombreuses à avoir des classes de SEGPA et du baccalauréat professionnel. Les répondant-e-s précisent ensuite la nature de ces activités.⁷⁹ Dans les réponses, les disciplines représentées dans le jeu sont plus souvent citées que pour les autres questions ouvertes (47% des termes retenus, contre 4 à 6% pour les exemples des questions 3, 6 et 26) et une plus grande diversité. Cette dernière est liée à l'aspect majoritairement pluridisciplinaire des exemples proposés (16 réponses identifiées sur les 52), ce qui fait apparaître des disciplines invisibles chez les répondant-e-s (distinction des langues : anglais, espagnol, allemand), peu représentées (lettres, histoire-géographie, documentation) ou absentes (arts plastiques, technologie classée dans la catégorie sciences et technologies de l'ingénieur). Les mathématiques sont toujours bien représentées. Autre différence, les objectifs pédagogiques sont presque absents (rares références à la mémoire ou aux révisions), au profit du type de jeu utilisé. Là encore, une évolution est visible par rapport aux autres exemples fournis dans les autres questions ouvertes : les jeux les plus simples à créer ou mettre en place disparaissent au profit de jeux plus complexes. En effet, les exemples de jeux de cour de récréation, la plupart des jeux de journaux, les jeux télévisés et une bonne partie des jeux traditionnels ou d'édition n'apparaissent pas. Les rares exemples font état d'une quantité peut-être plus importante que pour les exemples individuels (« mutualisation de jeux », « boîte à jeux », « carnet de jeux ») ou des dimensions inhabituelles (« collaboratif géant »), ou encore pour des échéances d'examen comme le brevet ou les ECE. Ces changements d'échelle deviennent alors possibles grâce à la participation de plusieurs enseignant-e-s. On observe également la disparition d'exemples de jeux numériques dans cette liste. Les *escape game* sont davantage cités que dans les autres réponses (15% contre 9 à 13%) et deviennent l'exemple majoritaire. On peut faire l'hypothèse que les enseignant-e-s construisent et mettent en place davantage ce type de jeu au sein d'une équipe pédagogique du fait d'une plus grande complexité en tant que nouvelle activité et du besoin de multiples compétences pour le créer et le mettre en place.

⁷⁸ Question 109 et 110

⁷⁹ Question 50, détail des résultats dans l'ANNEXE 5

En dehors de la collaboration, une autre manière moins engageante de découvrir une approche pédagogique ou un outil inconnu passe par l'observation. 26% des enquêtées (26%) déclarent ainsi avoir déjà assisté à une activité ludique menée par un-e autre enseignant-e de son établissement ou d'un autre établissement (17%). En dehors des périodes de stage, cette pratique est semble-t-il assez peu courante chez les enseignant-e-s. Ce résultat est donc assez surprenant. La confiance doit être bien établie entre l'observateur et l'observé pour que ce dernier accepte d'ouvrir sa classe, à moins qu'il n'y soit contraint par l'institution (inspection, demande d'un formateur, etc.). On constate par ailleurs un nombre important de formatrices et formateurs académiques et de chargé-e-s de mission qui déclarent avoir assisté à une activité ludique dans un autre établissement, leurs missions leur facilitant l'accès aux classes des collègues, soit pour des visites conseil (pour les deux types de mission) soit pour des inspections (chargé-e-s de mission).

3.4.2 Les formations

Les enseignants peuvent également découvrir de nouvelles méthodes grâce à la formation, qu'elle soit institutionnelle (formation continue dans les EAFC, Canopé, etc.), académique (formation initiale en Master MEEF, etc.) ou non. Les formations suivies en lien avec le jeu ont donc été questionnées.⁸⁰

Les répondant-e-s sont une majorité à indiquer ne pas avoir suivi de formation dédiée à l'usage d'activités ludiques ou qui les évoquait (69%), et plus nombreuses dans ce groupe à ne pas avoir mis en place d'activité ludique en 2022-2023. Celles et ceux qui ont suivi plusieurs formations sont au contraire plus nombreuses à avoir mis en place des activités ludiques en 2022-2023 ou déclarent vouloir en mettre en place à l'avenir, ainsi qu'à avoir assisté à une activité ludique menée par des collègues dans leur établissement. A l'inverse, celles et ceux qui n'ont pas suivi de formation sont plus nombreuses à avoir déclaré ne pas mettre en place d'activité ludique en 2022-2023 ou dans le futur. La formation semble donc faciliter le passage à l'acte pédagogique.

Les formations suivies l'ont été majoritairement dans le cadre de la formation continue de l'académie de Créteil (72%). Il est en effet plus simple pour les enseignant-e-s de s'inscrire aux formations proposées dans leur académie, les thématiques étant *a priori* adaptées aux programmes et aux spécificités territoriales, du fait de la proximité et des horaires (jusqu'à maintenant surtout sur le temps de travail). En seconde position est cité le Master MEEF (23%), c'est-à-dire la formation initiale d'enseignants qui existe depuis 2013. La formation initiale spécifique aux enseignants n'a pas été explorée avant cette période. Parmi les exemples proposés pour la catégorie « autre », on trouve des associations d'enseignants (APMEP et UPBM) et les formations en ligne (MOOC, webinaire).

⁸⁰ Questions 53 à 55, voir ANNEXE 1

Les réponses à cette question sont surtout uniques, et les 25% de réponses doubles associent surtout formation initiale en Master MEEF et formation continue (7) ou la formation continue avec la proposition « autre » (6).

En 2020, les enseignant·e·s du second degré de l'académie de Créteil ont été 26 116 à se former, soit 87,6% de l'ensemble des enseignants de l'académie (Bilan social 2020, 2020). Chez les répondant·e·s, sur le sujet des formations sur les activités ludiques, 31% ont répondu en avoir suivi.

3.4.3 Les autres ressources

La formation pouvant être contraignante pour certaines personnes à l'emploi du temps peu flexible, d'autres ressources disponibles peuvent être mobilisées. Cette démarche s'apparente davantage au travail habituel de veille et de mise à niveau réalisé par les enseignant·e·s, ce que nous avons cherché à explorer dans le cadre d'activités ludiques.⁸¹

Les répondant·e·s ont majoritairement consulté des ressources au sujet des activités ludiques (55%). Une forte corrélation est établie entre la mise en place d'activités ludiques au cours de l'année 2022-2023 et la consultation de ressources sur le sujet. A l'inverse, les répondant·e·s qui n'ont pas mis en place d'activité ludique sont plus nombreuses à ne pas avoir consulté de ressources. La consultation de ressources se fait donc pour être utile à court terme. Les répondant·e·s ayant consulté des ressources sur le sujet sont également plus nombreuses à avoir également suivi une seule formation dédiée. A l'inverse, celles et ceux qui n'ont pas consulté de ressources sont plus nombreuses à n'avoir pas suivi de formation.

Parmi les propositions de la question 57, les répondant·e·s ont principalement choisi les retours d'expérience d'enseignants (67%) et les ressources académiques (61%). La vulgarisation arrive juste derrière (51%) et la proposition « autre » a été peu choisie, ce qui montre que les propositions balayent les catégories de ressources consultées, ou une lassitude à ce stade du questionnaire. Les précisions apportées se rapportent à des ressources associant plusieurs propositions (« revues pédagogiques » pourrait contenir à la fois des retours d'expérience et des références académiques). Les réponses multiples sont majoritaires (62%), allant même pour certaines jusqu'à cocher toutes les propositions pour trois d'entre elles. Les plus nombreuses sont les réponses doubles, proches des réponses uniques.

⁸¹ Questions 56 à 58, voir ANNEXE 1

3.5 Pédagogie mise en place

L'utilisation d'activités ludiques par les enseignant-e-s est une approche pédagogique parmi d'autres mises en œuvre pendant l'année scolaire par l'enseignant-e. Nous avons voulu connaître les préférences pédagogiques des répondant-e-s⁸², parmi des propositions considérées comme plutôt innovantes au regard des critères énoncés dans la partie 1. Certaines activités, traditionnellement associées à des disciplines (concours et mathématiques, voyage scolaire et langues) sont plus innovantes dans un autre cadre.

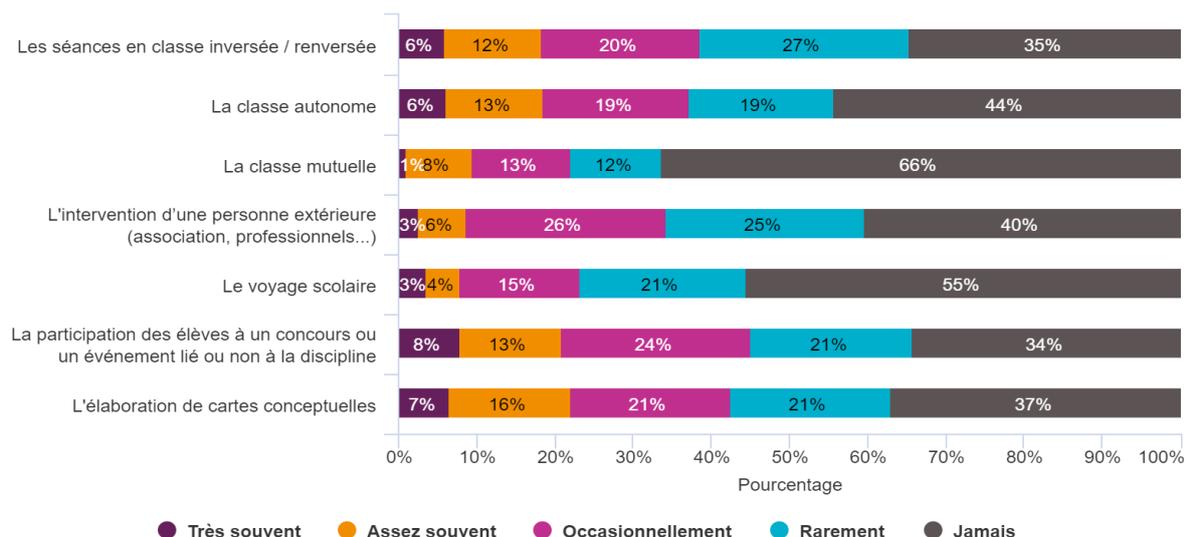


Figure 34 : Positionnements sur les fréquences les plus rares sur des propositions à la question « Parmi les activités suivantes, indiquez la fréquence à laquelle vous la proposez aux élèves. »⁸³

Champ : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 35% des répondant-e-s n'utilisent jamais les séances en classe inversée / renversée.

Comme on pouvait s'y attendre, les propositions ayant le caractère innovant le plus marqué pour l'enseignement secondaire sont celles qui ont reçu le moins de réponses, et la réponse « jamais » en plus grande proportion (voir **Figure 34**). La classe mutuelle (66% de « jamais ») est la proposition à avoir reçu le moins de réponses (190 pour 200 en moyenne), les répondant-e-s ayant peut-être préféré ne pas répondre, ne sachant pas si leurs pratiques correspondent ou non à cette proposition. Certaines propositions du même type cumulent entre 30 et 50% de « jamais » : la classe autonome (44%), l'intervention d'une personne extérieure (40%), les cartes conceptuelles (37%), la classe inversée (35%).

Parmi ces activités peu mises en place, certaines sont très liées à la culture disciplinaire. Si elles sont peu pratiquées par l'ensemble des enseignant-e-s, elles le seront davantage dans le cadre d'une discipline particulière et perdent ainsi leur caractère innovant pour rejoindre les activités habituelles.

⁸² Questions 59 à 77, voir ANNEXE 1

⁸³ Propositions 60 à 63, 65, 69, 72 et 74

Ainsi, les concours mathématiques font partie des activités habituelles encore au collège. On le retrouve avec la proposition « la participation des élèves à un concours ou un événement lié ou non à la discipline », davantage proposée par les enseignant-e-s de mathématiques. De 34% de « jamais » toutes disciplines confondues, la proposition passe alors à 9% de « jamais » chez les enseignant-e-s de mathématiques. A l'inverse, le cumul de « très souvent » et « assez souvent » passe de 21% à 46% chez les enseignant-e-s de mathématiques. Par ailleurs, l'utilisation « très souvent » de la classe inversée est davantage associée aux jeux de logique et aux jeux mathématiques, utilisés alors comme activité préparatoire au cours.

Le voyage scolaire, même s'il est davantage associé aux langues ou aux SVT, garde un caractère exceptionnel par le coût et le travail de gestion important ainsi que de lourdes responsabilités (55% de « jamais »).

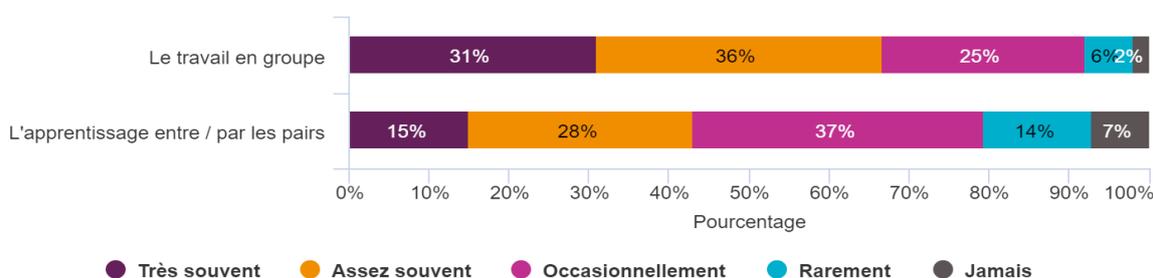


Figure 35 : Positionnements sur les interactions entre élèves⁸⁴ à la question « Parmi les activités suivantes, indiquez la fréquence à laquelle vous la proposez aux élèves. »

Champ : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 31% des répondant-e-s mettent très souvent en place du travail en groupe avec leurs élèves.

Le travail en groupe favorise les interactions entre les élèves, ce qui permet de travailler les compétences orales, utiles dans toutes les disciplines mais particulièrement importantes en langues ou en lettres, et de confronter les idées lorsqu'un raisonnement est demandé aux élèves. Cette modalité de travail est privilégiée en sciences expérimentales sous forme de binômes. Elle permet également de répondre au besoin de travailler la compétence transversale de travail en équipe présente dans les programmes. Les répondant-e-s la proposent souvent à leurs élèves (67% en associant les choix « Très souvent » et « Assez souvent », voir **Figure 35**). Le travail en groupe est une condition nécessaire (mais pas suffisante) à la mise en place d'un apprentissage par les pairs. Le lien entre les deux propositions a bien été fait par les répondant-e-s. En effet, les répondant-e-s qui proposent « très souvent » le travail en groupe à leurs élèves sont plus nombreuses à utiliser également très souvent l'apprentissage par les pairs. A l'inverse, celles et ceux qui ne le proposent

⁸⁴ Propositions 59 et 67

jamais ne font jamais d'apprentissage par les pairs. En mathématiques, la réflexion individuelle est davantage privilégiée.

Ces deux modalités de travail en classe se rapprochent de la démarche de la plupart des jeux de société, favorisant les interactions sociales pour atteindre un objectif de manière collaborative ou non.

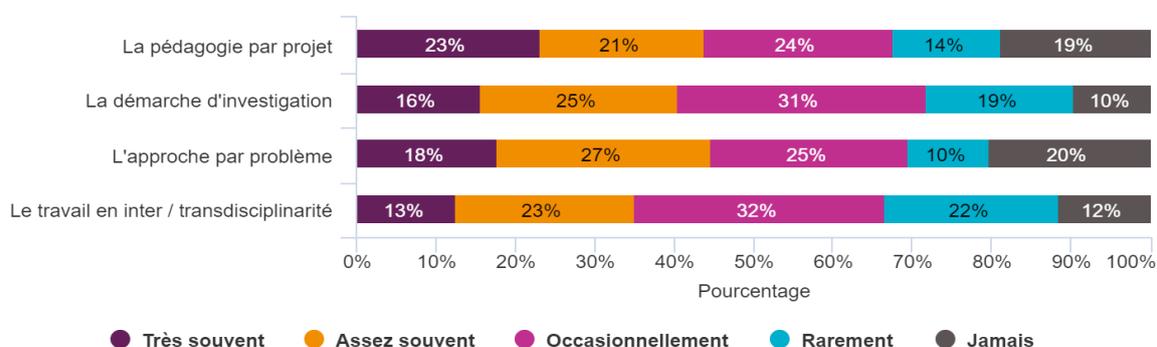


Figure 36 : Positionnements parmi les plus fréquents⁸⁵ à la question « Parmi les activités suivantes, indiquez la fréquence à laquelle vous la proposez aux élèves. »

Champ : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 23% des répondant-e-s mettent très souvent en place une pédagogie par projet avec leurs élèves.

L'approche par problème et la démarche d'investigation se rapprochent par la réflexion demandée aux élèves pour répondre à un questionnement initial. Plutôt associées aux disciplines scientifiques expérimentales, elles s'apparentent à une enquête, avec ses tâtonnements et ses erreurs. Chez les répondant-e-s, ces deux méthodes sont ainsi plus souvent proposées en SVT et en sciences physiques et chimiques. La démarche d'investigation est davantage retrouvée associée aux jeux de stratégie (au cours de la carrière) et plus récemment aux *escape games* (au cours de l'année, et dans le futur). Ces méthodes sont souvent proposées aux élèves (voir **Figure 36**), tant l'approche par problème (45% en associant les choix « Très souvent » et « Assez souvent ») que la démarche d'investigation (40%).

La pédagogie par projet, approche incontournable au collège en particulier dans le cadre des EPI, est souvent mise en place (44% en associant les choix « Très souvent » et « Assez souvent »). On la retrouve associée au travail en interdisciplinarité, pour les fréquences élevées ainsi que l'absence de mise en place.

Aucune des propositions n'est pratiquée « très souvent » à plus de 30%, probablement pour varier les approches pédagogiques, argument mis en avant pour le jeu et qu'il serait logique de voir associé à d'autres approches pédagogiques. Ce résultat peut aussi s'expliquer par la perception variable d'une personne à l'autre de la fréquence « très souvent », ce qui amène globalement à minimiser l'estimation, comme cela a pu être observé pour les questions 10 et 11.

⁸⁵ Propositions 64, 66, 75 et 73

3.6 Profils d'enseignant·e·s

À la suite de l'analyse des données, des groupes aux caractéristiques proches se dégagent.

3.6.1 Traditions ludiques disciplinaires

Un profil d'enseignant·e traditionnel·le apparaît : il s'agit d'un·e enseignant·e proposant peu de démarches innovantes.

Un exemple de ce groupe est l'enseignant de mathématiques qui fait travailler ses élèves de manière individuelle. Les jeux choisis sont plutôt ceux de la discipline (jeux de logique et jeux mathématiques), éventuellement dans un format concours pour confronter ses élèves entre eux et à ceux d'autres établissements.

3.6.2 Scientifiques

Nous avons vu que les enseignants de disciplines scientifiques expérimentales utilisent davantage le jeu en fin de séquence ou de séance. La démarche expérimentale et la démarche d'investigation associées à ces disciplines demande du temps pour développer le raisonnement lié à certaines notions, en particulier lors de séance de travaux pratiques. On peut alors penser que le jeu arrive ensuite afin de remobiliser des notions essentielles vues tout au long de la séquence ou de la séance, voire aider à faire du lien entre ces notions.

3.6.3 Cas particulier des enseignant·e·s n'utilisant pas le jeu en classe

Pour les répondant·e·s qui n'utilisent pas le jeu et n'envisagent pas de le faire, le temps pris par les activités ludiques est une des principales raisons avancées, et beaucoup moins la gestion de la classe (voir **Figure 37**).

Le temps est une préoccupation importante chez les enseignant·e·s du second degré, et participe au choix des outils pédagogiques utilisés en classe. Parmi les propositions⁸⁶, la raison principale évoquée est le temps (la conception de l'activité a été sélectionnée 7 fois, et sa mise en place 6 fois, pour 37 sélections au total), puis l'absence de matériel existant pertinent dans leur discipline (sélectionnée 9 fois), et le manque d'efficacité pour les apprentissages (sélectionné 7 fois). Une majorité de répondant·e·s a fait des réponses multiples (13 sur les 21 réponses à cette question, avec sélection de 2 ou 3 propositions) dont une grande partie évoque le temps que ces activités prennent à concevoir ou à mettre en place (9 réponses sur les 13 multiples). Contrairement à ce qui était envisagé, la gestion de classe difficile n'a pas été beaucoup mise en avant. Le regard extérieur (et la crédibilité de

⁸⁶ Questions 29 et 30, voir ANNEXE 1

l'enseignant-e) n'a été mentionné qu'une fois, ce qui laisse penser que cet outil n'est pas particulièrement mal vu, en tout cas dans l'entourage professionnel des répondant-e-s.

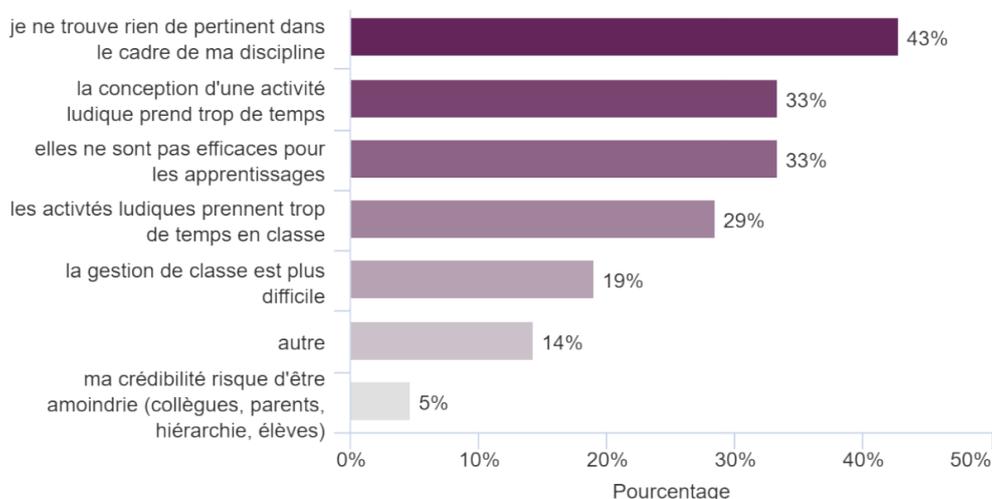


Figure 37 : Réponses obtenues à la question 29 « Pour quelles raisons n'utilisez-vous pas et n'envisagez-vous pas d'utiliser de jeu ou d'activité ludique avec des élèves ? »

Champ : répondant-e-s de l'académie de Créteil ayant répondu « non » aux trois questions sur la mise en place d'une ou plusieurs activités ludiques avec des élèves⁸⁷ (N = 21)

Lecture : 43% des répondant-e-s ne trouvent rien de pertinent dans le cadre de leur discipline.

Une pratique personnelle modeste du jeu a un impact sur la non-utilisation en classe. En effet, au cours de la carrière, les personnes qui n'ont pas utilisé le jeu en classe sont plus nombreuses à avoir moins de 5 jeux chez elles et à avoir joué la dernière fois à un jeu de société "dans les trois derniers mois", ce qui est moins fréquent que celles ayant répondu « oui » à la question 1.

3.7 Pratiques ludiques personnelles

Quelques pratiques personnelles de jeu ont été interrogées : jeux d'argent, jeux de société et jeux vidéo.⁸⁸

3.7.1 Pratiques personnelles des jeux d'argent

Elles montrent que les répondant-e-s jouent très peu aux jeux d'argent, aucun-e n'y jouant toutes les semaines, et moins de 5% tous les mois. Les personnes qui n'y jouent jamais sont plus nombreuses à avoir entre 50 et 59 ans.

Les jeux de tirage ou de grattage sont les plus pratiqués dans l'ensemble (21% quelques fois dans l'année, 16% il y a plus d'un an), et davantage par les femmes pour la fréquence « quelques fois dans l'année ».

⁸⁷ Questions 1, 5 et 25, voir ANNEXE 1

⁸⁸ Questions 78 à 89, voir ANNEXE 1

Les seconds jeux à avoir été le plus pratiqués dans l'année sont les jeux de cartes avec mise (16%), que l'on retrouve dans les exemples de jeux utilisés avec les élèves (*Bridge, Poker*). Les personnes à y avoir joué il y a plus d'un an sont plus nombreuses à avoir entre 30 et 34 ans. Celles qui n'y ont jamais joué sont plus nombreuses dans la tranche 45-49 ans et moins nombreuses entre 30 et 34 ans.

En pratique plus occasionnelle, les loteries locales sont les plus pratiquées (25%). Elles sont également présentes dans les exemples de jeux pratiqués avec les élèves (*Loto, Tombola, Bingo*).

3.7.2 Pratiques personnelles des jeux de société

Les jeux de plateau sont pratiqués par la grande majorité des répondantes et des répondants, la proposition « jamais » ayant été cochée par 7% d'entre eux, ce qui correspond à un effectif de 11, inférieur aux personnes ayant répondu « non » aux trois questions portant sur l'utilisation du jeu avec les élèves (21). Les personnes qui ne jouent jamais sont plus nombreuses à avoir entre 55 et 59 ans. Les joueurs et joueuses de jeux de plateau jouent quelques fois dans l'année (49% en tout, plus nombreux à avoir 3 enfants), voire tous les mois ou presque (22%) ou toutes les semaines (8%, davantage entre 40 et 44 ans). Les femmes sont plus nombreuses à avoir joué « quelques fois dans l'année », et les hommes « tous les mois ou presque », probablement du fait de leur rôle dans l'éducation des enfants (Berry, 2021).

Les autres jeux de société sont moins pratiqués. Les jeux de cartes à collectionner et les jeux de rôle ont des effectifs cumulés proches, avec une plus grande fréquence pour les cartes à collectionner en lien avec les modalités de ces jeux (parties rapides pour les cartes à collectionner, plus longues pour les jeux de rôle). Les jeux de figurines sont moins pratiqués.

Les hommes sont plus nombreux à avoir joué à un jeu de cartes à collectionner il y a plus d'un an, et moins nombreux à n'y avoir jamais joué. La corrélation inverse s'observe chez les femmes. Les personnes n'ayant jamais joué aux jeux de cartes à collectionner sont plus nombreuses entre 55 et 59 ans, avec un ou plusieurs enfants de plus de 18 ans, et pas de petits-enfants. Ceux qui y ont joué il y a plus d'un an ont plutôt moins de 30 ans et n'ont pas d'enfant. En effet, ces jeux ont commencé à se développer dans les années 1990 (*Magic : The Gathering*). L'offre s'est ensuite étoffée à partir des années 2000 et a pris de l'essor avec des produits transmédia (*Pokémon, Yu-Gi-Oh !*). De plus, ce type de jeu se pratique davantage en communauté qu'en famille.

3.7.3 Pratiques personnelles du jeu vidéo

Les répondantes et les répondants sont un peu moins nombreux à jouer à des jeux vidéo qu'à des jeux de société (42 « jamais » pour les jeux vidéo contre 11 pour les jeux de société). Cet effectif est peut-être plus important que la réalité des pratiques, le terme « jeu vidéo » n'étant pas nécessairement

associé à certaines pratiques comme les petits jeux sur mobile. Les personnes qui déclarent n'avoir jamais joué aux jeux vidéo sont plus nombreuses chez les plus de 45 ans, avec au moins un enfant de plus de 18 ans.

Le dernier jeu et la fréquence de jeu montrent une disparité dans les pratiques personnelles de jeux vidéo entre des joueuses et joueurs très occasionnels (30% « il y a plus d'un an », plus nombreux chez les plus de 45 ans), et ceux plus réguliers (24% « cette semaine ou la semaine dernière » dont environ la moitié joue « tous les jours ou presque », plus nombreux chez les 30-34 ans sans enfant).

Les hommes sont plus nombreux à déclarer jouer « tous les jours ou presque » ou à avoir joué pour la dernière fois « cette semaine ou la semaine dernière », et les femmes moins nombreuses dans les deux cas.

3.7.4 Liens entre pratiques personnelles et professionnelles du jeu

Les pratiques personnelles de jeu semblent avoir plus d'influence sur les intentions des répondant·e·s que d'effet visible sur leurs pratiques professionnelles passées ou actuelles. En effet, les répondant·e·s ayant l'intention d'utiliser le jeu en classe dans le futur sont plus nombreuses et nombreux à avoir beaucoup de jeux de société à la maison (corrélation entre "oui" et "plus de 20" jeux chez eux, et à l'inverse entre "non" et "moins de 5" jeux), à jouer à des jeux de plateau "tous les mois ou presque", et à avoir joué récemment (corrélation entre "oui" et "cette semaine ou la semaine dernière", et à l'inverse entre "non" et "dans les trois derniers mois" ou "jamais"). L'ensemble de ces diverses corrélations ne se retrouvent pas pour l'utilisation de jeux avec les élèves au cours de l'année 2022-2023.

4 Conclusion et perspectives

4.1 Analyse critique du questionnaire

4.1.1 Validité des résultats

Le questionnaire a été traité par 206 enseignant-e-s de l'académie de Créteil, ce qui est suffisant pour en faire une analyse statistique. Le taux de réponses est satisfaisant sur la plupart des questions, avec 90% de réponses en moyenne pour les questions avec les filtres les moins restrictifs (soit 90 questions sur 132). Il n'a pas été observé de baisse significative des réponses aux dernières questions (204 réponses à la dernière question ciblant tous les répondants).

4.1.2 Ambiguïtés, redondances et restrictions

A la lecture des données, plusieurs défauts du questionnaire sont apparus. Ils ont pu générer de la frustration ou de l'incompréhension chez les répondant-e-s et ne permettent pas une analyse complète de certains aspects de l'enquête.

La question portant sur les raisons de la non-utilisation du jeu apparaissait uniquement pour les personnes ayant répondu « non » aux trois questions sur l'utilisation du jeu ou activités ludiques avec des élèves. Avec le recul, il aurait été intéressant d'obtenir également l'avis de personnes ayant répondu non à une ou deux de ces questions seulement. En effet, il apparaît quelques personnes n'utilisant plus le jeu et les raisons de cet arrêt seraient intéressantes à connaître.

Le filtre de plusieurs autres questions s'est avéré trop restrictif. En effet, pour la question 14, le filtre exclut les personnes ayant répondu « support numérique » ou « jeu vidéo » à la question 12, ce qui ne tient pas compte des réponses multiples de supports analogiques et numériques pour un-e même enseignant-e. A la lecture des données, cela concerne environ 40% des réponses, ce qui est loin d'être négligeable. Au lieu d'un filtre excluant, il aurait été préférable d'utiliser le filtre incluant les réponses concernant des supports analogiques. Par ailleurs, pour les questions 18, 23 et 24, il n'était pas possible aux répondant-e-s de cocher plusieurs réponses. Pour les questions 23 et 24, il s'agissait du moment de la séquence ou du cours. Il est pourtant possible qu'un-e même enseignant-e utilise par exemple des jeux de connaissance en début ou en fin de cours en fonction des connaissances qu'elle cherche à tester chez les élèves : celles du cours précédent en début de cours comme test de pré-acquis, celles du cours qui vient de s'écouler en fin de cours pour vérifier la compréhension et éventuellement apporter quelques ajustements.

Au contraire, le filtre de la question 19 faisait apparaître la question aux personnes ayant répondu « autre » à la question 18, ce qui permet à ces dernières d'expliquer leur choix, mais aussi aux

personnes ayant répondu « j'utilise un support disponible en ligne » à la question 17. Ce dernier filtre crée une redondance avec la question 18 et n'a donc pas lieu d'être.

Dans la partie du questionnaire renseignant le contexte professionnel, des filtres ont été placés pour ne pas faire apparaître les disciplines en fonction du type d'établissement sélectionné, mais pas les non-réponses :

- Voie générale = collège, lycée voie générale, Greta
- Voie technologique ou de spécialité = lycée voie technologique, Greta
- Voie professionnelle = collège, lycée voie professionnelle, Greta

La question 14, qui devait permettre de connaître l'origine des jeux analogiques utilisés par les répondantes cumule plusieurs défauts : le filtre est trop restrictif et la réponse « autre » n'ouvre pas sur une question ouverte permettant de préciser ce choix. Initialement, cette construction permettait d'alléger le questionnaire et l'analyse en s'affranchissant d'une question ouverte, sur un aspect qui ne semblait pas nécessiter une exploration fine. Il s'avère que la proposition « autre » est celle qui a été la plus choisie (58%). Les répondant-e-s n'ont donc pas trouvé dans les propositions celle(s) correspondant à leur situation. En l'absence de question ouverte, il n'est donc pas possible de savoir à quoi cela correspond.

4.1.3 Les erreurs de saisie

Plusieurs erreurs de saisie ont été constatées, et d'autres ont probablement échappé à l'analyse des données. Elles montrent un présupposé sur les connaissances des enseignant-e-s de leur institution qui ne se vérifie pas toujours. Elles pourraient également être dues à une lassitude en fin de questionnaire ou une lecture moins attentive des questions à un moment donné.

A la question « Dans votre pratique, diriez-vous que vous utilisez le jeu ou les activités ludiques plutôt dans quel but ? », la proposition « aucune de ces raisons » a été choisie deux fois. A la lecture détaillée des réponses, il apparaît que cette proposition est à chaque fois associée à d'autres, ce qui est contradictoire avec l'intitulé : « aucune de ces réponses » sous-entend que la personne qui lit la question ne se reconnaît dans aucune des autres réponses. Il était donc plutôt prévu que cette proposition sorte seule chez les répondant-e-s qui l'auraient choisie. On peut penser que ces personnes auraient aimé trouver une proposition « autre » pour signifier que ce n'étaient pas les seuls objectifs associés au jeu.

Concernant les disciplines du lycée professionnel, une partie des réponses semble en fait concerner des enseignant-e-s de lettres au collège ayant coché par erreur « Langues vivantes – lettres » dans les disciplines de voie professionnelle.

4.2 Analyse critique de la diffusion

Les effets de la diffusion du lien du questionnaire ont été analysés afin d'en mesurer l'efficacité et d'identifier les points d'amélioration.

Dans l'ensemble, la majorité des répondant-e-s de l'académie de Créteil a accédé au questionnaire par leur messagerie électronique professionnelle, dans un message envoyé par l'inspection de leur discipline (voir **Figure 38**). L'accès indirect, par des collègues ou des connaissances, représente 18% des accès au questionnaire. Les seules réponses multiples concernent les personnes ayant accédé au questionnaire via la CARDIE et les réseaux sociaux. En dehors du circuit de communication interne au rectorat, la CARDIE a en effet diffusé le lien du questionnaire sur son site⁸⁹ et les réseaux sociaux.

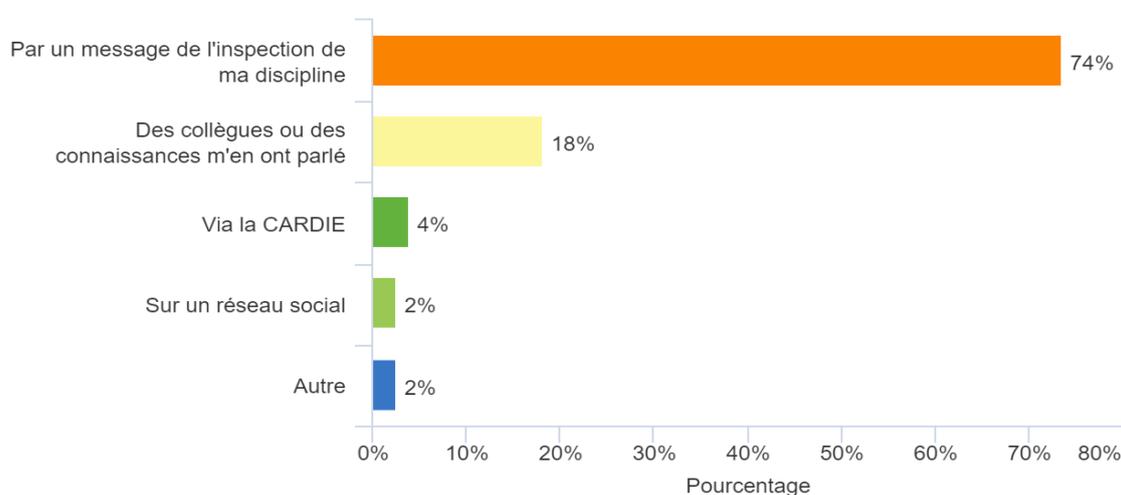


Figure 38 : Résultats obtenus à la question 130 « Comment avez-vous accédé à ce questionnaire ? »
Champs : répondant-e-s de l'académie de Créteil (N = 206)

Lecture : 74% des répondant-e-s ont accédé au questionnaire par un message de l'inspection de leur discipline.

Les différents moments de diffusion (initiale et relances) ont occasionné des soumissions de réponses au questionnaire, et ont potentiellement touché des publics différents par les divers canaux de communication utilisés. Les principaux pics de soumissions du questionnaire sont observés à trois périodes. Le premier pic a eu lieu fin mars (74 réponses), donc juste après la diffusion initiale du lien par l'institution, avec un relai sur les réseaux sociaux (LinkedIn et Twitter). A ce moment-là, c'est surtout le message de l'inspection qui est cité comme source du lien. Le second pic est visible vers la fin du mois d'avril (42 réponses), ce qui correspond à la relance via les réseaux professionnels et personnels. Les réponses données à la question sur le mode de réception du questionnaire le confirme : 57% ont reçu le lien via des collègues ou des connaissances, 24% sur les réseaux sociaux et

⁸⁹ Article de la CARDIE sur l'enquête : <https://cardie.ac-creteil.fr/spip.php?article691>

14% via leur inspection. Enfin, un dernier pic de soumissions (35) est visible autour du 16 mai, presque toutes grâce à un message de l'inspection.

Les relances réalisées par l'institution et via d'autres canaux n'ont pas permis de mobiliser les enseignant·e·s des disciplines sous-représentées ou absentes. Si ce questionnaire devait être réutilisé, il pourrait être envisagé de communiquer davantage en amont auprès des personnes à qui il sera demandé de participer à la relance, pour expliquer la démarche et leur permettre d'identifier les modalités de diffusion appropriées.

D'après plusieurs retours (enseignant·e·s et IA-IPR), il apparaît que la période de diffusion initiale n'était pas très favorable. En effet, elle a eu lieu juste après les épreuves de spécialité du baccalauréat, au moment des corrections et donc de la diffusion d'une importante quantité de messages auprès des enseignant·e·s. Cela pourrait expliquer l'absence de réponses d'enseignant·e·s du lycée à cette période.

4.3 Pistes d'enquêtes amorcées par le questionnaire

Les réponses au questionnaire ont fait émerger des questions complémentaires.

Il a simplement été demandé aux répondant·e·s si elles avaient assisté à des séances menées par des collègues.⁹⁰ Le questionnaire étant déjà assez long, il n'était pas envisageable d'aller plus loin à ce moment-là. Il aurait été néanmoins intéressant de savoir ce qui avait été observé, la fréquence, et ce que ces observations leur avaient apporté.

La construction commune d'activités ludiques semble fonctionner au sein de certains établissements, il serait intéressant de savoir si des jeux sont élaborés entre enseignant·e·s d'établissements différents, dans un cadre institutionnel (groupe de travail, collectifs, etc.) ou non (réseau professionnel, etc.).

Le contexte d'utilisation des jeux est en partie couvert par certaines questions. Il est cependant incomplet, en particulier pour caractériser la situation de jeu, la perception des élèves, et la relation pédagogique lors de la séance. Ces aspects pourraient être traités lors d'observations.

⁹⁰ Questions 51 et 52

Bibliographie

Académie de Créteil (2020), *Bilan social 2020*, Créteil.

Alexandre, D. (2011) *Les méthodes qui font réussir les élèves*. Paris : Esf.

André, B. (2013). *S'investir dans son travail : les enjeux de l'activité enseignante*. Berne : Peter Lang.

Berry, V., Coavoux, S. , Minassian, Hovig Ter. (2021) *Les Français et les jeux Dans : Un panel français : L'Étude longitudinale par Internet pour les sciences sociales (Elipss)*. Paris : Ined Éditions.

Berry, V. & Coavoux, S. (2021). « « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France » *Sciences du jeu*, 14.

Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : economica.

Brougère, G. (2013) « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu*, 1.

Canizares, A. & Gardiès, C. (2021) « Jeu d'évasion sérieux en information-documentation : un dispositif de médiation des savoirs ? », *Sciences du jeu*, 16.

Cros, F. (2022) *Préface. Les raisons d'innover à l'école* Dans : *L'innovation pédagogique. De la théorie à la pratique* (pp. 9-38). Neuchâtel : Alphil-Presses universitaires suisses.

Dehaene, S. (2018) *Apprendre ! Les talents du cerveau, le défi des machines*. Paris : Odile Jacob.

Dubois, A. (2014). *Pratiquer la pédagogie institutionnelle dans un collège traditionnel : changement ou mutation ?* Dans : Martine Meskel-Cresta éd., *École et mutation : Processus, expériences, enjeux* (pp. 197-206). Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur.

Feuillet, P. & Prouteau, D. (2020) « De l'entrée à la sortie de l'Éducation Nationale. Focus sur les différentes transitions professionnelles vécues par les enseignants », *Éducation & Formations*, 101.

Huberman, M. (1989) *Les phases de la carrière enseignante : un essai de description et de prévision*. *Revue française de pédagogie*, 86, pp. 5-16.

Insee : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/2011101?geo=REG-11#chiffre-cle-2>

Jimenez, F. (2017). "Principes de didactisation des activités ludiques dans les pratiques orales", *Recherche et pratiques pédagogiques en langues*, 36, 2.

Olombel, G., Vianez, P. & Djaouti, D. (2021) « Évaluation de l'efficacité pédagogique d'un jeu d'évasion au lycée », *Sciences du jeu*, 16.

Rougetet, L. (2016) « Raconte-moi une nimstoire », *Repères -Irem*, 105, pp. 21-36.

Sanchez, E., Romero, M. (2020) *Apprendre en jouant*. Paris : Retz.

Sanchez, E. (2022) *Le paradoxe du marionnettiste. Jeu et apprentissage*. Toulouse : OCTARES.

Sauvé, L. (2010) Les jeux éducatifs efficaces. In. Sauvé, L. & Kaufman, D. (dir.) (2010). *Jeux et simulations éducatifs. Études de cas et leçons apprises*. Québec : Presses de l'Université du Québec.

Schmoll, L. (2016). « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », *Sciences du jeu*, 5.

Silva, H. (2008) *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International.

Théric, V., Cheneval-Armand, H. & Delserieys, A. (2019) « Enseignement professionnel et démarches d'investigation : le cas du Génie industriel textile », *Recherches en éducation*, 37.

Sigles et acronymes

APMEP : Association des Professeurs de Mathématiques de l'Enseignement Public

BTSA : Brevet de Technicien Supérieur Agricole

CARDIE : Cellule Académique Recherche, Développement, Innovation, Expérimentation

CPE : conseiller principal d'éducation

EAFIC : Ecole Académique de la Formation continue

EMC : enseignement moral et civique

EMI : éducation aux médias et à l'information

EPI : enseignement pratique interdisciplinaire

FLS : français langue seconde

GREID : Groupe de Réflexion et d'Expérimentation Informatique Disciplinaire

IA-IPR : inspecteur académique - inspecteur pédagogique régional

IEN : inspecteur de l'Éducation Nationale

MEEF : Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation

SVT : sciences de la vie et de la terre

Annexes

ANNEXE 1.	QUESTIONNAIRE ET REPONSES OBTENUES
79	
ANNEXE 2.	CATEGORISATION DES VERBATIMS OBTENUS A LA QUESTION 2
96	
ANNEXE 3.	CATEGORISATION DES VERBATIMS OBTENUS A LA QUESTION 5
99	
ANNEXE 4.	CATEGORISATION DES VERBATIMS OBTENUS A LA QUESTION 21
101	
ANNEXE 5.	CATEGORISATION DES VERBATIMS OBTENUS A LA QUESTION 50
103	

ANNEXE 1. Questionnaire et réponses obtenues

Dans cette annexe sont présentés le texte et les questions présents dans le questionnaire diffusé ainsi que les réponses obtenues. Les questions et les réponses obtenues sont présentées dans le tableau ci-après.

Les cases grisées correspondent aux questions visibles sous condition de réponse à une ou plusieurs questions précédentes. Pour ces questions filtrées, à côté du nombre total de réponses à la question, il est indiqué le nombre de réponses attendues en théorie et le numéro de la question filtrante. Par exemple, pour la question 3, il est indiqué « 174 réponses sur 181 (Q1 : oui) », ce qui signifie que la question 3 apparaît pour les répondant-e-s ayant indiqué « oui » à la question 1, ce qui correspond à 181 personnes en théorie, qui n'ont pas toutes répondu à la question 3 (174 réponses, donc 7 non réponses).

Les questions présentées dans les autres cases ont pu être vues par toutes et tous, quelques soient leurs réponses aux différentes questions. Le nombre maximum de réponses attendues est alors de 206 (personnes issues de l'académie de Créteil).

Activités ludiques et enseignement

Dans le cadre d'un travail de recherche au sein du laboratoire EXPERICE (Université Sorbonne Paris Nord), nous souhaitons interroger les enseignants du second degré de l'académie de Créteil sur leurs pratiques pédagogiques. Nous nous intéressons au contexte pédagogique global, et plus particulièrement à l'utilisation du jeu avec les élèves, ainsi qu'aux activités ludiques au sens large.

Le temps estimé pour y répondre est entre 5 et 20 minutes.

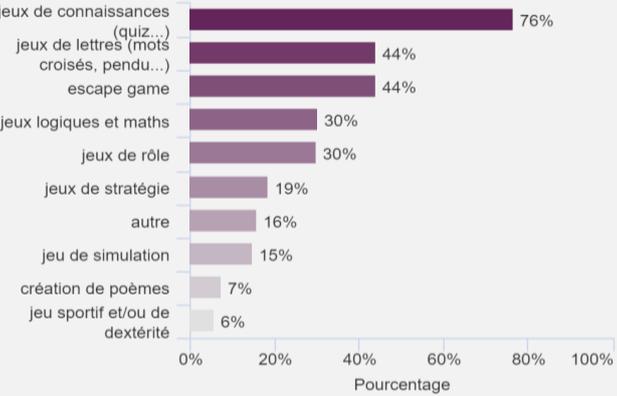
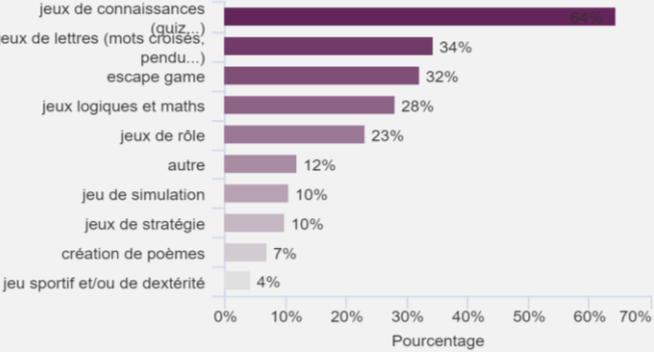
Vos réponses seront utilisées à des fins de recherche, de manière anonyme.

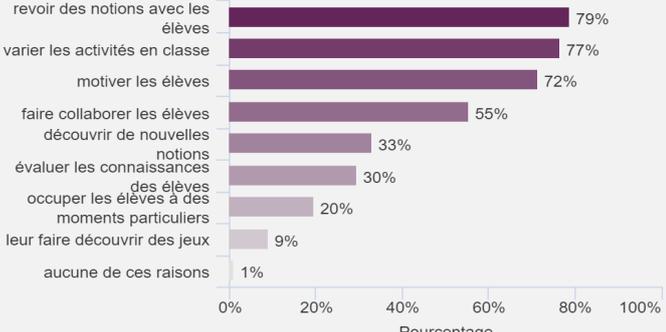
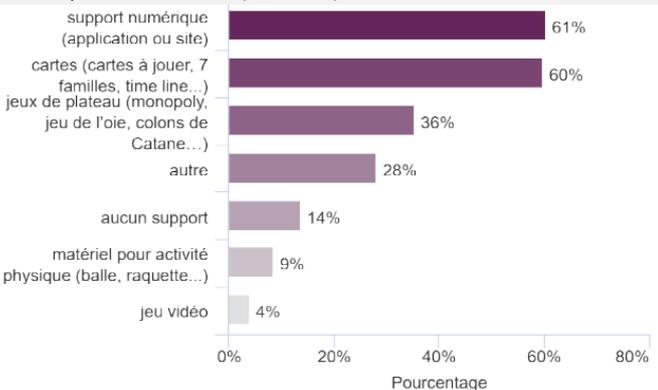
Merci du temps accordé à cette enquête.

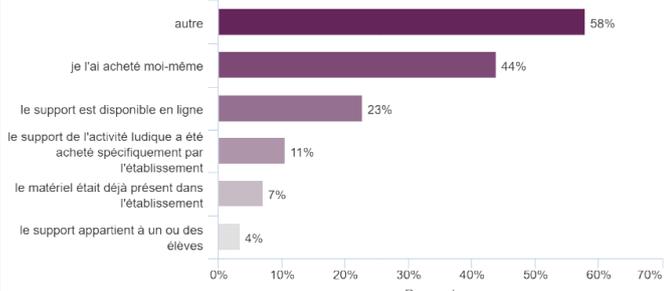
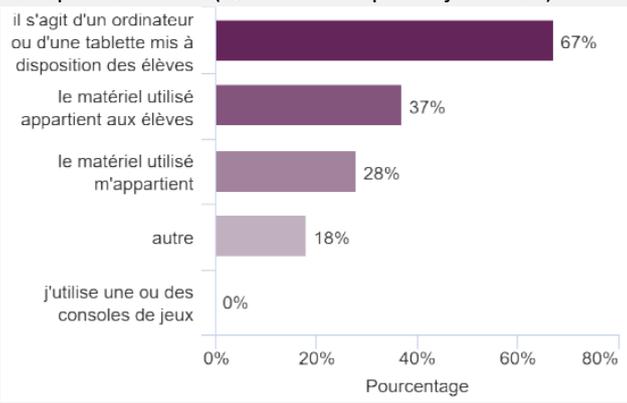
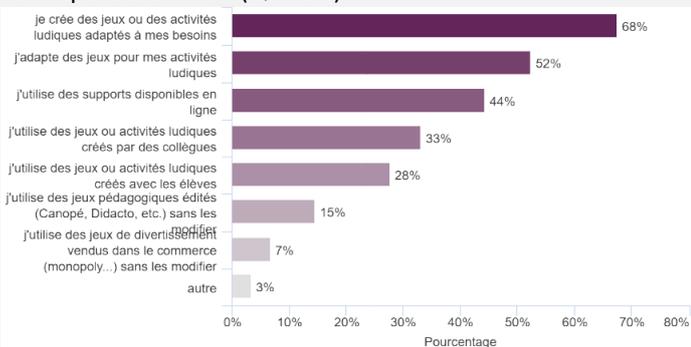
Partie 1 : Pratiques pédagogiques ludiques

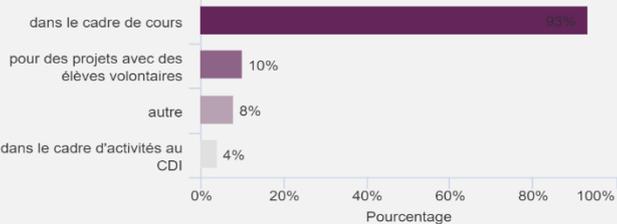
Nous allons maintenant nous intéresser à l'utilisation de jeux ou d'activités ludiques avec des élèves.

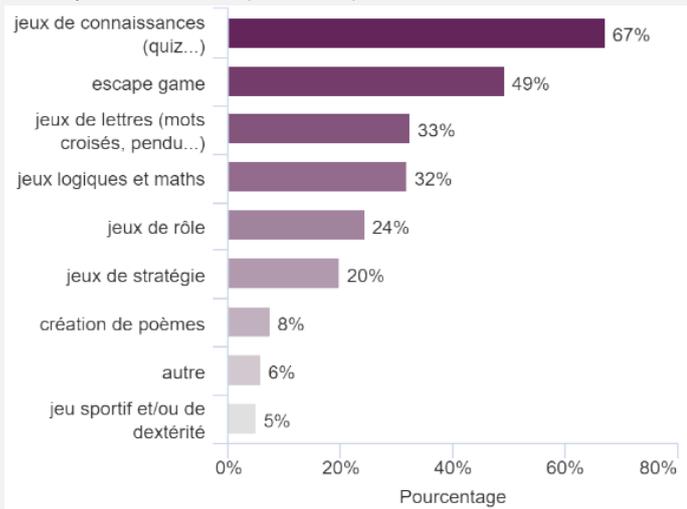
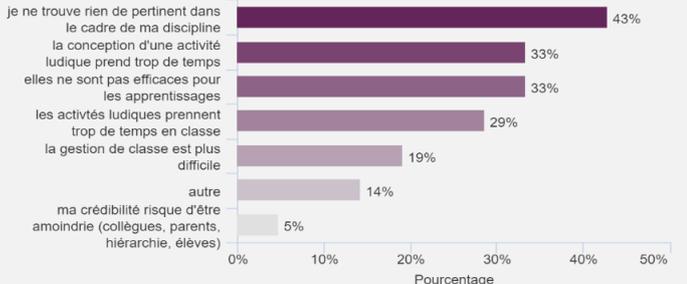
Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)
1. Au cours de votre carrière, avez-vous déjà utilisé un jeu ou mis en place une activité ludique avec des élèves, dans le cadre de vos enseignements ou en dehors ? oui non	Oui : 181 (88%) Non : 24 (12%) Total : 205 (100%)
2. Parmi les jeux ou activités ludiques mises en place au cours de votre carrière, pouvez-vous indiquer ici un ou deux exemples ?	174 réponses sur 181 (Q1 : oui) Voir annexe 2 pour analyse

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)
<p>3. Dans quelle(s) catégorie(s) classeriez-vous ce(s) jeu(x) ou cette(ces) activité(s) ludique(s) ?</p> <p>jeux de connaissances (quiz...) jeux de logique (sudoku...) jeux de lettres (mots croisés, pendu...) jeux de rôle jeux de stratégie création de poèmes escape game jeux mathématiques jeu sportif et/ou de dextérité jeu de simulation autre</p> <p>4. Dans quelle autre catégorie classez-vous cette activité ?</p>	<p>179 réponses sur 181 (Q1 : oui)</p>  <p>Autre (27) : jeu de société (4), devinettes/énigmes (4), simulation (3), création (3), théâtre (2), jeux vidéo/numérique (2), argumentation (2), jeu de construction (1), puzzle (1), jeu coopératif (1), jeu littéraire (1), jeu de rapidité (1)</p>
<p>5. Au cours de l'année scolaire 2022-2023, avez-vous utilisé un jeu ou mis en place une ou plusieurs activités ludiques avec des élèves ?</p> <p>oui non</p>	<p>Oui : 152 (74%) Non : 52 (26%) Total : 204 (100%)</p>
<p>6. Parmi les jeux ou activités ludiques mises en place au cours de l'année 2022-2023, pouvez-vous indiquer ici un ou deux exemples ?</p>	<p>139 réponses sur 152 (Q5 : oui) Voir annexe 3 pour analyse</p>
<p>7. Dans quelle(s) catégorie(s) classeriez-vous ce(s) jeu(x) ou cette(ces) activité(s) ludique(s) ?</p> <p>jeux de connaissances (quiz...) jeux de logique (sudoku...) jeux de lettres (mots croisés, pendu...) jeux de rôle jeux de stratégie création de poèmes escape game jeux mathématiques jeu sportif et/ou de dextérité jeu de simulation autre</p> <p>8. Dans quelle autre catégorie classez-vous cette activité ?</p>	<p>144 réponses sur 152 (Q5 : oui)</p>  <p>Autre (17) : jeu de société (4), devinettes/énigmes (3), jeu coopératif (2), création (2), jeux littéraires (1), jeu de construction (1), puzzle (1), théâtre (1), numérique (1), expérience ludique (1)</p>
<p>9. Dans votre pratique, vous diriez que vous utilisez le jeu ou les activités ludiques plutôt dans quel but ?</p> <p>revoir des notions avec les élèves découvrir de nouvelles notions évaluer les connaissances des élèves occuper les élèves à des moments particuliers</p>	<p>180 réponses</p>

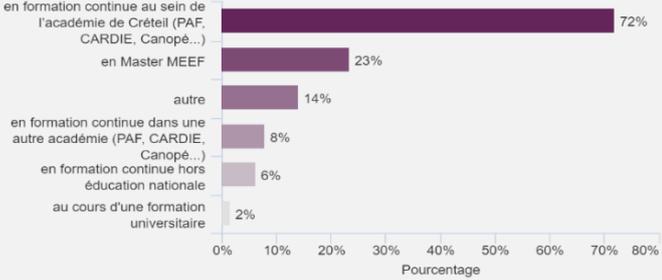
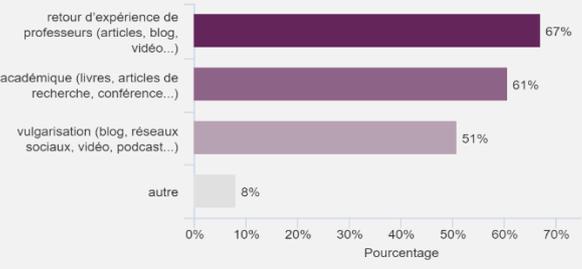
Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)																					
motiver les élèves varier les activités en classe faire collaborer les élèves leur faire découvrir des jeux aucune de ces raisons	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Raison</th> <th>Pourcentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>revoir des notions avec les élèves</td><td>79%</td></tr> <tr><td>varier les activités en classe</td><td>77%</td></tr> <tr><td>motiver les élèves</td><td>72%</td></tr> <tr><td>faire collaborer les élèves</td><td>55%</td></tr> <tr><td>découvrir de nouvelles notions</td><td>33%</td></tr> <tr><td>évaluer les connaissances des élèves</td><td>30%</td></tr> <tr><td>occuper les élèves à des moments particuliers</td><td>20%</td></tr> <tr><td>leur faire découvrir des jeux</td><td>9%</td></tr> <tr><td>aucune de ces raisons</td><td>1%</td></tr> </tbody> </table>	Raison	Pourcentage	revoir des notions avec les élèves	79%	varier les activités en classe	77%	motiver les élèves	72%	faire collaborer les élèves	55%	découvrir de nouvelles notions	33%	évaluer les connaissances des élèves	30%	occuper les élèves à des moments particuliers	20%	leur faire découvrir des jeux	9%	aucune de ces raisons	1%	
Raison	Pourcentage																					
revoir des notions avec les élèves	79%																					
varier les activités en classe	77%																					
motiver les élèves	72%																					
faire collaborer les élèves	55%																					
découvrir de nouvelles notions	33%																					
évaluer les connaissances des élèves	30%																					
occuper les élèves à des moments particuliers	20%																					
leur faire découvrir des jeux	9%																					
aucune de ces raisons	1%																					
10. Au cours de l'année scolaire 2022-2023, vous avez mis en place des jeux ou activités ludiques avec des élèves : souvent parfois de temps en temps jamais	152 réponses sur 152 (Q5 : oui) <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>souvent</td><td>38</td><td>25%</td></tr> <tr><td>parfois</td><td>48</td><td>32%</td></tr> <tr><td>de temps en temps</td><td>65</td><td>43%</td></tr> <tr><td>jamais</td><td>1</td><td>1%</td></tr> <tr><td>TOTAL</td><td>152</td><td>100%</td></tr> </tbody> </table>		N	%	souvent	38	25%	parfois	48	32%	de temps en temps	65	43%	jamais	1	1%	TOTAL	152	100%			
	N	%																				
souvent	38	25%																				
parfois	48	32%																				
de temps en temps	65	43%																				
jamais	1	1%																				
TOTAL	152	100%																				
11. A quelle fréquence avez-vous mis en place ces activités ? à tous les cours ou presque lors d'un cours par semaine au moins lors d'un cours par mois au moins lors d'un cours par trimestre au moins 1 ou 2 fois dans l'année	151 réponses sur 152 (Q5 : oui) <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>à tous les cours ou presque</td><td>11</td><td>7%</td></tr> <tr><td>lors d'un cours par semaine au moins</td><td>29</td><td>19%</td></tr> <tr><td>lors d'un cours par mois au moins</td><td>52</td><td>34%</td></tr> <tr><td>lors d'un cours par trimestre au moins</td><td>33</td><td>22%</td></tr> <tr><td>1 ou 2 fois dans l'année</td><td>26</td><td>17%</td></tr> <tr><td>TOTAL</td><td>151</td><td>100%</td></tr> </tbody> </table>		N	%	à tous les cours ou presque	11	7%	lors d'un cours par semaine au moins	29	19%	lors d'un cours par mois au moins	52	34%	lors d'un cours par trimestre au moins	33	22%	1 ou 2 fois dans l'année	26	17%	TOTAL	151	100%
	N	%																				
à tous les cours ou presque	11	7%																				
lors d'un cours par semaine au moins	29	19%																				
lors d'un cours par mois au moins	52	34%																				
lors d'un cours par trimestre au moins	33	22%																				
1 ou 2 fois dans l'année	26	17%																				
TOTAL	151	100%																				
12. Quels types de supports utilisez-vous pour les jeux ou activités ludiques avec les élèves ? cartes (cartes à jouer, 7 familles, time line...) jeux de plateau (monopoly, jeu de l'oie, colons de Catane...) support numérique (application ou site) jeu vidéo matériel pour activité physique (balle, raquette...) aucun support autre 13. Pouvez-vous indiquer le type de support que vous utilisez ?	152 réponses sur 152 (Q5 : oui)  <p>Type de support (40) : document sur feuille (17), support créé (12), objets / jeux dont objets d'<i>escape game</i> (10), matériel de la salle / tableau (9), numérique (5), ardoise (1)</p>																					
14. D'où proviennent les supports utilisés ? le support appartient à un ou des élèves je l'ai acheté moi-même le support de l'activité ludique a été acheté spécifiquement par l'établissement	57 réponses sur 59 (Q12 : ni numérique ni jeu vidéo)																					

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)																		
<p>le matériel était déjà présent dans l'établissement</p> <p>le support est disponible en ligne</p> <p>autre</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Réponse</th> <th>Pourcentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>autre</td> <td>58%</td> </tr> <tr> <td>je l'ai acheté moi-même</td> <td>44%</td> </tr> <tr> <td>le support est disponible en ligne</td> <td>23%</td> </tr> <tr> <td>le support de l'activité ludique a été acheté spécifiquement par l'établissement</td> <td>11%</td> </tr> <tr> <td>le matériel était déjà présent dans l'établissement</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>le support appartient à un ou des élèves</td> <td>4%</td> </tr> </tbody> </table>	Réponse	Pourcentage	autre	58%	je l'ai acheté moi-même	44%	le support est disponible en ligne	23%	le support de l'activité ludique a été acheté spécifiquement par l'établissement	11%	le matériel était déjà présent dans l'établissement	7%	le support appartient à un ou des élèves	4%				
Réponse	Pourcentage																		
autre	58%																		
je l'ai acheté moi-même	44%																		
le support est disponible en ligne	23%																		
le support de l'activité ludique a été acheté spécifiquement par l'établissement	11%																		
le matériel était déjà présent dans l'établissement	7%																		
le support appartient à un ou des élèves	4%																		
<p>15. Pour les jeux vidéo ou les activités numériques, quelle est la nature du matériel numérique utilisé ?</p> <p>le matériel utilisé appartient aux élèves</p> <p>il s'agit d'un ordinateur ou d'une tablette mis à disposition des élèves</p> <p>le matériel utilisé m'appartient</p> <p>j'utilise une ou des consoles de jeux</p> <p>autre</p> <p>16. Pouvez-vous décrire la nature du matériel que vous utilisez ?</p>	<p>89 réponses sur 93 (Q12 : numérique ou jeu vidéo)</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Réponse</th> <th>Pourcentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>il s'agit d'un ordinateur ou d'une tablette mis à disposition des élèves</td> <td>67%</td> </tr> <tr> <td>le matériel utilisé appartient aux élèves</td> <td>37%</td> </tr> <tr> <td>le matériel utilisé m'appartient</td> <td>28%</td> </tr> <tr> <td>autre</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>j'utilise une ou des consoles de jeux</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Autre (16) : matériel de la salle (13), téléphone des élèves (2), matériel imprimé (3)</p>	Réponse	Pourcentage	il s'agit d'un ordinateur ou d'une tablette mis à disposition des élèves	67%	le matériel utilisé appartient aux élèves	37%	le matériel utilisé m'appartient	28%	autre	18%	j'utilise une ou des consoles de jeux	0%						
Réponse	Pourcentage																		
il s'agit d'un ordinateur ou d'une tablette mis à disposition des élèves	67%																		
le matériel utilisé appartient aux élèves	37%																		
le matériel utilisé m'appartient	28%																		
autre	18%																		
j'utilise une ou des consoles de jeux	0%																		
<p>17. Quels types de jeux ou de supports d'activité ludique utilisez-vous ?</p> <p>j'utilise des jeux de divertissement vendus dans le commerce (monopoly...) sans les modifier</p> <p>j'utilise des jeux pédagogiques édités (Canopé, Didacto, etc.) sans les modifier</p> <p>j'utilise des supports disponibles en ligne</p> <p>j'adapte des jeux pour mes activités ludiques</p> <p>je crée des jeux ou des activités ludiques adaptés à mes besoins</p> <p>j'utilise des jeux ou activités ludiques créés par des collègues</p> <p>j'utilise des jeux ou activités ludiques créés avec les élèves</p> <p>autre</p>	<p>151 réponses sur 152 (Q5 : oui)</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Réponse</th> <th>Pourcentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>je crée des jeux ou des activités ludiques adaptés à mes besoins</td> <td>68%</td> </tr> <tr> <td>j'adapte des jeux pour mes activités ludiques</td> <td>52%</td> </tr> <tr> <td>j'utilise des supports disponibles en ligne</td> <td>44%</td> </tr> <tr> <td>j'utilise des jeux ou activités ludiques créés par des collègues</td> <td>33%</td> </tr> <tr> <td>j'utilise des jeux ou activités ludiques créés avec les élèves</td> <td>28%</td> </tr> <tr> <td>j'utilise des jeux pédagogiques édités (Canopé, Didacto, etc.) sans les modifier</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>j'utilise des jeux de divertissement vendus dans le commerce (monopoly...) sans les modifier</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>autre</td> <td>3%</td> </tr> </tbody> </table>	Réponse	Pourcentage	je crée des jeux ou des activités ludiques adaptés à mes besoins	68%	j'adapte des jeux pour mes activités ludiques	52%	j'utilise des supports disponibles en ligne	44%	j'utilise des jeux ou activités ludiques créés par des collègues	33%	j'utilise des jeux ou activités ludiques créés avec les élèves	28%	j'utilise des jeux pédagogiques édités (Canopé, Didacto, etc.) sans les modifier	15%	j'utilise des jeux de divertissement vendus dans le commerce (monopoly...) sans les modifier	7%	autre	3%
Réponse	Pourcentage																		
je crée des jeux ou des activités ludiques adaptés à mes besoins	68%																		
j'adapte des jeux pour mes activités ludiques	52%																		
j'utilise des supports disponibles en ligne	44%																		
j'utilise des jeux ou activités ludiques créés par des collègues	33%																		
j'utilise des jeux ou activités ludiques créés avec les élèves	28%																		
j'utilise des jeux pédagogiques édités (Canopé, Didacto, etc.) sans les modifier	15%																		
j'utilise des jeux de divertissement vendus dans le commerce (monopoly...) sans les modifier	7%																		
autre	3%																		
<p>18. Quels types de supports en ligne utilisez-vous ?</p> <p>je télécharge des supports à imprimer</p> <p>j'utilise des applications ou des jeux en ligne</p> <p>j'ai créé un support qui s'utilise en ligne</p> <p>autre</p>	<p>67 réponses sur 67 (Q17 : supports disponibles en ligne)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>je télécharge des supports à imprimer</td> <td>16</td> <td>24%</td> </tr> <tr> <td>j'utilise des applications ou des jeux en ligne</td> <td>35</td> <td>52%</td> </tr> <tr> <td>j'ai créé un support qui s'utilise en ligne</td> <td>12</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>autre</td> <td>4</td> <td>6%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>67</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	je télécharge des supports à imprimer	16	24%	j'utilise des applications ou des jeux en ligne	35	52%	j'ai créé un support qui s'utilise en ligne	12	18%	autre	4	6%	TOTAL	67	100%
	N	%																	
je télécharge des supports à imprimer	16	24%																	
j'utilise des applications ou des jeux en ligne	35	52%																	
j'ai créé un support qui s'utilise en ligne	12	18%																	
autre	4	6%																	
TOTAL	67	100%																	

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)																											
19. Pouvez-vous décrire le type de support que vous utilisez ?	38 réponses : applications quiz (18), genially (9), sites divers (8), cartes à imprimer (5), autres applications pédagogiques (5), bureautique (3), Scratch (2), lockee (2)																											
20. À quel moment de l'année utilisez-vous le plus les activités ludiques avec les élèves ? deux premières semaines de l'année scolaire premier trimestre deuxième trimestre troisième trimestre avant les petites vacances avant les grandes vacances un peu toute l'année	152 réponses sur 152 (Q5 : oui) <table border="1" data-bbox="687 405 1378 786"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>deux premières semaines de l'année scolaire</td> <td>3</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>premier trimestre</td> <td>14</td> <td>9%</td> </tr> <tr> <td>deuxième trimestre</td> <td>15</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>troisième trimestre</td> <td>9</td> <td>6%</td> </tr> <tr> <td>avant les petites vacances</td> <td>17</td> <td>11%</td> </tr> <tr> <td>avant les grandes vacances</td> <td>12</td> <td>8%</td> </tr> <tr> <td>un peu toute l'année</td> <td>121</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>152</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		N	%	deux premières semaines de l'année scolaire	3	2%	premier trimestre	14	9%	deuxième trimestre	15	10%	troisième trimestre	9	6%	avant les petites vacances	17	11%	avant les grandes vacances	12	8%	un peu toute l'année	121	80%	TOTAL	152	
	N	%																										
deux premières semaines de l'année scolaire	3	2%																										
premier trimestre	14	9%																										
deuxième trimestre	15	10%																										
troisième trimestre	9	6%																										
avant les petites vacances	17	11%																										
avant les grandes vacances	12	8%																										
un peu toute l'année	121	80%																										
TOTAL	152																											
21. Dans quel cadre mettez-vous en place des activités ludiques ? dans le cadre de cours dans le cadre d'activités au CDI pour des projets avec des élèves volontaires autre 22. Dans quel autre cadre mettez-vous en place des activités ludiques ?	152 réponses sur 152 (Q5 : oui)  <p>Autre (12) : activités en classe (4) , projet (2), révisions (2), élèves en difficulté (2), club (1), travail à la maison (1)</p>																											
23. Pour les activités ludiques réalisées en classe, à quel moment de la séquence utilisez-vous le plus ces activités ? <i>La séquence est entendue comme un ensemble de cours sur un thème et/ou avec un objectif commun, qui est parfois appelé chapitre.</i> je les utilise plutôt en début de séquence je les utilise plutôt en milieu de séquence je les utilise plutôt en fin de séquence il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser	142 réponses sur 142 (Q21 : dans le cadre de cours) <table border="1" data-bbox="687 1182 1378 1480"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>je les utilise plutôt en début de séquence</td> <td>5</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>je les utilise plutôt en milieu de séquence</td> <td>7</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>je les utilise plutôt en fin de séquence</td> <td>42</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser</td> <td>88</td> <td>62%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>142</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	je les utilise plutôt en début de séquence	5	4%	je les utilise plutôt en milieu de séquence	7	5%	je les utilise plutôt en fin de séquence	42	30%	il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser	88	62%	TOTAL	142	100%									
	N	%																										
je les utilise plutôt en début de séquence	5	4%																										
je les utilise plutôt en milieu de séquence	7	5%																										
je les utilise plutôt en fin de séquence	42	30%																										
il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser	88	62%																										
TOTAL	142	100%																										
24. Pour les activités ludiques réalisées en classe, à quel moment du cours utilisez-vous le plus ces activités ? je les utilise plutôt en début de cours je les utilise plutôt en milieu de cours je les utilise plutôt en fin de cours il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser	142 réponses sur 142 (Q21 : dans le cadre de cours) <table border="1" data-bbox="687 1608 1378 1899"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>je les utilise plutôt en début de cours</td> <td>22</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>je les utilise plutôt en milieu de cours</td> <td>5</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>je les utilise plutôt en fin de cours</td> <td>19</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser</td> <td>96</td> <td>68%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>142</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	je les utilise plutôt en début de cours	22	15%	je les utilise plutôt en milieu de cours	5	4%	je les utilise plutôt en fin de cours	19	13%	il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser	96	68%	TOTAL	142	100%									
	N	%																										
je les utilise plutôt en début de cours	22	15%																										
je les utilise plutôt en milieu de cours	5	4%																										
je les utilise plutôt en fin de cours	19	13%																										
il n'y a pas de moment particulier pour les utiliser	96	68%																										
TOTAL	142	100%																										
25. Envisagez-vous de mettre en place une ou plusieurs activités ludiques avec	Oui : 166 (81%) Non : 38 (19%) Total : 204 (100%)																											

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)
<p>des élèves au cours de l'année 2023, ou lors d'une année ultérieure ? oui non</p>	
<p>26. Parmi les jeux ou activités ludiques envisagés ultérieurement, pouvez-vous indiquer ici un ou deux exemples ?</p>	<p>135 réponses sur 204 (Q25 : oui) Voir annexe 4 pour analyse</p>
<p>27. Dans quelle(s) catégorie(s) classeriez-vous ce(s) jeu(x) ou cette(ces) activité(s) ludique(s) ? jeux de connaissances (quiz...) jeux de logique (sudoku...) jeux de lettres (mots croisés, pendu...) jeux de rôle jeux de stratégie création de poèmes escape game jeux mathématiques jeu sportif et/ou de dextérité autre</p> <p>28. Dans quelle autre catégorie classez-vous cette activité envisagée ?</p>	<p>156 réponses sur 204 (Q25 : oui)</p>  <p>Autre (7) : devinettes / énigmes (3), théâtre (1), création (1), Jeu de construction (1), expérience (1)</p>
<p>29. Pour quelles raisons n'utilisez-vous pas et n'envisagez-vous pas d'utiliser de jeu ou d'activité ludique avec des élèves ? je ne trouve rien de pertinent dans le cadre de ma discipline la conception d'une activité ludique prend trop de temps elles ne sont pas efficaces pour les apprentissages la gestion de classe est plus difficile ma crédibilité risque d'être amoindrie (collègues, parents, hiérarchie, élèves) les activités ludiques prennent trop de temps en classe autre</p> <p>30. Pour quelle autre raison n'envisagez-vous pas de mettre en place des activités ludiques ?</p>	<p>21 réponses sur 21 (non aux 3 questions)</p>  <p>Autre (3) : « ce n'est pas ma conception de l'enseignement », absence de formation, temps passé par les collègues, « le travail n'est pas un jeu, surtout lorsque l'erreur peut tuer »</p>
<p>31-47. Par rapport à d'autres manières d'enseigner, diriez-vous que vous êtes plutôt d'accord ou plutôt pas d'accord ? Les activités ludiques motivent les élèves. Les activités ludiques peuvent favoriser la concentration des élèves.</p>	<p>Nombre de réponses variable selon la proposition (médiane à 203) : maximum de 204 pour les phrases 1, 2 et 4, minimum de 180 pour la phrase 14, 188 pour la phrase 15.</p> <p>● Tout à fait d'accord ● Plutôt d'accord ● Plutôt pas d'accord ● Pas d'accord du tout</p>

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)																																																																																										
<p>La mise en place d'activités ludiques peut favoriser l'autonomie des élèves.</p> <p>La collaboration entre élèves peut être favorisée par les activités ludiques.</p> <p>Les activités ludiques peuvent permettre de découvrir de nouvelles notions.</p> <p>Les activités ludiques peuvent être utiles pour réviser des connaissances spécifiques à ma discipline.</p> <p>L'évaluation des acquis est possible lors d'activités ludiques.</p> <p>Les activités ludiques peuvent être l'occasion de mobiliser des compétences transversales (communiquer à l'oral ou à l'écrit, rechercher des informations...).</p> <p>Les concepts peu attrayants passent mieux avec des activités ludiques.</p> <p>L'activité ludique est un cadre où l'erreur est davantage permise.</p> <p>Les activités ludiques peuvent permettre de créer des automatismes chez les élèves.</p> <p>L'utilisation d'activités ludiques contribue à la variété des activités.</p> <p>La mise en place d'une activité ludique prend plus de temps.</p> <p>Les élèves viennent davantage dans un CDI qui propose des jeux.</p> <p>Les activités ludiques sont particulièrement adaptées pour les éducations au développement durable, à la santé, à la citoyenneté, pour parcours avenir, l'EMI, l'EAC...</p> <p>Les activités ludiques permettent d'occuper les élèves lors d'un moment inoccupé de l'emploi du temps.</p> <p>Les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire.</p>	<table border="1"> <caption>Données du graphique à barres empilées</caption> <thead> <tr> <th>Énoncé</th> <th>Catégorie 1 (%)</th> <th>Catégorie 2 (%)</th> <th>Catégorie 3 (%)</th> <th>Catégorie 4 (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Les activités ludiques motivent les élèves.</td><td>66%</td><td>31%</td><td>1%</td><td></td></tr> <tr><td>Les activités ludiques peuvent favoriser la concentration des élèves.</td><td>35%</td><td>50%</td><td>13%</td><td>2%</td></tr> <tr><td>La mise en place d'activités ludiques peut favoriser l'autonomie des élèves.</td><td>34%</td><td>49%</td><td>15%</td><td>2%</td></tr> <tr><td>La collaboration entre élèves peut être favorisée par les activités ludiques.</td><td>56%</td><td>39%</td><td>4%</td><td></td></tr> <tr><td>Les activités ludiques peuvent permettre de découvrir de nouvelles notions.</td><td>31%</td><td>49%</td><td>18%</td><td>2%</td></tr> <tr><td>Les activités ludiques peuvent être utiles pour réviser des connaissances spécifiques à ma discipline.</td><td>70%</td><td>26%</td><td>2%</td><td></td></tr> <tr><td>L'évaluation des acquis est possible lors d'activités ludiques.</td><td>28%</td><td>46%</td><td>21%</td><td>5%</td></tr> <tr><td>Les activités ludiques peuvent être l'occasion de mobiliser des compétences transversales (communiquer à l'oral ou à l'écrit, rechercher des informations...).</td><td>67%</td><td>30%</td><td>2%</td><td></td></tr> <tr><td>Les concepts peu attrayants passent mieux avec des activités ludiques.</td><td>40%</td><td>45%</td><td>12%</td><td>4%</td></tr> <tr><td>L'activité ludique est un cadre où l'erreur est davantage permise.</td><td>41%</td><td>47%</td><td>10%</td><td>2%</td></tr> <tr><td>Les activités ludiques peuvent permettre de créer des automatismes chez les élèves.</td><td>31%</td><td>41%</td><td>25%</td><td>3%</td></tr> <tr><td>L'utilisation d'activités ludiques contribue à la variété des activités.</td><td>65%</td><td>33%</td><td>1%</td><td></td></tr> <tr><td>La mise en place d'une activité ludique prend plus de temps.</td><td>53%</td><td>32%</td><td>10%</td><td>4%</td></tr> <tr><td>Les élèves viennent davantage dans un CDI qui propose des jeux.</td><td>17%</td><td>60%</td><td>18%</td><td>4%</td></tr> <tr><td>Les activités ludiques sont particulièrement adaptées pour les éducations au développement durable, à la santé, à la citoyenneté, pour parcours avenir, l'EMI, l'EAC...</td><td>20%</td><td>50%</td><td>27%</td><td>4%</td></tr> <tr><td>Les activités ludiques permettent d'occuper les élèves lors d'un moment inoccupé de l'emploi du temps.</td><td>22%</td><td>48%</td><td>20%</td><td>9%</td></tr> <tr><td>Les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire.</td><td>44%</td><td>50%</td><td>6%</td><td>3%</td></tr> </tbody> </table>	Énoncé	Catégorie 1 (%)	Catégorie 2 (%)	Catégorie 3 (%)	Catégorie 4 (%)	Les activités ludiques motivent les élèves.	66%	31%	1%		Les activités ludiques peuvent favoriser la concentration des élèves.	35%	50%	13%	2%	La mise en place d'activités ludiques peut favoriser l'autonomie des élèves.	34%	49%	15%	2%	La collaboration entre élèves peut être favorisée par les activités ludiques.	56%	39%	4%		Les activités ludiques peuvent permettre de découvrir de nouvelles notions.	31%	49%	18%	2%	Les activités ludiques peuvent être utiles pour réviser des connaissances spécifiques à ma discipline.	70%	26%	2%		L'évaluation des acquis est possible lors d'activités ludiques.	28%	46%	21%	5%	Les activités ludiques peuvent être l'occasion de mobiliser des compétences transversales (communiquer à l'oral ou à l'écrit, rechercher des informations...).	67%	30%	2%		Les concepts peu attrayants passent mieux avec des activités ludiques.	40%	45%	12%	4%	L'activité ludique est un cadre où l'erreur est davantage permise.	41%	47%	10%	2%	Les activités ludiques peuvent permettre de créer des automatismes chez les élèves.	31%	41%	25%	3%	L'utilisation d'activités ludiques contribue à la variété des activités.	65%	33%	1%		La mise en place d'une activité ludique prend plus de temps.	53%	32%	10%	4%	Les élèves viennent davantage dans un CDI qui propose des jeux.	17%	60%	18%	4%	Les activités ludiques sont particulièrement adaptées pour les éducations au développement durable, à la santé, à la citoyenneté, pour parcours avenir, l'EMI, l'EAC...	20%	50%	27%	4%	Les activités ludiques permettent d'occuper les élèves lors d'un moment inoccupé de l'emploi du temps.	22%	48%	20%	9%	Les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire.	44%	50%	6%	3%
Énoncé	Catégorie 1 (%)	Catégorie 2 (%)	Catégorie 3 (%)	Catégorie 4 (%)																																																																																							
Les activités ludiques motivent les élèves.	66%	31%	1%																																																																																								
Les activités ludiques peuvent favoriser la concentration des élèves.	35%	50%	13%	2%																																																																																							
La mise en place d'activités ludiques peut favoriser l'autonomie des élèves.	34%	49%	15%	2%																																																																																							
La collaboration entre élèves peut être favorisée par les activités ludiques.	56%	39%	4%																																																																																								
Les activités ludiques peuvent permettre de découvrir de nouvelles notions.	31%	49%	18%	2%																																																																																							
Les activités ludiques peuvent être utiles pour réviser des connaissances spécifiques à ma discipline.	70%	26%	2%																																																																																								
L'évaluation des acquis est possible lors d'activités ludiques.	28%	46%	21%	5%																																																																																							
Les activités ludiques peuvent être l'occasion de mobiliser des compétences transversales (communiquer à l'oral ou à l'écrit, rechercher des informations...).	67%	30%	2%																																																																																								
Les concepts peu attrayants passent mieux avec des activités ludiques.	40%	45%	12%	4%																																																																																							
L'activité ludique est un cadre où l'erreur est davantage permise.	41%	47%	10%	2%																																																																																							
Les activités ludiques peuvent permettre de créer des automatismes chez les élèves.	31%	41%	25%	3%																																																																																							
L'utilisation d'activités ludiques contribue à la variété des activités.	65%	33%	1%																																																																																								
La mise en place d'une activité ludique prend plus de temps.	53%	32%	10%	4%																																																																																							
Les élèves viennent davantage dans un CDI qui propose des jeux.	17%	60%	18%	4%																																																																																							
Les activités ludiques sont particulièrement adaptées pour les éducations au développement durable, à la santé, à la citoyenneté, pour parcours avenir, l'EMI, l'EAC...	20%	50%	27%	4%																																																																																							
Les activités ludiques permettent d'occuper les élèves lors d'un moment inoccupé de l'emploi du temps.	22%	48%	20%	9%																																																																																							
Les activités ludiques peuvent contribuer à l'amélioration du climat scolaire.	44%	50%	6%	3%																																																																																							
<p>48. D'autres enseignants utilisent-ils des activités ludiques avec des élèves dans votre établissement ?</p> <p>oui</p> <p>non</p> <p>je ne sais pas</p>	<p>Oui : 125 (61%)</p> <p>Non : 3 (1%)</p> <p>Je ne sais pas : 77 (38%)</p> <p>Total : 205 (100%)</p>																																																																																										
<p>49. Avez-vous construit et/ou réalisé certaines activités ludiques avec un ou plusieurs collègues de votre établissement ?</p> <p>oui</p> <p>non</p>	<p>105 réponses sur 125 (Q48 : oui)</p> <p>Oui : 53 (43%)</p> <p>Non : 72 (57%)</p> <p>Total : 105 (100%)</p>																																																																																										
<p>50. De quel type d'activité ludique s'agissait-il ?</p>	<p>52 réponses sur 53 oui (Q49)</p> <p>Voir annexe 5 pour analyse</p>																																																																																										

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)																		
51. Avez-vous assisté à une activité ludique menée par un autre enseignant de votre établissement avec des élèves ? oui non	Oui : 52 (26%) Non : 149 (75%) Total : 201 (100%)																		
52. Avez-vous assisté à une activité ludique menée par un autre enseignant en dehors de votre établissement avec des élèves ? oui non	Oui : 35 (17%) Non : 168 (83%) Total : 203 (100%)																		
53. Avez-vous suivi une formation dédiée à l'usage d'activités ludiques avec des élèves, ou à une formation dédiée à un autre sujet et qui les évoquait à un moment ? oui, une seule oui, plusieurs non	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">N</th> <th style="text-align: center;">%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>oui</td> <td style="text-align: center;">64</td> <td style="text-align: center;">31%</td> </tr> <tr> <td>oui, plusieurs</td> <td style="text-align: center;">25</td> <td style="text-align: center;">12%</td> </tr> <tr> <td>oui, une seule</td> <td style="text-align: center;">39</td> <td style="text-align: center;">19%</td> </tr> <tr> <td>non</td> <td style="text-align: center;">141</td> <td style="text-align: center;">69%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td style="text-align: center;">205</td> <td style="text-align: center;">100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	oui	64	31%	oui, plusieurs	25	12%	oui, une seule	39	19%	non	141	69%	TOTAL	205	100%
	N	%																	
oui	64	31%																	
oui, plusieurs	25	12%																	
oui, une seule	39	19%																	
non	141	69%																	
TOTAL	205	100%																	
54. Dans quel cadre avez-vous suivi cette ou ces formations ? en formation continue au sein de l'académie de Créteil (PAF, CARDIE, Canopé...) en formation continue dans une autre académie (PAF, CARDIE, Canopé...) en formation continue hors Education Nationale en Master MEEF au cours d'une formation universitaire autre	64 réponses sur 64 (Q53 : oui)  <p>Autre (9) : associations enseignants (APMEP 2, UPBM 1), formation continue dans l'académie (3 : néo titulaire, STSS, M@gister), MOOC / webinaire (2), formation initiale BAFA (1)</p>																		
55. Dans quel autre cadre avez-vous suivi une formation ?																			
56. Avez-vous consulté des ressources sur le sujet ? oui non	Oui : 112 (55%) Non : 93 (45%) Total : 205 (100%)																		
57. De quelle nature sont ces ressources ? académique (livres, articles de recherche, conférence...) vulgarisation (blog, réseaux sociaux, vidéo, podcast...) retour d'expérience de professeurs (articles, blog, vidéo...) autre	 <p>Autre (8) : terrain / animateurs (3), APMEP (2), livres /revues (2), débrouillardise (1)</p>																		
58. De quelle autre nature est la ressource consultée ?																			

Partie 2 : Contexte pédagogique

Nous allons maintenant aborder d'autres types d'activités que vous réalisez avec les élèves.

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)																																																																																																												
<p>59-75. Parmi les activités suivantes, indiquez la fréquence à laquelle vous la proposez aux élèves.</p> <p>Le travail en groupe</p> <p>Les séances en classe inversée / renversée</p> <p>La classe autonome</p> <p>Le débat</p> <p>La classe mutuelle</p> <p>La pédagogie par projet</p> <p>L'intervention d'une personne extérieure (association, professionnels...)</p> <p>La démarche d'investigation</p> <p>L'apprentissage entre / par les pairs</p> <p>Les sorties scolaires (musée, cinéma, théâtre, visite...)</p> <p>Le voyage scolaire</p> <p>Les exposés préparés par les élèves</p> <p>Le tutorat entre élèves</p> <p>La participation des élèves à un concours ou un événement lié ou non à la discipline</p> <p>Le travail en inter / transdisciplinarité</p> <p>L'élaboration de cartes conceptuelles</p> <p>L'approche par problème</p>	<p>Nombre de réponses variable selon la proposition (médiane à 200) : maximum de 204 pour les propositions 1 et 3, minimum de 190 pour la proposition 5.</p> <table border="1"> <caption>Fréquence de proposition des activités</caption> <thead> <tr> <th>Activité</th> <th>Très souvent</th> <th>Assez souvent</th> <th>Occasionnellement</th> <th>Rarement</th> <th>Jamais</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Le travail en groupe</td><td>31%</td><td>36%</td><td>25%</td><td>6%</td><td>2%</td></tr> <tr><td>Les séances en classe inversée / renversée</td><td>6%</td><td>12%</td><td>20%</td><td>27%</td><td>35%</td></tr> <tr><td>La classe autonome</td><td>6%</td><td>13%</td><td>19%</td><td>19%</td><td>44%</td></tr> <tr><td>Le débat</td><td>4%</td><td>15%</td><td>26%</td><td>29%</td><td>25%</td></tr> <tr><td>La classe mutuelle</td><td>1%</td><td>8%</td><td>13%</td><td>12%</td><td>66%</td></tr> <tr><td>La pédagogie par projet</td><td>23%</td><td>21%</td><td>24%</td><td>14%</td><td>19%</td></tr> <tr><td>L'intervention d'une personne extérieure (association, professionnels...)</td><td>3%</td><td>6%</td><td>26%</td><td>25%</td><td>40%</td></tr> <tr><td>La démarche d'investigation</td><td>16%</td><td>25%</td><td>31%</td><td>19%</td><td>10%</td></tr> <tr><td>L'apprentissage entre / par les pairs</td><td>15%</td><td>28%</td><td>37%</td><td>14%</td><td>7%</td></tr> <tr><td>Les sorties scolaires (musée, cinéma, théâtre, visite...)</td><td>6%</td><td>10%</td><td>32%</td><td>42%</td><td>11%</td></tr> <tr><td>Le voyage scolaire</td><td>4%</td><td>6%</td><td>13%</td><td>26%</td><td>51%</td></tr> <tr><td>Les exposés préparés par les élèves</td><td>13%</td><td>20%</td><td>43%</td><td>20%</td><td>4%</td></tr> <tr><td>Le tutorat entre élèves</td><td>10%</td><td>23%</td><td>31%</td><td>17%</td><td>20%</td></tr> <tr><td>La participation des élèves à un concours ou un événement lié ou non à la discipline</td><td>7%</td><td>18%</td><td>23%</td><td>22%</td><td>30%</td></tr> <tr><td>Le travail en inter / transdisciplinarité</td><td>13%</td><td>29%</td><td>31%</td><td>20%</td><td>6%</td></tr> <tr><td>L'élaboration de cartes conceptuelles</td><td>10%</td><td>11%</td><td>28%</td><td>27%</td><td>25%</td></tr> <tr><td>L'approche par problème</td><td>19%</td><td>28%</td><td>28%</td><td>11%</td><td>14%</td></tr> </tbody> </table>	Activité	Très souvent	Assez souvent	Occasionnellement	Rarement	Jamais	Le travail en groupe	31%	36%	25%	6%	2%	Les séances en classe inversée / renversée	6%	12%	20%	27%	35%	La classe autonome	6%	13%	19%	19%	44%	Le débat	4%	15%	26%	29%	25%	La classe mutuelle	1%	8%	13%	12%	66%	La pédagogie par projet	23%	21%	24%	14%	19%	L'intervention d'une personne extérieure (association, professionnels...)	3%	6%	26%	25%	40%	La démarche d'investigation	16%	25%	31%	19%	10%	L'apprentissage entre / par les pairs	15%	28%	37%	14%	7%	Les sorties scolaires (musée, cinéma, théâtre, visite...)	6%	10%	32%	42%	11%	Le voyage scolaire	4%	6%	13%	26%	51%	Les exposés préparés par les élèves	13%	20%	43%	20%	4%	Le tutorat entre élèves	10%	23%	31%	17%	20%	La participation des élèves à un concours ou un événement lié ou non à la discipline	7%	18%	23%	22%	30%	Le travail en inter / transdisciplinarité	13%	29%	31%	20%	6%	L'élaboration de cartes conceptuelles	10%	11%	28%	27%	25%	L'approche par problème	19%	28%	28%	11%	14%
Activité	Très souvent	Assez souvent	Occasionnellement	Rarement	Jamais																																																																																																								
Le travail en groupe	31%	36%	25%	6%	2%																																																																																																								
Les séances en classe inversée / renversée	6%	12%	20%	27%	35%																																																																																																								
La classe autonome	6%	13%	19%	19%	44%																																																																																																								
Le débat	4%	15%	26%	29%	25%																																																																																																								
La classe mutuelle	1%	8%	13%	12%	66%																																																																																																								
La pédagogie par projet	23%	21%	24%	14%	19%																																																																																																								
L'intervention d'une personne extérieure (association, professionnels...)	3%	6%	26%	25%	40%																																																																																																								
La démarche d'investigation	16%	25%	31%	19%	10%																																																																																																								
L'apprentissage entre / par les pairs	15%	28%	37%	14%	7%																																																																																																								
Les sorties scolaires (musée, cinéma, théâtre, visite...)	6%	10%	32%	42%	11%																																																																																																								
Le voyage scolaire	4%	6%	13%	26%	51%																																																																																																								
Les exposés préparés par les élèves	13%	20%	43%	20%	4%																																																																																																								
Le tutorat entre élèves	10%	23%	31%	17%	20%																																																																																																								
La participation des élèves à un concours ou un événement lié ou non à la discipline	7%	18%	23%	22%	30%																																																																																																								
Le travail en inter / transdisciplinarité	13%	29%	31%	20%	6%																																																																																																								
L'élaboration de cartes conceptuelles	10%	11%	28%	27%	25%																																																																																																								
L'approche par problème	19%	28%	28%	11%	14%																																																																																																								
<p>76. Participez-vous à l'animation d'un club au sein de votre établissement ?</p> <p>oui</p> <p>non</p> <p>77. De quel(s) club(s) s'agit-il ?</p>	<p>Oui : 51 (25%)</p> <p>Non : 153 (75%)</p> <p>Total : 204 (100%)</p> <p>Types (51) : maths (8), développement durable (8), jeux (5), théâtre (5), sciences (5), rubik's cube (4), échecs (4), loisirs créatifs (3), chant (2), street art (1), jeux vidéo (1), hip hop (1),</p>																																																																																																												

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)
	club féministe (1), journal (1), manga (1),oralité (1), foyer (1), club quiz (1)

Partie 3 : Pratiques personnelles de jeu

Nous allons maintenant vous poser quelques questions sur vos pratiques, vos goûts et vos habitudes en matière de jeux. Il peut s'agir de pratiques très exceptionnelles ou régulières, aussi bien avec des enfants qu'avec des adultes, chez vous ou ailleurs.

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)																														
<p>78-81. Au cours des 12 derniers mois avez-vous joué à des jeux d'argent tels que :</p> <p>Des jeux de cartes avec des mises comme le Poker, le Black Jack, Baccara... ou autre ?</p> <p>Des jeux de tirage et/ou de grattage comme le loto, euro millions, morpion, cash, astro... ou autre ?</p> <p>Des paris hippiques et sportifs comme le tiercé, loto foot, paris sportifs ... ou autre ?</p> <p>Des loteries locales comme les lotos de la commune, bingos, kermesse, bourriche ... ou autre ?</p>	<p>205 réponses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Question</th> <th>Toutes les semaines ou presque</th> <th>Tous les mois ou presque</th> <th>Quelques fois dans l'année</th> <th>Ca m'est arrivé mais il y a plus d'un an</th> <th>Jamais</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Des jeux de cartes avec des mises ...</td> <td>0%</td> <td>14%</td> <td>14%</td> <td>70%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Des jeux de tirage et/ou de grattage ...</td> <td>6%</td> <td>21%</td> <td>16%</td> <td>57%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Des paris hippiques et sportifs com...</td> <td>1%</td> <td>5%</td> <td>92%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Des loteries locales comme les loto...</td> <td>5%</td> <td>25%</td> <td>70%</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Question	Toutes les semaines ou presque	Tous les mois ou presque	Quelques fois dans l'année	Ca m'est arrivé mais il y a plus d'un an	Jamais	Des jeux de cartes avec des mises ...	0%	14%	14%	70%		Des jeux de tirage et/ou de grattage ...	6%	21%	16%	57%		Des paris hippiques et sportifs com...	1%	5%	92%			Des loteries locales comme les loto...	5%	25%	70%		
Question	Toutes les semaines ou presque	Tous les mois ou presque	Quelques fois dans l'année	Ca m'est arrivé mais il y a plus d'un an	Jamais																										
Des jeux de cartes avec des mises ...	0%	14%	14%	70%																											
Des jeux de tirage et/ou de grattage ...	6%	21%	16%	57%																											
Des paris hippiques et sportifs com...	1%	5%	92%																												
Des loteries locales comme les loto...	5%	25%	70%																												
<p>82-85. Au cours des 12 derniers mois avez-vous joué, avec des enfants ou des adultes, à des jeux de société tels que :</p> <p>Des jeux de plateaux comme le Monopoly, Trivial Pursuit, Cluedo, Uno, Colons de Catane ... ou autre ?</p> <p>Des jeux de carte à collectionner comme Magic, Pokémon, Yu-gi-oh... ou autre ?</p> <p>Des jeux de figurines comme Warhammer, Star Wars Armada, Battlelore ... ou autre ?</p> <p>Des jeux de rôles sur table comme Donjons et Dragons, l'appel de Cthulhu, Pathfinder, Vampire ... ou autre ?</p>	<p>Nombre de réponses variable : 204, 202, 201, 203</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Question</th> <th>Toutes les semaines ou presque</th> <th>Tous les mois ou presque</th> <th>Quelques fois dans l'année</th> <th>Ca m'est arrivé mais il y a plus d'un an</th> <th>Jamais</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Des jeux de plateaux comme le Mon...</td> <td>8%</td> <td>22%</td> <td>49%</td> <td>15%</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>Des jeux de carte à collectionner co...</td> <td>4%</td> <td>7%</td> <td>14%</td> <td>74%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Des jeux de figurines comme Warha...</td> <td>1%</td> <td>4%</td> <td>92%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Des jeux de rôles sur table comme ...</td> <td>0%</td> <td>10%</td> <td>15%</td> <td>74%</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Question	Toutes les semaines ou presque	Tous les mois ou presque	Quelques fois dans l'année	Ca m'est arrivé mais il y a plus d'un an	Jamais	Des jeux de plateaux comme le Mon...	8%	22%	49%	15%	7%	Des jeux de carte à collectionner co...	4%	7%	14%	74%		Des jeux de figurines comme Warha...	1%	4%	92%			Des jeux de rôles sur table comme ...	0%	10%	15%	74%	
Question	Toutes les semaines ou presque	Tous les mois ou presque	Quelques fois dans l'année	Ca m'est arrivé mais il y a plus d'un an	Jamais																										
Des jeux de plateaux comme le Mon...	8%	22%	49%	15%	7%																										
Des jeux de carte à collectionner co...	4%	7%	14%	74%																											
Des jeux de figurines comme Warha...	1%	4%	92%																												
Des jeux de rôles sur table comme ...	0%	10%	15%	74%																											
<p>86. Quand avez-vous joué à un jeu de société, avec des enfants ou entre adultes, la dernière fois ?</p> <p>Cette semaine ou la semaine dernière</p> <p>Dans le mois qui vient de s'écouler</p> <p>Dans les 3 derniers mois</p> <p>Dans l'année</p> <p>Dans l'année</p> <p>Il y a plus d'un an</p>	<p>205 réponses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cette semaine ou la semaine dernière</td> <td>68</td> <td>33%</td> </tr> <tr> <td>Dans le mois qui vient de s'écouler</td> <td>59</td> <td>29%</td> </tr> <tr> <td>Dans les 3 derniers mois</td> <td>35</td> <td>17%</td> </tr> <tr> <td>Dans l'année</td> <td>19</td> <td>9%</td> </tr> <tr> <td>Il y a plus d'un an</td> <td>24</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>205</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	Cette semaine ou la semaine dernière	68	33%	Dans le mois qui vient de s'écouler	59	29%	Dans les 3 derniers mois	35	17%	Dans l'année	19	9%	Il y a plus d'un an	24	12%	TOTAL	205	100%									
	N	%																													
Cette semaine ou la semaine dernière	68	33%																													
Dans le mois qui vient de s'écouler	59	29%																													
Dans les 3 derniers mois	35	17%																													
Dans l'année	19	9%																													
Il y a plus d'un an	24	12%																													
TOTAL	205	100%																													
<p>87. Combien de jeux de société, environ, estimez-vous avoir dans votre foyer ?</p> <p>Aucun</p> <p>Moins de 5</p> <p>Entre 5 et 10</p> <p>Entre 10 et 20</p>	<p>205 réponses</p>																														

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)		
Plus de 20		N	%
	Aucun	10	5%
	Moins de 5	35	17%
	Entre 5 et 10	61	30%
	Entre 10 et 20	46	22%
	Plus de 20	53	26%
	TOTAL	205	100%
88. Quand avez-vous joué à un jeu vidéo, seul, avec des enfants ou entre adultes, la dernière fois ? Cette semaine ou la semaine dernière Dans le mois qui vient de s'écouler Dans les 3 derniers mois Dans l'année Il y a plus d'un an Jamais	202 réponses		
		N	%
	Cette semaine ou la semaine dernière	48	24%
	Dans le mois qui vient de s'écouler	18	9%
	Dans les 3 derniers mois	19	9%
	Dans l'année	15	7%
	Il y a plus d'un an	60	30%
	Jamais	42	21%
	TOTAL	202	100%
89. Au cours des 12 derniers mois avez-vous joué à des jeux vidéo ? Tous les jours ou presque Toutes les semaines ou presque Tous les mois ou presque Quelques fois dans l'année Jamais	160 réponses sur 164 (Q88 : pas de réponse « jamais »)		
		N	%
	Tous les jours ou presque	21	13%
	Toutes les semaines ou presque	17	11%
	Tous les mois ou presque	12	8%
	Quelques fois dans l'année	53	33%
	Jamais	57	36%
	TOTAL	160	100%

Partie 4 : Situation professionnelle

Les dernières questions cherchent à mieux vous connaître. Elles portent sur votre situation professionnelle.

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)		
90. Dans quel type d'établissement exercez-vous ? collège lycée, voie générale lycée, voie technologique lycée, voie professionnelle GRETA	205 réponses		
		N	%
	collège	102	50%
	lycée GT	83	40%
	lycée, voie professionnelle	29	14%
	GRETA	2	1%
	TOTAL	205	
91. Votre établissement est-il public ou privé ? public privé	Public : 199 (97%) Privé : 6 (3%) Total : 205 (100%)		
92. Quelle est votre discipline de voie générale ? Filtre Q90 : collège ; lycée, voie générale ; Greta	Arts plastiques : 0 Documentation : 1 Éducation physique et sportive : 1 Éducation musicale : 2 Histoire-géographie : 2		

Question	Résultat (répondant·e-s de l'académie de Créteil uniquement)
	Langues : 58 Lettres : 2 Mathématiques : 46 Philosophie : 0 Sciences de la vie et de la terre : 7 Sciences économiques et sociales : 0 Sciences industrielles de l'ingénieur : 0 Sciences physiques et chimiques : 37 Total : 154
93. Quelle est votre discipline de voie technologique ou de spécialité ? Filtre Q90 : lycée, voie technologique ; Greta	Biotechnologies : 17 Design et métiers d'arts, industries graphiques : 0 Documentation : 1 Économie et gestion : 4 Hôtellerie restauration : 0 Sciences industrielles de l'ingénieur : 3 Paramédical et social, soins personnels : 5 Total : 30
94. Quelle est votre discipline de voie professionnelle ? Filtre Q90 : collège ; lycée, voie professionnelle ; Greta	Biotechnologies : 6 Documentation : 1 Économie et gestion : 3 Génie chimique : 0 Hôtellerie restauration : 2 Industries graphiques : 0 Lettres - histoire et géographie : 3 Langues vivantes – lettres : 1 Métiers d'arts, de l'artisanat et spécifiques : 0 Métiers des arts appliqués : 0 Mathématiques-Sciences physiques : 7 Paramédical et social, soins personnels : 4 Sciences techniques industrielles : 1 Informatique, télématique : 0 Autre : 3 Total : 29
95. Votre établissement principal est-il situé dans l'académie de Créteil ? oui non 96. Dans quelle académie votre établissement est-il situé ?	Oui : 205 (95%) Non : 11 (5%) Total : 216 (100%) Académies : Amiens (2), Lyon, Grenoble, Lille (2), Wallis-et-Futuna, Versailles (2), Besançon, Paris
97. Quel est votre statut ?	professeur·e contractuel·le : 10 (5%) professeur·e stagiaire : 9 (4%) professeur·e titulaire : 186 (91%) Total : 205 (100%)
98. A quel corps appartenez-vous ? certifié agrégé chaire supérieure autre 99. A quel autre corps appartenez-vous ?	194 réponses (Q97 : professeur·e titulaire)

Question	Résultat (répondant.e.s de l'académie de Créteil uniquement)																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>certifié</td> <td>151</td> <td>78%</td> </tr> <tr> <td>agrégé</td> <td>36</td> <td>19%</td> </tr> <tr> <td>chaire supérieure</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>autre</td> <td>7</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>194</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Autre : PLP(3), PLP2 (2), Bi-admissible (1), hors classe (1)</p>		N	%	certifié	151	78%	agrégé	36	19%	chaire supérieure	0	0%	autre	7	4%	TOTAL	194	100%			
	N	%																				
certifié	151	78%																				
agrégé	36	19%																				
chaire supérieure	0	0%																				
autre	7	4%																				
TOTAL	194	100%																				
<p>100. Quelle est votre ancienneté en tant qu'enseignant.e ? entre 0 et 3 ans entre 4 et 6 ans entre 7 et 25 ans entre 26 et 35 ans plus de 35 ans</p>	<p>205 réponses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>entre 0 et 3 ans</td> <td>32</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>entre 4 et 6 ans</td> <td>23</td> <td>11%</td> </tr> <tr> <td>entre 7 et 25 ans</td> <td>114</td> <td>56%</td> </tr> <tr> <td>entre 26 et 35 ans</td> <td>32</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>plus de 35 ans</td> <td>4</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>205</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	entre 0 et 3 ans	32	16%	entre 4 et 6 ans	23	11%	entre 7 et 25 ans	114	56%	entre 26 et 35 ans	32	16%	plus de 35 ans	4	2%	TOTAL	205	100%
	N	%																				
entre 0 et 3 ans	32	16%																				
entre 4 et 6 ans	23	11%																				
entre 7 et 25 ans	114	56%																				
entre 26 et 35 ans	32	16%																				
plus de 35 ans	4	2%																				
TOTAL	205	100%																				
<p>101. Votre service est-il réparti sur plusieurs établissements ? <i>Si c'est le cas, pour les questions suivantes, vous pouvez répondre pour l'établissement dans lequel vous avez le plus d'heures.</i></p>	<p>Oui : 10 (5%) Non : 194 (95%) Total : 204 (100%)</p>																					
<p>102. Quelle est votre ancienneté dans votre établissement actuel ? entre 0 et 3 ans entre 4 et 6 ans entre 7 et 25 ans entre 26 et 35 ans plus de 35 ans</p>	<p>204 réponses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>entre 0 et 3 ans</td> <td>61</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>entre 4 et 6 ans</td> <td>34</td> <td>17%</td> </tr> <tr> <td>entre 7 et 25 ans</td> <td>100</td> <td>49%</td> </tr> <tr> <td>entre 26 et 35 ans</td> <td>9</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>plus de 35 ans</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>204</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	entre 0 et 3 ans	61	30%	entre 4 et 6 ans	34	17%	entre 7 et 25 ans	100	49%	entre 26 et 35 ans	9	4%	plus de 35 ans	0	0%	TOTAL	204	100%
	N	%																				
entre 0 et 3 ans	61	30%																				
entre 4 et 6 ans	34	17%																				
entre 7 et 25 ans	100	49%																				
entre 26 et 35 ans	9	4%																				
plus de 35 ans	0	0%																				
TOTAL	204	100%																				
<p>103. Etes-vous à temps plein ou à temps partiel ? temps plein temps partiel</p> <p>104. Quelle est votre quotité de service (en % d'un service temps plein) ?</p>	<p>Temps plein : 182 (89%) Temps partiel : 22 (11%) Total : 204 (100%)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Moins de 65</td> <td>6</td> <td>27%</td> </tr> <tr> <td>De 65 à 69</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>De 70 à 74</td> <td>1</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>De 75 à 79</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>80 et plus</td> <td>15</td> <td>68%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>22</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	Moins de 65	6	27%	De 65 à 69	0	0%	De 70 à 74	1	5%	De 75 à 79	0	0%	80 et plus	15	68%	TOTAL	22	100%
	N	%																				
Moins de 65	6	27%																				
De 65 à 69	0	0%																				
De 70 à 74	1	5%																				
De 75 à 79	0	0%																				
80 et plus	15	68%																				
TOTAL	22	100%																				
<p>105. Au collège, quel type de classes avez-vous en 2022-2023 ? 6e 5e 4e 3e 3e prépa métier SEGPA</p>	<p>102 réponses sur 102 (Q90 : collège)</p>																					

Question	Résultat (répondant.e.s de l'académie de Créteil uniquement)																																	
autre	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6e</td> <td>73</td> <td>72%</td> </tr> <tr> <td>5e</td> <td>69</td> <td>68%</td> </tr> <tr> <td>4e</td> <td>68</td> <td>67%</td> </tr> <tr> <td>3e</td> <td>69</td> <td>68%</td> </tr> <tr> <td>3e prépa métier</td> <td>2</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>SEGPA</td> <td>14</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>autre</td> <td>9</td> <td>9%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>102</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		N	%	6e	73	72%	5e	69	68%	4e	68	67%	3e	69	68%	3e prépa métier	2	2%	SEGPA	14	14%	autre	9	9%	TOTAL	102							
	N	%																																
6e	73	72%																																
5e	69	68%																																
4e	68	67%																																
3e	69	68%																																
3e prépa métier	2	2%																																
SEGPA	14	14%																																
autre	9	9%																																
TOTAL	102																																	
106. Au lycée, quel type de classes avez-vous en 2022-2023 ? seconde première terminale BTS ou DTS CPGE ou ATS autre	82 réponses sur 85 (Q90 : lycée, voie générale ou lycée, voie technologique ou GRETA) <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>seconde</td> <td>44</td> <td>54%</td> </tr> <tr> <td>première</td> <td>63</td> <td>77%</td> </tr> <tr> <td>terminale</td> <td>58</td> <td>71%</td> </tr> <tr> <td>BTS ou DTS</td> <td>20</td> <td>24%</td> </tr> <tr> <td>CPGE ou ATS</td> <td>2</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>autre</td> <td>6</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>82</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		N	%	seconde	44	54%	première	63	77%	terminale	58	71%	BTS ou DTS	20	24%	CPGE ou ATS	2	2%	autre	6	7%	TOTAL	82										
	N	%																																
seconde	44	54%																																
première	63	77%																																
terminale	58	71%																																
BTS ou DTS	20	24%																																
CPGE ou ATS	2	2%																																
autre	6	7%																																
TOTAL	82																																	
107. Au lycée professionnel, quel type de classes avez-vous en 2022-2023 ? 3e prépa métier seconde première terminale CAP baccalauréat professionnel autre	28 réponses sur 31 (Q90 : lycée, voie professionnelle ou GRETA) <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3e prépa métier</td> <td>2</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>seconde</td> <td>17</td> <td>61%</td> </tr> <tr> <td>première</td> <td>15</td> <td>54%</td> </tr> <tr> <td>terminale</td> <td>13</td> <td>46%</td> </tr> <tr> <td>CAP</td> <td>15</td> <td>54%</td> </tr> <tr> <td>baccalauréat professionnel</td> <td>16</td> <td>57%</td> </tr> <tr> <td>autre</td> <td>3</td> <td>11%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>28</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		N	%	3e prépa métier	2	7%	seconde	17	61%	première	15	54%	terminale	13	46%	CAP	15	54%	baccalauréat professionnel	16	57%	autre	3	11%	TOTAL	28							
	N	%																																
3e prépa métier	2	7%																																
seconde	17	61%																																
première	15	54%																																
terminale	13	46%																																
CAP	15	54%																																
baccalauréat professionnel	16	57%																																
autre	3	11%																																
TOTAL	28																																	
108. Quel autre type de classe avez-vous ?	UPE2A (2), Colle cpge (1), aide-soignant (1), BTS (1), 3ème prépa-métiers (1), greta (1)																																	
109. Avez-vous actuellement une fonction autre que vos missions d'enseignant.e ? non, aucune coordonnateur.trice ou référent.e de la discipline référent.e numérique référent.e culture formateur ou formatrice académique chargé.e de mission faisant fonction tuteur ou tutrice d'enseignant.e en formation autre	198 réponses <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>non, aucune</td> <td>77</td> <td>39%</td> </tr> <tr> <td>coordonnateur.trice ou référent.e de la discipline</td> <td>63</td> <td>32%</td> </tr> <tr> <td>autre</td> <td>47</td> <td>24%</td> </tr> <tr> <td>tuteur ou tutrice d'enseignant.e en formation</td> <td>28</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>référent.e numérique</td> <td>16</td> <td>8%</td> </tr> <tr> <td>formateur ou formatrice académique</td> <td>13</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>chargé.e de mission</td> <td>7</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>référent.e culture</td> <td>5</td> <td>3%</td> </tr> <tr> <td>faisant fonction</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>198</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		N	%	non, aucune	77	39%	coordonnateur.trice ou référent.e de la discipline	63	32%	autre	47	24%	tuteur ou tutrice d'enseignant.e en formation	28	14%	référent.e numérique	16	8%	formateur ou formatrice académique	13	7%	chargé.e de mission	7	4%	référent.e culture	5	3%	faisant fonction	0	0%	TOTAL	198	
	N	%																																
non, aucune	77	39%																																
coordonnateur.trice ou référent.e de la discipline	63	32%																																
autre	47	24%																																
tuteur ou tutrice d'enseignant.e en formation	28	14%																																
référent.e numérique	16	8%																																
formateur ou formatrice académique	13	7%																																
chargé.e de mission	7	4%																																
référent.e culture	5	3%																																
faisant fonction	0	0%																																
TOTAL	198																																	
110. Quelle autre fonction exercez-vous ?	Autre (46) : référent autre (25), coordo autre (7), professeur principal (7), vacataire / formateurice (7), GREID (3), Webmestre (1), jury / concepteur ou conceptrice de sujets (1), Responsable syndical (1), Experte à la DNE (1)																																	

Partie 5 : Informations personnelles

Le questionnaire touche à sa fin. Les dernières questions portent sur des informations vous concernant.

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)																														
111. Vous êtes : une femme un homme autre	Une femme : 157 (77%) Un homme : 46 (23%) Autre : 1 (0%) Total : 204 (100%)																														
112. Quel est votre âge ?	202 réponses Moyenne : 41 ans ; Médiane : 42 ans Ecart-type : 10,5 ans Minimum : 23 ans ; Maximum : 61 ans																														
113. Quel est votre niveau de diplôme scolaire le plus élevé ? Sans diplôme CAP Bac Bac +2 Bac +3 Bac +5 Bac + 6 et plus Autre	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sans diplôme</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>CAP</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Bac</td> <td>1</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Bac +2</td> <td>4</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>Bac +3</td> <td>27</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>Bac +5</td> <td>150</td> <td>73%</td> </tr> <tr> <td>Bac + 6 et plus</td> <td>18</td> <td>9%</td> </tr> <tr> <td>Autre</td> <td>5</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>205</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	Sans diplôme	0	0%	CAP	0	0%	Bac	1	0%	Bac +2	4	2%	Bac +3	27	13%	Bac +5	150	73%	Bac + 6 et plus	18	9%	Autre	5	2%	TOTAL	205	100%
	N	%																													
Sans diplôme	0	0%																													
CAP	0	0%																													
Bac	1	0%																													
Bac +2	4	2%																													
Bac +3	27	13%																													
Bac +5	150	73%																													
Bac + 6 et plus	18	9%																													
Autre	5	2%																													
TOTAL	205	100%																													
114. Quel autre niveau de diplôme avez-vous ?	Autre : bac+4 (4), « 2 concours : CAPES et CAPLP lettres-anglais » (1)																														
115. Quel est le niveau de diplôme scolaire le plus élevé de vos parents ? Sans diplôme CAP Bac Bac +2 Bac +3 Bac +5 Bac + 6 et plus Autre	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sans diplôme</td> <td>42</td> <td>21%</td> </tr> <tr> <td>CAP</td> <td>27</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>Bac</td> <td>28</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>Bac +2</td> <td>24</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>Bac +3</td> <td>27</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>Bac +5</td> <td>38</td> <td>19%</td> </tr> <tr> <td>Bac + 6 et plus</td> <td>10</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Autre</td> <td>5</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>201</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>		N	%	Sans diplôme	42	21%	CAP	27	13%	Bac	28	14%	Bac +2	24	12%	Bac +3	27	13%	Bac +5	38	19%	Bac + 6 et plus	10	5%	Autre	5	2%	TOTAL	201	100%
	N	%																													
Sans diplôme	42	21%																													
CAP	27	13%																													
Bac	28	14%																													
Bac +2	24	12%																													
Bac +3	27	13%																													
Bac +5	38	19%																													
Bac + 6 et plus	10	5%																													
Autre	5	2%																													
TOTAL	201	100%																													
116. Quel autre niveau de diplôme ont vos parents ?	Autre : certificat d'étude (3), bac+13 (1)																														
117. Avez-vous un conjoint ? oui non	Oui : 147 (72%) Non : 56 (28%) Total : 203 (100%)																														

Question	Résultat (répondant·e-s de l'académie de Créteil uniquement)		
118. Quel est le niveau de diplôme scolaire le plus élevé de votre conjoint ? Sans diplôme CAP Bac Bac +2 Bac +3 Bac +5 Bac + 6 et plus Autre		N	%
	Sans diplôme	7	5%
	CAP	4	3%
	Bac	6	4%
	Bac +2	19	13%
	Bac +3	19	13%
	Bac +5	67	46%
	Bac + 6 et plus	18	12%
	Autre	7	5%
	TOTAL	147	100%
119. Quel autre niveau de diplôme a votre conjoint ?	Autre : brevet (3), bac+4 (3)		
120. Combien a-t-il d'enfants dans votre foyer ?		N	%
	0	87	48%
	1	16	9%
	2	50	28%
	3	21	12%
	4	4	2%
	5	2	1%
	TOTAL	180	100%
121. Enfant 1 : quel âge a-t-il ? Entre 0 et 4 ans Entre 5 et 9 ans Entre 10 et 14 ans Entre 15 et 18 ans Plus de 18 ans	73 réponses sur 93 (Q120 : pas de réponse « 0 »)		
		N	%
	Entre 0 et 4 ans	8	11%
	Entre 5 et 9 ans	8	11%
	Entre 10 et 14 ans	19	26%
	Entre 15 et 18 ans	9	12%
Plus de 18 ans	29	40%	
122. Enfant 2 : quel âge a-t-il ? Entre 0 et 4 ans Entre 5 et 9 ans Entre 10 et 14 ans Entre 15 et 18 ans Plus de 18 ans	62 réponses sur 77 (Q120 : entre 2 et 10 inclus)		
		N	%
	Entre 0 et 4 ans	3	5%
	Entre 5 et 9 ans	10	16%
	Entre 10 et 14 ans	17	27%
	Entre 15 et 18 ans	13	21%
Plus de 18 ans	19	31%	
TOTAL	62	100%	
123. Enfant 3 : quel âge a-t-il ? Entre 0 et 4 ans Entre 5 et 9 ans Entre 10 et 14 ans Entre 15 et 18 ans Plus de 18 ans	23 réponses sur 27 (Q120 : entre 3 et 10 inclus)		
		N	%
	Entre 0 et 4 ans	2	9%
	Entre 5 et 9 ans	1	4%
	Entre 10 et 14 ans	4	17%
	Entre 15 et 18 ans	6	26%
Plus de 18 ans	10	43%	
TOTAL	23	100%	
124. Enfant 4 : quel âge a-t-il ? Entre 0 et 4 ans Entre 5 et 9 ans	5 réponses sur 6 (Q120 : entre 4 et 10 inclus)		

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)		
Entre 10 et 14 ans Entre 15 et 18 ans Plus de 18 ans		N	%
	Entre 0 et 4 ans	0	0%
	Entre 5 et 9 ans	0	0%
	Entre 10 et 14 ans	1	20%
	Entre 15 et 18 ans	3	60%
	Plus de 18 ans	1	20%
	TOTAL	5	100%
125. Enfant 5 : quel âge a-t-il ? Entre 0 et 4 ans Entre 5 et 9 ans Entre 10 et 14 ans Entre 15 et 18 ans Plus de 18 ans	2 réponses sur 2 (Q120 : entre 5 et 10 inclus)		
		N	%
	Entre 0 et 4 ans	0	0%
	Entre 5 et 9 ans	0	0%
	Entre 10 et 14 ans	2	100%
	Entre 15 et 18 ans	0	0%
	Plus de 18 ans	0	0%
	TOTAL	2	100%
129. Avez-vous des petits-enfants ? oui non	83 réponses sur 86 (Q112 : entre 45 et 70 ans inclus) Oui : 9 (11%) Non : 74 (89%) Total : 83 (100%)		

Le questionnaire est maintenant terminé.

Dans le cadre cette enquête, nous souhaiterions nous entretenir avec des enseignants utilisant le jeu avec des élèves. Nous pouvons également vous informer des résultats.

Les coordonnées qui nous seront fournies resteront strictement confidentielles.

Question	Résultat (répondant-e-s de l'académie de Créteil uniquement)		
130. Comment avez-vous accédé à ce questionnaire ? Par un message de l'inspection de ma discipline Via la CARDIE Sur un réseau social Des collègues ou des connaissances m'en ont parlé Autre		N	%
	Par un message de l'inspection de ma discipline	150	74%
	Via la CARDIE	8	4%
	Sur un réseau social	5	2%
	Des collègues ou des connaissances m'en ont parlé	37	18%
	Autre	5	2%
	TOTAL	204	
131. Si vous souhaitez être informé des résultats de l'enquête, merci de nous laisser une adresse e-mail.	114 adresses fournies sur les 217 réponses (y compris en dehors de l'académie de Créteil)		
132. Par ailleurs, seriez-vous d'accord sur le principe pour un entretien ? Si c'est le cas, nous vous contacterons grâce à l'adresse e-mail indiquée précédemment.	Pour cette question, l'ensemble des réponses a été prise en compte. Oui : 99 (47%) Non : 110 (53%) Total : 209 (100%)		

ANNEXE 2. Catégorisation des verbatim obtenus à la question 2

Cette annexe présente les résultats obtenus pour la deuxième question : « Parmi les jeux ou activités ludiques mises en place au cours de votre carrière, pouvez-vous indiquer ici un ou deux exemples ? »

Les termes utilisés par les répondant-e-s ont été regroupés en différentes catégories thématiques. Ces catégories et les itérations sont indiquées dans le tableau ci-dessous. Un total de 714 itérations a été pris en compte pour l'ensemble des 174 répondant-e-s à cette question, appartenant à l'académie de Créteil.

Catégorie	Exemples de termes relevés	Nombre d'itérations
Objectif pédagogique	Total :	35 Soit 5%
	Réviser, révision	16
	Découverte, découvrir	5
	Apprendre, comprendre	5
	Ancrer, mémoire, mémoriser	3
	Argumenter, remédiation, accueil	3
	Evaluer, évaluation	3
Discipline	Total :	95 Soit 13%
	Mathématiques : maths, trigo / trigonométrie, algorithmique, calcul, fonctions...	36
	Langue : lexique, vocabulaire, grammaire...	19
	Anglais	8
	Sciences expérimentales : sciences, biotechnologies, chimie, SVT	24
	Autres : culture, histoire, sport, établissement, DNL	8
Jeux	Total :	394 Soit 55%
	Jeux pédagogiques : terme jeu pédagogique ou exemples de jeux (voir liste complète ci-après)	10
	Exemples de jeux (voir liste complète ci-après)	210 Soit 29%
	<i>Escape game</i>	67 Soit 9%
	Jeux d'énigme : jeu de piste, chasse au trésor, mystery game, devinettes...	41
	Jeux de manipulation	4
	Jeux de connaissances : quiz, QCM, exemples d'applications, <i>blind test</i> ...	76 Soit 10%
Matériel utilisé pour le jeu	Total :	60 Soit 8%
	Jeu de plateau, jeu de société	19
	(Jeux de) cartes	28
	Dés, tuiles, balle	8
	Tableau, cahier	5
Numérique	Total :	23

Catégorie	Exemples de termes relevés	Nombre d'itérations
	Exemples de jeux vidéo ou applications ludiques : <i>Among us, Scratch...</i> (voir liste complète ci-après)	7
	Jeux vidéo	2
	En ligne, numérique	14
	Total :	37
		Soit 5%
Jeux de rôle(s) et de mise en scène	Jeux de rôle	20
	Mime	7
	Vidéo, podcast, scène, sketch	10
Jeux d'écriture	Roman photo, lapbook	2
	Poème, chanson	6
Création	Création, créé, fabriqué, écrit, fait par...	22
	Total :	26
Modalités de jeu	Jeux collaboratifs : équipe, collaboration / collaboratif, coopération	13
	Jeux compétitifs : compétitif, concurrence, affrontement, rapidité, seul, individuel	13
Cadre	Projet, club	3

Les 80 jeux cités par les répondantes ont été relevés et classés :

- **Jeux traditionnels**
 - **Jeux de cartes** : *Bridge, 7 familles, Kems,*
 - **Jeux avec damier** : *Echecs,*
 - **Jeux avec mise** : *Bingo, Tombola, Loto,*
 - **Autres** : *Jeu de l'oie, Dominos, Memory, Puzzle.*
- **Jeux d'éditeur**
 - **Jeux de masse** : *Monopoly, Trivial Pursuit,*
 - **Jeux intermédiaires** : *Jungle speed, Time's up, Les loups garous de Thiercellieux,*
 - **Jeux de niche** : *Time line,*
 - **Autres** : *Snakes and ladders, Cluedo, Mille bornes, Triomino, Tangram, Dobble, Story cube, Feelings, Taboo, Pictionary, Dessinez c'est gagné, Qui est-ce ?, Uno, Bataille navale.*
- **Jeux télévisés** : *Qui veut gagner des millions ?, Jeopardy, Fort boyard, Une famille en or, Questions pour un champion, Des chiffres et des lettres, Mot de passe.*
- **Jeux de journaux ou apparentés** :
 - Jeux de lettres : mots fléchés, mots croisés, mots mêlés, mots cachés
 - « activités de vacances » : pyramide de nombres, nombres à relier, coloriage magique, points à relier, labyrinthes
 - Jeux de chiffres : nombres croisés, Sudoku,
 - Enigmes : Message codé.
- **Jeux de cour de récréation** : *pendu, baccalauréat, morpion, Jacques a dit.*
- **Jeux vidéo / activités numériques** :
 - Jeux vidéo tout public : *Minetest, Pixel art, Among us.*
 - Jeux vidéo ou applications pédagogiques : *Nowatera, Le parcours d'une loi (lumni), Scratch, Genial.ly*
 - Applications de jeux de connaissances : *Kahoot, Plickers, Quizlet, Learning apps, Webquest.*
- **Jeux d'animation** : *Ambassadeur*

- **Jeux pédagogiques** : *Mathador, Mathsumo, Number Speed, Maths'opoly, Le Trésor Littéral, La bataille des décimaux, Dominos mathématiques, Labynombres, Cubissimo, Maths'Up, Trifonc, Shubitrix, Mathdomino, Intrigo, Jeu de Juniper Green*
- **Autres** : *Sphinx, jeu de Kim*

ANNEXE 3. Catégorisation des verbatim obtenus à la question 5

Cette annexe présente les résultats obtenus pour la question cinq : « Parmi les jeux ou activités ludiques mises en place au cours de l'année 2022-2023, pouvez-vous indiquer ici un ou deux exemples ? »

Les termes utilisés par les répondant-e-s ont été regroupés selon les mêmes catégories thématiques qu'à la question trois. Ces catégories et les itérations sont indiquées dans le tableau ci-dessous. Un total de 410 itérations a été pris en compte pour l'ensemble des 139 répondant-e-s à cette question, appartenant à l'académie de Créteil.

Catégorie	Exemples de termes relevés	Nombre d'itérations
Objectif pédagogique	Total :	18 Soit 4%
	Réviser, révision	9
	Découverte, découvrir	1
	Apprendre, comprendre	0
	Ancrer, mémoire, mémoriser	2
	Argumenter, remédiation	2
	Evaluer, évaluation	4
Discipline	Total :	52 Soit 13%
	Mathématiques : maths, trigo / trigonométrie, algorithmique, calcul, fonctions...	19
	Langue : lexique, vocabulaire, grammaire...	11
	Anglais	3
	Sciences expérimentales : sciences, biotechnologies, chimie, SVT	15
	Autres : culture, histoire, établissement	4
Jeux	Total :	118 Soit 29%
	Jeux pédagogiques : terme jeu pédagogique ou exemples de jeux (voir liste complète ci-après)	3
	Exemples de jeux (voir liste complète ci-après)	118 Soit 29%
	<i>Escape game</i>	43 Soit 10%
	Jeux d'énigme : jeu de piste, chasse au trésor, <i>mystery game</i> , devinettes...	28
	Jeux de manipulation	3
	Jeux de connaissances : quiz, QCM, exemples d'applications, <i>blindtest</i> ...	61 Soit 15%
Matériel utilisé pour le jeu	Total :	27 Soit 6%
	Jeu de plateau, jeu de société	9
	(Jeux de) cartes	15
	Dés, balle	3

Catégorie	Exemples de termes relevés	Nombre d'itérations
	Tableau, cahier	0
Numérique	Total :	12
	Exemples de jeux vidéo ou applications ludiques : <i>Among us</i> , <i>Scratch...</i> (voir liste complète ci-après)	5
	Jeux vidéo	1
	En ligne, numérique	6
Jeux de rôle(s) et de mise en scène	Total :	22 Soit 16%
	Jeux de rôle	14
	Mime	3
	Vidéo, scène	5
Jeux d'écriture	Lapbook	1
	Poème, chanson	7
Création	Création, créé, écrit, fait par...	11
Modalités de jeu	Total :	8
	Jeux collaboratifs : équipe, collaboration / collaboratif, coopération	3
	Jeux compétitifs : compétitif, concurrence, affrontement, rapidité, seul, individuel	5
Cadre	Club	2

Les 58 jeux cités par les répondantes ont été relevés et classés :

- **Jeux traditionnels**
 - **Jeux de cartes** : *Bridge*, *7 familles*, *Kems*
 - **Jeux avec damier** : *échecs*
 - **Jeux avec mise** : *Bingo*, *Loto*
 - **Autres** : *Jeu de l'oie*, *Dominos*, *Memory*, *Puzzle*
- **Jeux d'éditeur**
 - **Jeux de masse** : *Monopoly*, *Trivial Pursuit*
 - **Jeux intermédiaires** : *Jungle speed*, *Time's up*, *Les loups garous de Thiercellieux*,
 - **Jeux de niche** : *Time line*
 - **Autres** : *Cluedo*, *Jeu du mistigri*, *Mille bornes*, *Taboo*, *Dobble*, *Feelings*, *Qui est -ce ?*
- **Jeux télévisés** : *Jeopardy*, *Qui veut gagner des millions ?*, *Questions pour un champion*, *Une famille en or*, *Mot de passe*
- **Jeux de journaux ou apparentés** :
 - Jeux de lettres : mots fléchés, mots croisés, mots mêlés
 - « activités de vacances » : coloriage magique, points à relier, labyrinthes
 - Jeux de chiffres : nombres croisés, Sudoku,
- **Jeux de cour de récréation** : *Pendu*, *jacques a dit*, *morpion*, *Baccalauréat*
- **Jeux vidéo / activités numériques** :
 - Jeux vidéo tout public : *Minetest*, *Pixel art*, application *Clapping music* de Steve Reich,
 - Jeux vidéo ou applications pédagogiques : *Nowatera*, *Scratch*, *Genial.ly*
 - Applications de jeux de connaissances : *Kahoot*, *Quizlet*, *Learning apps*
- **Jeux pédagogiques** : *Mathador*, *Quem's des fractions*, *Mathsumo*, *Trésor Littéral*, *Jeu de Juniper Green*
- **Autres** : *Jeu des corvées*, *Jeu du mot de passe*, *Origami*, *Code Cesar*, *Donjons & dragons*
- **Parc d'attraction** : *acrobranches*, *parc Astérix*

ANNEXE 4. Catégorisation des verbatim obtenus à la question 21

Cette annexe présente les résultats obtenus pour la question 21 : « Envisagez-vous de mettre en place une ou plusieurs activités ludiques avec des élèves au cours de l'année 2023, ou lors d'une année ultérieure ? »

Les termes utilisés par les répondant-e-s ont été regroupés selon les mêmes catégories thématiques qu'à la question trois. Ces catégories et les itérations sont indiquées dans le tableau ci-dessous. Un total de 414 itérations a été pris en compte pour l'ensemble des 135 répondant-e-s à cette question, appartenant à l'académie de Créteil.

Catégorie	Exemples de termes relevés	Nombre d'itérations
Objectif pédagogique	Total :	26 Soit 6%
	Réviser, révision	14
	Découverte, découvrir	4
	Apprendre	1
	Ancrer, mémoire, mémoriser	5
	Remédiation	1
	Evaluer, évaluation	1
Discipline	Total :	49 Soit 12%
	Mathématiques : maths, trigo / trigonométrie, algorithmique, calcul, fonctions...	20
	Langue : lexique, vocabulaire, grammaire...	10
	Anglais	2
	Sciences expérimentales : sciences, biotechnologies, chimie, SVT	12
	Autres : culture, histoire, sport, établissement, DNL	4
Jeux	Total :	394 Soit 55%
	Jeux pédagogiques : terme jeu pédagogique ou exemples de jeux (voir liste complète ci-après)	6
	Exemples de jeux (voir liste complète ci-après)	195 Soit 27%
	<i>Escape game</i>	55 Soit 13%
	Jeux d'énigme : jeu de piste, chasse au trésor, <i>mystery game</i> , devinettes...	27
	Jeux de manipulation	3
	Jeux de connaissances : quiz, QCM, exemples d'applications, <i>blindtest</i> ...	50 Soit 12%
Matériel utilisé pour le jeu	Total :	32 Soit 8%
	Jeu de plateau, jeu de société	13
	(Jeux de) cartes	17
	Dés, tuiles	2

Catégorie	Exemples de termes relevés	Nombre d'itérations
	Tableau, cahier	0
Numérique	Total :	21 Soit 5%
	Exemples de jeux vidéo ou applications ludiques : <i>Among us, Scratch...</i> (voir liste complète ci-après)	8
	Jeux vidéo	2
	En ligne, numérique	11
Jeux de rôle(s) et de mise en scène	Total :	21 Soit 15,6%
	Jeux de rôle	12
	Mime	2
	Vidéo, scène, sketch	7
Jeux d'écriture	Roman photo, lapbook	0
	Poème, chanson	4
Création	Création, créé, fabriqué, écrit, fait par...	13
Modalités de jeu	Total :	10
	Jeux collaboratifs : équipe, collaboration / collaboratif, coopération	4
	Jeux compétitifs : compétitif, concurrence, affrontement, rapidité, seul, individuel	6
Cadre	Projet, club	5

Les 49 jeux cités par les répondantes ont été relevés et classés :

- **Jeux traditionnels**
 - o **Jeux de cartes** : *Bridge, 7 familles, Kems, Bataille*
 - o **Jeux avec damier** : *échecs*
 - o **Jeux avec mise** : *Poker, Bingo,*
 - o **Autres** : *Jeu de l'oie, Dominos, Memory, Puzzle*
- **Jeux d'éditeur**
 - o **Jeux de masse** : *Monopoly, Trivial Pursuit*
 - o **Jeux intermédiaires** : *Jungle speed, Time's up, Les loups garous de Thiercellieux,*
 - o **Jeux de niche** : *Time line*
 - o **Autres** : *Cluedo, Dobble, Puissance 4, Dessinez c'est gagné, Scattergories, Taboo, Qui est-ce ?*
- **Jeux télévisés** : *Jeopardy, Qui veut gagner des millions ?, Questions pour un champion, Mot de passe*
- **Jeux de journaux ou apparentés** :
 - o Jeux de lettres : mots fléchés, mots croisés, mots mêlés
 - o « Activités de vacances » : où est Charlie ?
 - o Jeux de chiffres : nombres croisés, Sudoku,
- **Jeux de cour de récréation** : *Jacques a dit, morpion, Pendu, marelle, Baccalauréat*
- **Jeux vidéo / activités numériques** :
 - o Jeux vidéo tout public : *Minetest, Pixel art, Among us*
 - o Jeux vidéo ou applications pédagogiques : *Nowatera, Scratch, Genial.ly*
 - o Applications de jeux de connaissances : *Kahoot, Quizlet, Learning apps*
- **Jeux pédagogiques** : *Intrigo, Prime Climb, Tarsia, Trifonc, Mathador, Shubitrix*
- **Autres** : *Jeu du mot de passe*

ANNEXE 5. Catégorisation des verbatim obtenus à la question 50

Cette annexe présente les résultats obtenus pour la question 50, « De quel type d'activité ludique s'agissait-il ? », qui fait suite à la question « Avez-vous construit et/ou réalisé certaines activités ludiques avec un ou plusieurs collègues de votre établissement ? ». Cette question étant filtrée, elle n'est apparue qu'aux 53 répondant-e-s ayant répondu « oui » à la question 49.

Les termes utilisés par les répondant-e-s ont été regroupés selon les mêmes catégories thématiques qu'à la question trois. Ces catégories et les itérations sont indiquées dans le tableau ci-dessous. Un total de 112 itérations a été pris en compte pour l'ensemble des 52 répondant-e-s à cette question, appartenant à l'académie de Créteil.

Catégorie	Exemples de termes relevés	Nombre d'itérations
Objectif pédagogique	Mémoire, réviser, révisions	5
Discipline	Total :	58 Soit 47%
	Mathématiques	9
	Langues : anglais, espagnol, allemand, langues	11
	Français	3
	Histoire	3
	Sciences expérimentales : sciences, chimie, SVT	5
	Arts plastiques	1
	Documentation, documentaliste, CDI	3
	Technologie	1
	Développement durable : développement durable, fresque du climat	4
	Surveillant	1
	Interdisciplinarité	16
Jeux	Total :	42 Soit 34%
	Jeux pédagogiques : terme jeu pédagogique ou exemples de jeux (voir liste complète ci-après)	4
	Exemples de jeux (voir liste complète ci-après)	5
	<i>Escape game</i>	19 Soit 15%
	Jeux d'énigme : chasse au trésor, killer, énigme...	9
	Jeux de connaissances : quiz, exemple d'application (<i>Kahoot</i>)	5
Matériel utilisé pour le jeu	Jeu de plateau, jeu de société	6
	(Jeux de) cartes	2
Jeux de rôle(s) et de mise en scène	Jeux de rôle	2
	Théâtre	1
	Vidéo, stop-motion	2
Jeux d'écriture	BD	2
Création	Création, créé	3
Modalités de jeu	Jeux collaboratifs : équipe, groupe, collaboratif	4

Catégorie	Exemples de termes relevés	Nombre d'itérations
	Jeux compétitifs course	2
Cadre	Projet, club	3

Les 8 jeux cités par les répondantes ont été relevés et classés :

- **Jeux traditionnels**
 - **Autres** : *Jeu de l'oie, Puzzle*
- **Jeux d'éditeur**
 - **Jeux intermédiaires** : *Time's up*
 - **Jeux de niche** : *Time line*
 - **Autres** : *Cluedo*
- **Jeux de journaux ou apparentés** : mots croisés,
- **Jeux pédagogiques** : *Tarsia, Fresque du climat*