

LES PETITS CAHIERS

Ludens

Cahier n°5 - Février / Mars 2022



Michael Freudenthal

Le jeu peut-il être un medium
pour sensibiliser à l'inclusion ?



Aurélia Médan

Natacha Dubois

Comment peut-on rendre
un jeu accessible ?



Lud'Experientia

Joue, jouons, jouez !!!
Sandrine Lamouret

Lud'Experientia

Regards croisés :
La classe flexible

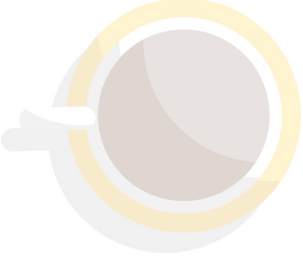
Lud'Expert et Lud'Experientia

[Kosmopoli:t] : Entretien avec
le chef de projet Egidio
Marsico et usage en classe.

Remerciements



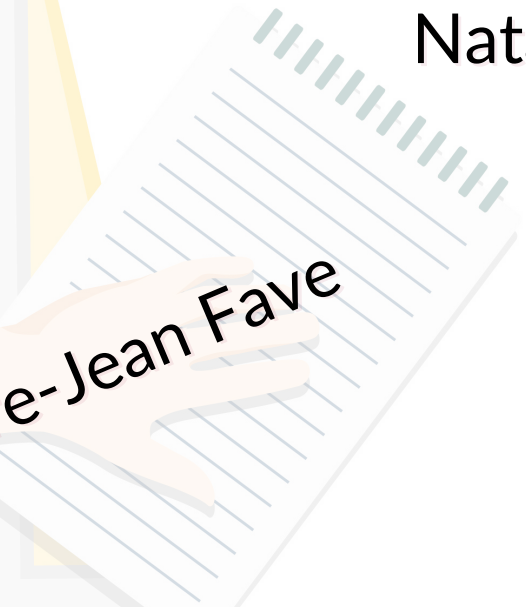
Michael
Freudenthal



Melissa Arneton
Mathieu Muratet



Aurélia Médan
Natacha Dubois



Pierre-Jean Fave





Isabelle Eberling-Fux
Déborah Lepoder
Sandrine Coûteaux



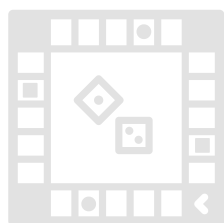
@Isafil

Isabelle Ducos-Filippi



Sandrine Lamouret

Egidio Marsico



Constance Monnier



SOMMAIRE

Edito

L'inclusion, c'est quoi pour vous ?

Définitions par Pierre-Jean Fave (IEN ASH conseiller technique auprès de la Rectrice) et par nos contributeurs et contributrices.

p. 6

Lud'Experts

Le jeu peut-il être un medium pour sensibiliser à l'inclusion, entretien avec Michael Freudenthal

p. 8

Comment rendre un jeu accessible ? par Aurélia Médan et Natacha Dubois

p. 12

E-LearningScape Access : un jeu sérieux sur le thème du handicap, de l'accessibilité et de la société inclusive, entretien avec Mathieu Muratet et Melissa Arneton

p. 18

[Kosmopoli:t] : la création d'un jeu dans un but de médiation scientifique pour mettre en avant la diversité linguistique, entretien avec Egidio Marsico

p. 22

Lud'Experientia

[Kosmopoli:t] : retour d'usage en classe par Aurélia Médan

p. 26

Regards croisés : la classe flexible, entretien avec Isabelle Eberling-Fux, Déborah Lepoder et Sandrine Coûteaux

p. 28

Joue, jouons, jouez ! par Sandrine Lamouret

p. 34

Isabelle Ducos-Filippi : Parlons inclusion avec isafilProfASH

p. 40

Actualudens

Ce qu'il ne fallait pas manquer !

p. 44



Lud'Events

Ludovia BE et le salon du jeu éducatif Canopé !

p. 46

Ludothèque

Monopoly des inégalités, entretien avec Constance Monnier p. 48

Lu'Défi

Concours [Kosmopoli:t] !

p. 52



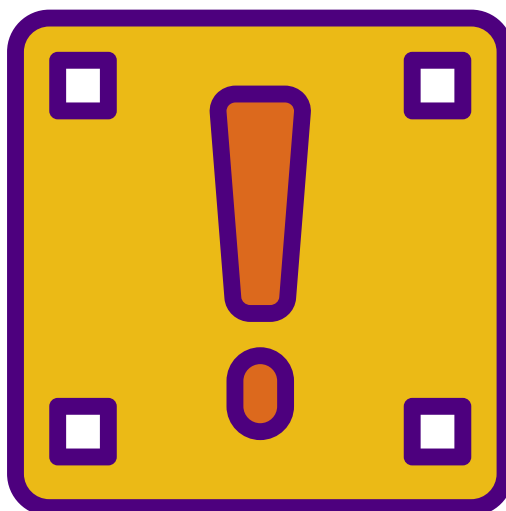
Un cahier en double lecture !



Grâce à l'application ArgoPlay, scannez les pages (entièrement)

qui arborent ce logo  pour voir du contenu

supplémentaire en réalité augmentée !



Testez sur cette page, voyez-vous apparaître l'image que nous
avons cachée ?

L'INCLUSION C'EST

"Vers une école inclusive" par Pierre-Jean FAVE, I

L'inclusion, mot polysémique s'il en est, possède des territoires d'usage bien différents dans un corps globalement homogène, et d'y associer une action visant à prendre en co

Quand on associe le mot École à celui d'inclusion, on est sur une autre dimension. Une dimension **plus sociale** voire **sociétale** tout en envisageant que rien n'est gravé dans le marbre qu'il s'agisse de la signification du terme école inclusive comme de sa valeur. Quand on envisage la notion d'école inclusive on l'aborde selon toutes les déclinaisons de l'École. On l'approche d'une manière systémique comme une institution chargée de donner un enseignement collectif veillant à la **multiplicité des acteurs** en son sein. On l'envisage également selon un aspect lié à l'entité scolaire où l'on donne un **enseignement collectif** dans un espace donné avec pour cela une dimension prenant en considération la **diversité des publics** accueillis localement. On l'avance aussi sous l'angle de l'enseignement qui y est dispensé, on entrevoit alors l'aspect lié aux pratiques inclusives. Enfin, on peut également voir l'École inclusive selon une focale prenant en considération les élèves et les enseignants exerçant dans un même établissement scolaire, on découvre un aspect lié à l'aspect social des choses.

L'inclusion : définition par ceux et

Le but c'est de ne pas laisser les gens dire des énoncés erronés, l'inclusion c'est de partager tel qu'on le fait dans sa médiation linguistique, le moindre élément que l'on donne sur sa langue c'est un peu parler de soi et de sa culture, c'est une inclusion qui va enrichir les gens car le contraste offre une perspective.

- Egidio Marsico



L'inclusion, c'est donner le droit à chacun de s'instruire et d'acquérir les compétences, quel que soit son profil ou sa pathologie.

- Isabelle Eberling-Fux

C'est permettre que nos classes et écoles soient vraiment faites pour tous les enfants, qu'ils trouvent tous leur place à l'école

- Sandrine Couteaux

QUOI POUR VOUS ?

EN ASH conseiller technique auprès de la Rectrice

s. En tout état de cause il s'agit d'envisager une certaine idée d'hétérogénéité dans un considération cette hétérogénéité et à la faire vivre au sein de cet objet commun.

*Tout est là : **identifier le besoin à un instant t**, envisager une réponse ou des réponses portées par l'ensemble des acteurs, évaluer la portée des réponses proposées, réajuster en fonction.*

L'école inclusive est donc bien une communauté d'apprenants, envisageant une réelle hétérogénéité du public et donc une diversité des besoins, sans cela, la tâche paraît bien grande lorsque l'enseignant est seul, la porte fermée. Il doit pouvoir parler, informer, s'informer, donner à voir, trouver sa place dans une communauté de pairs renforcée par des experts, chacun partant de son point de vue pour faire avancer en même temps le singulier et le pluriel.

Pour aller plus loin

Cet édito n'est qu'un extrait de l'article rédigé par Pierre-Jean Fave pour ce cahier. Vous retrouverez l'article entier ici : <http://acver.fr/ecoleinclusivecestquoi>.

celles qui ont contribué à ce cahier

Je préfère le néologisme "inclusivité" qui suggère un processus continu plutôt que fini. L'inclusivité est donc un processus continu d'amélioration des conditions de vie de personnes de la diversité.
- Michael Freudenthal



Pour moi, c'est réussir à ce que l'ensemble s'adapte aux différences de chacun
- Constance Monnier

Dans l'école inclusive, tout doit être mis en place pour qu'aucun élève ne soit exclu : environnement, matériel, aide humaine, etc.
- Isafil

Il garde son sens premier, celui d'inclure le plus d'élèves possible dans les activités qu'elle propose, dans ses séances tout en prenant en compte leurs différences et leurs particularités.
- Deborah Lepoder





LUD'EXPERTE :
MICHAEL FREUDENTHAL

LE JEU PEUT-IL ÊTRE UN MEDIUM POUR SENSIBILISER À L'INCLUSION ?



Qui êtes-vous ?

Je crée des jeux en tout genre, j'enseigne ou accompagne la création de jeux et je fais de la recherche sur les jeux. Mon expérience d'enseignement est surtout avec des adultes : j'ai formé des universitaires à la pédagogie par le jeu, des étudiant·es d'IUT à la conception de jeux vidéo et des associations à la création de jeux de société porteurs de messages.

Aujourd'hui c'est surtout en tant que *game designer* que je réponds à vos questions.



*Pour me plaire, il est
préférable qu'un jeu me
permette d'être qui je suis*



Comment avez-vous commencé à allier jeu et inclusion ?

Comme beaucoup de monde : d'abord j'ai joué puis j'ai créé des jeux qui pourraient me plaire. Pour me plaire, il est préférable qu'un jeu me permette d'être qui je suis, donc l'inclusion va de soi, il faut qu'il contrarie les discriminations.

La différence est que j'ai eu l'opportunité de me spécialiser en prenant un poste de création de jeux pédagogiques à l'Université de Paris, où j'ai notamment pu travailler sur [l'escape game pédagogique LearningScape](#).

Ça m'a permis de rencontrer énormément de personnes de bonne volonté qui voulaient utiliser le jeu contre les discriminations.

Qu'est-ce que l'inclusion pour vous ?

Je préfère le néologisme "inclusivité" qui vient des luttes pour la justice sociale et qui suggère un processus continu plutôt que fini.

L'inclusivité est donc un processus continu d'amélioration des conditions de vie de personnes de la diversité. La diversité, ce sont les groupes hétérogènes qui ne correspondent pas aux normes dominantes d'une société et sont discriminées ou marginalisées pour ça. Le processus d'inclusivité ne peut donc être fini tant que la société elle-même est injuste.

Quand on dit "inclusion", on parle souvent des femmes, des personnes en situation de handicap, ou des personnes non-blanches (rarement des trois à la fois malheureusement). Beaucoup de démarches "d'inclusion" bien intentionnées manquent d'une compréhension critique des subtilités des discriminations.



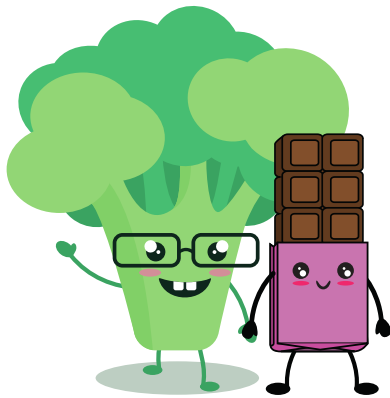
On place aussi l'inclusion comme la dernière politique d'intégration culturelle en date : avant c'était exclusion, puis assimilation (effacer sa propre culture pour correspondre à une norme), intégration (garder sa culture mais correspondre à la norme) et inclusion (garder sa culture *fait* partie de la norme).

En réalité, parfois on exclut en cherchant à mettre à l'aise, parfois on intègre parce qu'on "ne voit pas les couleurs" et donc on ne voit pas les inégalités. D'autant que le contexte scolaire fait qu'il y a toujours une certaine assimilation à des codes et normes imposés.

Selon vous, le jeu peut-il être un médium pour sensibiliser à l'inclusion ?

Oui. Comme la vidéo, le texte, la discussion... Comme pour toute modalité pédagogique, il faut que l'activité soit alignée sur l'objectif.

Rendre quelque chose plus ou moins ludique est souvent décrit comme une façon de motiver les élèves ou les faire apprendre par un moyen détourné (comme un "brocoli recouvert de chocolat"). À mon avis, ça motive surtout les profs à créer des moments de classe déhiérarchisés, interactifs et sociaux.



La question n'est pas si ça peut sensibiliser à l'inclusion, mais plutôt *pourquoi par un jeu* ?

C'est la même question pour chaque création de cours : quelle activité proposer pour parler aux élèves, attirer leur attention, favoriser le développement de savoirs et de compétences ? Parfois une vidéo sera plus pertinente pour parler d'un sujet lié à l'inclusivité, parfois, ce sera une activité plus interactive comme un jeu, parfois un mélange des deux.

La spécificité, l'intérêt du jeu, c'est de transmettre du sens par les actions possibles (le "gameplay"). Le message doit se retrouver dans les actions possibles et dans le sens qu'on attribue à ces actions.

Qu'est-ce qu'il faut éviter pour que le jeu ne soit pas contre-productif ?

Je propose trois points cruciaux :

- Tester ses jeux
- Penser au contexte de jeu
- Écouter les concerné·es

D'abord, on ne peut savoir si un jeu marche qu'en l'essayant avec son public. Il faut se lancer et observer, être à l'écoute, y compris des silences, puisque le propre des systèmes discriminatoires, c'est d'effacer, de faire taire.

On joue dans un contexte : jouer quand on se sent vulnérable ou jouer quand on se sent brave, c'est très différent. On ne peut pas agir sur tout mais ce qui peut donner du courage, c'est par exemple quand la personne qui anime est concernée par la discrimination abordée. Ça peut en donner aussi qu'elle reconnaisse humblement qu'elle n'est pas concernée.

Cette façon de se situer est notamment ce que suggère le "Réseau des Pédagogies Radicales", qui est une grande inspiration pour moi.



Un jeu est toujours améliorable, il faut savoir accueillir la critique



Finalement, dans la création et l'animation d'un jeu, l'écoute me semble capitale. Un jeu est *toujours* améliorable, il faut savoir accueillir la critique. Dans le cas de jeux liés aux questions d'inclusivité, il y a des personnes qui ont plus d'expérience sur un sujet de société que la personne qui a créé le jeu pour elles.

Quelles sont les choses à prendre en compte lorsque l'on veut créer un jeu inclusif ?

D'abord, se demander : *inclusif pour qui ?* Tout le monde n'est pas dans le même panier, une personne malvoyante n'a pas les mêmes besoins pour être incluse qu'une personne autiste. Chaque situation est différente même s'il peut y avoir des recoupements.

Un jeu inclusif devrait permettre aux personnes pour qui il est inclusif de s'y sentir autonomes et capables de revendiquer leur identité sans conséquence. Il ne suffit pas que le jeu inclue des représentations diverses, ou que son contenu ne soit pas discriminant, il faut aussi faire avec le contexte et éviter les comportements invasifs même bien intentionnés (comme un coup de projecteur ou une protection infantilisante).



Avoir recours à une stratégie d'inclusivité contribue aussi à la normaliser. On peut montrer l'exemple, comme pour les jeux vidéo qui affichent des sous-titres (pour les personnes malentendantes ou sourdes), ou les jeux de société dont les règles sont explicites et envoyées à l'avance (pour les personnes autistes ou dyslexiques, entre autres).

D'autres questions que l'on peut se poser :

- *Quelles compétences cognitives, sociales, émotionnelles, ou physiques requiert le jeu pour participer activement ?*

Si l'on peut participer au jeu mais jamais gagner, tout le monde n'est pas sur un pied d'égalité. Par exemple, si le jeu favorise l'agilité, la culture générale ou la compréhension de l'implicite, cela favorise certains groupes et en exclut d'autres. Si vous avez un doute, vous pouvez toujours demander leur avis à vos publics.



- *Quels comportements provoque le jeu ?*

Rapportez ce que l'on fait dans le jeu à la réalité. Par exemple, si le jeu encourage le sentiment d'écraser les autres ou que l'on gagne par le monopole de ressources, est-ce que ça correspond à vos valeurs ? Partir de nos valeurs, nous demander comment représenter les actions possibles, ça permet souvent de trouver des idées originales et élégantes pour faire passer un message.

Retrouvez toutes les ressources proposées par Michael en utilisant ce lien à mettre dans la barre d'adresse de votre navigateur : <http://acver.fr/freudenthalressources>



LUD'EXPERTES :
AURÉLIA MÉDAN ET NATACHA DUBOIS

COMMENT RENDRE UN JEU ACCESSIBLE ?



Le postulat d'Aurélia et Natacha

Le jeu est un formidable outil pédagogique à la fois dans sa mise en jeu que dans la réflexion accompagnant cette situation de jeu. L'enfant, par le biais du jeu, pourra exercer toutes ses potentialités : motrices, affectives, sociales, perceptives et mentales.

L'utilisation du jeu en classe n'est donc plus à démontrer. Il reste à définir quels types de jeux pouvons-nous mettre en place et comment les mettre en place ?

Quel jeu pour un élève dyslexique ? Quel jeu pour un élève issu de la communauté du voyage ? Voilà des questions récurrentes et légitimes qui nous sont posées en formation.

Notre réponse reste toujours la même : « tous les jeux sont à destination de tous les élèves » toutefois certains seront plus ou moins accessibles et il s'agira de les analyser correctement et de repérer les besoins de nos élèves afin de proposer une situation ludopédagogique efficiente.

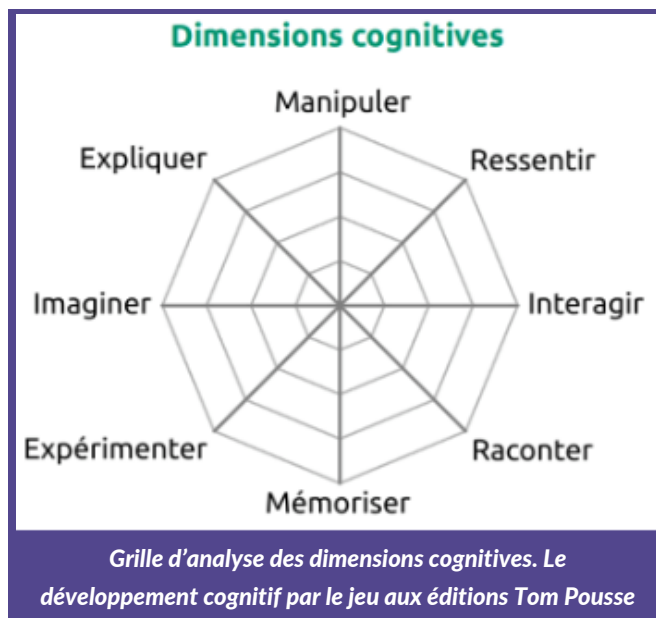


Il s'agira d'analyser les jeux correctement et de repérer les besoins des élèves



Qu'est-ce que l'on entend par analyse de jeu ?

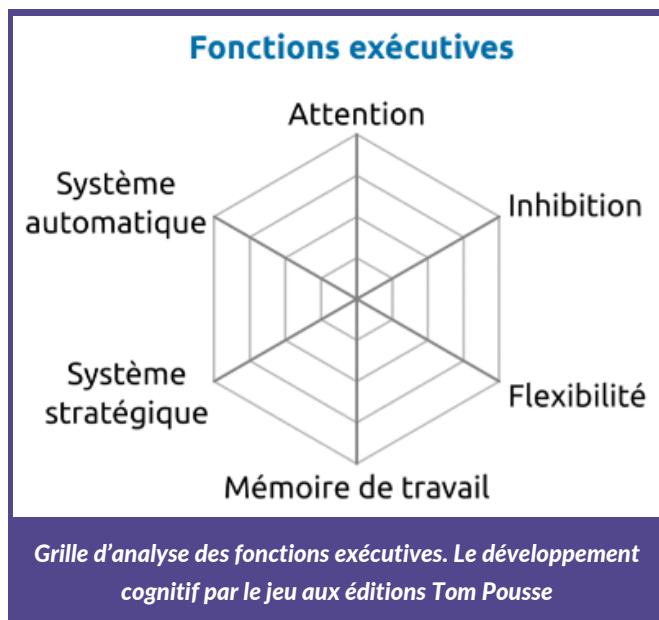
Nous vous renvoyons à l'ouvrage de Rémi Samier et Sylvie Jacques, *Le développement cognitif par le jeu* aux éditions Tom Pousse, qui permet de faire une analyse selon les dimensions cognitives et les fonctions exécutives impactées par le jeu proposé.



En effet, les auteurs nous proposent deux toiles d'araignées permettant d'analyser le jeu du point de vue du joueur.

En ce qui concerne les dimensions cognitives, cela nous amène à questionner le jeu sur les notions de manipulation, mémorisation, émotions ressenties, le niveau d'expérimentation, les interactions sociales, le degré d'imaginaire en jeu, le niveau de langage utilisé et l'impact du métalangage et de la métacognition.

Les fonctions exécutives, qui correspondent à l'ensemble des processus en jeu nous permettant d'adapter nos comportements à des situations non routinières sont, pour les auteurs, au nombre de 6. On retrouvera la mémoire de travail, la cognition sociale, l'attention, la planification, l'inhibition et la flexibilité mentale qui peuvent jouer un rôle dans la stratégie qui sera mise en place par l'élève pour réussir la tâche qui lui est demandée dans le jeu. Quand on regarde un jeu sous ces deux angles, on peut rapidement voir quels seront les jeux qui demanderont ou non des adaptations.



Par exemple, un jeu comme Concept Kids (édité par Asmodée Repos Production) demande un degré de planification et une inhibition importante car les élèves devront réguler leurs comportements et leurs émotions si les joueurs de leur équipe ne comprennent pas leurs propositions. Il faudra donc travailler en amont sur les représentations visuelles du jeu pour permettre à tous d'avoir des références identiques. Il faudra aussi avoir conscience que tous les élèves ne connaissent pas l'ensemble des animaux proposés. Il sera alors nécessaire de définir une programmation des animaux, être vigilant sur la reconnaissance par l'élève de la correspondance entre l'animal réel et l'image représentée sur la carte.



Source image : didacto.com

Donc parler d'aménagement renvoie à quoi ?

Aménager un jeu, ce n'est pas forcément modifier la règle du jeu. On ne veut pas non plus modifier les mécaniques du jeu. On cherche seulement à rendre le jeu compréhensible et accessible à tous en donnant des explications claires, des éléments de langage, de manipulation complémentaires.

Du coup, que peut-on mettre en place pour que les jeux soient accessibles à tous ?

Tout d'abord se pose la question de la règle du jeu. On peut construire avec les élèves un document « mémoire » comprenant des éléments importants comme le but du jeu « Comment je gagne ? », les conditions de fin de partie « Quand se termine la partie ? », « Quelle(s) action(s) je peux ou dois faire pendant mon tour ? ».



On peut construire avec les élèves un document « mémoire » comprenant des éléments importants du jeu



Il sera important que ce document « mémoire » contienne des images parlantes représentant chacune de ces questions. Les définir avec les élèves et les garder pour l'ensemble des jeux est extrêmement important et aidera au développement de l'autonomie des élèves face aux jeux proposés tout au long de l'année.

En suivant le principe du Facile à Lire et À Comprendre (FALC), il sera aussi nécessaire d'imager au maximum ce document « mémoire », d'utiliser des phrases courtes, de l'aérer et de choisir une typographie adéquate (police sans empattement, interlignage, taille de police, ...).

Par exemple dans le jeu *Mow* de Bruno Cathala, le comptage des mouches présentes sur les cartes peut être accessoire au départ. On peut juste commencer par le décompte des cartes récupérées par chaque joueur.

D'autres adaptations seront parfois nécessaires, notamment dans les jeux où couleurs et/ou contrastes peuvent parfois poser des problèmes à certains élèves. Il faudra alors modifier les cartes ou proposer de mettre à disposition, quand on en a, une tablette par exemple ce qui lui permettra de faire une photo de la carte et d'utiliser les inverseurs de couleurs.

D'autres jeux pourront être problématiques à cause de la typographie et dans ce cas, il faudra avoir des cartes adaptées. On peut par exemple, utiliser une souris scan qui, nous permettra d'adapter facilement la carte et le texte associé. Toutefois, certains jeux du commerce ont anticipé les problématiques liées aux couleurs par exemple, le visuel du jeu *Hanabi* d'Antoine Bauza qui propose pour chaque carte de couleur différente, un symbole différent.



Source image : danslaboite.be

D'autres auteurs de jeu proposent des jeux accessibles comme *Mow Access* de Bruno Cathala qui propose une version de *Mow* pour les déficients visuels mais aussi la version du jeu *Uno* connue de tous pour les daltoniens : *Uno ColorADD*.

D'un point de vue matériel, il sera parfois nécessaire d'adapter l'espace de jeu de l'élève.

Par exemple, dans le cas de jeux avec cartes, il peut être intéressant d'avoir à disposition des porte-cartes. Des pinces à linge peuvent suffire pour tenir les cartes. Cela sera utile pour les élèves avec des difficultés praxiques mais cela permettra aussi à tout élève, notamment chez les plus petits, de mieux voir son jeu, de pouvoir donc mieux saisir les éléments en sa possession et de travailler sur le développement des stratégies au lieu de la tenue des cartes. Les porte-cartes peuvent être achetés. Cependant, ils sont aussi faciles à construire soi-même ou avec ses élèves.



Source : collection.cooperhewitt.org/objects/1158829517/

Afin de permettre à tous les élèves de mieux se repérer dans l'espace de jeu, il pourra être utile de différencier et nommer les espaces du jeu (pioche, ...). On peut utiliser des symboles qui resteront identiques quel que soit le jeu. Par exemple, si on décide que la pioche est représentée par une étoile, cette zone sera une étoile peu importe le jeu.

Pour les jeux avec dés, on privilégiera l'utilisation d'un contenant (plastique, carton ...) pour lancer les dés ainsi qu'un plateau. Vous éviterez des pertes de dés, des bruits parasites dans la classe et du coup des agacements inutiles.



Afin de permettre à tous les élèves de mieux se repérer dans l'espace de jeu, il pourra être utile de différencier et nommer les espaces du jeu.



On peut aussi imaginer des supports d'aide. Par exemple, si vous jouez à *Trésors Volés*, jeu proposant de deviner à travers des déductions qui est le voleur du trésor et où il l'a caché, il sera intéressant de proposer un plateau sur une feuille permettant de repérer le nombre d'indices disponibles sur la carte. On met alors du sens au placement des cartes sur la table. Le décryptage est facilité.



ESCAPE GAMES ET ACCESSIBILITÉ

Il faudra faire en sorte que le jeu soit accessible dans les visuels proposés (typographie, image choisie, etc) et encore plus lorsque l'on propose une version en ligne.

Sans conteste, les escape games sont une entrée riche et positive pour tous les élèves. En effet, quand on étudie les différents types de profils de joueurs, on s'aperçoit que tout élève d'une classe pourra apporter sa brique à l'édifice de la réussite du jeu. Toutefois, il sera nécessaire d'être vigilant lors de la création. Il faudra faire en sorte que le jeu soit accessible dans les visuels proposés (typographie, image choisie, etc) et encore plus lorsque l'on propose une version en ligne.

Donc ne jamais oublier de penser le jeu en se mettant à la place de l'élève, de ce qu'il verra. Il ne faut pas hésiter lorsque l'on fait un escape game physique pour des élèves de primaire de se mettre à hauteur d'enfant dans la salle pour voir ce que l'élève visualise de son point de vue. Cela vous permettra de placer les éléments à la bonne place par exemple. Dans les escape game numériques, il faudra être vigilant en ce qui concerne l'écrit proposé et parfois ajouter un complément oral afin que chaque information soit accessible au plus grand nombre.

À travers les jeux, nous pouvons travailler un grand nombre de compétences qu'elles soient mathématiques, liées au langage oral ou écrit, à la flexibilité mentale, à la motricité fine, la collaboration et/ou la coopération, la stratégie et la planification... et tous les jeux peuvent être proposés aux élèves. Analyser un jeu vous permettra de mieux anticiper les difficultés et donc de proposer une programmation plus adaptée et des aides en amont ou pendant le jeu.

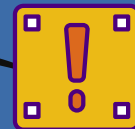


Le jeu est pour tout enseignant une autre corde à son arc des possibles pédagogiques.





LUD'EXPERTS :
MATHIEU MURATET ET MELISSA ARNETON



Scannez la page pour écouter
l'interview complète
au format podcast !

E-LEARNINGSCAPE ACCESS, UN JEU POUR PROMOUVOIR UNE SOCIÉTÉ INCLUSIVE



Présentation du jeu par Mathieu MURATET, enseignant chercheur en informatique et Mélissa ARNETON, enseignante chercheuse en psychologie de l'éducation.

Comment est né le jeu ?

C'est l'USPC et le CRI à la base qui avaient développé un escape game physique sur la pédagogie comme outil pour les enseignants. Il a été expérimenté par un enseignant de Sorbonne Université en direction des nouveaux maîtres de conférence recrutés. Mais pour des raisons d'espace, d'organisation et de matériel, il a été décidé de le faire sous forme de jeu vidéo. Une version adaptée en numérique a donc été créée, qu'il suffisait de mettre sur des ordinateurs pour y jouer. Un financement de Sorbonne Université a permis cette mise en place. Nous avons un outil qui pouvait servir à aborder d'autres thématiques. Nous avons changé les contenus et modifié les énigmes pour l'adapter aux thématiques de travail de l'INSHEA : école inclusive et accessibilité. Nous avons aussi mis en place une version semi-numérique avec des enveloppes contenant des éléments du jeu et qui apporte beaucoup en terme d'interaction entre les joueurs. C'était aussi intéressant pour s'adapter à l'hybridation imposée par la situation sanitaire.

Qui est la cible de ce jeu ?

Au départ, c'était pour sensibiliser les enseignants sur la pédagogie différenciée mais aussi dans les INSPE en master MEEF. On s'est dit que si cela fonctionnait avec les adultes, pourquoi pas en lycée... Mais nous n'avons pas encore de retours avec ce public, si vous êtes partants d'ailleurs, on peut vous accompagner !



Comment se passe la session de jeu ?

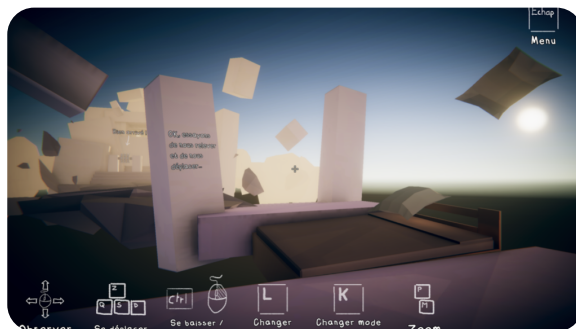
On commence par un petit temps pour annoncer aux stagiaires qu'ils vont participer à un jeu sérieux, puis le jeu dure environ une heure. Ensuite pendant une demi-heure, on revient sur le jeu, cela fait presque comme une 4^e salle, on explique les intentions que l'on avait eues, les mécaniques de jeu et cela permet de faire du lien entre les énigmes et les notions à faire passer. C'est très éclairant pour eux !



Existe-t-il des aides pour la prise en main par un enseignant ?

Il existe un module d'aide qui fournit des "intuitions" qui sont des pistes proposées par l'ordinateur de façon à débloquer le joueur. L'enseignant n'est donc pas obligé de maîtriser parfaitement toutes les facettes ludiques du jeu. Ces aides s'activent en fonction de l'avancée du joueur par rapport à une moyenne de vitesse de progression. Il existe une aide pour la prise en main côté numérique et un support est en cours de réalisation pour accompagner l'enseignant pour animer le débriefing.

Il y a ceux qui ont besoin de l'indice, la difficulté ça peut aussi être de ne pas frustrer les joueurs de devoir avoir de l'aide (demander de l'aide ce n'est pas si spontané que ça), le changement de posture, le joueur peut se baisser, changer d'angle pour voir les choses, cela invite à changer de perspective.



Comment a-t-il été testé ?

Le jeu a été développé avec des moyens limités. Un financement a payé deux stagiaires qui ont créé l'outil de départ puis j'ai aidé à le rendre le plus stable possible. Grâce à la participation de l'Orna, nous avons pu financer un ingénieur pendant 4 mois qui a permis de livrer une version complètement numérique. Il a ensuite été bêta-testé entre nous avant de le proposer à une promotion de l'INSHEA. Les premiers étudiants ont un peu essuyé les plâtres. On a fait des modifications régulières après chaque phase de jeu, en déplaçant un bouton, ajoutant un effet sonore... Il y a eu aussi des difficultés concernant les énigmes, nous avons dû adapter pour qu'elles soient accessibles.

Avez-vous essayé de faire vivre le handicap grâce aux énigmes ?

Les énigmes ont été prévues pour que le joueur vive les troubles : les mots mal orthographiés, les indices où l'on voit sans voir (déficiência visuelle, dyslexie), les supports sur l'accessibilité (forme et fond contrastés). La surdité, c'est le plus dur. Il y a aussi certains joueurs qui ont entendu parler du braille mais qui n'en avaient jamais touché. Concernant les difficultés, il y a plusieurs manières de répondre (la structure, l'orthographe,

Le jeu est-il accessible à tous ?

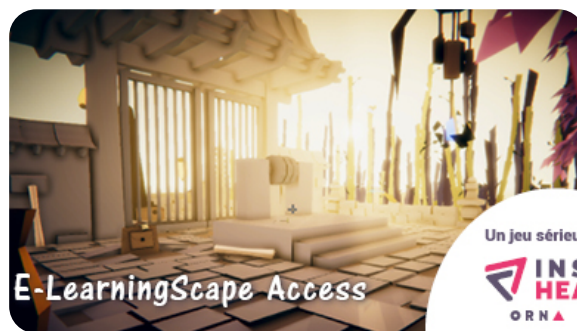
On a essayé de faire au mieux pour qu'il le soit, notamment grâce à l'aide d'une stagiaire. Le jeu est donc adapté, adaptable et adaptatif.

Adapté : ce sont les choix du concepteur pour rendre accessible : choix des polices, de pouvoir naviguer dans les menus au clavier, d'avoir des notifications visuelles et sonores, d'utiliser plusieurs types de souris ou une manette de jeu.

Adaptable : il y a un menu d'options pour permettre à chaque joueur de modifier son expérience de jeu comme le choix de la police, le fait d'activer des effets visuels, des effets de transparence, le changement de vue.

Adaptatif : le système lui-même peut proposer ses intuitions en fonction des difficultés qu'il va constater sur la résolution des joueurs pour essayer de pousser des aides.

Sortir un jeu accessible allait de soi pour l'INSHEA qui promeut l'inclusion. Il reste des éléments qui ne sont pas accessibles, notamment pour la version en présentiel. C'est l'avantage de le jouer en équipe, on a des aides humaines.



Quels sont vos projets ?

Accompagner des collègues pour que le jeu soit déployé en établissement et voir si le jeu peut se diffuser. Évaluer aussi la prise en main car nous n'avions pas anticipé certaines difficultés.

Étudier les traces des joueurs. Relier cela à leurs connaissances antérieures du thème, des jeux vidéos. Notamment comparer les traces des étudiants en informatique (ils ont une version adaptée à leur formation) et de ceux en sciences humaines et sociales, comparer les prises en main.

Mettre les étudiants dans le rôle qu'on a endossé, c'est-à-dire d'adapter le jeu. Qu'ils soient concepteurs, pour leur faire créer une autre version avec un autre thème. Il n'est pas nécessaire d'utiliser le codage pour modifier le jeu donc j'aimerais que les étudiants puissent se poser les questions : comment aborder ce thème-là ? Quelles énigmes ? Quels indices pour que le joueur puisse trouver les réponses ? En fait détourner la ressource pour créer de nouvelles choses.

Retrouvez
le jeu
E-learningScape
access :





Scannez la page pour écouter
l'interview complète
au format podcast !

[KOSMOPOLI:T] : UN JEU POUR METTRE EN AVANT LA DIVERSITÉ LINGUISTIQUE



LUD'EXPERT :
EGIDIO MARSICO

Qui se cache derrière ce jeu et comment a-t-il été créé ?

Derrière [Kosmopoli:t], se cache le travail du laboratoire de recherche Dynamique Du Langage (CNRS & Université Lyon 2). **Nous sommes impliqués dans la médiation scientifique** assez fortement depuis 2013. Nous avons commencé doucement par des fêtes de la science où tous les chercheurs partout en France, proposent des temps aux scolaires et au grand public pour présenter leurs recherches.

Qu'est-ce qui vous a poussé à créer ce jeu ?

On s'est posé des questions sur des nouvelles formes de médiation suite à deux constats : d'abord, les sciences du langage intéressent, tout le monde parle au moins une langue c'est donc un sujet intime à tout le monde, on a tous des avis sur ce sujet. Ensuite, beaucoup de personnes sont venues nous voir pour échanger avec des propos parfois justes, parfois erronés mais **les échanges étaient trop courts pour modifier ces idées reçues. Alors on s'est dit : pourquoi pas un jeu de société ?** Nous nous sommes donc lancés en 2016, avec comme question de savoir si nous allions faire un jeu pédagogique ou un vrai jeu de société, une petite équipe s'est formée.

Une année de réflexion nous a permis de comprendre les avantages et les inconvénients de l'apprentissage par le jeu et au bout d'un an, **nous sommes partis sur un vrai jeu de société avec ce que ça implique comme perte d'information.** Mais n'étant pas experts en jeu de société, on a initié une réflexion sur le gameplay en s'inspirant sur les différents ateliers proposés lors des fêtes de la science. Nous nous sommes rapprochés d'auteurs de jeux, Julien Prothière (indépendant) et Florent Toscano, gérant des Jeux Opla.

La première mission pour eux : **créer un gameplay.** Cela a pris un an pour bien exprimer ce que nous voulions et eux pour proposer des scénarios. Ils ont eu une idée intéressante, on leur parlait de diversité linguistique, des différentes réalités, que les langues qui sont parlées par de millions de personnes, c'est une petite minorité et ils ont eu cette idée de **mettre en jeu la dimension orale, de faire entendre cette diversité, ce qui ne nous avait pas paru une évidence.** Cela a compliqué le gameplay et aussi la création du jeu. **Si on veut faire entendre, se pose la question de l'outil, il fallait une application.**



Le visuel de l'application

Pour eux aussi, c'était nouveau mais ils se sont également lancés dans le challenge. Nous voulions montrer la diversité des langues mais aussi mettre en avant la diversité des cultures sans transformer la réalité.

Au départ, nous sommes partis sur des scénarios comme des enregistrements d'agents secrets... mais c'était travestir la réalité de faire enregistrer par des amazoniens "la roulette de ma valise est cassée"... ce n'était pas naturel !

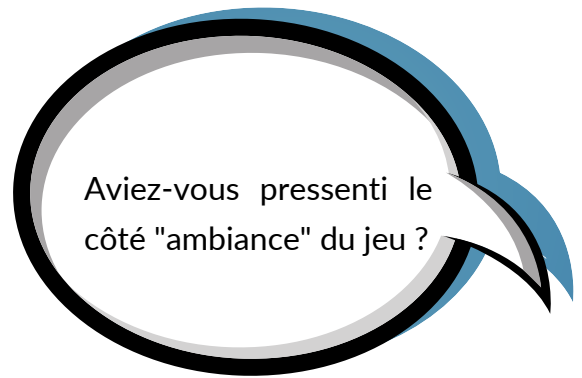
Et qu'est-ce qui comme les langues est aussi universel que spécifique ? La gastronomie !

Nous avons notre scénario : les joueurs incarnent le personnel d'un restaurant qui a la particularité de pouvoir prendre les commandes dans 60 langues.



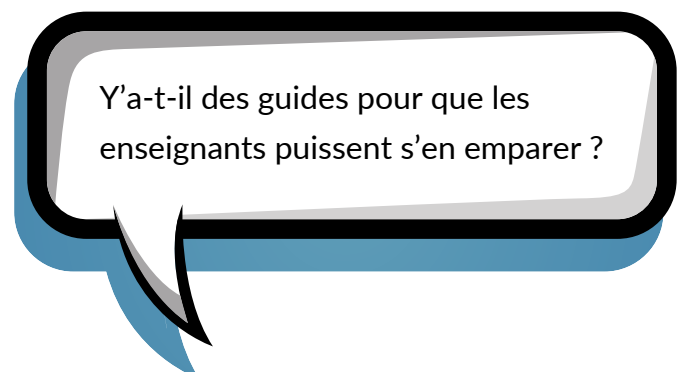
Il a été testé par 3 personnes du monde du jeu (Julien, Florent et Stéphane Escapa, l'illustrateur du jeu), et le reste de l'équipe, 5 chercheurs du laboratoire (Marion Cheucle, Jennifer Krzonowski, Sophie Jern, Sébastien Flavien et moi-même) et Emilie Ribeiro de la SATT Pulsalys, à l'interface du privé et du public. **Ensemble, nous avons testé la faisabilité.** À ce moment-là, il y a un rôle qui a été ajouté, celui de maître d'hôtel. Pendant une séance d'essai, dans le laboratoire, l'un de nous s'est mis spontanément à écrire les commandes, on s'est aperçu que c'était une bonne piste et hop un rôle à émergé !

Dès qu'il y a eu un prototype jouable en 2020, **il a été emmené sur tous les festivals pour améliorer le côté gameplay.** À chaque fois qu'il y avait une piste d'amélioration, ils demandaient si c'était possible. De notre côté, nous nous occupons de la collecte des données, ce sont de vrais locuteurs dans les 4 coins du monde : en nouvelle Calédonie, au Groenland...



Notre public était les scolaires et le grand public, et **c'était notre objectif d'avoir quelque chose de fun, on voulait un vrai jeu de société qui serait un outil pour faire de la médiation scientifique.** À l'heure actuelle, il s'est vendu à 40 000 exemplaires.

Lors des tests, au sein de l'équipe qui se connaissait bien où l'on peut rire facilement de nous, on avait déjà vu le côté ambiance, on s'expose dans le rôle de serveur, c'est tout de suite drôle.



Il n'y a pas de guide tout prêt en tant que tel. Le jeu est une porte d'entrée sur la diversité, les joueurs entendent des langues différentes, on leur dit qu'il y a 60 langues différentes dans le jeu donc **très facilement on entre dans le vif du sujet.** Nous posons des questions lorsqu'on intervient dans un établissement, on a créé des cartes en plus de celles du jeu qui apportent des connaissances sur les langues.

À l'intérieur, on a fait un **livret de vulgarisation** sur la linguistique, qui présente la diversité linguistique du jeu et le making-of de tout le projet et entre les deux **il y a une dizaine de pages qui donnent des éléments dont peuvent s'emparer les enseignants.**

Nous avons fait le choix d'un jeu éloigné du jeu sérieux, il fallait ce guide pour bien diffuser les notions. Pendant les tests pour le gameplay, on s'est aperçu que les gens étaient très sensibles aux matériaux, c'est-à-dire aux langues, qu'ils étaient intéressés. Les concepteurs avaient pensé que l'appellation CNRS allait peut-être freiner les gens, que le livret n'allait pas attirer et en fait au contraire, **les gens étaient friands d'informations et c'est comme ça qu'il a grossi à 60 pages !**



Le livret
d'accompagnement

En quoi
l'inclusion est
le cœur de ce
projet ?

Ce n'est pas un terme qui était présent dans la conception mais il est intrinsèque au jeu, on ouvre aux différentes cultures, **on va inclure des gens qui ont des cultures différentes, des langues différentes.** Ce qui est intéressant à ce niveau, ce sont les projets longs. En collège, avec des profs de langue, on va reproduire les collectes de données et révéler la diversité linguistique dans l'établissement. **Ça inclut les élèves car ils sortent une facette d'eux-mêmes qui est parfois mise de côté.** C'est inclusif aussi dans la relation avec les parents parce que les élèves ne connaissent pas forcément les recettes, ça crée de l'interaction avec les parents. Et c'est inclusif car cela a donné l'envie à certains de s'investir dans le collectif.

Quelles compétences
sont mises en jeu avec
Kosmopolit ?

Il n'y a pas de prérequis. On a vu des enfants autant que des adultes qui se figeaient dans le rôle du serveur, certains énoncés quand vous les entendez rendent perplexe surtout quand on doit les répéter. Certains ont arrêté d'être serveurs en cours de route car on s'expose, il faut se mettre à parler berbère ou thaï ce n'est pas simple ! **Ce sont plutôt des qualités individuelles.** C'est un jeu collaboratif, ce sont des choses chères à l'un des auteurs du jeu. C'est aussi une compétence, car parfois certaines personnes jouent pour la compétition. **On peut s'adapter au public car il y a différents niveaux de jeu** grâce au nombre de joueurs donc d'intermédiaires, de langues et de clients dont on doit prendre les commandes.

Des projets pour faire suite à
cette première version ?

On travaille sur une extension à plusieurs niveaux, le module "petit chef" qui devrait permettre de descendre l'âge à 7 ans. On a une autre partie qui à l'inverse sera "grand chef" qui nous permettra d'utiliser les quatre-vingt-une langues que nous avons enregistrées alors que nous n'en avons utilisé qu'une soixantaine. Dans cette version, il y aura donc de nouvelles langues. On pense aussi à une extension sommelier...



[KOSMOPOLI:T] : UN RETOUR D'USAGE EN CLASSE



La carte du contexte :



Un enseignant



Des élèves en Institut
Thérapeutique, Éducatif
et Pédagogique



Entre 9 et 11 ans

Le menu des objectifs :



Proposer aux élèves une
activité où quel que soit
son niveau de compétences
en lecture/écriture, chacun
puisse s'y retrouver.

Utiliser ensuite les plats
trouvés pour les
retranscrire à l'écrit et
chercher les autres
graphies possibles



Travailler la coopération
et l'écoute.

Prendre un rôle dans un
groupe et le maintenir
jusqu'au bout.



Astuce du chef : Ce jeu demande beaucoup de concentration et d'écoute, il a été nécessaire de mettre en scène l'espace classe avec une réorganisation des espaces. Il y avait la zone de service avec le serveur et le maître d'hôtel et la zone des cuisines.

Vous prendrez autre chose ?



Le debriefing

Après chaque partie, il a été proposé aux élèves d'évacuer les émotions, ce qui est compliqué en ITEP. Pour sortir du "on n'a pas livré tous les plats parce qu'un tel n'avait pas dit correctement, un tel ne sait pas lire...", le choix de parler directement des réussites a été décidé :

- " Quels sont les plats qui ont été livrés ? "
- " Comment tu t'y es pris ? "
- " Quels sont les plats qui ont été faciles à comprendre ? Pourquoi ? "

L'enseignant écrivait au tableau les plats et discutait ensuite avec les élèves de comment on aurait pu l'écrire, ...

L'addition s'il vous plaît !

À la suite du jeu, des activités de phonologie étaient proposées ainsi que d'autres jeux demandant de l'écoute et de la coopération. Ils ont par exemple cherché les pays d'où venaient les plats.





ISABELLE EBERLING-FUX, SANDRINE COUTEAUX ET DÉBORAH LEPODER

REGARDS CROISÉS : LA CLASSE FLEXIBLE



#INTRODUCTION

Après une formation d'institutrice orthopédagogue en Belgique, Sandrine Coûteaux enseigne depuis 17 ans environ, dont 4 années en classe flexible. C'est lors d'un changement d'école qu'elle a franchi le cap. Elle souhaitait rejoindre un établissement plus centré sur l'enfant, avec une pédagogie plus ouverte. L'aménagement de sa classe à l'école de Néthen était à réinventer ce qui a motivé la mise en place d'une classe flexible. Sandrine est aussi désormais formatrice en Belgique, elle tient un groupe Facebook « Classe flexible de Madame Sandrine » et a collaboré à plusieurs ouvrages, dont *La classe flexible, je me lance* dans lequel les photographies sont issues de sa salle de classe.

Isabelle Eberling-Fux est enseignante depuis 2004. Après avoir été détachée pendant 11 ans auprès d'adultes en situation de handicap, elle a réintégré l'Éducation Nationale en lycée professionnel, forte de cette expérience sur l'adaptation du parcours. Elle tient un groupe Facebook très suivi : "Classe flexible au lycée professionnel".

Déborah Lepoder a 26 ans et est professeure de français en collège depuis 5 ans. Passionnée par ce métier qui lui apporte beaucoup au quotidien qu'elle partage sur les réseaux sociaux et via un blog depuis un peu plus d'un an, *Flaubert and co.*

C'est à travers leurs différents regards et publics concernés que nous vous présentons aujourd'hui leur vision de la classe flexible, en espérant que cela vous permettra d'appréhender au mieux ce dispositif, et pourquoi pas de vous y lancer.



FREEPIK : MACROVECTOR

#LA CLASSE FLEXIBLE: QU'EST-CE QUE C'EST ?

Pour Isabelle, la classe flexible n'est pas une pédagogie mais un « **lieu d'apprentissage** » qui prend en compte aussi bien **les besoins physiques** que les **besoins cognitifs** de chaque élève. Déborah précise qu'« il faut voir la classe flexible comme **un espace scolaire élaboré autour des élèves** et non autour du professeur ».

Cela passe par **quelques aménagements** dans la salle de classe mais surtout par **une posture à adopter**, un changement dans les pratiques et par la volonté de s'adapter aux élèves.

La classe flexible oblige donc l'enseignant à **repenser les valeurs** et la **gestion de la classe** ainsi que sa posture. L'enseignement est **personnalisé**. Mettre l'élève au centre des apprentissages, c'est gérer les besoins de chacun, leur permettre de bouger, les **mettre en mouvement**, respecter le rythme de chaque enfant.



FREEPIK : VECTORJUICE

#SE JETER DANS LE BAIN

Nos spécialistes n'ont pas toutes commencé en même temps, ni pour les mêmes raisons. Ce fut une réflexion intense et une remise en question de leur façon d'enseigner jusque-là.

Sandrine a commencé directement il y a 4 ans. Avoir une classe à double niveau a rendu nécessaire l'obligation de différencier deux groupes. La classe flexible a permis de répondre aux besoins physiques et physiologiques de ces derniers. Dans son nouvel établissement, le local était tout petit, le mobilier pour une classe en double-niveau n'y entrait pas. Sa direction lui a alors laissé le champ libre d'aménager sa classe en local flexible. Le page FB *flexible seating* France et de classe flexible Belgique l'ont ainsi aidée.

La classe flexible a permis de répondre aux besoins physiques et physiologiques de ces derniers.

Elle voulait de cette façon pouvoir répondre aux besoins des élèves

Cela fait plus de dix ans qu'Isabelle pratique la pédagogie différenciée, mais c'est une subvention après le premier confinement qui lui a permis d'obtenir le matériel qu'elle utilise aujourd'hui, développant ainsi la flexibilité de sa classe. Elle voulait de cette façon pouvoir répondre aux besoins des élèves, particulièrement ceux de la classe ULIS de son établissement et des élèves en situation de handicap (avec ou sans AESH) ou qui présentent des troubles variés.

Déborah, quant à elle, était lassée du fonctionnement « classique » et souhaitait évoluer dans sa pratique. Si elle ne rejette pas du tout ce dernier, elle voulait expérimenter et avoir la possibilité d'alterner entre plusieurs méthodes pratiques. De plus, elle se questionnait beaucoup sur l'accompagnement qu'elle offrait à ses élèves et qui était assez inégal en fonction des profils qu'elle avait en face d'elle. Il lui arrivait de se sentir démunie face à certains élèves en difficultés ou ayant des besoins particuliers ou encore une relation particulière avec l'école...

Il lui arrivait de se sentir démunie face à certains élèves en difficultés ou ayant des besoins particuliers.

#INCLUSION ET CLASSE FLEXIBLE

Chaque élève sait, en passant la porte de leur salle, qu'il pourra s'installer comme c'est le mieux pour lui. Un élève TSA peut mettre un casque anti-bruit ou s'isoler avec son AESH derrière un paravent, et ce, sans être stigmatisé puisque ses camarades peuvent bénéficier de la même possibilité. Le **parcours, adapté**, permet de **gagner en confiance** puis en **autonomie**, et donc d'acquérir des compétences, là où, en frontal, l'élève subit, n'est pas acteur de sa formation et peut devenir décrocheur.

Déborah n'en est pas aussi sûre. Pour elle, la classe flexible ne permet pas d'inclure tous ses élèves. Même si elle progresse dans le domaine du flexible et qu'elle fait le plus d'efforts possibles au quotidien, elle reconnaît honnêtement qu'elle ne réussit pas encore à tous les inclure. Elle ne se sent pas assez formée pour l'instant sur certains profils. Elle ressent aussi un manque de méthodes et de moyens matériels et techniques, mais elle reste optimiste : "Un jour, peut-être, j'atteindrais un fonctionnement inclusif total !"

#EVOLUTION

Il ne faut pas croire les photographies de Pinterest etc., une classe flexible ne se constitue pas "parfaitement" du jour au lendemain. Avoir un plus grand local est évidemment le rêve de tous et de toutes, de même qu'avoir un budget illimité. Mais la réalité est tout autre. On y change des choses petit à petit. Si nos expertes admettent que l'on a souvent envie de tout faire tout de suite, il faut **y aller doucement**. On **essaie**, on **teste** et parfois on **échoue**. Surcharger une classe visuellement et la sur-

aménager peut être contre-productif, surtout pour certains élèves à besoins éducatifs particuliers, qui peuvent être déconcentrés par tous ces stimuli.

Même une fois que la classe flexible plaît à l'enseignant, **elle n'est pas pour autant gravée dans le marbre**. Chaque année en septembre, des aménagements sont nécessaires pour coller au plus près des besoins des élèves, ce qui remet constamment en question la pratique de la classe flexible.

#SSF: PROF FLEXIBLE SANS SALLE FIXE

Évidemment, nous avons pensé à nos chers collègues du secondaire qui n'ont pas forcément la chance d'avoir leur propre salle, surtout en cette période de crise. Un petit conseil pour ces derniers ?

Une classe **semi-flexible**, au fond du local : **bac** avec quelques coussins, **Z tool**, des items qu'on peut mettre sur les chaises facilement et qui ne prennent que peu de place, afin d'être rangés dans une armoire fermée au fond des salles.

Les **rouleaux de tapis** pour pouvoir travailler par terre sont aussi une bonne alternative ou même permettre aux élèves de se retrouver, par exemple, autour d'une fenêtre sur laquelle écrire, pour faire un travail commun.

Parfois, plusieurs enseignants créent une classe mobile en mutualisant les différents outils flexibles qu'ils transportent sur des chariots.

Bref, être flexible c'est s'adapter, être créatif.

#DES CONSEILS

LA CLASSE FLEXIBLE EST UNE POSTURE

Il faut aussi prendre conscience du fait que la classe flexible **n'est pas forcément synonyme de salle aménagée** « à l'américaine », nous précise Déborah. En réalité, il n'y a pas besoin de matériel pour se lancer dans le flexible puisque c'est avant tout **une posture**. Elle invite les collègues à se faire confiance... "Il n'y a pas de méthode, la mise en place d'une classe flexible relève du bon sens et des ressentis de chacun. Il ne faut pas essayer de faire ce qu'on attend de nous ou ce que l'on pense être le mieux parce que « ça fait bien » chez les autres." Ce n'est qu'en changeant la manière d'enseigner que la classe flexible fait sens. **Investir dans du mobilier sans revoir les fondements même de sa pédagogie est inenvisageable.**

Tout n'est pas matériel : pour se lancer, on peut proposer plusieurs modalités sur une même activité, en laissant des coups de pouce et outils à disposition, en laissant aux élèves le choix des modalités, en leur offrant la possibilité de découvrir par eux-mêmes (présenter des livres, envoyer des liens vidéos / Internet....).

LA CLASSE FLEXIBLE EST UNE RÉFLEXION

Il est important de **bien réfléchir** à pourquoi on fait les choses, faire un bilan : Comment fonctionnent mes élèves ? De quoi ont-ils besoin ? Quelles sont mes priorités ? Quelles sont mes limites ? Se fixer des **objectifs réalisables** en conséquence. Se lancer dans les achats immédiatement n'est pas le plus judicieux puisque la réflexion, notamment sur les assises, est primordiale. Sandrine conseille d'ailleurs d'avoir 1.5 assises par élève, soit 36 pour 24 élèves. Les assises sont donc au service des activités et non l'inverse.

LA CLASSE FLEXIBLE EST UNE QUESTION DE... FLEXIBILITÉ

Isabelle explique qu'elle a eu un budget de 300€ pour commencer, qu'elle a **récupéré des dons** à droite à gauche. Il est d'ailleurs possible de demander aux parents s'ils n'ont pas du matériel qu'ils n'utilisent plus. On peut récupérer des **affaires personnelles** ou non utilisées dans l'établissement tels un ballon de grossesse ou une table basse afin de les intégrer dans la salle. Il existe aussi des **possibilités de subvention**. Sandrine nous explique qu'en Belgique, différents réseaux peuvent offrir du budget.

#DES RESSOURCES

Voici deux ressources précieuses proposées par nos contributrices : *Dys : Outils et adaptations dans ma classe* : Livre de Géraldine Loty et Michèle Mazeau. *MERCI aux enseignants flexibles pour leurs aménagements*, livre de Perrine BIGOT & Cindy MAGNIN



LUD'EXPERIENTIA :
SANDRINE LAMOURET

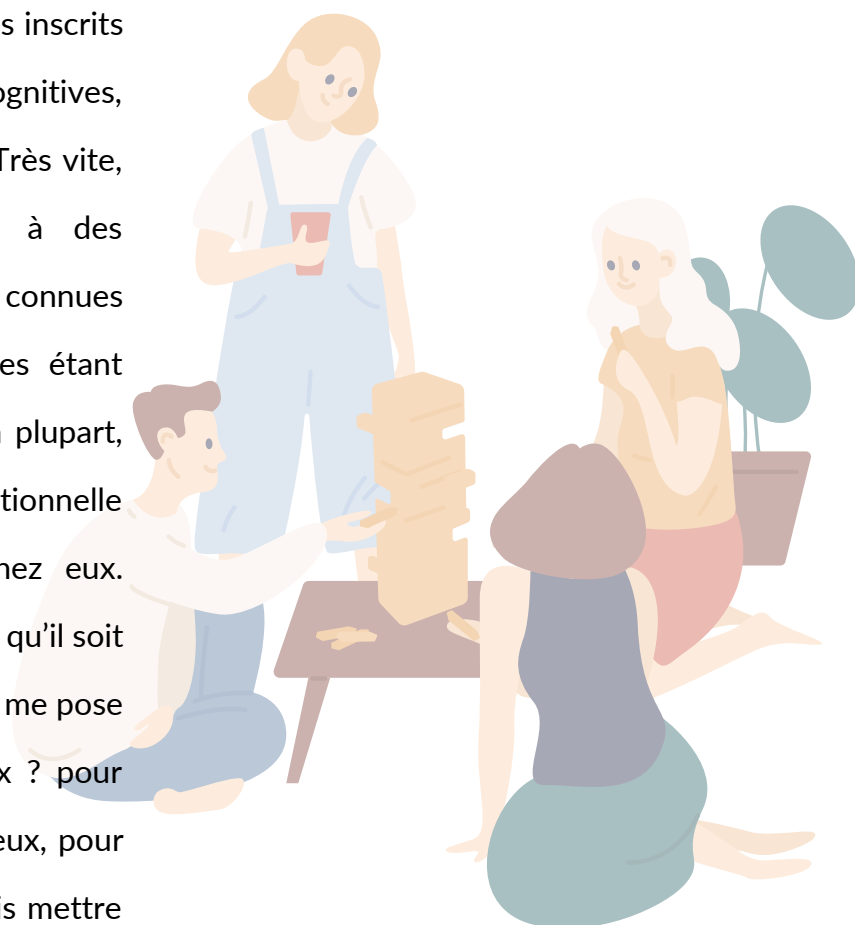
JOUE, JOUONS, JOUEZ !!!



Enseignante-coordonnatrice en Unité localisée pour l'inclusion scolaire (Ulis) en collège depuis maintenant cinq ans et formatrice académique dans l'Adaptation scolaire et Scolarisation des élèves Handicapés (ASH), j'utilise le jeu dans ma pédagogie. Ancienne enseignante de lettres modernes, son utilisation pour apprendre les conjugaisons, les accords, mais également un travail sur le lexique faisaient déjà partie de ma pratique de classe lors de séances de soutien. J'avais recours aux jeux pour travailler certaines notions de façon plus ludique avec les élèves. Je constatais chez eux une motivation que je ne retrouvais pas forcément en classe. Les élèves pouvaient s'engager de façons différentes qu'en classe entière. En collège, le jeu ne semble pas avoir sa place, on l'associe beaucoup plus à des élèves de maternelle ou réservé au cercle familial ou amical. Pourtant, lorsque j'ai interrogé mes élèves, ils m'ont répondu qu'ils apprenaient en s'amusant et que c'était mieux que les exercices plus classiques sur feuille. Ainsi, le jeu a une dimension affective, mais il permet aussi de développer des compétences sociales et cognitives.



Lorsque j'ai pris en charge des élèves inscrits dans les troubles des fonctions cognitives, j'ai voulu continuer cette pratique. Très vite, je me suis trouvée confrontée à des difficultés que je n'avais pas connues jusqu'alors ; les difficultés majeures étant que ce sont des élèves qui, pour la plupart, n'avaient jamais - ou de façon exceptionnelle - joué à des jeux de société chez eux. Lorsque je propose un temps de jeu, qu'il soit libre ou à visée plus pédagogique, je me pose les questions suivantes : quels jeux ? pour quels élèves ? Dans quel but pour eux, pour moi ? Quel contrat didactique je vais mettre en place ? Le jeu pour quels enjeux ?



Je différencie trois façons de jouer : jouer pour le plaisir, jouer pour développer sa communication aux autres et pour finir, jouer comme levier dans les apprentissages. Lorsque je propose un nouveau jeu, je l'expérimente avant, très souvent avec les Accompagnants des Élèves en Situation de Handicap (AESH) avec qui je travaille... ou parfois avec mes enfants ! En classe, je joue toujours au départ avec eux pour m'assurer que les règles sont comprises et les aider dans leurs interactions. Une fois que je sens les élèves à l'aise, ils peuvent jouer en autonomie sur un temps donné.

"Je différencie trois façons de jouer : jouer pour le plaisir, jouer pour développer sa communication aux autres et pour finir, jouer comme levier dans les apprentissages."



Jouer pour le plaisir

« Il n'y a rien de plus sérieux qu'un élève qui joue. » Arnaud Gazagnes

"Mon but premier est de faire naître chez les élèves le plaisir de jouer, de favoriser un climat de classe serein"

Mon but premier est de faire naître chez les élèves le plaisir de jouer, de favoriser un climat de classe serein. L'enfant peut jouer seul, mais aussi avec ses camarades. Je donne la possibilité, sur des temps donnés aux élèves, de choisir leur activité : lire, jouer seul ou à plusieurs à un jeu de société, visionner une vidéo... Je trouve qu'il est important que les élèves puissent avoir accès à des activités non imposées dans le seul but de se faire plaisir, de s'amuser, de partager un temps agréable avec leurs camarades, mais aussi avec leur professeur.

Sur ce temps, très souvent, les élèves choisissent le jeu de société, mais il est important qu'ils ne se sentent pas contraints de jouer. Dans leurs favoris, on retrouve le Pendu, le Mille bornes et le Mikado. J'aime leur en faire découvrir de nouveaux ; ils peuvent aussi en apporter et les présenter aux élèves du dispositif Ulis. Ces moments ne sont que pures découvertes et expérimentations, aucune arrière-pensée de ma part derrière, si ce n'est que les jeunes prennent du plaisir de façon libre et spontanée.



Jouer pour travailler ses relations avec les autres

« L'issue d'un jeu est incertaine, le plaisir qu'il apporte est incontestable. » Proverbe malais



À l'ouverture du dispositif Ulis au collège, les élèves venaient d'établissements différents et, pour la plupart, ne se connaissaient pas. J'ai donc pu constater très rapidement qu'il y avait un manque, voire une absence de lien entre certains jeunes du dispositif. Il m'a semblé intéressant de travailler ces relations de communication entre les jeunes par le biais du jeu de société. J'ai tout simplement créé un jeu de cartes avec des questions qu'ils

devaient lire et auxquelles ils devaient répondre. Il s'agissait de questions de présentation (âge, famille, loisirs, matières favorites, ...), l'idée étant de libérer la parole au sein du groupe. Lorsque je sens que les élèves ont suffisamment confiance en eux, aux autres et en moi-même, j'utilise alors le jeu TADIKWA. C'est un jeu sur la thématique des addictions et conduites à risques. Il a pour objectif de susciter des échanges et débats sur des sujets parfois tabous. Il amène les jeunes à réfléchir sur leurs propres comportements. Ce jeu permet des reformulations du vécu et de travailler l'argumentation, sans but de convaincre l'autre, et de faire réfléchir à ses propres opinions et celles des autres.



Mais jouer, c'est aussi respecter des règles et chez certains de mes élèves, attendre son tour pour parler, respecter l'opinion des autres est compliqué. Jouer à plusieurs est dans ce cas-là important car lorsque les jeunes jouent à plusieurs, ils sont obligés de respecter les règles, les limites du jeu, d'attendre leur tour, mettre en place des stratégies, se mettre d'accord lorsque c'est un jeu d'équipe et surtout accepter de perdre pour certains ! J'ai pu voir au fil du temps et au fil des jeux des élèves changer de comportement et améliorer leur communication, accepter de ne pas commencer le premier et accepter de perdre. À travers le jeu, leur comportement a donc évolué de façon positive et tous les élèves se sont sentis inclus. Les jeux d'équipe permettent aussi de développer l'esprit de cohésion, d'équipe. Parfois quand j'estime que le jeu et ses consignes sont un peu compliqués ou que certains élèves vont rencontrer des difficultés pour comprendre ce qu'on attend d'eux, je les fais participer en équipe. Ainsi, le jeu permet de combiner apprentissages, coopération et interactions sociales.



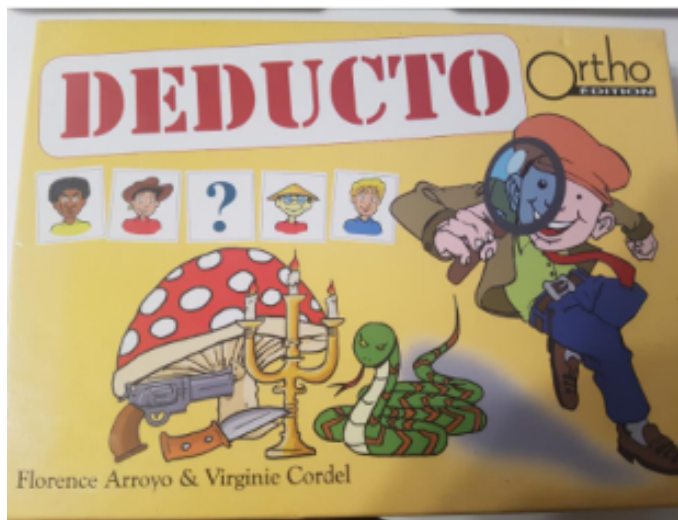
Jouer pour entrer dans les apprentissages

« Introduire du jeu dans la pédagogie, c'est vouloir mêler plaisir et travail... Or ce ne sont pas là des notions que le sens commun ni les enseignants rapprochent volontiers » Chantal Barthélémy-Ruiz

Jouer pour apprendre, c'est procéder de ma part par détour ; ainsi, ils sont à peine conscients du but que je vise. En fin de jeu, je dois donc organiser un debriefing pour qu'ils puissent comprendre pourquoi et dans quel but j'ai choisi ce support plutôt qu'un autre.

Dans ma classe, j'ai certains jeux très spécifiques que l'on peut retrouver chez des professionnels de santé comme les orthophonistes, mais j'ai aussi des jeux du commerce que je détourne pour faire entrer les élèves dans les apprentissages et travailler.

"En fin de jeu, je dois donc organiser un debriefing pour qu'ils puissent comprendre pourquoi et dans quel but j'ai choisi ce support plutôt qu'un autre."



Par exemple, pour travailler le calcul mental, tous les matins les élèves jouent à faire rouler les dés et à donner le résultat des points le plus rapidement possible. Selon le niveau de compétence des élèves, les dés sont plus ou moins nombreux et la consigne différente comme additionner, soustraire ou multiplier. Pour travailler la déduction, j'utilise le Cluedo ou le Deducto qui comporte trois niveaux

de difficulté. Dans ces deux jeux, les élèves doivent réfléchir pour résoudre une énigme et adopter une attitude réflexive. Cela permet aux élèves de prendre des décisions, de faire preuve de logique en se basant sur des indices. Je constate que lors des temps de jeu, les élèves inscrits dans les troubles des fonctions cognitives sont plus attentifs et concentrés sur l'activité. Pour conclure, je dirais que le jeu me permet d'observer, d'aider les jeunes dans leur démarche pour comprendre les consignes, interagir avec les autres, mettre des stratégies en place en proposant des supports variés.

Le jeu, comme tout autre support, comporte ses leviers et ses freins. Il peut aider à mieux s'emparer de certaines notions et ne doit jamais être une fin en soi et l'enseignant doit toujours garder à l'esprit les enjeux du ludique.



Les jeux les plus utilisés en classe

Les **dés** : Avec des chiffres, on travaille le calcul mental. Avec des images, on crée des histoires. Avec des mots interrogatifs, on formule des phrases interrogatives et on y répond. Avec des temps de conjugaisons et des pronoms, on travaille la conjugaison et la terminaison des verbes.

Le **tangram** permet de travailler les formes géométriques et le repérage dans l'espace.

Le **boutabou** permet de réaliser des suites de nombres sans avoir à effectuer de calcul.

Le **vocabulons** permet d'enrichir son vocabulaire, découvrir les mots et leur définition.

Les mots en jeu permet de travailler l'apprentissage du vocabulaire.

Le **pendu** permet aussi de travailler l'orthographe ou encore le lexique.



LUD'EXPERIENTIA :
ISABELLE DUCOS-FILIPPI

PARLONS INCLUSION AVEC @ISAFIL



C'est sur les réseaux sociaux que nous avons découvert celle que nous ne connaissions alors que sous le pseudonyme d'**IsafilprofASH**. Conquis par ses nombreux partages tous plus enrichissants les uns que les autres, nous avons décidé de vous faire profiter de son expérience à travers cette interview.

Peux-tu te présenter en quelques phrases ?

Je suis professeure de Lettres classiques depuis 1986. Au bout d'une vingtaine d'années, je suis devenue enseignante spécialisée 2 CAPA-SH ce qui m'a permis d'accompagner et de donner mon expertise aux collèges (communauté éducative + famille). Mon 2 CAPA-SH s'est transformé en CAPPEI puis j'ai obtenu mon CAFFA afin de devenir formatrice spécialisée dans les neurosciences cognitives dans l'académie de Créteil.



Quelle est, pour toi, la définition de l'inclusion ?

L'école inclusive idéale mettrait à l'intérieur de ses frontières **l'ensemble des élèves, allophones, handicapés, précaires, ou non**. Tous y seraient. Dans l'école inclusive, tout doit être mis en place pour qu'**aucun élève ne soit exclu** : environnement, matériel, aide humaine, etc.

L'inclusion scolaire, c'est que l'école soit accessible pour **TOUS les élèves**. De gros progrès ont été faits pour les élèves à besoins éducatifs particuliers (EBEP), dys, TDAH etc. mais un énorme travail est encore à faire pour les allophones et les handicaps sévères. L'école inclusive est encore très jeune, **sa circulaire date de 2019**. S'il y a bien quelques formations et aides humaines, tout ça est encore balbutiant.

Au XVIII^e siècle, les enfants sourds commencent à être vus comme "éducables" grâce notamment à Rousseau, mais pas avec les enfants entrant dans "la norme". Si l'école inclusive se met aujourd'hui en place, c'est dans la douleur, car elle vient contrecarrer l'histoire même de notre système scolaire. Aujourd'hui, les classes sont par âge ; pour **une école inclusive**, elles devraient être **par besoins ou par niveau**.

L'école inclusive ramène en son sein les enfants "différents". Avec elle, il n'y a plus que des enfants. Le bien-être de l'élève inclus est par contre à mettre au cœur du projet, en prenant bien en compte que la temporalité n'est jamais la même pour un EBEP que pour un élève classique.

Comment t'es venue la nécessité de faire de l'inclusion dans ton enseignement ?

Je dirais que j'ai eu deux grands déclics :

- Lors de ma première affectation en 1986 : Il n'y avait pas d'INSPE et très peu d'IUFM. Je passais de la Sorbonne à un collège. Au lieu d'être sur un poste de lettres classiques, je fus mise en CPPN (équivalent de la SEGPA). Je leur enseignais 12 h par semaine, les élèves avaient entre 13 et 18 ans. Ils étaient parfois non-lecteurs, non-scripteurs, avaient de réelles lacunes en expression française. Je me suis prise une grosse claque. Que pouvais-je faire ? Démissionner ? NON ! Ce n'était pas mon tempérament. Je voulais prendre en compte les élèves et leur apporter quelque chose. Pour cela, il fallait répondre à leurs besoins, sans programme : les acculturer au français.
- Mon second déclic fut 20 ans plus tard. J'avais des élèves à besoins éducatifs particuliers dans mes classes, éloignés de ce qu'on attend de l'école. C'est alors que j'ai rencontré C., autiste asperger très marqué. J'ai dû monter une équipe de collègues en 6e, une équipe acceptant de prendre en compte sa différence. Il a été accompagné de la 6e à la 3e. La bienveillance n'était qu'une première marche.

Au quotidien, que mets-tu en place pour inclure l'ensemble de tes élèves ?

La **notion de besoin** est au cœur de mon projet d'enseignement. Les programmes n'y sont pas, même s'il faut effectivement les respecter.

Voici ce que je mets en place :

- La **lecture Audio** ou des textes FALC (facile à lire et à comprendre), des résumés
- L'autorisation de **se déplacer** / de marcher
- L'utilisation d'un **support vertical** (notamment pour les TDAH)
- Les **aide-mémoires** (pour les élèves ayant des problèmes cognitifs)

Préparer aux examens n'est pas répliquer l'examen. L'élève peut donc utiliser des outils auxquels il n'aura pas forcément accès.

Qu'aimerais-tu encore améliorer dans ta pédagogie concernant l'inclusion ?

J'inclus des élèves de l'ULIS. Je ne vois pas assez le professeur coordinateur et j'aimerais améliorer ce point, mais j'ignore encore comment faire. Cela nous permettrait d'être plus cohérents et plus efficaces dans le suivi des élèves et dans leur inclusion.



Pourrais-tu nous raconter une de tes réussites les plus marquantes dans tes activités, qui met en avant l'inclusion ?

Ma plus grande réussite est sans conteste Twitter. Au début, j'observais, je likais, je retweetais. J'ai voulu partager mes connaissances, les compétences que j'avais acquises en plus de 30 ans d'enseignement. Je n'étais pourtant pas venue pour cela, mais j'ai ressenti un manque de formation, donc un besoin. Et je sentais que je pouvais y répondre. Aujourd'hui, j'ai plus de 17 000 followers qui suivent mes partages autour de l'inclusion.

Ma grande réussite, au sein de mon enseignement, est tout ce que nous avons mis en place pour C. Il ne parlait pas, criait, et ne voulait pas enlever son manteau. Nous l'avons emmené à une réussite totale au niveau de l'inclusion. Il nous a même accompagné au Futuroscope. Il a eu son brevet et il a fait un bac pro SEN (numérique).

Et un de tes échecs ?

Les élèves avec des troubles du comportement sont des élèves qui mettent à mal la vie de la classe. Il est difficile de faire de la place à cet élève, la charge mentale pour l'enseignant est lourde et très vite vient l'épuisement.

C'est ensuite l'enchaînement : des réactions brutales de l'élève, des punitions et sanctions puis les commissions éducatives et conseils de discipline. Ce n'est jamais le professeur qui gagne dans ces situations.

Les paroles dépassent alors la pensée. Il faut savoir s'excuser et analyser sa pratique pour ne pas recommencer.

Il faut réussir à faire une place pour ces élèves-là, même si les programmes, les notes, etc. ne nous facilitent pas la tâche.



Les ressources d'Isabelle

- Le site école inclusive 91
- @ash91 pour compte Twitter.
- Cap école inclusive, qui a le mérite de poser la démarche de l'élève EBEP.
- Livre Accompagner les élèves dys c'est possible



Code Inclusion



" Vous avez moins d'une heure pour retrouver le mot de passe de l'ordinateur de votre collègue qui part très bientôt à la retraite. De précieuses ressources qui permettent de prendre en compte la diversité des élèves y sont consignées : ne laissez pas le fruit de tant d'années d'expérience se perdre ! "

ACTUA'LUDENS :
CE QU'IL NE FALLAIT PAS RATER

Touscaps

Touscaps est un site qui regorge de petits jeux sérieux autour de l'enseignement agricole (mais pas seulement). En effet, la plateforme propose des petits jeux sérieux autour de différentes thématiques telles qu'agir face à un incendie, appeler les secours mais aussi la vaccination (info ou intox dans un format de bulles conversationnelles) ou encore la cybersécurité.



Pirates



Grâce à Pirates, un jeu sérieux pour comprendre les bases du code Python, vous allez incarner un ou une pirate. Vous allez devoir utiliser des lignes de code afin d'amener le pirate à un objectif précis. Bien entendu, chaque niveau contient sa contrainte !

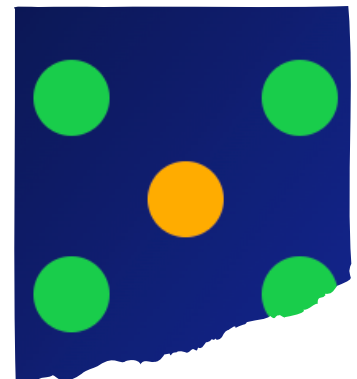
Ecole en danger



Ce jeu interactif a pour objectif d'apporter aux élèves et aux enseignants une culture et un langage commun pour acquérir les prérequis nécessaires à la réalisation de médias en classe. Il apporte des connaissances en EMI sur les médias et leur fonctionnement, l'information et sa construction, les métiers du journalisme et la déontologie.

Dédys

"Comment enseigner les mathématiques à des enfants dyscalculiques qui, en CP ou CE1, ne savent toujours pas résoudre une simple opération du type $1 + 1$ ou $2 - 1$?" voilà la question qui a enclenché la réflexion et la création d'une plateforme qui pourrait accompagner les enfants dyscalculiques dans l'apprentissage des maths : Dédys.



Accessibilité, handicap et mathématiques

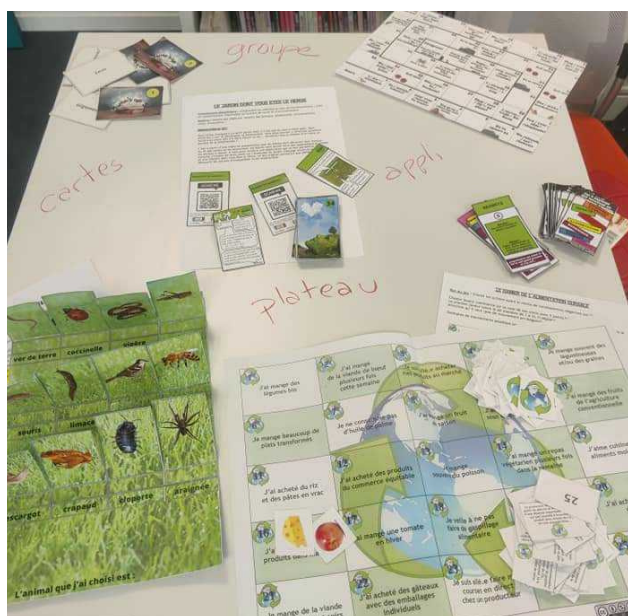


Eduscol propose de nombreuses ressources sur cette page : apprendre la programmation grâce à des blocs Scratch imprimés en 3D avec une alternative en braille, Cantoo scribe qui est un scripteur numérique, bref, des ressources multiples pour divers profils d'élèves à besoins particuliers.

LE SALON DU JEU ÉDUCATIF

(CANOPÉ NANTES)

Le 27 octobre, Mathilde et Ségolène étaient présentes au salon du jeu éducatif organisé par Canopé Nantes. Un moment de partage pour promouvoir la ludicisation. Un peu à part parmi les éditeurs de jeux venus présenter leurs jeux pédagogiques et les enseignants à la recherche de partenaires pour commercialiser leur création, la Team avait pour mission de présenter l'action de notre collectif !



Notre offre de formation (lud'ateliers, ludofiches et webinaires) a beaucoup intéressé les participant.e.s qui ont pris nos contacts avec plaisir.

La présentation de nos créations ludiques partagées gratuitement sur notre site a eu du succès ! Il y en avait pour tous les goûts : cartes, applications, plateaux de jeu, escape games...

Comme vous le voyez sur l'image de droite, nous avons pu mettre en avant les éditions précédentes des Petits Cahiers Ludens ainsi que quelques exemples de nos flyers pour les Lud'ateliers.

Si vous aussi vous voulez les découvrir, retrouvez-nous sur notre site internet et/ou sur les réseaux sociaux !



LUDOVIA BELGIQUE : NOS COUPS DE CŒUR



Si vous ne connaissez pas encore Jessica Dejas... qu'attendez-vous ? Nous avons adoré son atelier intitulé *Le Jeu de Rôle porte d'entrée d'un tout nouvel univers aux possibilités infinies*. Nous avons pris part à une vraie aventure et tout cela a été très immersif grâce à la personnalité pétillante et décalée de l'intervenante. Via cet atelier, Jessica a pu approfondir les notions du jeu de rôle et proposer des mises en place en classe. Bref, un atelier parfait !

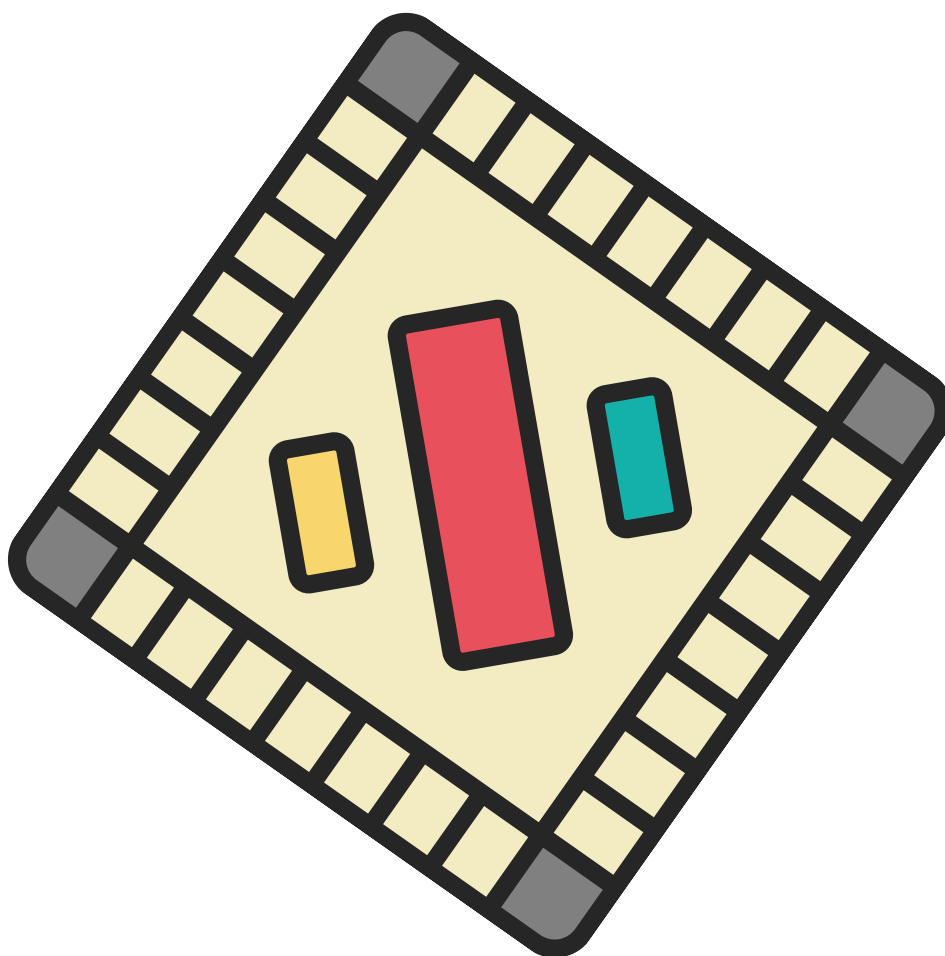
Parce que nous sommes geeks, un peu, beaucoup, passionnément, aller voir Gaël Gilson était une obligation professionnelle (ou personnelle ?). Nous avons donc participé à son atelier *Éduquer aux jeux vidéo à l'école*. Nous avons pu jouer à des jeux et comprendre comment le jeu vidéo pouvait être un moyen d'apprendre en classe. Nous aimerions vous en dire plus sur ce sujet mais le mieux est d'aller sur son site Ludum Invaders.



Un de nos ateliers favoris a été celui du collectif S'cape intitulé *De l'hybridation d'un escape game à la création d'un jeu de type Keep Talking*. Le collectif S'cape sait comment marquer les esprits et débute toujours par une mise en bouche active qui transforme les spectateurs en acteurs ! Nous avons commencé par jouer à leur jeu sérieux Scape Oddity, un jeu immersif dont la mission est de rétablir la trajectoire de la station M-ISS mais pas que ! Allez voir sur leur site.



ENTRETIEN AVEC CONSTANCE MONNIER



Pouvez-vous vous présenter ?

Bonjour, je suis **Constance Monnier**, responsable du projet « **Jeunesse pour l'égalité** » à l'**Observatoire des Inégalités**, qui rassemble des outils et actions pédagogiques et ludiques à destination des 11-25 ans sur **les inégalités et les discriminations**, comme cette boîte à outils mais aussi le prix "Jeunesse pour l'égalité" qui est un concours d'affiches, des web documentaires, des expositions, etc. que l'on met à disposition des professionnels de l'éducation (éducateurs, professeurs, etc.).

Qu'est-ce que le projet "Jeunesse pour l'égalité" ?

Les campagnes de communication contre les inégalités et discriminations sont très peu à destination des plus jeunes et souvent très peu accessibles pour eux. Dans le cadre du projet « Jeunesse pour l'égalité », on essaie de **développer des outils pour aider les professionnels de l'éducation à communiquer et travailler sur ces sujets avec les jeunes**. Par exemple, pour le concours du "**Prix Jeunesse pour l'égalité**", chaque année, le thème est annoncé en septembre, la fin des inscriptions a lieu en janvier, pour une remise des prix fin mars. C'est un support qui est pas mal utilisé par les enseignants notamment en EMC.



Pourquoi avoir choisi le Monopoly ?

Le Monopoly des Inégalités a été créé dans le cadre de notre dernière création, **une boîte à outils pédagogique "Informé sans enfermer"**. Tout est parti d'une vidéo "Un jeu de société", par l'agence Hérésie, dans laquelle on voit des

jeunes qui jouent à un Monopoly modifié. On a eu énormément de demandes d'acquisition des règles du jeu notamment, mais nous n'avions rien donc nous nous sommes lancés dans la conception de ce jeu.

Comment ce projet de Monopoly a-t-il été mené ?

Il y a plusieurs intérêts : celui de **proposer aux professionnels un outil pédagogique avec un esprit ludique** et celui, si on voit un peu plus large, de **sensibiliser les jeunes aux inégalités**. Cela a un vrai intérêt pour lutter contre. Ce n'est pas tant le jeu qui est important, c'est le débat qui va suivre le jeu. Il s'agit d'une excuse, un support, pour lancer un débat avec les jeunes.



Ce n'est pas tant le jeu qui est important, c'est le débat qui va suivre le jeu.



En quoi ce jeu, et par extension son accompagnement pédagogique, peut-il faire ouvrir les yeux sur les inégalités et les discriminations ?

Le Monopoly s'inscrit dans cette boîte à outils pédagogique qui comprend d'autres supports (des outils déjà créés), "informer sans enfermer" est le but de cette sensibilisation, c'est comment réussir à parler aux jeunes sans les enfermer dans un constat fataliste, c'est tout ce qu'on a essayé de faire. Entre sensibiliser les jeunes sur les réalités des inégalités mais éviter de les enfermer dans un constat : les inégalités sont telles que je ne vais pas réussir par rapport à d'où je viens.

Quels sont les leviers utilisés pour que les élèves prennent conscience que l'égalité n'est pas quelque chose d'acquis ? Pouvez-vous expliquer comment on y joue ?

Elle a été menée avec un consortium. Elle a été financée par l'INJEP (Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire, ndlr) qui met en place des expérimentations en couplant porteur de projet et équipe d'évaluation. On a été accompagnés par une équipe de Quadrant conseil qui a observé pendant les trois années de ce projet et qui a permis d'améliorer au fur et à mesure cet outil et l'animation qui va avec en faisant attention aux écueils que cela pouvait contenir.



L'outil

On a créé des **cartes personnages** afin de **mettre de la distance** entre les élèves et le but du jeu. On a intégré des **règles plus positives**, il n'y a pas que de la dénonciation, on essaie de montrer des choses qui sont mises en place au sein de la société dans le but de minimiser, réduire les inégalités.

On n'est pas une société qui promeut les inégalités, des choses existent même si c'est imparfait et il y a des cartes événements qui amènent des sujets positifs.

L'animation

On a intégré **un temps d'animation** dans l'atelier, le jeu prend une petite part dans cet atelier, et le **rôle de l'animateur est un rôle-clé** dans la réussite de ces ateliers. Il va orienter la discussion pour montrer que ce n'est pas parce que les statistiques disent qu'on n'arrivera moins en faisant telles ou telles choses que ça se passera comme ça. **On ne peut pas uniquement utiliser le jeu.**

Dans le **guide d'animation**, on a essayé d'amener des éléments de compréhension sur le jeu, sur la **pédagogie à adopter** quand on parle des inégalités, sur la **technique de formation**. On a tendance à mobiliser différentes techniques pour informer sans enfermer. Montrer comment les inégalités ont évolué, ça leur montre que ce n'est pas figé. Le but est de pointer du doigt les structures, les personnes ressources à mobiliser, s'ils font face à certaines difficultés et garder à l'esprit que le but n'est pas de les culpabiliser de leurs privilèges mais de trouver cet équilibre dans l'animation qui est clé dans la bonne tenue de cet atelier.

Ce n'est pas un jeu de société grand public mais c'est davantage pour les professionnels. En plus de ça, on propose une formation pour animer une séance sur le Monopoly, réfléchir et mettre en place un débat avec les plus jeunes.

Qui a travaillé sur ce jeu ?

Un comité de pilotage : l'**APSES**, des membres de la **Ligue de l'Enseignement**, les **Franças** et l'**AFEV**. Il y a eu plusieurs phases de co-construction des règles avec des jeunes et des sociologues, des phases de test de jeu en tant que tel (moi et mon collègue Tristan Bouvier). On a mis en place des tests en autonomie et lors de cette troisième phase, on a mis à disposition auprès des personnes qui les avaient sollicités et des personnes en lien avec les partenaires, pour voir si le guide de l'animation fonctionnait bien. L'APSES, qui a participé à cette troisième étape, a fait des retours constructifs. C'était un public enseignant donc on a pu faire un format plus "classe" à partir de ça.

Plusieurs collègues ont réagi à l'annonce du prix du pack complet sur les réseaux sociaux. Ne pensez-vous pas que cela soit un frein à sa diffusion ?

Il n'y a pas que le contenu du Monopoly dans le kit. Il contient **deux ouvrages**, des affiches pour les jeunes, la **clé USB** et le coût de l'impression par une imprimerie française qui travaille à Nice avec des publics en difficulté. L'ouvrage ***Les inégalités expliqués aux jeunes*** en fait partie, c'est de cet ouvrage qu'est repris l'exposition en grand format, un livret où les inégalités sont abordées dans des doubles pages avec du texte et des données explicatives.



L'ouvrage ***Comprendre les inégalités*** est un vrai support pour les animateurs, à mobiliser pour approfondir certains sujets ou préparer la séance d'animation, la compréhension des outils pour mesurer les inégalités, comment réussir à comprendre ce qu'on entend par l'égalité des chances, différentes analyses pour décrypter le débat et des temps de définitions. Il y a également **une dizaine d'affiches** réalisées par des jeunes et un livret pour les accompagner sont fournis. Sur la clé USB vous avez : les affiches au format numérique, une dizaine de vidéos réalisées par des jeunes, une présentation du prix jeunesse pour l'égalité et des éléments pour que vos élèves réalisent leurs propres œuvres ainsi qu'un kit pédagogique par Réseau Canopé pour vous accompagner dans la découverte du web documentaire. Enfin, il y a le guide d'utilisation du Monopoly (la trame du débat, les règles du jeu, ...)



Un accompagnement pédagogique est-il prévu ? Des formations ?

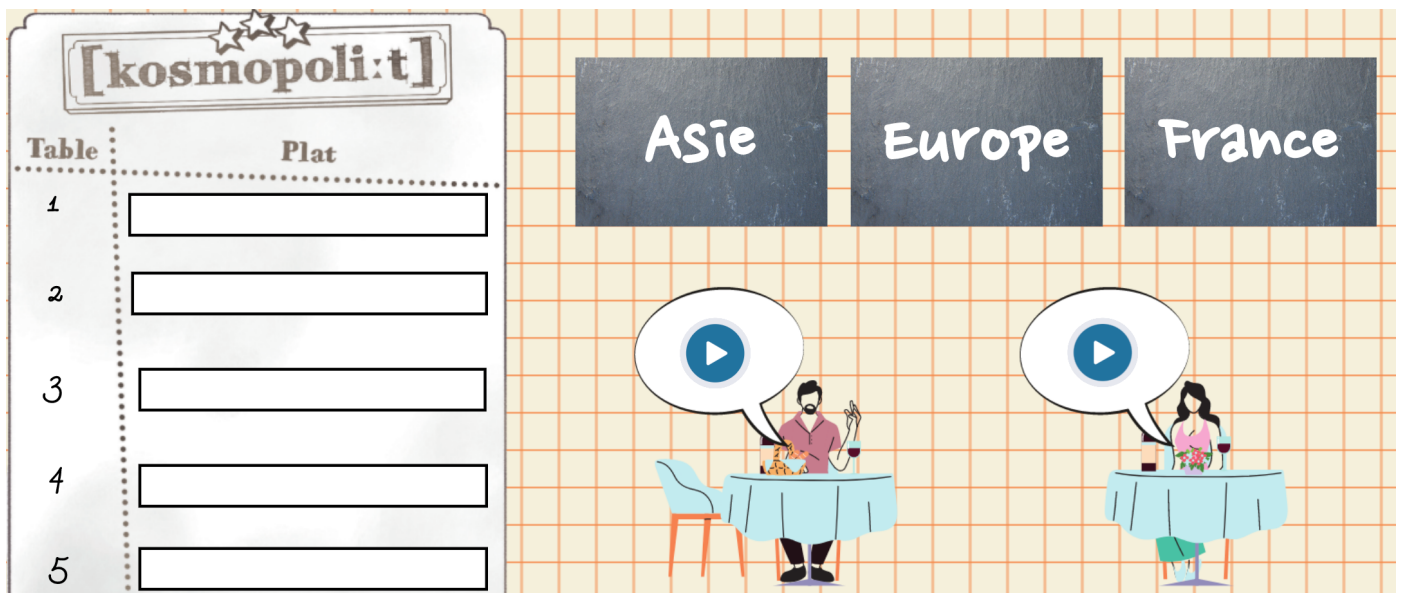
Le 29 mars aura lieu la première formation pour les professionnels et il y en aura deux autres avant l'été. Vous pourrez voir toutes les informations sur notre site internet. Cette formation est animée par moi-même et Zahia Kessar une psychosociologue et un temps de mise en situation, sur comment aborder le sujet avec les plus jeunes. On partira de l'expérience de jeu du matin pour anticiper des réactions des plus jeunes par une mise en situation et de débat.



LU'DÉFI :
GAGNEZ UN JEU [KOSMOPOLI:T]

Bon appétit !





Le visuel du concours



Par ce concours, nous avons tenté de recréer l'expérience de jeu [Kosmopoli:t]. En effet, vous y retrouverez les éléments clés du jeu : des clients du monde entier veulent commander un plat mais dans des langues différentes ! Pour savoir ce qu'ils souhaitent manger, il faut cliquer sur les tuiles pays et continents, vous y trouverez des cartes qui vous aideront à retrouver les plats que souhaitent les clients. Quand vous avez tout trouvé, complétez le menu en français !

Nous remercions tout particulièrement Egidio Marsico car c'est grâce à lui que nous pouvons proposer ce concours qui vous permettra de gagner une boîte de jeu !

Pour participer, il suffit de cliquer sur l'image ou bien de suivre ce lien : <http://acver.fr/tlcosmopolit>.

À vous de jouer, tendez l'oreille !





Site web
semperludens.fr



Twitter
@TeamLudens



Courriel
teamludens@gmail.com



Facebook
Team Ludens, mettre les élèves aux manettes des apprentissages