



La ludification des activités pédagogiques: un mode d'apprentissage stimulant

Impliqué cette année dans le cadre des TraAM (travaux académiques mutualisés) en lien avec le numérique, un groupe de professeurs issus de notre académie a produit des ressources qui ne manqueront pas d'intéresser l'ensemble des collègues.

La ludification des apprentissages stimule les élèves et facilite leur engagement dans la relation pédagogique, engagement sans lequel il n'est pas possible de réellement apprendre et, pour le professeur, d'enseigner. Une attention doit cependant être portée à l'explicitation, tant des objectifs pédagogiques, des contenus en termes de connaissances disciplinaires que des compétences à acquérir. L'élève ne doit pas retenir qu'il a joué mais bien qu'il a appris et ce qu'il a appris. La ludification des activités pédagogiques est ainsi une manière de varier les modalités de mise en activité autonome et de faire tenir ensemble deux enjeux finalement loin d'être contradictoires: la motivation de l'élève par le jeu et l'appropriation consciente de savoirs durables.

Nous espérons que la diversité des modules proposés ci-dessous vous permettra d'expérimenter certaines situations d'apprentissage et répondra à vos attentes (tous les liens sont des liens hypertexte). Nous remercions les professeurs qui ont participé à ce groupe de recherche pour la qualité de leur travail, relançant en la circonstance la publication du bulletin des SES.

Xavier Cathala, IA-IPR Académie d'Amiens

Illustrer et mettre en pratique le processus de mise à l'agenda politique des questions environnementales

Ce jeu de rôle en 4 tours, proposé pour les élèves de Terminales, existe dans une version numérique et une version traditionnelle. Il permet aux élèves de rentrer dans la peau d'un acteur pour participer à la construction d'une question environnementale. Il montre que la mise à l'agenda politique est un processus long où les acteurs rentrent parfois en conflit ou en coopération.

Mots Clés : Jeu de Rôle – Terminale – Acteurs – Agenda Politique – Environnement

<http://ses.ac-amiens.fr/1027-illustrer-et-mettre-en-pratique-le-processus-de-mise-a-l.html>

S'initier aux conceptions de la justice sociale

Les élèves, en groupes, renseignent un questionnaire en raisonnant sous voile d'ignorance, c'est-à-dire sans connaître la place qui sera la leur dans la société. Cette activité débouche sur le choix des principes d'une société juste. Des cartes-personnages sont ensuite distribuées aux élèves qui doivent alors confronter la situation de ces personnages avec les principes de justice choisis précédemment. Après cette confrontation, le voile d'ignorance étant déchiré, il sera possible de rediscuter des principes d'une société juste en repassant le questionnaire et en réexaminant les propositions qu'il contient.

Mots Clés : Jeu de Rôle – Terminale – Justice sociale

<http://ses.ac-amiens.fr/1024-s-initier-aux-conceptions-de-la-justice-sociale.html>

Qui veut décrocher son bac ?

« Qui veut décrocher son bac ? » est un jeu de révision de connaissances autour des 7 chapitres évaluables aux écrits de spécialité de mars, à destination des élèves de terminale. Comme un calendrier de l'aveugle, les élèves débute le jeu 40 jours avant le bac en découvrant 1 question par jour à laquelle ils essaient de répondre pour se tester. En flashant le QR code au verso du plateau, l'élève ou la classe entière, a accès aux corrigés sous la forme d'audio et peut donc s'attribuer un point par réponse correcte ou non en fonction de sa proximité avec les attentes de l'enseignant.

Mots Clés : Jeu de plateau – Terminale – Révisions

<http://ses.ac-amiens.fr/1025-reviser-les-notions-des-7-chapitres-évaluables-au-bac.html>

Réaliser un article de presse collaboratif

Durant cette activité, les élèves ont pour objectif de rédiger un article de presse. Ils vont construire les savoirs quant aux interventions de l'autorité de la concurrence sur les marchés. Ils vont pouvoir s'appuyer sur des exemples concrets actuels. Ce travail sera présenté à l'oral par groupe devant la classe. Le magazine format numérique pourra être publié sur le site du lycée et format papier distribué dans le lycée.

Mots Clés : Ecriture collaborative – Première – politique de concurrence

<http://ses.ac-amiens.fr/1025-reviser-les-notions-des-7-chapitres-évaluables-au-bac.html>

Rédiger un raisonnement argumenté en classe de première

Les élèves s'initient à la technique du raisonnement argumenté en réalisant différentes activités préparatoires. La réussite de ces activités préparatoires leur donne accès à des conseils pour réussir le raisonnement argumenté et passer aux niveaux supérieurs. Cette activité se présente sous la forme d'un escape game où 6 niveaux sont à débloquent.

Mots Clés : Escape Game – Première – Argumentation – financement des entreprises

<http://ses.ac-amiens.fr/1035-rediger-un-raisonnement-argumente-sur-le-financement-en.html>

Pour aller plus loin:

L'ensemble des activités produites par l'académie d'Amiens:

<http://ses.ac-amiens.fr/1033-creation-d-activites-d-apprentissage-ludifiees.html>

La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage

<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/documentation/la-ludification-d-un-contenu-pedagogique-un-nouveau-mode-d-apprentissage>