



TraAM >>

Histoire - Géographie

Apprendre à apprendre : jouer à un *serious game*

Vinciane DEBLED, enseignante au collège Pierre Perrin de Tremblay (35)

I. OBJECTIFS

Niveau – Insertion dans la programmation

Classe de 5^{ème}.

Courant 1^{er}-2^{ème} trimestre.

Entrée dans la séquence consacrée à *L'Occident féodal*, au Thème 1 « *Paysans et seigneurs au Moyen Âge* » et au Thème 3 « *L'Église au Moyen Âge* ».

Durée du moment numérique

C'est un temps long qui a été privilégié ici, environ 6 à 8 heures, soit le temps consacré à ces chapitres.

Ce sont donc plusieurs moments numériques :

- 1^{er} moment numérique : environ 3 heures consacrées au *serious game* « *Vivre au temps des châteaux forts* » et au Google doc ;

- 2^{ème} moment numérique : environ 3 heures consacrées à la réalisation d'un *e-book*.

Problématique

Comment s'organise et fonctionne la société médiévale ? Quelles sont les caractéristiques de cette société ? Que signifie être paysan, artisan, seigneur, chevalier, clerc au Moyen Âge ?

Compétences du socle commun

Domaine 1 : Les langages pour communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit : ici, les élèves en groupe devaient être capable de décrire et d'expliquer la vie d'une des catégories sociales médiévales : paysans et artisans, ou, seigneurs et chevaliers, ou, l'Église et les clercs, en produisant un *e-book*. Ce dernier devait être lu et donc utilisable par tous les élèves.

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre en classe

Ici les quatre compétences (*Organisation du travail personnel ; Coopération et réalisation de projets ; Médias, démarches de recherches et de traitement de l'information ; Outils numériques pour échanger et communiquer*) ont été mobilisées. Au cours des séances de jeu, les élèves ont prélevé des informations (issues du jeu et/ou des ressources associées au *serious game*) et les ont reportées dans le *Google doc*. Ils ont capturé des images pour illustrer leur *e-book*. Ils ont dû échanger, coopérer, au sein de leur groupe et entre les groupes travaillant sur le même sujet, pour traiter et hiérarchiser leurs données, pour les exploiter et les restituer dans leur *e-book*. Ils ont dû discuter de la réalisation de ce *e-book* tant sur le fond que sur la forme.

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

En jouant à un jeu sérieux, les élèves ont pu découvrir la société médiévale. Ils ont acquis des connaissances et ont travaillé les trois compétences de ce domaine (*L'espace et le temps ; Organisation et représentations du monde ; Invention, élaboration, production*).

II. LA MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Ressources et outils mobilisés

- 1^{er} moment : Le *serious game* « *Vivre au temps des châteaux forts* », développé par CANOPÉ Caen, gratuit, installé sur les ordinateurs (impossible pour nous de l'installer sur les tablettes en raison de l'espace utilisé) ; le site pédagogique associé au jeu ; *Google doc*, un outil qui permet de reporter de manière collaborative les informations prélevées ; un outil de capture d'images et/ou la recherche d'images sur Internet



- 2^{ème} moment : *Book creator* qui est une application sur tablette Android pour réaliser un livre numérique.

Description et mise en œuvre

Lieu et modalités

La séance est réalisée en salle informatique. Les élèves ont à leur disposition un ordinateur ainsi qu'une tablette par groupe.

Les élèves travaillent en groupe de deux ou trois.

Trois groupes travaillent sur les *Paysans et artisans* ; trois autres travaillent sur les *Seigneurs et chevaliers* ; deux travaillent sur *l'Église et le clergé*.

Scénario ; situation problème

*Pour découvrir la vie au Moyen Âge, je vous propose un voyage au temps des châteaux forts. Notre immersion dans ce monde médiéval se fera grâce au serious game « **Vivre au temps des châteaux forts** » et à son site pédagogique.*

<https://www.reseau-canope.fr/vivre-temps-chateaux-forts/>

Votre objectif consiste en la réalisation d'un livre qui aura pour sujet la société médiévale et qui sera présentée à l'occasion de la semaine médiévale.

En groupe, vous travaillerez sur une des catégories sociales de cette période (les paysans et artisans, les seigneurs et chevaliers, l'Église et le clergé).

*Pendant vos séances de jeu, vous prélèverez les informations demandées pour chaque catégorie de personne et les reporterez dans votre document Google doc. Vous collectionnerez également des illustrations (captures d'écran notamment). Ces informations et documents serviront de base à votre e-book (livre numérique), que vous réaliserez grâce à l'application *Book creator* sur tablette.*

Bon travail !!!

Action de l'élève

Les élèves sont actifs :

- pour jouer, les élèves se créent un compte joueur qui leur permet de quitter le jeu, puis d'y revenir et de poursuivre leur partie ; ensemble ou chacun leur tour, ils progressent dans le jeu, visionnent les vidéos proposées, répondent aux questions posées, relèvent les pièces de puzzle...qui leur permettront d'accéder aux niveaux supérieurs, mais aussi d'acquérir des connaissances sur la société médiévale.

La vidéo de démonstration du jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=Cpu2JBjScJA>

Quelques images issues du jeu

La seigneurie



Tenure et chaumière



Exemple de pièces de puzzle à collectionner



Puzzle à reconstituer à la fin d'un niveau pour accéder au suivant



- ils sélectionnent les informations qu'ils jugent importantes et qui répondent aux questions posées dans le *Google doc*, et les notent dans ce *Google doc* créé à cet effet et dont ils ont le lien. Ils font de même avec les images.

Extrait d'un des Google doc à compléter

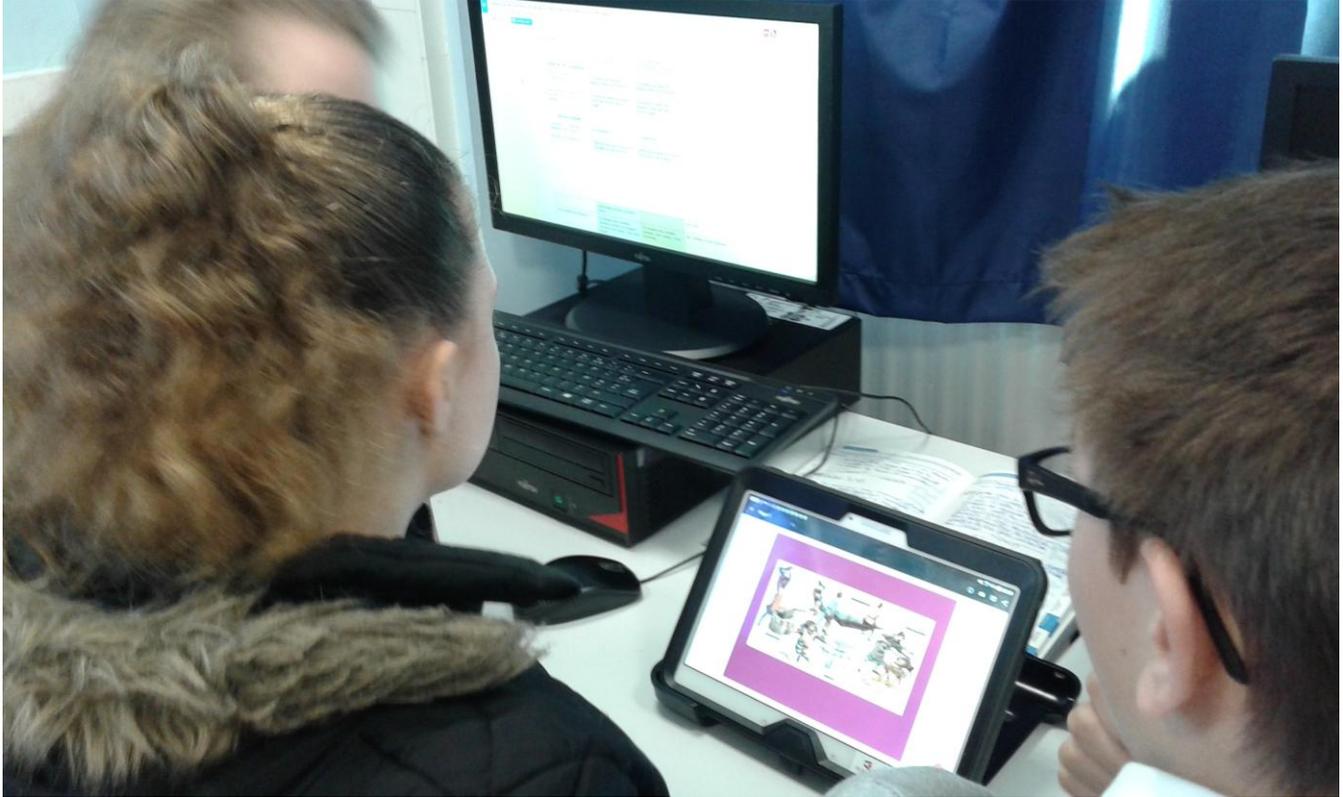
Partez à la découverte du mode de vie des paysans et artisans du Moyen Âge

En jouant, pensez à relever les informations demandées afin de pouvoir ensuite créer un livre au sujet des paysans et artisans du Moyen Âge.

	GRUPE 1	GRUPE 2	GRUPE 3
CADRE DE VIE : la seigneurie			
Décrivez et expliquez ce qu'est une seigneurie.			
Quelle partie de la seigneurie est occupée par les paysans et artisans ?			
VIE QUOTIDIENNE			
Comment s'appellent les habitations des paysans ?			
Décrivez ces habitations.			
Que mangent les paysans ?			
Quelles sont leurs activités quotidiennes en dehors du travail ?			

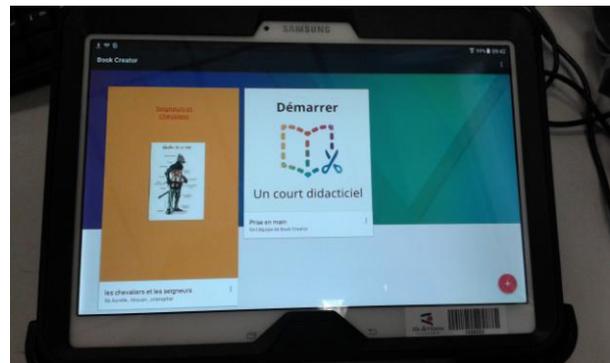
- ils travaillent ensemble au sein de leur groupe, mais collaborent aussi avec les autres groupes qui travaillent sur le même thème, notamment par le biais du *Google doc*. Ils échangent leurs idées, façons de faire, astuces ...sur le jeu et l'organisation de leur travail.

Des élèves au travail qui manient plusieurs supports numériques



- à l'aide du *Google doc* complété et de l'application *Book creator*, ils créent leur livre numérique, choisissent le format, le nombre de pages, organisent le contenu et le mettent en pages...

Un aperçu de leurs réalisations



- ils sont autonomes ; ils s'emparent rapidement des ressources et outils numériques.

- ils présentent ensuite leur *e-book* à la classe. Ce dernier est déposé sur l'espace numérique du collège et sera présenté à l'occasion de la *Semaine médiévale*.

Action de l'enseignant

- Dans la phase de jeu, l'enseignant observe et accompagne les élèves.

- Dans la phase renseignement du *Google doc*, l'enseignant répond aux questions/besoins, explique, réoriente la recherche ; il peut aussi suivre la progression, vérifier les informations sélectionnées, les corriger... puisque la remédiation écrite est très aisée avec *Google doc* : il suffit d'annoter les contenus déjà reportés.

- Dans la phase réalisation de l'*e-book*, l'enseignant accompagne et aide à la prise en main des différentes fonctions de l'application.

III. BILAN

Rappel de l'hypothèse de départ : le *serious game* est-il facilitateur d'apprentissages ?

- Le fait d'aborder le Moyen Âge par un jeu sérieux encourage-t-il la curiosité et la motivation sans empêcher (l'idée) de travailler et d'apprendre ?

Oui. Les élèves étaient actifs ; ils ont joué et se sont appliqués à renseigner leur document de travail et à réaliser leur livre numérique.

- Cette approche favorise-t-elle l'investissement des élèves et le travail en équipe ?

Oui également ; des élèves passifs en séance ordinaire, se sont montrés moteurs et ont aidé les élèves en difficultés ponctuelles.

- Cette expérimentation peut-elle aboutir à un travail collaboratif sérieux ?

Oui, je le crois. Leur production est sérieuse. Les élèves se sont impliqués dans leur travail et sont fiers de leur *e-book*.

- Que retiendront-ils de cette expérience ? Quelles connaissances auront-ils acquis ?

Il est difficile de le mesurer. Les résultats à l'évaluation ont été satisfaisants ; pas meilleurs mais pas pires qu'après une séance de cours ordinaire. Cependant, plusieurs mois après, quand ils ont dû mobiliser leurs connaissances à l'occasion de la *Semaine médiévale*, cela s'est plutôt fait aisément. Cette expérience les avait marqués. Aussi, je crois que la forme de cette séquence a aidé à s'approprier le fond.

La plus-value du numérique

Le numérique permet :

- le renouvellement des pratiques et outils d'apprentissages

- l'enthousiasme de la nouveauté, de l'inédit en contexte classe

- la motivation liée à l'envie d'avancer et de progresser, d'accéder au niveau supérieur, de découvrir l'univers des autres niveaux de jeu, donc de persévérer pour gagner

- la fierté de réussir le jeu ; celle aussi de réaliser une production qui est riche et esthétique

Qu'en ont pensé les élèves ?

Les retours ont été très positifs.

L'enthousiasme a été certain. Travailler sur un jeu vidéo ; ils n'y croyaient pas.

Au départ, certains élèves novices en jeux vidéo étaient un peu perdus ; ils ont été naturellement aidés par nos experts.

Manier parallèlement plusieurs outils numériques en a perturber quelques uns au début, mais ils y sont rapidement arrivés.

Les élèves ont communiqué sur cette expérience auprès de leurs camarades des autres classes ; ils ont amené leurs camarades au CDI ou en salle informatique pour leur montrer.

Ils étaient très fiers de leur *e-book* ; il fallait le montrer aux parents et donc le déposer sur l'ENT.

Ce qui ne fonctionne pas

Des soucis techniques font obstacle à une progression aisée :

- l'installation du jeu doit se faire sur chaque ordinateur, non sur le réseau ; il faut le savoir... Cette installation poste par poste prend donc du temps et est à faire en amont. Il faut également installer le lecteur de vidéo *Quick Time Installer* associé au jeu pour pouvoir lire les vidéos au cours du jeu.

- Nous n'avons pas pu installer le jeu sur les tablettes.

- certains « bugs » ont eu lieu : des « compte-joueur » qui ne voulaient pas s'ouvrir donc l'obligation d'en créer de nouveaux et donc de recommencer la partie de jeu ; l'extinction sauvage du jeu ; la lenteur du jeu à cause de notre réseau...

- l'impossibilité de compléter le *Google doc* sur tablette ; ce qui implique pour les élèves de devoir le faire uniquement sur ordinateur ; la possibilité de travailler sur deux écrans dans la phase suivante (*Google doc* affiché sur l'écran d'ordinateur, le *e-book* sur la tablette) a été apprécié par les élèves

- l'impossibilité de transférer les captures d'écrans faites et conservées sur les ordinateurs vers les tablettes, donc une nouvelle fois l'obligation de recommencer à partir des tablettes cette fois.

- les difficultés pour récupérer les *e-book* et les lire sur un autre support que la tablette

Malgré tous ces problèmes, je reste satisfaite de cette séance. Tout comme les élèves, j'ai beaucoup appris. Nous avons dû nous adapter ; c'est laborieux parfois mais toujours enrichissant. Et puis, connaissant les écueils, nous irons plus vite la fois prochaine.

Les modifications à apporter lors d'un renouvellement de cette expérience

Opter pour un temps numérique long n'est pas toujours aisé, mais appréciable ici. Travailler sur un temps plus court pourrait être souhaitable.

Aussi, connaître les écueils cités précédemment permettra certainement de gagner du temps et d'être réactif.

Se contenter du *Google doc*, supprimer le temps numérique accordé à l'*e-book*, permettrait également de raccourcir ce temps de séquence.

Ce type de démarche est transférable à d'autres *serious game* je pense.

POUR ALLER PLUS LOIN

Pour réfléchir et enrichir ses pratiques

● **Éduscol** pour enseigner avec le numérique et apprendre avec de nouveaux outils tels que les jeux sérieux

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>

● **Les Cahiers pédagogiques**, réflexion sur les jeux vidéo comme outils pédagogiques ou vecteurs de l'idéologie dominante

<http://www.cahiers-pedagogiques.com/Les-jeux-video-outils-pedagogiques-ou-vecteurs-de-l-ideologie-dominante>

● **Le Café pédagogique**, témoignage d'un enseignant (J.Llanas) concepteur de jeu

<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2009/10/01JulienLlanas.aspx>

● **Le CNDP**, article de Sonia Mandin, chercheuse en sciences de l'éducation (Université de Grenoble-2, LSE) sur les apprentissages pour les jeux sérieux

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/que-dit-la-recherche/-48.htm>

● **Le CNDP** et son site compagnon pour l'usage du numérique

<http://www.cndp.fr/ecolenumerique/tous-les-numeros/numero-7-mars-2011.html>

- **Le CRDP de Besançon**

<http://www.cndp.fr/crdp-besancon/index.php?id=jeux-serieux>

- **Sur Scoop-it**

<http://www.scoop.it/t/les-jeux-serieux>

Pour jouer en classe

- **Le réseau Ludus**

<http://www.discip.ac-caen.fr/histgeo/ludus/> et son blog

<http://lewebpedagogique.com/reseauludus/>

- **Jeux sérieux de l'académie de Créteil**

<http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/>

<http://www.cndp.fr/crdp-creteil/edition/716-des-jeux-en-classe-cest-serieux-> (revue Argos)

(EDD : <http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/?cat=8> // Histoire-Géo <http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/?cat=15> // EMC-

ECJS : <http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/?p=195>).

- **Le Café pédagogique**

<http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/schumaines/educationcivique/Pages/2008/DossierJeu.aspx> (article de Denis Sestier, du réseau Ludus)

<http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/schumaines/histoire/Pages/2008/Ledossierdumois.aspx> (article de Jean-Pierr Meynac)