

MOOC « ENSEIGNER AVEC LES SERIOUS GAMES »

Damien Djaouti, Julian Alvarez, Olivier Rampnoux

<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:umontpellier+08007+session01/about>



ENTRETIEN AVEC DENIS SESTIER ENSEIGNANT EN LYCEE - ACADEMIE DE CAEN



Pouvez-vous présenter brièvement ?

Je suis enseignant depuis 1987, ce qui commence à faire une longue carrière !
J'ai fait la plus grande partie de ma carrière en collège et depuis trois ans j'enseigne en lycée... Les réflexions qui suivent sont donc beaucoup plus valables pour le collège que pour le lycée, même si j'ai pu tester divers jeux au lycée, notamment en classe de 2^{nde}.
J'ai toujours aimé les jeux de société et j'ai passionnément aimé les jeux vidéos dont j'ai connu les débuts (*Pong sur le bateau qui nous emmenait avec ma classe de 5^{ème} en Angleterre et divers jeux d'arcade dans les bars de la petite ville normande où j'ai passé ma jeunesse*).

Avant d'être enseignant j'ai été animateur de centres de vacances et j'ai travaillé avec des enfants souffrant de handicaps mentaux. Ces expériences ont orienté ma vision de l'éducation et de la nécessaire adaptation des stratégies d'enseignement.

Joueur moi-même, dès ma première année d'enseignement j'ai essayé d'intégrer le jeu dans ma pratique professionnelle notamment en éducation civique, puis en histoire et en géographie.

En 1994 j'ai rencontré Yvan Hochet et nous avons approfondi nos pratiques ludiques et surtout nos réflexions jusqu'à mettre en place une série de formations à destination des enseignants d'Histoire-Géographie de l'académie de Caen, avec le soutien de Jacky Desquesnes, notre IPR d'alors, qui ont débouché sur la création du « **réseau Ludus** » et de son site Internet : <http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/>

De votre point de vue, quels sont les intérêts de l'utilisation de jeu pour enseigner ? Et quels sont ses limites ou inconvénients ?

Comme toute démarche pédagogique, le jeu pédagogique est adapté à certaines situations et moins à d'autres.

1) Motiver

On l'a beaucoup dit, le jeu est **motivant** pour les élèves. Il est certain que lorsqu'on entame un cours en disant : « *Aujourd'hui, on joue !* », on a un peu plus de succès que si on attaque en clamant : « *Prenez une feuille, contrôlez !* »

Néanmoins, ce serait une erreur de penser qu'on est gagnant à tous les coups et que le jeu va à coup sûr séduire tous les élèves de la classe. Il peut arriver qu'un jeu soit mal conçu, ou qu'il tombe à plat, ou que tel ou tel élève ne s'y retrouve pas et n'entre pas dans l'activité. Mais par rapport à toutes les autres activités scolaires qu'il m'a été donné de pratiquer, le jeu est celle qui génère chez le plus grand nombre d'élèves la motivation la plus importante.

Cette motivation tient à différents facteurs. Le principal à mon sens est « **l'effet rupture** ». Comme tous les individus, les élèves aiment le changement et rien n'est plus démotivant que la routine. C'est parce qu'il est inhabituel, voire opposé à l'image que se font les élèves (et les adultes) de ce que doit être une activité scolaire, que le jeu est si stimulant pour les élèves. Le jeu pédagogique est donc un élément de **diversification** des pratiques pédagogiques.

Mais qu'il devienne à son tour routinier et il se pourrait bien que son impact positif sur l'engagement des élèves ne s'étiolle progressivement. C'est pourquoi la ludification de l'enseignement dont on parle beaucoup en ce moment me semble être à manier avec précaution.

2) Apprendre

Contrairement à bien des idées reçues, le jeu pédagogique permet aussi d'**apprendre**, et parfois même de mieux apprendre que par d'autres méthodes.

Il n'est pas un simple divertissement cédant à je ne sais quel air du temps ludique ou démagogique (ou les deux).

A ma connaissance, il n'existe pas de recherche scientifique qui l'ait démontré et les enquêtes qui existent s'attachent davantage au jeu dit sérieux (en fait le jeu vidéo pédagogique) qu'au jeu de société pédagogique¹.

C'est pourtant un fait d'observation courant pour l'enseignant que les élèves qui jouent en classe, apprennent en même temps, et apprennent parfois mieux et de manière plus durable.

Les bons élèves apprendront-ils mieux ? Probablement pas. Ceux-là peuvent apprendre dans à peu près toutes les situations. Certains d'entre eux même, déstabilisés par un type d'exercice qui ne correspond pas à leur représentation de l'activité scolaire seront peut-être même un peu plus en difficulté que d'habitude. C'est qu'être un leader de groupe ou un habile négociateur ne relève pas des mêmes aptitudes personnelles et sociales que d'exceller dans l'art du paragraphe organisé ou dans l'apprentissage et la restitution d'une leçon d'histoire. Cela permettra à ceux qui pourraient en avoir besoin de progresser dans la maîtrise de certaines compétences psycho-sociales.

Les élèves en grande difficulté surmonteront-ils leurs difficultés ? Bien sûr que non ! Si un remède miracle existait pour soigner la difficulté scolaire, il y a bien longtemps qu'un copyright serait déposé et qu'il ferait l'objet d'un commerce lucratif.

En revanche, il est fréquent que, plus motivés par cette activité qui sort de l'ordinaire et à laquelle ils n'ont pas associé l'idée d'échec, ils s'engagent davantage dans la tâche, avec d'autant plus d'enthousiasme qu'ils ont – a priori – un sentiment de maîtrise et donc une confiance en eux-mêmes qu'ils n'éprouvent pas souvent face à des activités scolaires. Ceux-là apprendront davantage et mieux que par nombre d'activités classiques. Ce n'est pas négligeable. Outils de diversification, le jeu pédagogique apparaît ainsi aussi comme un outil de **différenciation** qui, parce qu'il permet de mettre en jeu d'autres compétences et d'autres stratégies d'apprentissage, offre ainsi la possibilité de s'adresser à des élèves qui parfois restent sur le bord de la route.

Nous pensons également que certains jeux permettent de **mieux apprendre** et de manière plus durable. C'est vrai des connaissances de base à apprendre (*voir le [très efficace jeu de la révision](#) d'Yvan Hochet sur notre site*), mais c'est vrai aussi des phénomènes plus complexes qui peuvent être très efficacement étudiés – et compris au travers d'un jeu. Ainsi, la démocratie athénienne en 6^{ème} (c'est vrai également en 2^{nde}) peut-elle être étudiée classiquement au travers d'organigrammes, d'extraits de textes ou de représentations iconographiques. On peut aussi la traiter par le biais d'un très rapide jeu de simulation dans lequel les élèves, qui représentent les habitants d'Athènes, doivent prendre une décision. Lorsque les filles et les deux tiers des garçons (qui représentent les esclaves et les métèques) se voient exclus du vote, ils comprennent immédiatement, et de façon durable, le caractère limité de la démocratie athénienne et la composition de la société athénienne. Pour peu qu'on prenne la précaution de leur

¹ On entendra ici par « jeu de société pédagogique », tous les types de jeu non numériques utilisables en classe et mettant des élèves en interactions, soit en classe entière, soit par groupes.

faire jouer la même situation, mais dans le cadre de l'empire Perse par exemple, où un seul élève va prendre la décision, ils comprennent alors la singularité athénienne. Certes, ils ne retiendront sans doute pas des termes comme la Boulé ou l'Héliée... Mais avec des activités classiques non plus !

J'ai mené il y a plusieurs années une petite enquête parmi ceux de mes élèves que j'avais eus les années précédentes en 6^{ème}. A la question : peux-tu citer un cours de l'an dernier, un quart des élèves ont été en mesure de citer avec précision un cours dans lequel nous n'avions pas utilisé de jeu, et trois-quarts ont pu citer avec précision un cours dans lequel un jeu avait été utilisé. Cela n'a évidemment aucune valeur statistique. Mais dans notre pratique enseignante, nous n'avons jamais de statistique sur l'efficacité des démarches et activités que nous mettons en œuvre. Nous nous fions donc aux différents indices que nous collectons : réactions d'élèves, de parents, résultats aux évaluations ou mini enquêtes auprès des élèves... Et cette mini-enquête là me semble être un indice intéressant de la validité de l'usage du jeu pour enseigner et pour apprendre

3) Interactions sociales et plaisir d'apprendre

Certes, l'école n'est pas un long chemin de larmes, même quand le jeu pédagogique n'est pas utilisé. Bien des enfants y trouvent du plaisir et s'y épanouissent. Mais pour certains élèves, l'école n'est pas synonyme d'épanouissement, et l'ennui à l'école – même s'il n'est ni permanent ni général - est une réalité que nous ne pouvons nier.

Certes, certains ont pu théoriser l'ennui comme ingrédient indispensable à l'apprentissage. Mon expérience d'élève et surtout mes observations d'enseignant me conduisent plutôt à une conclusion différente : l'ennui est beaucoup plus sûrement vecteur de désintérêt que d'intérêt et donc a bien plus d'effets néfastes sur l'apprentissage que d'effets positifs. Certes, il existe des temps indispensables d'efforts pour apprendre. Mais l'effort peut aussi être plaisant pour peu qu'on en saisisse le sens. Et le jeu n'est pas forcément antinomique avec la notion d'effort, bien au contraire. Ainsi un élève qui s'engage dans un jeu pédagogique produira-t-il, même sans en être conscient, beaucoup plus d'efforts intellectuels que s'il passait son heure de cours à rêver en fond de classe.

Par ailleurs, il n'est pas question que le jeu ne remplace toutes les activités scolaires. Simplement, faire entrer le jeu parfois dans la classe (*au même titre que la vidéo, les outils numériques, le théâtre ou les sorties scolaires par exemple*) est un moyen de rompre le quotidien et de varier les activités. C'est un outil pour apprendre mais aussi un temps de socialisation, d'interactions entre élèves, de **plaisir à être ensemble**, à apprendre ensemble et simplement à vivre ensemble, en **respectant des règles communes**, les règles du jeu, librement admises.

Pour tous les élèves, qu'ils soient en réussite ou pas, le jeu modifiera progressivement leur expérience et leurs représentations de l'apprentissage. C'est, pour peu que la séance de jeu pédagogique ne soit pas une expérience isolée, l'image même de la discipline, et au-delà, celle du « travail scolaire » qui en ressortiront modifiée et plus

positive. Quand les élèves viennent en cours avec plaisir, il est plus facile de les « accrocher » à l'école et de les faire progresser.



Des élèves en pleine réflexion stratégique (jeu Littoral, classe de 2^{nde})

4) Des Limites

Je l'ai dit, il n'y a pas de méthode miracle, pas plus le jeu pédagogique qu'une autre. Par ailleurs, s'il devait être systématisé et devenir routinier, on l'a vu, le jeu perdrait sans doute beaucoup de ses attraits et donc de ses bénéfices pédagogiques. Il faut donc l'utiliser avec mesure et de manière réfléchie. Il s'agit de se demander – face à un objet d'apprentissage – s'il est plus utile d'utiliser un jeu qu'une autre activité. Il faut également se poser la question du jeu à utiliser. Existe-t-il ou faut-il le créer ?

S'il existe, est-il adapté à mes objectifs ?

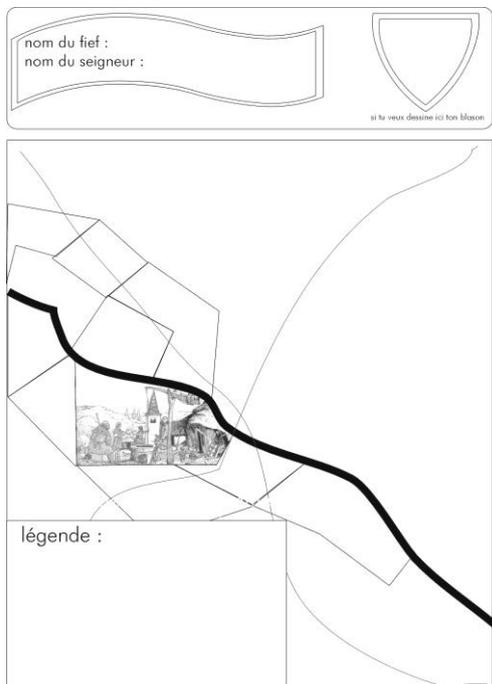
S'il n'existe pas, ai-je les moyens matériel (notamment le temps) de le créer ?

Pouvez-vous nous présenter en détail un exemple de votre utilisation d'un jeu pour enseigner ? Comment faites-vous pour l'intégrer à votre cours ?

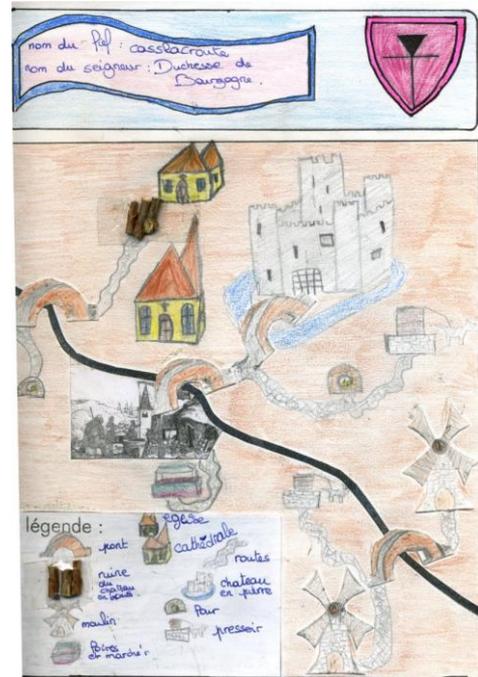
Je pourrais donner plusieurs exemples car j'ai eu plusieurs expériences marquantes avec différents jeux selon les niveaux de classe. S'il faut n'en garder qu'un je prendrais néanmoins un jeu que j'ai créé pour être utilisé en 5^{ème}. Il permettait de traiter un chapitre de programme sur le moyen âge. Il n'est plus adapté aux programmes actuels et nécessiterait une révision générale.

Il s'agissait pour les élèves de gérer un fief en y construisant un certain nombre d'équipements (du moulin banal au château). L'intérêt de ce jeu est qu'il devenait le moteur du cours d'histoire. En effet, il n'était possible de bâtir un équipement sur le fief que lorsque le chapitre correspondant était achevé. Ainsi pour bâtir un château, il fallait avoir étudié le chapitre sur les seigneurs, pour créer une foire il fallait que le chapitre sur les villes et le commerce soit achevé, et pour partir en croisade, il fallait aussi que le

chapitre sur la religion soit étudié. C'était un peu le système du déblocage de niveau adapté à un jeu papier crayon : en l'occurrence chaque élève avait une feuille symbolisant son fief et qui servait à le schématiser et une feuille pour faire ses comptes et gérer sa richesse.



Le fief au début du jeu



Un exemple de fief terminé

Autre particularité, c'était les élèves eux-mêmes qui décidaient du chapitre à étudier en fonction du choix d'équipement décidé par la majorité de la classe. Et lorsque le chapitre était terminé, nous prenions un peu de temps pour faire quelques tours de jeu et développer les fiefs. Ainsi le cours alimentait le jeu, et le jeu décidait de l'avancée du cours. Jamais les élèves n'ont été autant motivés que ces années-là pour demander que le cours avance.



Un élève a réalisé la maquette de son fief après le jeu

Ce système se rapproche de ce que l'on nomme aujourd'hui « ludification », mais ce qui l'en distingue néanmoins est que cette ludification était liée à un seul jeu. Elle était donc temporaire. Elle n'était pas un système générique adaptable à tous les thèmes d'étude.

Pour en savoir plus:

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2014/05/04/fief/>

Quels conseils donneriez-vous à un enseignant qui souhaiterait se lancer pour la première fois dans l'utilisation de jeux en classe ?

1^{er} conseil :

Commencez petit, court et simple puis montez progressivement en complexité.

2^{ème} conseil :

Lisez attentivement [les 10 commandements du meneur de jeu](#).

3^{ème} conseil :

Allez-y ! Une fois qu'on y a goûté on en peut plus s'en passer ! Et le jeu pédagogique est un puissant antidote contre l'usure professionnelle.

Quels sont, d'après vous, les avantages et inconvénients des jeux "papier-crayon" par rapport à ceux au format "numérique" ?

Les deux avantages principaux à mon avis sont majeurs :

- Le jeu de société pédagogique peut être créé par l'enseignant. Il peut donc être adapté exactement à ses besoins, à ceux de ses élèves, à sa configuration de classe, au temps disponible... Il laisse à l'enseignant la maîtrise totale de ses outils didactiques, contrairement au jeu vidéo créé par d'autres.
- Le jeu de société a un avantage considérable sur le jeu vidéo : c'est qu'il met les élèves en situation d'interactions réelles. C'est un puissant outil de socialisation. Débat, négociation, argumentation, opposition... L'interlocuteur est réel et on s'adresse à lui sans intermédiaire et sans avatar. Certes il est possible de faire jouer les élèves à plusieurs sur un jeu vidéo, mais les interactions sont nécessairement plus limitées et moins riches que dans un jeu de négociation par exemple. Enfin, le jeu de société développe aussi des compétences liées à l'oral car il est souvent l'un des outils principaux des interactions dans le jeu. C'est évidemment beaucoup moins le cas du jeu numérique.

Pouvez-vous nous parler un peu du Réseau Ludus ? Comment (et pourquoi) a t'il été créé? Quelles sont ses activités ? (Si vous voulez compléter / aborder la question différemment de l'historique présent sur votre site)

C'est par le biais d'un GFA² que j'ai rencontré Yvan Hochet. Son intérêt pour l'usage des jeux en éducation a rencontré le mien. Nous avons ensuite travaillé dans un cadre privé à étayer nos intuitions originelles et à créer un corpus à la fois théorique et matériel (*peut-on sérieusement parler du jeu pédagogique si on ne l'utilise pas en classe avec ses propres élèves ?*).

Nous avons ensuite proposé à notre IA-IPR d'alors, Jacky Desquesnes, qui l'a accepté, d'organiser un stage de formation continue et de créer un site Internet hébergé sur le site académique. Sans être donneur d'ordre, l'institution était tout de même matériellement au moins partie prenante.

Le stage de formation continue a conduit une quinzaine d'enseignants à souhaiter continuer à se rencontrer pour travailler et mutualiser sur la question des jeux pédagogiques, constituant ainsi, de fait, le réseau Ludus, qui n'a aucune existence institutionnelle ni même associative : c'est un regroupement informel et à géométrie variable d'enseignants désireux de travailler ensemble sur un objet commun.

Durant plusieurs années, nous nous sommes rencontrés de manière informelle sur notre temps libre. Mais en même temps, les stages de formation continue étaient reconduits et même multipliés (*jusqu'à 4 par an certains années*), ce qui favorisait le renouvellement du réseau Ludus et assurait l'alimentation du site internet. Cette initiative a même reçue en 2000 le prix de l'Innovation Éducative, mais nous étions le seul projet primé à ne pas entrer dans un cadre institutionnel (*comme par exemple projet d'école ou de classe*).

Depuis le milieu des années 2000, souffrant en cela de la réduction des moyens de la formation continue, les stages de formation ont été supprimés, rendant plus difficile l'existence du réseau Ludus, et notamment le renouvellement des enseignants. Pourtant depuis, tous les ans, de jeunes collègues de la France entière nous écrivent, demandent des conseils, ou s'intéressent au site et produisent parfois des jeux. Transmettre ainsi à la jeune génération des enseignants est pour nous la suite logique de notre travail et le réseau Ludus joue maintenant un peu un rôle de conseil et d'accompagnement. Il poursuit ainsi son existence de manière plus discrète mais bien réelle.

² Acronyme de « Groupes de Formation-Action », groupes de travail réunissant des enseignants pour la production de ressources pédagogiques et la mise en place d'action de formation.

Parlons à présent de la création de jeux "sur mesure", au format "non numérique". Quelle est votre démarche pour la création d'un nouveau jeu ?

Créer un jeu, même simple, n'est pas une activité professionnelle comme une autre pour l'enseignant. Elle d'ailleurs bien plus complexe et riche que la préparation d'un cours magistral.

Il y faut d'abord et avant tout une bonne inspiration. Celle-ci peut être facilitée par une bonne connaissance du monde des jeux, mais elle ne vient pas toujours ! En fait, lorsque je prépare un nouveau cours, je me pose la question des objectifs d'enseignement (*en termes de connaissances et de compétences*). Puis j'essaye de choisir les activités pédagogiques que j'estime le mieux adaptées à mes besoins. Si le jeu est possible je l'envisage et si j'ai une bonne idée, je m'y mets ! Sinon, je passe à autre chose.

Une autre variable très importante est le temps disponible : créer un jeu est souvent assez long. Je ne m'y lance que si j'ai un peu de temps disponible.

Comment arrivez-vous à équilibrer la dimension "éducative" et la dimension "ludique" lors de la création du jeu ?

C'est difficile à dire. Ça se fait un peu au « feeling ». Ce qui est certain c'est qu'il est nécessaire qu'il y ait un enjeu, sinon il n'y a pas de jeu. Trouver cet enjeu est souvent la première étape. Cela peut être marquer des points, conquérir des territoires sur un plateau, se déplacer (symboliquement ou réellement), trouver des réponses à des questions, collectionner des cartes, mener une négociation....

Une fois l'enjeu défini, il ne reste plus qu'à dérouler le fil et créer les mécanismes et le matériel de jeu. Encore faut-il se demander en permanence si le dispositif ludique adopté permet bien d'atteindre les objectifs d'apprentissage que l'on s'est fixé. Il ne s'agit pas de jouer pour jouer mais bien de jouer pour apprendre. Mais il ne faut pas non plus que la dimension didactique n'étouffe la dimension ludique. On a beaucoup vu de ces jeux éducatifs très éducatifs mais pas du tout ludiques. Ils s'entassent bien souvent sur les étagères où ils prennent la poussière avant d'être bradés dans les vide-greniers. Il s'agit donc bien de trouver cet équilibre « jouabilité-réalisme » qui va permettre aux élèves de jouer – et d'y prendre du plaisir – mais aussi d'apprendre.

Y'a t'il des points particuliers en prendre en compte pour qu'un jeu soit facilement utilisable en classe ?

Oui il y a quelques points très importants :

- **Les règles** : elles doivent pouvoir être expliquées facilement ! Si elles sont trop complexes, les trois-quarts des élèves auront décroché avant le 1^{er} jet de dé !

- **La durée :** sauf cas particulier, le jeu doit être compatible avec le temps disponible. Une partie doit pouvoir être terminée, et exploitée, dans la durée du cours.
- **Le matériel doit être limité :** distribuer des dizaines de petits jetons ou de cartes à 30 ou 35 élèves se révèle vite ingérable.
- **Le plateau :** dans le cas des jeux de plateau celui doit être visible par tous. Les vidéo-projecteurs permettent maintenant de dépasser facilement cet obstacle.
- **L'organisation de la salle :** pensez-y avant et si le jeu doit être un peu bruyant (ça se gère mais on peut difficilement imposer un silence complet quand on joue !), prévenez vos voisins de salle !

Quels sont les éventuels tests que vous faites avant de l'utiliser en classe ?

Assez peu en fait.... L'expérience permet en général de proposer un premier jet qui fonctionne à peu près, même si les premières parties permettent toujours de mettre en évidence des points à améliorer. Mais il est difficile de vraiment tester des jeux conçus pour être joués en classe entière sans être en conditions réelles.

Quels conseils donneriez-vous à un enseignant qui souhaiterait se lancer pour la première fois dans la création d'un jeu pour ses élèves / étudiants ?

La même chose que pour la première utilisation :

1^{er} conseil :

Commencez petit, court et simple puis montez progressivement en complexité.

2^{ème} conseil :

Lisez attentivement [les 10 leçons du créateur de jeu](#).

3^{ème} conseil :

Allez-y ! Une fois qu'on y a goûté on en peut plus s'en passer ! Et la création de jeux pédagogiques est un puissant antidote contre l'usure professionnelle.

Ressources additionnelles

Le site du « Réseau Ludus », une véritable mine d'or sur l'usage du jeu en classe:

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

