

TraAM 2023-2024

ACADÉMIE de Strasbourg

BILAN de CHRISTINE BOLIN

LES NOTIONS DE GAMIFICATION	LES LOGICIELS
LES PROFILS DE JOUEURS	
LES AVANTAGES DE LA MÉTHODE ACTIVE	
LES FREINS DES MÉTHODES ACTIVES	
DESRIPTIF DES MINI-JEUX EXPERIMENTES : Dans la peau d'un juriste : jeu de simulation (Poplab – Plouf-Plouf) Le challenge juridique : jeu de compétition (Poplab + Bouncy Balls) Les mini-jeux : les jeux d'apprentissage (Moodle + LearningApps + Genially) Les escapes games : les jeux de dynamique de groupe, de logique et de stratégie (Genially + Powerpoint + LearningApps) Les WordsGames : les jeux de réflexion et de mémorisation (Moodle H5P) Le Bac'Poursuit : les jeux de plateau (Aucun) Le concours de Sketchnoting : jeu concours (Genially + Canva + Powerpoint + Framiform) Je sauve l'humanité : jeu d'argumentation (Framiform)	https://poplab.education/ https://plouf-plouf.fr/ https://bouncyballs.org/ https://learningapps.org/ https://genially.com/fr/ https://h5p.org/
LE CHATBOT ET L'IA (Mizou)	https://www.canva.com/fr_fr/
L'AVIS DES ELEVES (Framiform)	
LE BILAN TRAaM	https://framaforms.org/abc/fr/

Thème : LA GAMIFICATION

L'expérimentation vise à proposer différentes activités sous forme de mini-jeux afin d'améliorer le processus d'implication de mémorisation en suscitant l'intérêt de l'élève. Cette approche pourra prendre la forme numérique, mais pas uniquement, des jeux de plateau sont également envisagés. De même, l'élève peut à la fois être concepteur, animateur ou joueur. Les expérimentations se déroulent en classe de 1 et T STMG, en droit et économie, en management, en ressources humaines et en communication. Elles se déroulent en classe, dans le cadre du projet d'établissement, notamment pour les capacités psychosociales.

1. LES NOTIONS DE GAMIFICATION

La gamification (ou ludification) des apprentissages **consiste à placer l'apprenant dans une posture de résolution de problématiques complexes, à surmonter les défis qui ont été placés sur sa progression**. La stratégie pédagogique de la ludification recourt aux dynamiques des jeux et de stratégie.

La ludification, bien que souvent associée aux jeux vidéo, n'a pas à être technologique ou numérique pour être considérée comme telle. Il suffit de penser à l'utilisation de dés, jeux de plateau ou de jeux de cartes.

L'enseignant qui scénarise les tâches (défis) à accomplir ainsi que le déroulement et la progression du jeu.

LUDIFICATION (v.f. de *gamification*) : Utilisation de mécanismes traditionnellement associés aux jeux vidéo. ☞ **MOTIVATION EXTRINSEQUE**

LUDICISATION : *Ludiciser* l'apprentissage, c'est le rendre plus agréable, amusant et engageant en adoptant une attitude ludique. Plutôt que de se concentrer sur les mécanismes de récompenses du jeu (*game-centered design*), la ludicisation invite à explorer les facteurs de motivation humaine stimulés par le jeu (*human-centered design*). ☞ **MOTIVATION INTRINSEQUE**

JEUX SÉRIEUX (v.f. de *serious games*) : Comme leur nom l'indique clairement, il s'agit de *jeux* mais dont l'objectif principal est sérieux, par exemple l'apprentissage ou la résolution de problèmes scientifiques.

2. LES PROFILS DE JOUEURS

Il existe différents types d'apprenants. Il est donc primordial de penser à des jeux et des approches variés. Le but étant de valoriser les compétences et les atouts des joueurs. Et de se centrer sur l'action de l'élève. Il s'agit donc d'une pédagogie par l'action.

Une **pédagogie de l'action** est basée sur un contexte réel ou réel reconstitué. Elle nécessite un **contexte scénarisé**. Le contexte oblige l'apprenant à réfléchir, analyser, effectuer des recherches, formaliser, et argumenter... à partir de tâches variées et transversales.

- la **simulation** avec des études de cas de deux heures ou de deux jours. On espère aboutir à une expérience professionnelle accélérée.
- le **projet**. On donne un sens à l'apprentissage et on le balise avec un parcours par objectifs.
- **L'action** qui est centrée sur la résolution d'un problème ou la réalisation d'un projet axé sur la production.

Il s'agit **d'une pédagogie de la découverte** suivant toujours le même processus : une sensibilisation suivie d'**apport de connaissances**. Elle permet aux formés d'être **actifs** pendant les séances de formation (donc moins de passivité). Elle **facilite l'appropriation des savoirs, savoir-faire et savoir-être**. Elle **développe aussi l'autonomie des formés et leur sens de l'initiative**. Elle accroît sensiblement **la motivation des formés et permet d'utiliser leurs acquis**.

Néanmoins elle nécessite plus d'implication de la part des formés.

- Jeux de rôles et simulation via outils médias
- Jeux sérieux (numériques ou jeux de plateau)
- Études de cas concrètes et complexes
- Création de supports médias
- Travail en groupe projet sur une problématique
- Participation à des concours thématiques
- Réalisation d'enquêtes, de flash infos

Il s'agit d'une **approche active et dynamique**.

Par cette méthode d'apprentissage, les profils d'élèves sont pleinement exploités. On distingue différents types de profils d'élèves :

- **Le conciliateur**
- **L'entrepreneur**
- **Le stratège**
- **Le compétiteur**
- **Le créateur**

3. LES AVANTAGES DE LA MÉTHODE ACTIVE

– Elle amène un apprentissage en profondeur : **autoréflexion, analyse, pensée critique, argumentation**.

Cela correspond particulièrement bien aux compétences informationnelles (recherche, évaluation et gestion de l'information). Elle favorise le développement de compétences transversales (savoir-faire, savoir-être), apprentissages qui peuvent être transférables à des situations nouvelles.

– **Les apprentissages sont plus durables** et sollicitent moins la mémoire à court terme.

– Elle permet d'**augmenter le niveau de motivation, d'intérêt et d'engagement de l'apprenant** pour les tâches qui lui sont proposées.

– En cas de travaux de groupe, elle **augmente la cohésion du groupe**, le sentiment d'appartenance et la collaboration.

– Elle permet aussi **plus d'interactions avec l'enseignant**, qui accompagne et peut proposer une **rétroaction immédiate** en cas de difficultés.

4. LES FREINS DES MÉTHODES ACTIVES

– Elles sont un peu plus chronophages, et nécessitent de **réduire les phases assimilation des compétences** (mais on gagne en qualité d'apprentissage).

– **La place du formateur est plus difficile à trouver, changement de posture** : il doit encadrer sans tout diriger, ne pas être au centre mais ne pas abandonner les étudiants à eux-mêmes.

– Ce type de méthodes peut provoquer **une surcharge cognitive** : dans ce cas, les apprenants peuvent se sentir dépassés et perdus ; il faut alors que le formateur les guide davantage.

– **Les résistances au changement** côté participants peuvent être fortes.

– Elles demandent à la fois **rigueur** (dans la conception et l'organisation des activités) **et souplesse** (pour pouvoir s'adapter aux réactions des apprenants).

5. DESCRIPTIF DES MINI-JEUX EXPERIMENTES

a) Dans la peau d'un juriste

CLASSE CONCERNEE	1 STMG
MATIERE	DROIT ET ECONOMIE
PERIODE	T1
PROGRAMME	Thème 2 : Comment le droit permet-il de régler un litige ? 2.1. Le litige

LIEN VERS LE POPLAB : <https://app.poplab.education/partage/bolin-christine-dans-la-peau-d-un-juriste-e7b156d0/aperçu>



Il s'agit pour les élèves de constituer des groupes de travail comprenant une attribution de rôles : **2 avocats/le demandeur/le défendeur/et 2 juges.**

Le parcours se déroule en deux temps :

- Résoudre le cas pratique choisi par le groupe
- Rédiger un scénario et filmer une simulation de procès sous forme de jeu de rôles.

L'idée de ce jeu est de permettre aux élèves de travailler l'argumentation, développer les compétences orales et de découvrir les métiers de la justice tout en utilisant le vocabulaire et les notions étudiées.

Il est également possible de réaliser des vidéos promotionnelles, ou métiers.

b) Le challenge juridique

CLASSE CONCERNEE	1 STMG
MATIERE	DROIT ET ECONOMIE
PERIODE	T1
PROGRAMME	Thème 2 : Comment le droit permet-il de régler un litige ? 2.1. Le litige

LIEN POPLAB : <https://app.poplab.education/partage/bolin-christine-challenge-juridique-13d58c47>



Ce challenge consiste à mettre les groupes d'élèves en compétition, autour d'une résolution de cas pratique en droit. Une manière d'aborder la méthodologie du raisonnement juridique autrement en favorisant la recherche de document par une incomplétude de ressources dans le sujet donné. De même, la dynamique de groupe est valorisée par l'entraide qui s'exerce entre les groupes.

c) Les mini jeux dans le cadre du projet Semaine du bien-être et développement des compétences psychosociales

CLASSE CONCERNEE	T STMG
MATIERE	RESSOURCES HUMAINES ET COMMUNICATION
PERIODE	T1
PROGRAMME	Thème 2 : Des facteurs de motivation et de satisfaction : qualité de vie au travail et rémunération 2.1. La recherche du mieux vivre au travail est-elle compatible avec les objectifs de performance ?

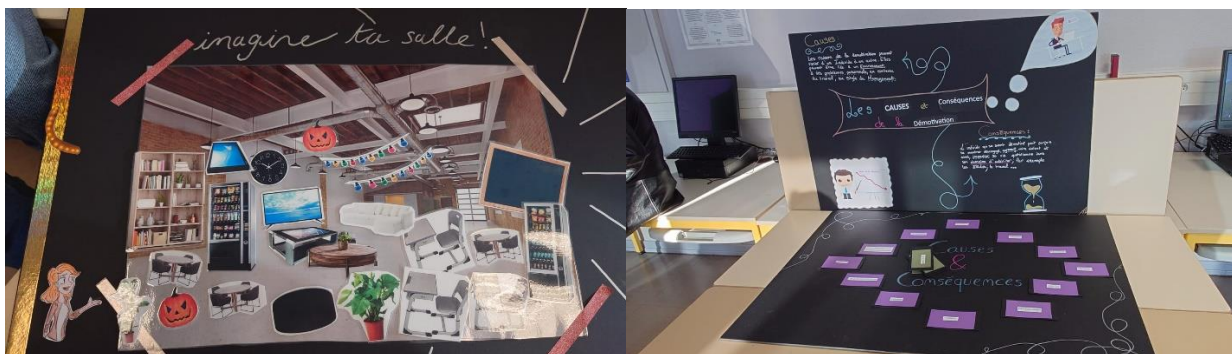
LIEN VERS LE POPLAB ALIMENTATION : <https://app.poplab.education/partage/bolin-christine-atelier-alimentation-debad365>



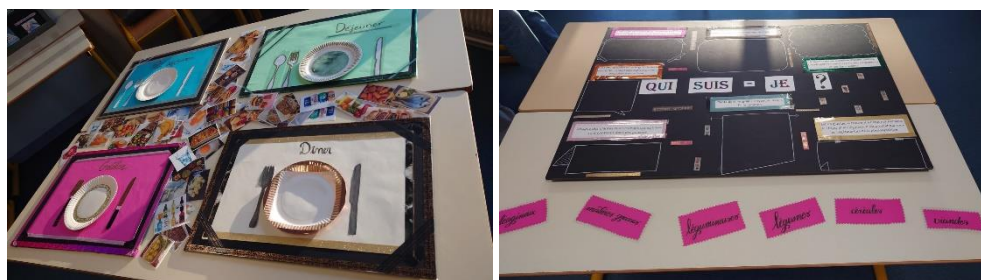
La semaine est un projet d'établissement permettant d'améliorer la qualité de vie au lycée. Elle est à destination des élèves de secondes. Les élèves de TSTMG RHC participent à l'organisation de ce projet et proposent des ateliers jeux sur l'alimentation et sur la dynamique motivationnelle. A ce titre, ils réalisent des expositions rythmées de mini-jeux leurs permettant de mobiliser leurs compétences et développer leurs qualités d'animation vers le public de seconde.

Cette année des mini-jeux numériques ont été réalisés par les élèves, ainsi que des jeux de plateau.

JEU IMAGINE TA SALLE DE CLASSE IDEALE ET JEU DE CARTE SUR LES CAUSES ET CONSEQUENCES DE L'ABSENCE DE MOTIVATION :



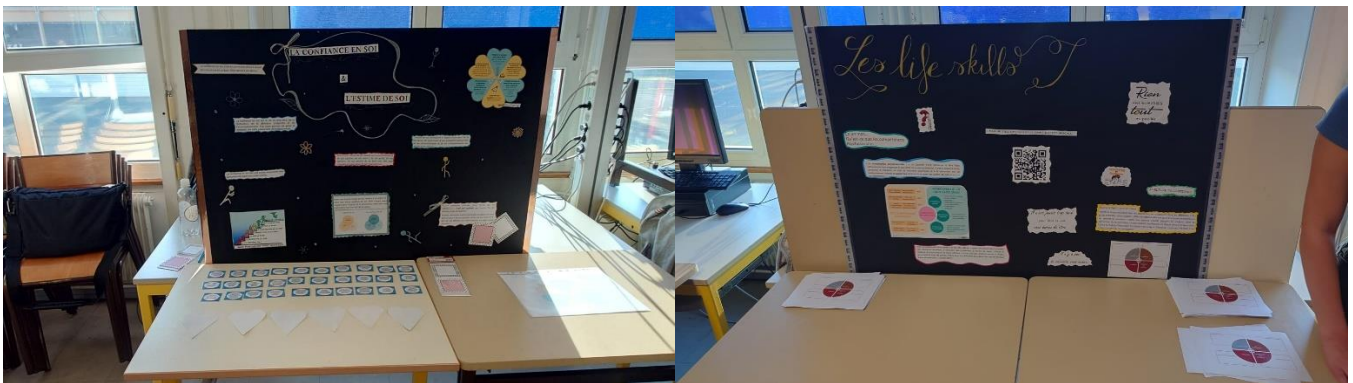
JEU : QU'EST-CE QUE TU MANGES POUR ÊTRE EN FORME ET TE MOTIVER ?





JEU : QU'EST-CE QUI TE MOTIVE EN PRIORITE ?

JEU DE CONFIANCE EN SOI – ELABORER SON SWOT PERSONNEL, PRENDRE CONSCIENCE DE SES QUALITES ET CHOISIR SA PHRASE MOTIVATIONNELLE



PRESENTATION ORALE DES SUJETS PROPOSES ET TEST EN LIGNE SUR SON ALIMENTATION ET SUR SA MOTIVATION

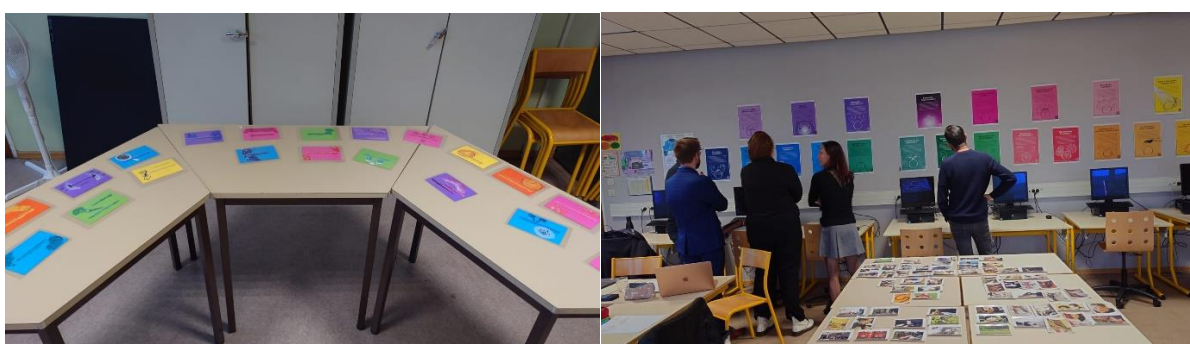


Ce projet nous a amenés à continuer vers un autre projet établissement, visant à développer les compétences psychosociales. A savoir, créer des environnements de mini-jeux numériques, autonomes ou de groupes afin de les associer à des affiches sur les CPS. Ces affiches seront ensuite affichées dans les lycées alsaciens.

LIEN POPLAB LA MOTIVATION : <https://app.poplabs.education/partage/bolin-christine-atelier-motivation-et-confiance-en-soi-e02a4d98>



JEU TEST EN FORMATION D'ENSEIGNANTS SUR LES CPS – jeux de cartes CPS et photolangage pour comprendre la notion de compétences psychosociales.



Ces jeux permettent une meilleure assimilation des connaissances. La création et l'animation de ces jeux ont permis de mobiliser les capacités des élèves, au regard du grand oral.

d) Les escapes games en MSGN et RHC

CLASSE CONCERNEE	T STMG
MATIERE	MSGN ET RHC
PERIODE	T2
PROGRAMME	AU CHOIX

Afin de développer la créativité des élèves, je leur propose de concevoir des escapes Games afin de mobiliser le vocabulaire de la matière. Plusieurs jeux sont envisageables :

- Parcours d'énigmes dans le lycée
- Mots secrets ou messages codés
- Boîtes mystères



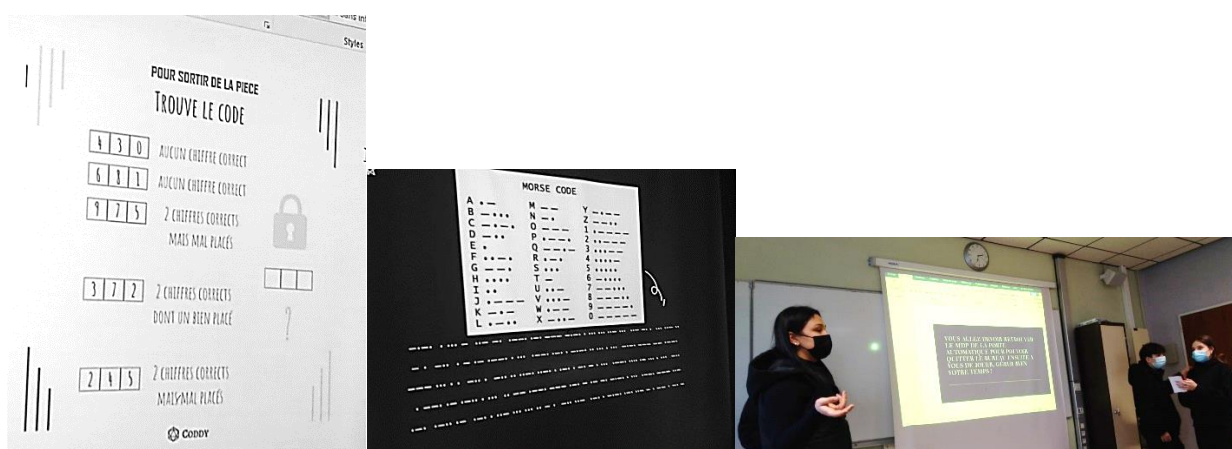
REGLE DE JEU DU PARCOURS D'ENIGMES EN MANAGEMENT AVEC FLASH CODE et INDICES

BOÎTES A CLES ET ENIGMES POUR TROUVER LE MOT CLE DE MANAGEMENT ET LA PHRASE MYSTERE D'UN AUTEUR CELEBRE.





MESSAGE CODE – UNE PHRASE CLE POUR TROUVER L’AUTEUR DE MANAGEMENT



Ces jeux sont simples à mettre en œuvre, avec peu de moyens et pourtant, ils ont généralement un franc succès auprès des élèves. Des mini-jeux numériques, type LearningApps, Moodle, H5P ou Génialy, peuvent compléter le parcours.

e) Les WordsGames : Apprendre le vocabulaire en ETLV ANGLAIS MANAGEMENT, grâce aux mots fléchés

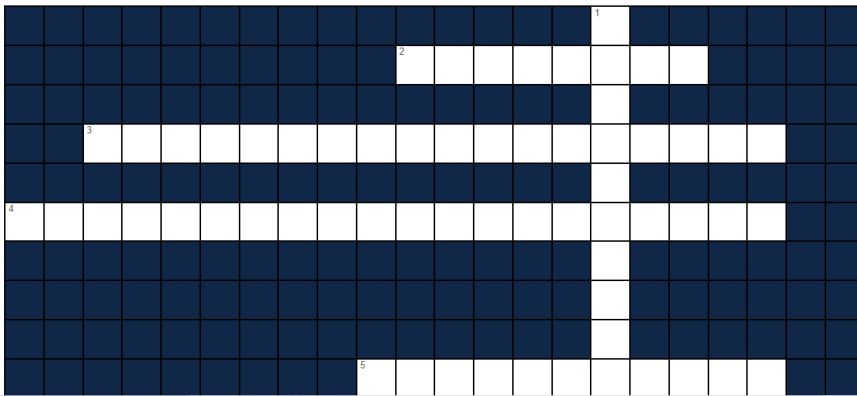
CLASSE CONCERNEE	1 STMG
MATIERE	MANAGEMENT
PERIODE	T1+2+3
PROGRAMME	TOUS

Une manière ludique d’apprendre son vocabulaire. Mes élèves apprécient beaucoup cette méthode car ils peuvent facilement apprendre leur vocabulaire, même dans le bus, sans faire du bachotage. Cette application est sur Moodle dans le module H5P. Très simple à réaliser.

J’utilise également cet outil en droit et économie 1STMG.

LEARN YOUR VOCABULARY

Learn your vocabulary while in fun:-)



Across

2 Vêtements (8)

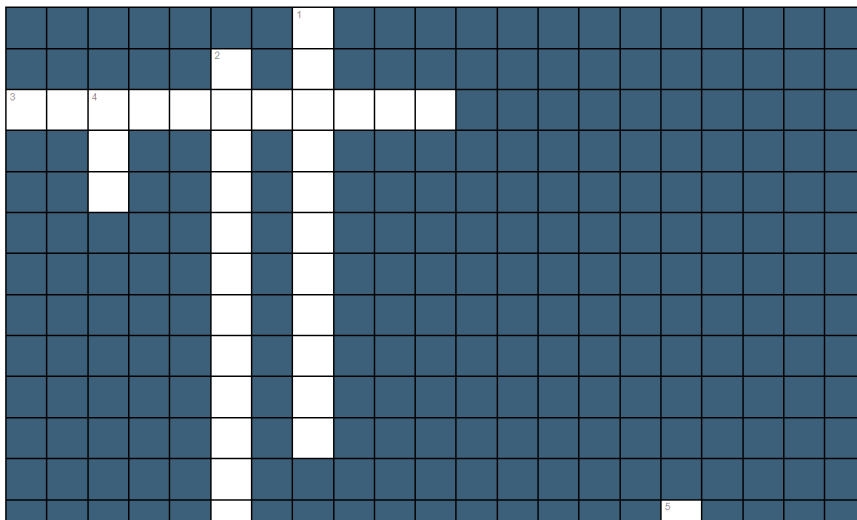
3 Conditions de travail (7,10)

4 Positionnement concurrentiel (11,8)

5 Boutique



Learn your vocabulary while having fun :-)



Across

3 Self-employed person who owns and runs their own business as an individual (4,6) ⓘ

7 Réputation de l'employeur sur le marché du travail (8,8)

8 a company that is owned by two or more people (11)

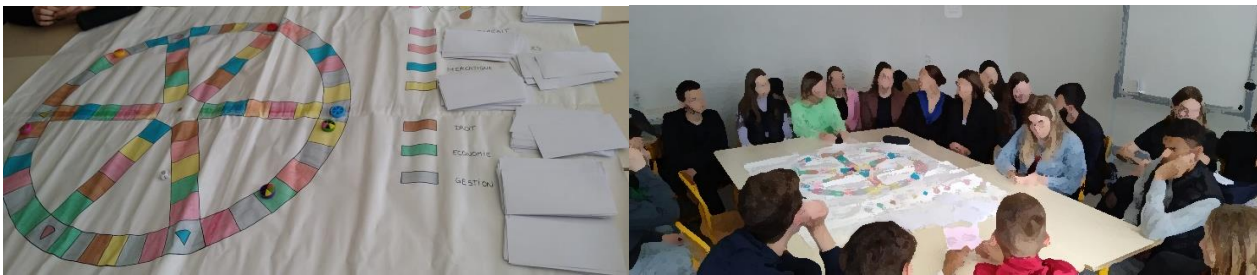
Génialy est un outil également utile : <https://view.genially.com/655a38a12ac6b600118f415b/interactive-content-detective-quiz>

f) Le Bac’Poursuit : Réviser son baccalauréat autrement

Le BAC’Poursuit

CLASSE CONCERNEE	T STMG
MATIERE	TOUTES
PERIODE	T3
PROGRAMME	TOUS

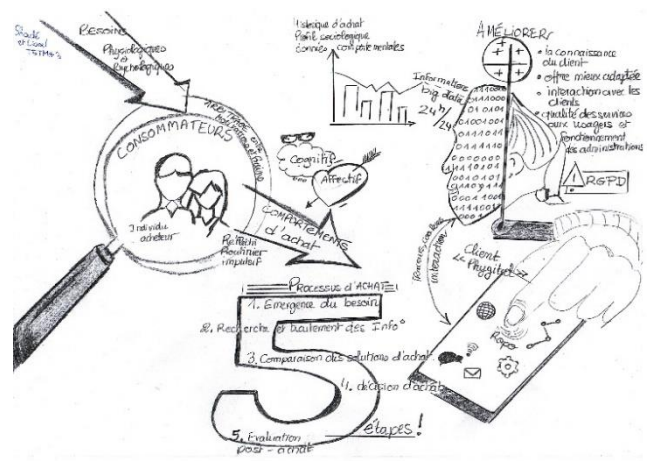
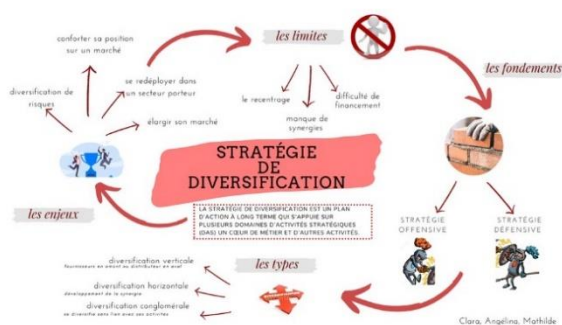
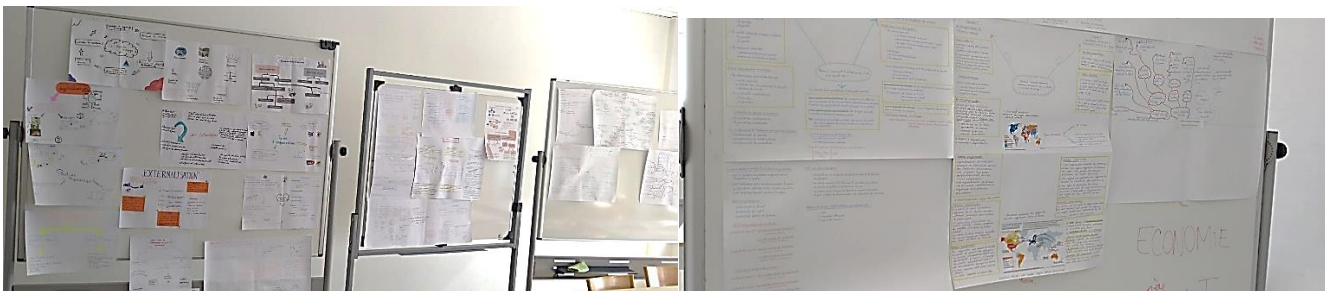
À l’aide de quatre classes de STMG, nous avons élaboré 360 cartes questions, rassemblant des questions de toutes les matières technologiques en STMG. Une élève a dessiné un plateau de Trivial Pursuit. Et, nous avons pu réviser les épreuves du bac de manière ludique.



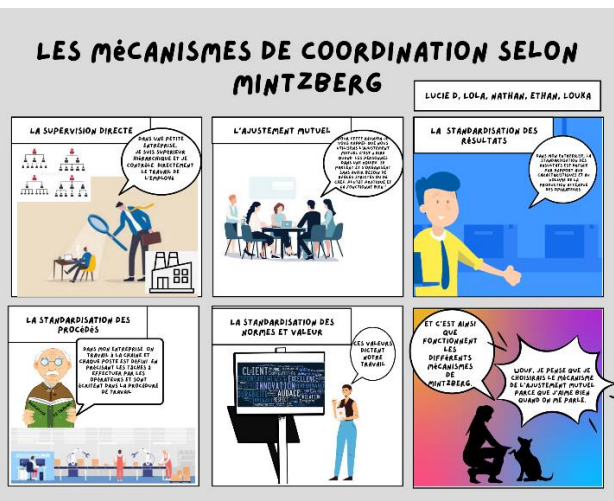
g) Le concours de Sketchnoting et de roman photos

Les élèves de première ont réalisé tout au long de l’année des sketchnotes de synthèse à la fin de chaque chapitre. Une exposition a été proposée aux élèves de terminales pour les aider à réviser le programme de première. Un concours a été proposé. Ces supports viennent compléter notre parcours de formation Moodle.

L’exposition



Les gagnants du concours



Ces exemples démontrent que l'usage du numérique n'est pas systématique et qu'il est important de varier les pratiques en dehors du numérique, afin de laisser place à la créativité et à l'assimilation par d'autres vecteurs.



h) Préparer son grand Oral avec le jeu d'argumentation : « je sauve l'humanité »

Conquérir Mars, pour sauver l'humanité. Rien de mieux pour motiver nos élèves à prendre la parole devant un jury d'imminents spécialistes. Un groupe d'élèves jouent les candidats, et un autre les membres du jury. Le but : gagner sa place dans la navette pour conquérir Mars et sauver l'humanité de la destruction. Au final, une bonne préparation au Grand Oral et aux entretiens de recrutement.



6. LE CHATBOT ET L'IA

L'intelligence Artificielle ne doit pas être perçue comme une menace aux enseignements. Bien au contraire, elle doit être utilisée comme un outil support, d'aide à la réflexion.

En effet, nous avons tous constaté que nos élèves utilisent ChatGPT en version copier/coller, pour un travail bouclé en deux temps et trois mouvements. De ce constat, nous devons envisager une autre approche. Envisager l'IA comme un assistant et non comme l'exécutant.

Il est donc important de revoir l'usage de cet outil, afin d'apprendre à nos élèves à l'utiliser à bon escient. Je recherchais un outil permettant à mes élèves de réfléchir sur les sujets abordés en cours, un outil qui les obligerait à réfléchir et à mobiliser les capacités et les concepts étudiés en classe. L'idée du Chatbot m'a semblée adéquate.

Ainsi, j'ai trouvé l'application <https://mizou.com/>. Cette application permet de créer un ChatBot personnalisé à partir de vos cours ou/et avec ChatGPT. Cette application est gratuite pour les enseignants.

Pour ma part, j'ai privilégié un Prompt (= une courte phrase ou un court texte qui est entré par un utilisateur pour initier une conversation avec ChatGPT), mettant les élèves en situation, via des contextes scénarisés permettant aux élèves de répondre à des questionnements basés sur des situations réelles et concrètes. Ainsi, l'apprentissage scénarisé par les capacités prend tout son sens.

Je vous propose de le tester : <https://mizou.com/login-thread?ID=vfLQTWYzIntvU1x59bqNeJDxfxLTib4MEloiUzdHet4-14433>

➔ Commencez par lui demander de vous parler en français (mes élèves d'ETLV l'utilisent également 😊) et exprimez le thème de vos révisions du jour.

Cet outil est encore en phase Béta Test. Il fait partie de la continuité de mon projet. N'hésitez-pas à me laisser votre avis sur le sujet :

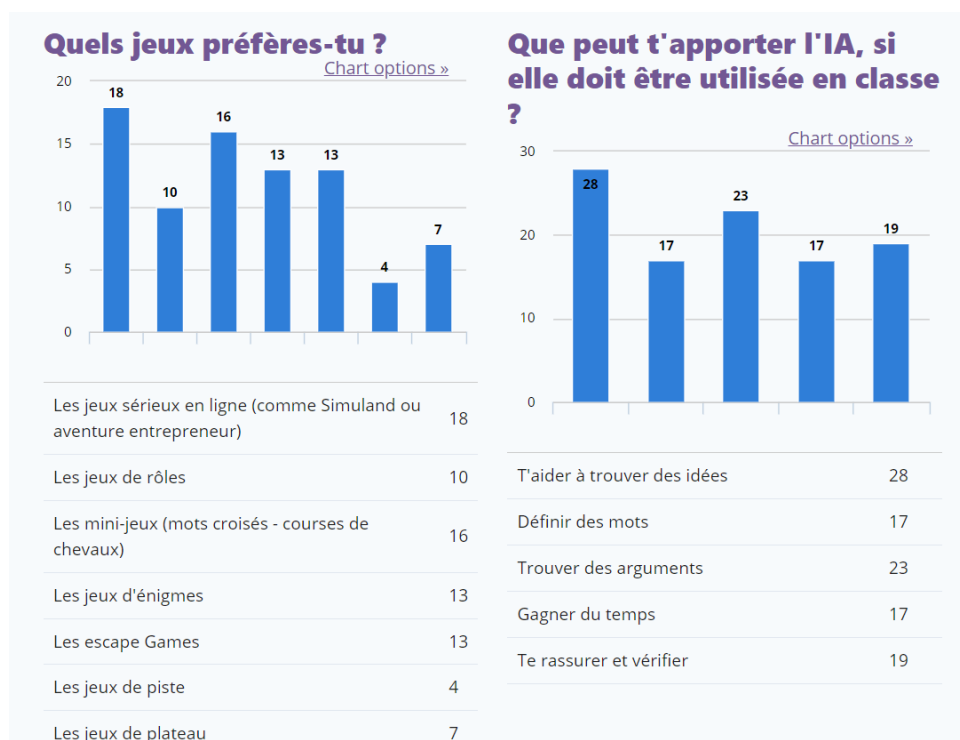
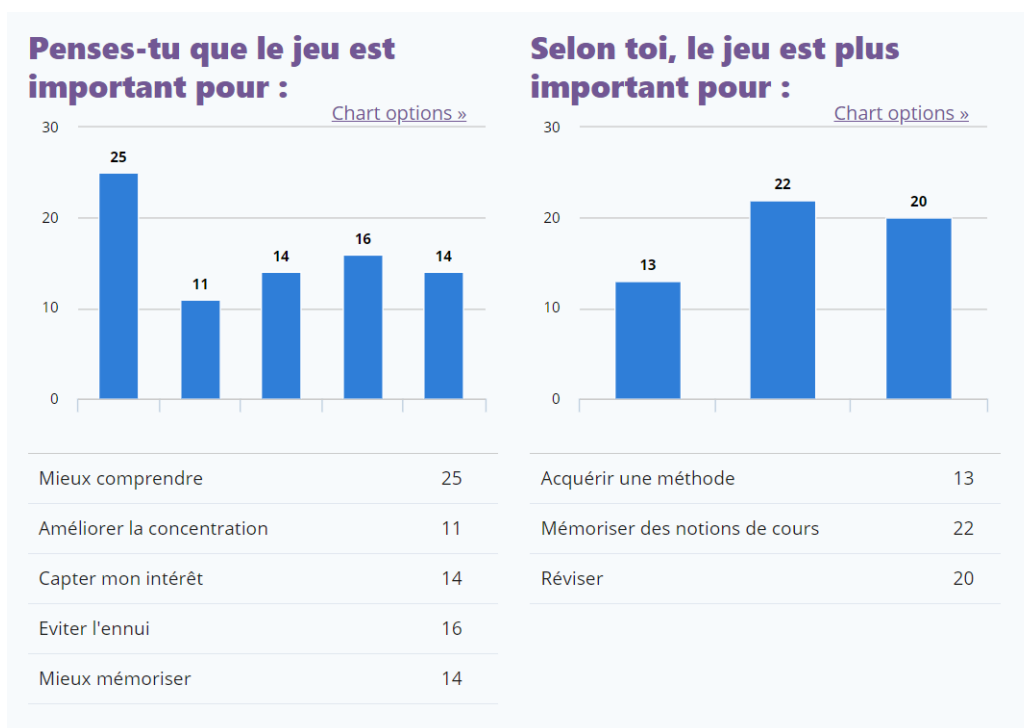
<https://framaforms.org/les-jeux-et-lia-pour-mieux-apprendre-1716716070>



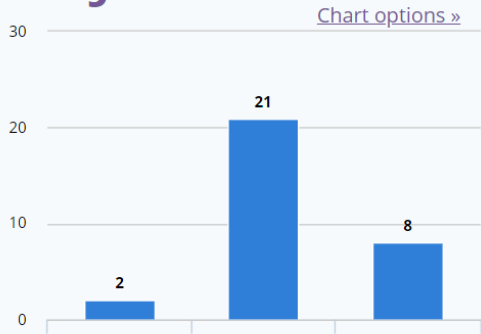
7. L'AVIS DES ELEVES

Pour finir, j'ai proposé aux élèves de 1 et TSTMG de répondre à un petit questionnaire pour connaître leurs ressentis et leurs impressions.

Voici le résultat de cette enquête.

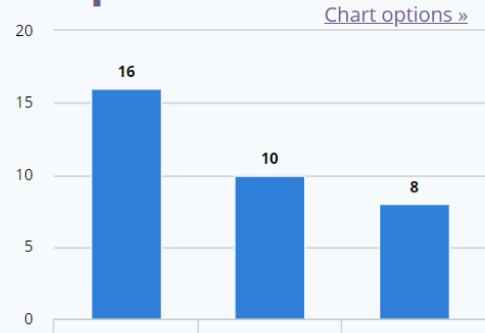


As-tu utilisé le ChatBot proposé dans ton cours de Management ?



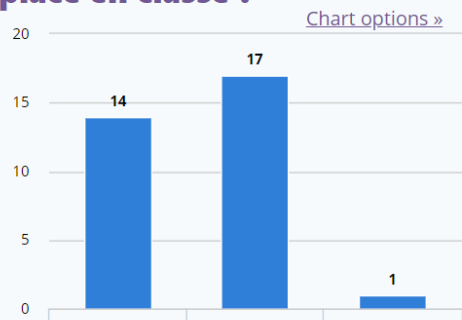
Oui, souvent.	2
Oui, quelques fois	21
Non, pas du tout	8

Pourquoi ?



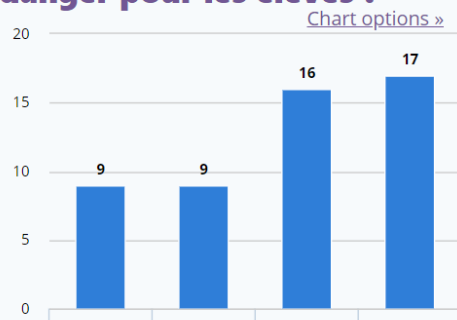
Cela m'a aider à trouver des idées pour mon travail	16
Cela m'a aider à réviser	10
Cela ne m'a pas intéressé	8

Penses-tu que le jeu à sa place en classe ?



Oui, il est très important	14
Oui, il peut parfois être utile	17
Non, il est inutile	1

Penses-tu que l'IA est un danger pour les élèves ?



Oui, elle est une ressource, qui facilite le copier/coller	9
Oui, elle empêche d'être créatif	9
Non, elle m'apporte de nouvelles connaissances	16
Non, elle m'aide à structurer mes idées	17

8. LE BILAN TRAaM

Lien à consulter : <https://eduscol.education.fr/ecogest/reseaux/AAM-actions-mutualisees/traam20192020>

<p>Constats :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modification de la relation enseignants/élève - Modification du rapport au temps/à l'espace 	<p>Ce n'est pas le recours aux jeux ou à l'IA qui modifie la relation enseignant/élèves. C'est l'animation pédagogique qui en découle. Ces pratiques reposent sur une démarche active, expérientielle, l'élève devient acteur, développe des capacités, en lien avec le programme mais acquière également des compétences psychosociales qui facilitent les relations et la communication.</p> <p>On peut penser que de telles pratiques soient chronophages. La préparation demande certes de la créativité et du temps. Toutefois, l'efficacité est vite démontrée, les apprentissages sont bonifiés, les outils créés sont capitalisés et mutualisés. L'implication des élèves est garantie et en conséquence, l'acquisition des compétences est plus durable.</p> <p>Enfin, La différenciation est également facilitée car le jeu peut être progressif, avec différents niveaux, l'approche peut être proposée via divers supports, avec des paliers de difficultés, des jokers, des cartes d'assistances, (ex : le jeu qui veut gagner des millions ?). Le tout sans qu'il y ait de jugement de valeurs.</p> <p>Les barèmes de points, les questionnements, peuvent également être adaptés.</p>
<p>Éléments de réussite (adhésion et motivation des élèves Compétences développées et acquises par les élèves (numériques et autres), (satisfaction des enseignants...).</p>	<p>L'enquête réalisée démontre l'intérêt des élèves dans l'usage des jeux en classe. Selon eux, les jeux sérieux permettent de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier les enseignements et apporter du dynamisme en classe ; • Éviter le face à face pédagogique ennuyeux ; • D'améliorer des capacités et la mémorisation des concepts ; • Motiver tous les élèves ; • Structurer sa pensée ; • Découvrir de nouvelles compétences et développer ses connaissances ; • Être plus créatif ; • Trouver de nouvelles idées ; • Éviter l'ennui et les séances répétitives. <p>Les jeux sérieux, les mini-jeux, les challenges et les jeux d'énigmes, sont les méthodes les plus appréciées. L'IA se révèle utile pour trouver des idées, mieux comprendre, approfondir ses connaissances. Elle peut être utilisée dans le cadre de la différenciation des enseignements. Toutefois, les élèves précisent que son usage doit être limité, pour éviter la facilité dans la recherche d'informations.</p> <p>Les jeux représentent un intérêt pour développer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les compétences méthodologiques ; • Les compétences cognitives ; • Les compétences technologiques ; • Les compétences organisationnelles ; • Les compétences relationnelles. <p>Ils permettent également de mettre en lumière les aptitudes personnelles et la confiance en soi.</p> <p>Pour l'enseignant : Pour ma part, j'apprécie beaucoup cet usage. Ces pratiques permettent de modifier la posture de l'enseignant, d'améliorer la relation professeur/élève, de rendre les apprentissages plus attractifs et performants. La préparation nécessite de la créativité et une préparation. Toutefois, les élèves sont ravis d'être associés à ce processus.</p>

<p>Difficultés rencontrées (matérielles, techniques, compétences et connaissances nécessaires pour l'enseignant...).</p>	<p>La seule difficulté est de trouver les idées. D'où l'importance de mutualiser. L'IA peut être aussi utile pour cela.</p> <p>L'ensemble des applications numériques proposées sont très simples à prendre en mains. Il est également nécessaire de veiller aux données personnelles des élèves. J'ai donc créé un profil élève partagé lorsque les élèves concevaient leurs propres jeux.</p> <p>Il est important de bien établir les objectifs et donc d'envisager une fiche de séance précise afin de ne pas perdre en efficacité.</p> <p>Enfin, la première séance reste une version bêta. Qui nécessitera des ajustements. Il est important de demander un retour des élèves pour améliorer la séance.</p> <p>Le jeu peut être abordé sans outil numérique et donc sans connaissances particulières pour l'enseignant. Seules les qualités d'animation sont requises.</p>
<p>Perspectives et prolongements</p>	<p>Les prolongements sont déjà en cours. C'est l'usage de l'IA.</p> <p>Toutefois, j'insiste sur le fait que le tout numérique est à proscrire.</p> <p>La diversité des enseignements, des méthodes, des pratiques, reste la clé de l'intérêt des élèves.</p> <p>Les jeux, l'IA sont des outils qui bonifient ces pratiques, ils ne sont pas là pour remplacer ou faire à la place de...</p> <p>La pédagogie expérientielle est le moteur de la réussite : « on n'apprend pas à faire de la bicyclette en lisant uniquement la notice explicative ». 😊</p> <p>Pour plus de renseignements : Christine.bolin1@ac-strasbourg.fr</p>