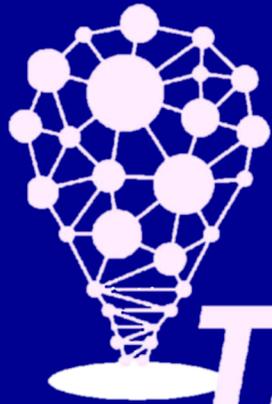




MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction du numérique
pour l'éducation



TraAM

Bilan de l'académie de Strasbourg

ECONOMIE GESTION



**ACADÉMIE
DE STRASBOURG**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Groupe composé de lycées technologiques

La ludification comme aide à l'apprentissage

Présentation du projet académique

Pour l'année scolaire 2023-2024, l'académie de Strasbourg a été retenue pour participer aux Travaux Académiques Mutualisés (TraAM) dont le thème national est « la ludification comme aide à l'apprentissage ».

Dans le cadre de ces TraAM, deux groupes de professeurs d'économie gestion exerçant dans les lycées des deux départements de l'Académie de Strasbourg ont travaillé à mettre en place des séquences de cours répondant à la problématique suivante : « comment la ludification peut-elle être une aide dans les apprentissages de nos élèves ? ».

De cette problématique commune, deux thématiques ont été explorées :

- La création d'une ludothèque en Economie Gestion à partir de l'EDuGameLab;
- Un challenge en management autour du jeu sérieux #Aventure entrepreneur ;



ACADÉMIE
DE STRASBOURG

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Bilan du projet

Acteurs impliqués

2 scénarios ont été produit par **7 enseignants**

36 enseignants issues de **16 lycées** ont participé à l'une des 2 expérimentations

- Lycée BARTHOLDI, Colmar
- Lycée René CASSIN, Strasbourg
- Lycée Marie CURIE, Strasbourg
- Lycée Alexandre DUMAS, Illkirch-Graffenstaden
- Lycée Jean-Jacques HENNER, Altkirch
- Lycée Alfred KASTLER, Guebwiller
- Lycée KLEBER, Strasbourg
- Lycée KOEBERLE, Sélestat
- Lycée Jean MONNET, Strasbourg
- Lycée Sainte PHILOMENE, Haguenau
- Lycée Saint ANDRE, Colmar
- Lycée RIBEAUPIERRE, Ribeauvillé
- Lycée Robert SCHUMAN, Haguenau
- Lycée Edouard SCHURE, Barr
- Lycée Camille SEE, Colmar
- Lycée Marguerite YOURCENAR, Erstein

Outils et/ou ressources institutionnelles mobilisées

- #Aventure entrepreneur
- PopLab
- Genially
- Canva
- Learningapps
- Framaforms
- H5P
- Bouncy Balls
- Plouf-Plouf
- Moodle académique



Ressources produites

- Jeu sérieux en management : #Aventure entrepreneur
- Dans la peau d'un juriste en droit : jeu de simulation (*Poplab– Plouf-Plouf*)
- Le challenge juridique en droit : jeu de compétition (*Poplab + Bouncy Balls*)
- Les mini-jeux en ETLV: les jeux d'apprentissage (*Moodle + LearningApps + Genialy*)
- Les escapes games en spé RHC : les jeux de dynamique de groupe, de logique et de stratégie (*Genialy + Powerpoint + LearningApps*)
- Les WordsGames ETLV : les jeux de réflexion, et de mémorisation (*Moodle H5P*)
- Le Bac'Poursuit pour les 4 spécialités : les jeux de plateau
- Le concours de Sketchnoting les 4 spécialités : jeu concours (*Genialy + Canva + Powerpoint + Framaforms*)
- LeTime'up en ETLV
- Le Chatbot prof/élèves
- Je sauve l'humanité : jeu d'argumentation (*Framaform*)

Outils et/ou ressources institutionnelles mobilisées

- #Aventure entrepreneur
- PopLab
- Genially
- Canva
- Learningapps
- Framaforms
- H5P
- Bouncy Balls
- Plouf-Plouf
- Moodle académique



Domaines et compétences travaillés du CRCN

	1,1- Mener une recherche et une veille d'information		
	1,2- Gérer des données		
	1,3- Traiter des données		
	2,1 - Interagir		
	2,2 - Partager et publier		
	2,3 - Collaborer		
	2,4 - S'insérer dans le monde numérique		
	3,1- Développer des documents textuels		
	3,2- Développer des documents multimédias		
	3,3- Adapter les documents à leur finalité		
	3,4- Programmer		
	4,1- Sécuriser l'environnement numérique		
	4,2- Protéger les données personnelles et la vie privée		
	4,3- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement		
	5,1- Résoudre des problèmes techniques		
	5,2- Évoluer dans un environnement numérique		
Expérimentation 1 Ludothèque	X	0	X
Expérimentation 2 Challenge Management	X	0	X



ACADÉMIE
DE STRASBOURG

Liberté
Égalité
Fraternité

La ludification comme aide à l'apprentissage

Productions académiques

Création d'une ludothèque en économie gestion à partir de l'EduGameLab

Vous trouverez dans ce dossier, des liens vers des jeux en ligne et des plateformes collaboratives, des idées de jeux numériques et de plateaux, afin d'aborder et d'animer vos séances de manière différentes et ludiques. Ainsi, vous capterez facilement l'attention de vos élèves, susciterez leur intérêt, tout en favorisant l'apprentissage par les capacités et la mémorisation des concepts

<https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/ecogestion/usages-du-numerique/le-numerique-en-pratique-avec-les-traam/la-ludification-comme-aide-a-lapprentissage-experimentation-1/>

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/22905>



Un challenge en management autour du jeu sérieux #Aventure entrepreneur

*Proposer autour d'une compétition inter-classes et inter-établissements nommée le "**Challenge Management**" une manière ludique de découvrir des notions de gestions et de management. Cette compétition invite les élèves à rivaliser, à l'aide du jeu sérieux **#Aventure entrepreneur**, pour prendre les meilleures décisions et mener leur entreprise au succès.*

<https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/ecogestion/usages-du-numerique/le-numerique-en-pratique-avec-les-traam/la-ludification-comme-aide-a-lapprentissage-experimentation-2/>

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/22906>





La ludification comme aide à l'apprentissage

Les travaux de recherche montrent que le recours au numérique n'a pas automatiquement un effet positif sur les apprentissages des élèves. Il peut, en revanche, faciliter certaines approches pédagogiques, voire rendre possibles certaines activités qui favorisent un apprentissage. La revue de la littérature scientifique menée par le Cnesco – inédite par son ampleur – montre que les apports du numérique dépendent des disciplines scolaires et des fonctions pédagogiques mises en œuvre. (1)

Il est proposé aux TraAMistes d'exprimer leur ressenti concernant les apports du numérique dans le contexte particulier de leur expérimentation. Dans la slide suivante, ils se positionnent par rapport aux fonctions pédagogiques qu'ils ont mobilisées parmi celles identifiées dans le rapport du Cnesco. La possibilité leur est offerte d'indiquer une fonction pédagogique qui ne figurerait pas dans le dit rapport.

(1) Tricot, A., & Chesné, J. F. (2020). *Numérique et apprentissages scolaires: rapport de synthèse* (Doctoral dissertation, Centre national d'étude des systèmes scolaires (Cnesco); Conservatoire national des arts et métiers (Cnam)). En ligne consulté le 29 avril 2024 <https://cnam.hal.science/hal-03234523/document>



Usage du numérique pour	Ressenti des enseignants
Rechercher de l'information	<p>Le jeu oblige les élèves à mobiliser leurs connaissances et à faire des recherches complémentaires. Notamment, en matière de jeu de réflexion, d'énigmes, d'argumentation et d'apprentissage. Cela peut être amené par la stratégie de l'incomplétude d'information dans la rédaction des consignes.</p> <p>Cette approche est très intéressante car elle force l'élève à s'interroger et à expliquer aux membres de son équipe les concepts ou les méthodes.</p>
Présenter de l'information	<p>Le jeu pédagogique n'a de réelle utilité que s'il fait l'objet d'une retranscription afin de permettre aux élèves de synthétiser et de prendre conscience des capacités développées.</p> <p>La schématisation sous forme de scketchnote, ou autres représentations visuelles peuvent être des supports proposés.</p> <p>De même, le partage des supports permet de valoriser le travail de l'élève. C'est un moyen de reconnaissance.</p>
Résoudre des problèmes et calculer	<p>L'approche par le jeu est évidemment un idéal pour résoudre des problématiques. Il est à la base de la gamification. Il peut s'entendre, via des itinéraires de questionnement, des situations à résoudre.</p> <p>Il permet une approche plus concrète et explicite des aspects théoriques ou mathématiques.</p>



Usage du numérique pour	Ressenti des enseignants
S'entraîner Apprendre à distance	<p>Le jeu peut facilement être utilisé en distanciel à l'exemple de la demi-finale du Challenge Management. C'est un excellent moyen pour dynamiser une séance, donner du rythme, et rompre avec le monologue souvent présent dans les cours en distanciel synchrone.</p> <p>Il peut également être envisagé en activité asynchrone et en activité feuilleton.</p>
Évaluer, s'autoévaluer, suivre les progrès et les difficultés	<p>Le jeu permet d'évaluer les réelles capacités des élèves. Les capacités cognitives, (attention, mémoire, fonctions exécutives, langagières, conatives (volonté, effort, motivation, créativité) et relationnelles (écoute active, compréhension, coopération, persuasion, adaptabilité)</p>
Faciliter l'apprentissage des élèves à besoins éducatifs particuliers	<p>La différenciation est fortement facilitée par l'usage du jeu. En effet, il est aisé de prévoir différents niveaux de jeu, une progression, différentes activités ciblées, des supports de soutien, un accès à l'information différencié.</p>
Produire un texte un document, seul ou à plusieurs	<p>Comme précisé préalablement, la restitution est essentielle pour tous les types de jeux. Les productions élèves peuvent également être travaillées de manière filée ou en fin d'activité et être envisagées seul, en coopération (travail individuel pour une œuvre commune) ou collaboration (travail collectif).</p>



La ludification comme aide à l'apprentissage

Usage du numérique pour	Ressenti des enseignants
Expérimenter Apprendre à faire sur simulateur ou en réalité virtuelle	<p>Le jeu est par définition un outil d'expérimentation. Il développe la créativité, facilite la découverte, permet des mises en situation, de tester, de mieux comprendre et de mémoriser.</p> <p>L'enquête réalisée auprès de nos élèves 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.
Mémoriser, apprendre par cœur (notamment du lexique en langues vivantes)	<p>La mise en action est idéale pour mémoriser, comprendre. De plus, le jeu procure une satisfaction et donc la sécrétion d'hormones du plaisir qui améliore les connexions neuronales, évite l'excès de cortisol et donc facilite la mémorisation.</p> <p>Une de nos expérimentations a démontré un apprentissage plus performant du vocabulaire en ETLV management/anglais.</p> <p>De plus, les élèves ont plus volontiers utilisé les mini jeux de vocabulaire, plus agréables, que les réflexes conditionnés et la démarche répétitive.</p> <p>Le jeu permet l'encodage à long terme, grâce à la contextualisation, la décontextualisation et la recontextualisation</p>



Usage du numérique pour	Ressenti des enseignants
Jouer	<p>L'exploitation d'un jeu sérieux comme #Aventure entrepreneur permet de développer un grand nombre de compétences attendues par les programmes mais aurait également la faculté de favoriser la pédagogie de l'action qui engendre l'amélioration des comportements liés à la résolution de problème, à l'autonomisation et au travail de groupe.</p> <p>Il existe aussi une forte perception d'attractivité autour du jeu.</p>
Faire émerger des idées, développer sa créativité	<p>Nous avons proposé à nos élèves de créer ou de participer à l'élaboration de nos jeux pédagogiques. Cette approche a été très constructive, dans le sens où nos élèves font preuve d'une grande créativité. Notamment, pour la réalisation d'escape Game.</p> <p>De plus, cette expérience est formatrice car elle oblige les élèves à réaliser les questionnements, à évaluer et donc ainsi, ils comprennent mieux les attendus, et sont plus aptes à y répondre.</p>
Motiver	<p>La ludification permet d'augmenter le niveau de motivation, d'intérêt et d'engagement de l'apprenant pour les tâches qui lui sont proposées.</p>