

## Un jeu de rôle éducatif en classe de DNL Histoire Géographie

« City Hall Scuttle » est un jeu éducatif co-créé en D.N.L Géographie en Anglais par Mme Algayres (Lycée Gustave Eiffel) et Mme Loubet del Bayle (Lycée Richelieu) à Rueil-Malmaison, et mis en œuvre pour la première fois le Vendredi 14 décembre 2016.



Les deux enseignantes se sont rencontrées pour la première fois au mois d'Octobre afin de travailler à un échange de bonnes pratiques, de nombreux élèves faisant leur seconde au lycée Eiffel avant de poursuivre en Première et Terminale au lycée Richelieu.



De cet échange naquit l'idée de co-cr  er un jeu de r  le   ducatif, l'un des nombreux proc  d  s d'apprentissage par la gestion de projet et la gamification des apprentissages que Mme Algayres travaille    d  velopper dans ses classes depuis deux ans.

« City Hall Scuttle » s'int  gre dans le programme de G  ographie de Terminale, dans le th  me « Londres : une ville mondiale ». Les   l  ves sont invit  s    mettre en sc  ne un d  bat autour de l'am  nagement urbain de la City de Londres. La discussion confronte des repr  sentants de la City, des architectes promoteurs d'un projet de gratte-ciel, et des associations de riverains oppos  s au projet.

Avant le dialogue, les   l  ves re  oivent une base de personnage qu'ils sont amen  s    compl  ter, ainsi qu'un court dossier p  dagogique compos   de documents r  sumant la probl  matique de leur groupe, et d'une photo a  rienne de la skyline de Londres.

Le jeu s'est bien d  roul  , malgr   le fait que les   l  ves aient manifest   leur regret de n'avoir pas eu plus de temps    l'oral. En effet, un jeu de ce type n  cessite en g  n  ral 1h30 pour pouvoir   tre mis en   uvre confortablement, et pour des raisons d'emploi du temps, il dut   tre r  duit    50 minutes, dont 35 minutes d'oral effectif. Il a n  anmoins permis de maintenir un temps d'oral ininterrompu pour tous, pendant toute la dur  e de la s  ance, avec, pour chaque groupe, une opportunit   pour mettre en valeur leur point de vue lors qu'une pr  sentation publique. Apr  s les   changes    l'oral, les   l  ves ont re  u comme travail de restitution la consigne de faire un compte-rendu   crit de restitution de la s  ance.



Cette expérience réussie représente un bon exemple d'échange enrichissant entre enseignantes autour de pratiques pédagogiques, ainsi qu'une expérimentation créative autour l'approche éducative par la résolution de projet.

Si vous êtes intéressés pour mettre en œuvre ce jeu, ou pour davantage d'informations, vous pouvez vous adresse à Mme Algayres [Muriel.Algayres@ac-versailles.fr](mailto:Muriel.Algayres@ac-versailles.fr)