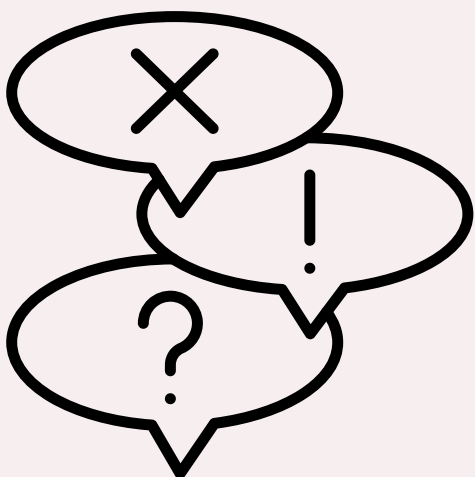


# TRAAM VERSAILLES 2023-2024

## RECHERCHE



1

Ce projet s'appuie sur des scénarii pédagogiques fondés sur les jeux numériques, comme outils d'apprentissage dans l'acquisition des compétences argumentatives par les élèves de collège, dans la perspective des épreuves écrites et orales du DNB, mais également de lycée dans le cadre du contrôle continu, des épreuves de spécialité et du Grand oral.

## TRAVAUX

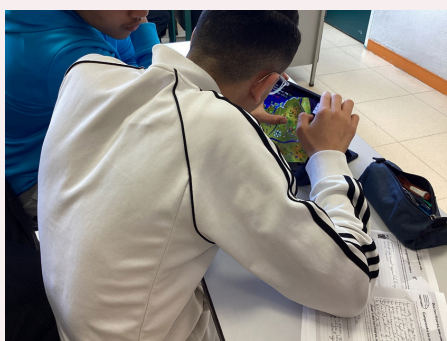
- Battle de jeu en ligne en HGGSP
- Projet ville de demain en 6e: retrouve les ODD
- Défendre un projet d'aménagement du territoire après avoir joué au jeu tracé LGV
- Créer des quiz sur le programme de 3e pour le brevet
- Jouer au jeu sur la rénovation de Paris au XIXe et proposer un projet de rénovation de la ville

2



## OBJECTIFS

- Développer les compétences argumentatives des élèves
- Motiver les élèves pour susciter leur engagement et leur analyse réflexive
- Développer les compétences numériques des élèves



3

## APPRENDRE EN JOUANT É. SANCHEZ, M. ROMERO, (2020)

« On n'apprend pas mieux en jouant. On apprend mieux si on joue à des jeux bien conçus pour des objectifs d'apprentissage clairs et si l'enseignant a mis en place les conditions nécessaires pour que le temps consacré au jeu soit intégré dans un scénario qui prenne en compte des objectifs pertinents et intègre un temps de débriefing. On apprend en réfléchissant sur son expérience de jeu ».

4



## VERBATIM

« NOUS AVONS CHOISI DE POSER UNE QUESTION SUR LE DÉBARQUEMENT DU 6 JUIN 1944 CAR C'EST UN TOURNANT DANS LA SECONDE GUERRE MONDIALE DONT TOUS LES ÉLÈVES ONT ENTENDU PARLER EN CLASSE ».

« NOUS AVONS PROPOSÉ UNE QUESTION SUR LES VALEURS ET LES PRINCIPES DE LA RÉPUBLIQUE CAR BEAUCOUP D'ÉLÈVES DONT DES ERREURS ET CONFONDENT LES DEUX ».

5

## DATA

- Création de scénarii pédagogiques intégrant le jeu et le numérique: publication sur le site académique Strabon
- Ecrits réflexifs des élèves
- travaux écrits argumentés

## RESULTATS

- Engagement très important des élèves dans l'activité.
- Gestion fine du scénario de la séance: importance des gestes professionnels de pilotage des tâches et d'étayage ( en particulier les temps dédiés au jeu, à la préparation des arguments)
- Nécessité d'un débriefing après le jeu

6

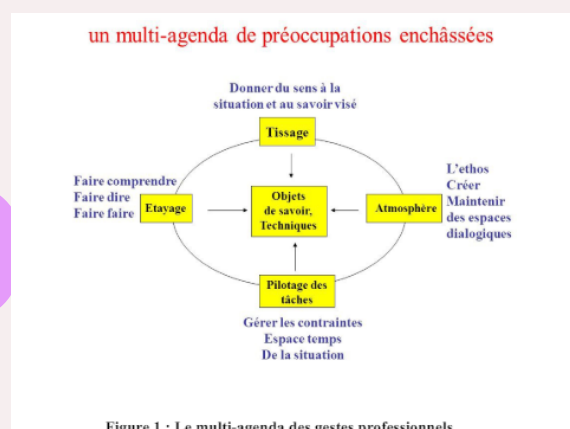


Figure 1 : Le multi-agenda des gestes professionnels

LES GESTES PROFESSIONNELS ET LE JEU DES POSTURES DE L'ENSEIGNANT DANS LA CLASSE : UN MULTI-AGENDA DE PRÉOCCUPATIONS ENCHÂSSÉES  
DOMINIQUE BUCHETON ET YVES SOULÉ, 2009