# Cahier n°2 - Février - Mars

## Ludens

Escapades pédagogiques

Marie Soulié Régine Ballonad Berthois



Évadez-vous avec BDvasion

Geek Junior

Résolvez la BD escape et obtenez le Geek Junior n°7!





## Remerciements











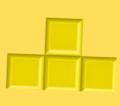






Marie Soulié





Margarida Romero



## SOMMAIRE

- Lud'Expert : Entretien avec Eric Sanchez
- **Lud'Experientia :** Escapades pédagogiques
- Actua'Ludens : Ce qu'il ne fallait pas manquer !
- **12 Ludocast :** Gamification et comportement
- Lud'Events : EN'iGmatik, un salon du jeu pédagogique
- Ludotice: Zoom sur QCM Cam et Plickers

- **Ludothèque :** Geek Junior
- 17 Ludus Mechanicus : les jeux de draft
- **Ludotice**: Glideapps, gestion de classe et gamification
- Ludus Apprendus : Faire ses propres synthèses
- Ludofun : Saurez-vous vous évader de la BD créée par BDvasion ?

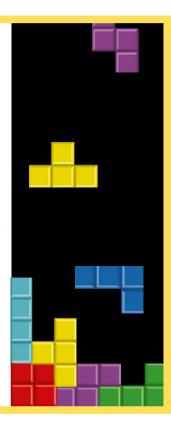
#### Les Petits Cahiers Ludens n°2

Bienvenue dans ce second numéro. Nous voulons commencer ce cahier par des remerciements. Tout d'abord, des remerciements à ceux qui contribuent aux cahiers : les chercheurs, les enseignants, les ludogeeks, les curieux, les amateurs, les chevronnés, un grand merci !

Ensuite, nous espérons que notre premier cahier vous a plu et nous prenons tous les conseils afin d'améliorer la qualité de notre magazine et de vous accompagner au mieux dans le monde ludopédagogique avec un grand L.

Here we go!

La Team Ludens





## LUD'EX ENTRETIEN AVE

Interview avec Eric Sanchez (Université de Fribou accéder à l'interview

#### D'où vient votre intérêt pour le jeu?

Je suis né avant les premières consoles de jeux vidéo. Mon mémoire de master en didactique des sciences portait sur l'analyse des usages de Chronocoupe, un simulateur dédié à l'enseignement de la géologie. Les élèves sont sortis des salles d'expérimentation en disant "On a bien joué". Le cours de géologie avait en effet pris un tout autre sens. Ils se lançaient des défis et c'était devenu un jeu. Par la suite j'ai été impliqué dans des formations où j'ai utilisé le jeu comme moyen pédagogique, je me suis dit qu'il serait intéressant d'en faire un thème de recherche.



## Qu'est-ce qui est à l'origine de votre rencontre avec Margarida Romero et de cette convergence sur l'apprentissage et le jeu ?

C'est un collègue de l'Université Laval, à Québec, qui m'a présenté Margarida comme une chercheure travaillant sur des thématiques proches des miennes. Nous avons commencé à communiquer à distance, puis nous avons eu l'opportunité de donner une conférence commune dans le cadre du Rendez-vous des Écoles Francophones En Réseau (REFER) à Québec en 2018. Nous avons choisi de traiter la question des mythes autour du jeu et de l'apprentissage : « Les ludomythes ». Cela a initié une réflexion commune qui aujourd'hui se concrétise dans cet ouvrage.

#### Si vous deviez retenir un seul principe clé du jeu, lequel serait-il?

Le principe que je pourrais mettre en avant est celui-ci. Selon moi, on n'apprend pas du jeu. Les travaux de Dewey sont intéressants à cet égard. Dewey parle d'« expérience connaissante » et ce faisant, développe l'idée d'apprentissage expérientiel. Mais II me semble que Dewey, dans ses travaux, minimise ce qui se passe après l'expérience, et donc, pour ce qui nous concerne, après le jeu. En effet, en français, knowledge a deux sens : connaissance et savoir. Les connaissances sont intrinsèquement liées à la situation, elles sont subjectives, contextuelles, et donc difficilement transférables. Par exemple, en jouant à Mecanika, un élève comprendra probablement comment les forces peuvent influer sur les trajectoires de particules mais il ne sera pas pour autant capable de comprendre la mécanique newtonienne car il ne maîtrisera pas les modèles et concepts de la physique. Pour apprendre du jeu, il est nécessaire de conduire une réflexion sur son expérience de jeu. C'est le débriefing, que la didactique nomme institutionnalisation. L'institutionnalisation est une partie du débriefing. Elle permet que les connaissances subjectives soient transformées en savoirs objectifs, explicites et communicables. Il faut donc inclure le jeu dans un scénario pédagogique et le temps consacré au débriefing ne doit pas être minimisé par rapport au temps consacré au jeu. [...]

#### (PERT:

#### C ERIC SANCHEZ



rg), co-auteur du livre <u>Apprendre en Jouant.</u> Pour complète, <u>cliquez ici</u>.



## Pensez-vous qu'il serait possible et / ou judicieux de combiner le jeu à une évaluation sommative ? Pourrait on alors encore parler de jeu ?

Il faut déjà faire la distinction entre notation et évaluation, car les deux notions sont souvent confondues. Évaluer est différent de noter. Quand on évalue on s'appuie sur des objectifs d'apprentissage et on vérifie si ces objectifs sont atteints. L'évaluation est un processus qui permet de piloter l'apprentissage.

Le jeu permet une forme d'autoévaluation parce que chaque action du joueur déclenche des feedbacks qui permettent au joueur de juger la pertinence de ses actions et des connaissances qui les sous-tendent. Parfois, les jeux comprennent un système de traçage des erreurs qui peuvent alors être rendues visibles à l'enseignant et donc traitées. Paradoxalement, le jeu place parfois les élèves dans une situation proche de la réalité. Si le jeu reproduit de manière réaliste une situation réelle, alors l'enseignant pourra évaluer les compétences de l'élève de manière plus efficiente que par le biais d'une épreuve déconnectée des conditions d'exercice de cette compétence. Pour que cela soit possible il faut néanmoins que le jeu reproduise bien le domaine de référence.

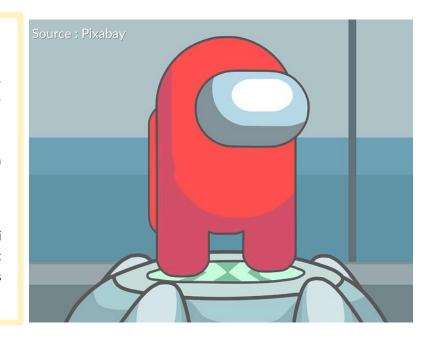


#### Quels sont vos jeux du moment?

Among Us. C'est un jeu qui combine, de manière très pertinente, interactions numériques et échanges entre joueurs, compétition et collaboration. Ce jeu favorise le second degré, la méta-communication. J'ai prévu de l'utiliser très prochainement dans le cadre d'un cours en ligne.

#### Jeux coopératifs ou compétitifs?

J'adore les jeux compétitifs, mais également ceux qui sont coopératifs. En réalité, tous les jeux sont compétitifs : on joue contre le game designer, contre des adversaires, contre soi-même... [...].





#### Pourriez-vous donner des conseils aux enseignants pour réussir leurs jeux ?

Les ateliers que j'anime sur la conception de jeu prennent la forme de game jams. En une journée, au minimum, les participants parviennent à concevoir un jeu qui pourra ensuite être réalisé. Le processus est très formalisé [...]. Chaque étape s'appuie sur des outils spécifiques. [...]

Pour un enseignant isolé, c'est probablement complexe de suivre l'ensemble de ce processus. Mais le premier conseil que je pourrais donner, c'est de ne peut-être pas tout de suite se lancer dans la conception mais d'utiliser les jeux des autres, de les adapter à son enseignement. Le deuxième serait de travailler en équipe, de rejoindre des collectifs avec des personnes qui en savent un peu plus, de rentrer dans une logique d'échange et de partage, de travailler ensemble et de partager les jeux qui sont produits. Aussi de se former aux méthodes de game design,



## LUD'EXPE ESCAPADE PÉD*A* MARIE

#### Marie Soulié

Professeure de français au collège Daniel Argote à Orthez Académie de Bordeaux

Formatrice en pédagogie active et numérique éducatif

> Membre de l'association Inversons la classe

## Quelles sont les étapes qui t'ont fait arriver à un enseignement du français aussi actif et motivant pour les élèves ?

Tout a commencé il y a une dizaine d'années car j'ai changé d'établissement et de contexte. L'enseignement dialogué que j'utilisais alors n'était plus adapté à mes élèves. Je me suis auto formée, j'ai fait pas mal de recherches, je voulais remettre un peu de dynamique dans la classe et essayé aussi de limiter mon temps de parole. J'ai choisi de pratiquer la classe inversée aménagée à ma discipline et au contexte. Aujourd'hui j'ai atteint mes objectifs : c'est un cours dynamique, les élèves sont actifs 90% du temps. J'ai un temps de parole très réduit. J'ai aussi compris que la motivation des élèves n'était pas implicite, j'essaye de mettre au service de mon enseignement la créativité que j'ai essayé de développer au cours de toutes ces années. Je me remets en questions quotidiennement, je trouve de nouvelles approches, je renouvelle mes cours.

## De toutes les expériences menées quelles sont celles qui t'ont le plus marquée ?



"La première, je l'ai partagée avec une collègue d'anglais (Aurore Coustalat)...". Pour en savoir plus, scannez le QR code avec Mirage Make, une application gratuite créée par Marc-Aurélien Chardine et laissez vous porter par la voix de notre invitée.

## Quelles sont pour toi les situations pédagogiques les plus motivantes pour les élèves et pour le professeur ?

Pour moi les situations les plus motivantes pour les élèves sont celles où ils n'ont pas besoin de moi, quand ils sont capables d'avancer tout seul et de produire tout seul, de prendre du plaisir à découvrir des choses. Les élèves en activité ne voient pas le temps passer et ne sont pas dans une situation de passivité, d'immobilité ou d'écoute. Pour le professeur, voir, observer l'autonomie des élèves est très stimulant, mais le moment où l'on crée le cours, où on a l'idée est aussi très motivant. Cette créativité me passionne.

## RIENTIA : AGOGIQUE AVEC SOULIE



## Revenons sur la simulation globale, pourrais-tu nous en exposer le concept et nous donner quelques retours des élèves ?



"Je n'ai rien inventé, j'ai repris quelque chose de très ancien qui apparaissait dans les programmes de 88. Il s'agissait à l'époque d'une approche...". Pour en savoir plus, scannez le QR code avec Mirage Make et laissez vous porter par la voix de notre invitée.

## Tes pratiques sont d'une richesse incroyable : quelles sont tes inspirations ? As-tu déjà envisagé une publication ?

Je ne sais pas comment me viennent les idées, j'ai peut-être en moi une créativité que je n'ai pas pu exercer dans un art car je ne suis ni peintre, ni musicienne, ni écrivaine... Mon inspiration, ce sont mes élèves! J'ai des idées en fonction d'eux, ils m'en soufflent même parfois...

J'ai très envie de poser toutes ces années, toutes ces expériences au travers d'une publication, de les partager dans un but de transversalité disciplinaire, d'en aborder les côtés positifs mais aussi les écueils, afin de faire gagner du temps aux collègues qui souhaiteraient se lancer dans l'aventure....

#### Quels projets as-tu mis en oeuvre cette année?



"J'ai déjà évoqué le musée virtuel ainsi que la simulation globale ; j'ai commencé un projet l'année dernière auquel je tiens particulièrement...". Pour en savoir plus, scannez le QR code avec Mirage Make et laissez-vous porter par la voix de notre invitée.



## LUD'EXPE ESCAPADE PÉDA RÉGINE BALLO

Je suis professeure de langues depuis dix-huit ans. Le je étrangère, c'est jouer à être un autre. Dans le cadre de la c Afrique du sud ou de téléphoner à un Indien. Autant de si

#### Régine Ballonad Berthois

Professeure d'anglais au collège Léonard de Vinci à Saint-Brieuc

Interlocutrice
Académique au
Numérique pour
les langues
vivantes dans
l'académie de
Rennes

Membre de la CARDIE.

"Un simple jeu de dés peut suffire à rendre une activité d'écriture plus engageante et lever des blocages lorsque l'élève se retrouve seul face à une consigne et à une feuille blanche." Entrer dans une salle de langues, c'est franchir une frontière imaginaire et plonger dans un monde où l'on peut explorer l'époque victorienne ou défier Jack l'éventreur. En fonction des compétences langagières que je souhaite faire travailler et selon les objectifs visés, je ludifie mes scénarios pédagogiques sans nécessairement recourir à des outils numériques. Un simple jeu de dés peut suffire à rendre une activité d'écriture plus engageante et lever des blocages [...].

Plus les activités plaisent aux élèves, plus ils s'engagent dans l'activité. Plus ils s'engagent dans l'activité, plus ils produisent de l'anglais. Mais il me fallait garder à l'esprit que tous les élèves n'aiment pas forcément jouer. Il convient donc de trouver un équilibre entre les mécanismes ludiques que l'on introduit dans un scénario pédagogique et les objectifs d'apprentissage. On ne joue pas pour jouer. Le jeu doit avoir du sens et apporter une véritable plus-value pédagogique.

"Il convient de trouver un équilibre entre les mécanismes ludiques [...] et les objectifs d'apprentissage. [...] Le jeu doit avoir du sens"

Dans une séquence qui se déroule en Jamaïque, on aimerait organiser un voyage scolaire pour visiter le pays. Malheureusement, des contraintes budgétaires nous en empêchent. Grâce à une application telle que Green screen, les élèves se mettent en scène dans un autre endroit sans quitter la salle de classe. L'effet est des plus gratifiants, puisqu'il donne vraiment l'illusion que les élèves se sont filmés ailleurs.

Ce résultat immédiatement visible donne du sens à l'activité et de manière naturelle, les élèves persévèrent et n'hésitent pas à recommencer pour obtenir le meilleur résultat.

### RIENTIA: GOGIQUE AVEC NAD BERTHOIS



u constitue un élément central de ma pratique pédagogique. Apprendre une langue lasse, on joue à faire semblant d'être anglais, de rencontrer un Américain, de partir en tuations qui permettent d'appréhender la culture de l'autre car on se met à sa place.

"L'élève doit pouvoir prendre en main un outil en ligne de manière intuitive, de sorte que son utilisation ne constitue pas une difficulté supplémentaire" Je recommande l'utilisation d'outils peu coûteux sur le plan cognitif. L'élève doit pouvoir prendre en main un outil en ligne de manière intuitive, de sorte que son utilisation ne constitue pas une difficulté supplémentaire à franchir pour accomplir une tâche. Je recommande donc l'utilisation de services tels que Learningapps qui offre la possibilité de créer des activités de natures différentes. La construction du jeu peut également être collaborative. Sur le site d'Agoraquiz, les élèves soumettent à l'enseignant des questions sur un thème étudié [...] et peuvent se défier pour remporter des combats de connaissances.

Pour des projets de plus grande envergure, nécessitant du temps et des compétences techniques et transdisciplinaires, il ne faut pas hésiter à travailler en co-enseignement, notamment avec le professeur documentaliste. Pour mon projet Bury Me My Love, les élèves devaient jouer en groupe à un jeu vidéo, puis rendre compte de leur partie sous forme d'articles rédigés en anglais et de chroniques radiophoniques. J'ai conduit cette expérience dans le cadre des Travaux Académiques Mutualisés. Pouvoir collaborer avec ma collègue m'a été d'un grand soutien car je pouvais aider à l'écrit une partie des élèves tandis que les autres s'enregistraient sur la wikiradio du collège avec la collègue.

"il ne faut surtout pas hésiter à travailler en coenseignement"

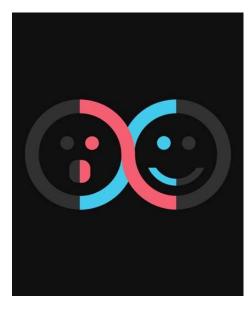
"Les différentes expérimentations que j'ai menées m'ont permis de mesurer que le rôle de l'enseignant reste primordial après le déroulement du jeu."

Les différentes expérimentations que j'ai menées m'ont permis de mesurer que le rôle de l'enseignant reste primordial après le déroulement du jeu. Pendant une phase de jeu, la durée doit être bien calibrée pour ne pas perdre l'intérêt de l'élève et ne pas le frustrer. Le professeur peut avoir l'impression de n'avoir aucune utilité pendant le jeu. En effet, les élèves agissent en autonomie, en groupe et sont immergés dans l'expérience du jeu. Cependant, la phase de débriefing est déterminante puisqu'elle explicite les apprentissages et permet aux élèves de prendre conscience de leurs réussites ainsi que des efforts qu'il leur reste à accomplir pour construire ou consolider leurs connaissances et compétences.

Lire l'article en entier



## ACTUA'L CE QU'IL NE FALLA



#### **XPRESSION**

La découverte de la fin d'année est l'application Xpression. Vous connaissez probablement Photospeak ou bien Speakpic ou même Talkr, Xpression se démarque par une certaine facilité d'utilisation et un rendu impressionnant.

Pour quelle utilisation? Dans la classe, on pourra l'utiliser pour faire parler des personnages historiques (biographies à conter à l'oral, raconter un évènement qui a marqué le monde, faire parler un personnage dans une peinture, ...).

Dans un jeu, l'application pourra être utilisée pour un début de jeu d'évasion afin de poser la thématique ou bien au sein du jeu pour faire avancer les joueurs dans leur quête.

#### **SLIDESMANIA**

Slidesmania est un site que nous avons découvert il y a quelques mois et même plus particulièrement depuis le confinement. La webmestre qui se cache derrière ce site propose de nombreux modèles de présentations, interactives ou non, et propose plusieurs formats de téléchargement. Ainsi, vous trouverez de magnifiques présentations sous diverses thématiques.

Ces présentations pourraient s'avérer très utiles pour des jeux en ligne (car également intégrables dans Genially). Vous trouverez des jeux de société prêts à l'emploi mais aussi des jeux de fouilles virtuelles, des quiz, tout ce qu'il faut pour insuffler un peu de magie dans les présentations.





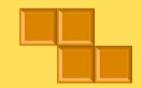
## DES KITS D'ESCAPE GAMES INTERLANGUES

Sept enseignants de langues de l'Académie de Nancy-Metz se sont penchés sur les traditions de différentes cultures. Ils ont décidé de travailler l'interculturalité à travers le prisme de la ludicisation et plus particulièrement des jeux d'évasion. Vous retrouverez sur le site académique sept kits clés en main divisés en niveau du CECRL (A1, A2 et B1). Vous y retrouverez les différentes activités de réception, la mise en œuvre ainsi que la plus-value et les points de vigilance.

Un superbe projet qui permettra aux élèves de faire des ponts entre les langues afin de comprendre le concept de traditions!

## UDENS:

### IT PAS MANQUER





#### **UN JEU DANS MA CLASSE**

Un Jeu Dans Ma Classe c'est quoi?

Derrière ce site se cache trois acteurs principaux : Act In Games (une maison d'édition), Blackrock Games (un distributeur français) et Jeumaide (deux ludopédagogues qui s'intéressent aux outils didactiques afin d'accompagner les enfants dans leur parcours de vie).

Vous y trouverez quatre jeux en print'n'play pour des enfants de 6 à plus de 10 ans et qui permettront de développer différentes compétences comme les repères spatiaux, la mémorisation et qui permettront d'aborder des thématiques comme les émotions.

Des jeux que l'on peut utiliser à la maison ou en classe, il existe par ailleurs des documents qui accompagnent la mise en place de deux de ces jeux.

#### **LES JEUX DU SITE CEA.FR**

Le CEA c'est le Commissariat à l'Énergie Atomique. Pourquoi en parler ici ? Il y a un espace dédié aux jeux et ces jeux sérieux sont très intéressants. Différentes disciplines peuvent s'emparer des jeux et c'est cela qu'on apprécie!

Pour le premier jeu, le joueur doit réparer un boitier électrique avant que tout ne prenne feu, une mission concrète et proche du réel qui mettra en avant plusieurs compétences en avant (lire un schéma électronique, connaître les composants, ...).

Le second jeu va permettre au joueur de mieux appréhender les concepts de science et de science-fiction, attention, la bibliothécaire veille au bon rangement!

Le dernier vous met dans la peau d'un extraterrestre découvrant 75 progrès et avancées de la Terre!





#### **MISSION NUMÉRIQUE 78**

Derrière la mission numérique se cache des enseignants passionnés de numérique, de ludopédagogie et surtout une envie d'accompagner au plus près les professeurs (mais pas que !).

Sur le site, vous trouverez des informations relatives au RGPD, des jeux d'évasion numériques pour l'élémentaire mais également 78 tutoriels afin de prendre en main des outils tels que : Audacity, Madmagz, les outils Framasoft et bien d'autres encore.

Un site qui petit à petit augmente sa quantité de ressources (tutoriels, l'utilisation des tablettes en classe,...). Bref, un site et un compte Twitter à suivre!



## LUDOCAST: GAMIFICATION ET COMPORTEMENT



Au micro de Sophie Frantz, créatrice de l'agence *Co-marketons*, Michael Burow est l'invité du douzième épisode. Il est venu spécialement pour parler de la relation entre gamification et comportement. Voici ce que l'on peut en retenir.

« [Avec] la gamification, on part d'une envie de faire changer des comportements. On va chercher et on va trouver des leviers pour faire ça »

#### Comment procéder?

- 1. **Ciblez l'objectif** : « J'aimerais que mes joueurs passent d'un comportement A à un comportement B. ». Selon l'invité, cela peut passer par une observation des joueurs dans un cadre quotidien.
- 2. Trouvez l'intérêt du joueur : Il faut que le joueur y trouve un intérêt (trouver sa motivation intrinsèque).
- 3. Choisissez des leviers de gamification au service de l'objectif : Autonomie, immersion, curiosité et retrouvez tous les piliers sur le site d'<u>Ecogamelab</u>.
  - « On est là soit pour créer de nouveaux comportements soit pour encourager ceux qui existent »

#### Les Gamificartes : un outil utile et efficace!

Les Gamificartes sont un jeu de cartes qui vont permettre de créer de l'engagement. L'objectif du jeu, basé sur les piliers de gamification, est de permettre le déclenchement de la parole et dans un second temps de trouver une solution à un problème donné. <u>Lien vers les Gamificartes</u>

#### LA GAMIFICATION VOUS INTÉRESSE?

Chaque mois, venez à la rencontre de Michael Burow et Alexandre Duarte (le créateur des Gamificartes) lors du <u>Café de la Gamification</u>. Le premier café a eu lieu le 20 janvier 2021.



Que vous soyez amateurs ou professionnels, le Café de la Gamification se présente comme un moment convivial virtuel qui vous permettra de poser toutes vos questions sur la gamification mais également d'écouter celles des autres.

Si vous voulez avoir accès au replay et donc aux réponses des deux hôtes, il vous faudra tout simplement poser des questions. Michael Burow et Alexandre, experts dans ce domaine, y répondront. Je vous invite aussi à visiter le site <a href="http://fidbak.io/">http://fidbak.io/</a>.



## LUD'EVENTS : EN'IGMATIK



## **EN'iGmatik**Salon virtuel sur le jeu pédagogique

Retrouvez les 20 et 21 février un salon virtuel gratuit autour du jeu pédagogique. Néophytes ou spécialistes, il y en a pour toutes les envies et cet événement promet d'être enrichissant pour tous, tant le programme est dense...





Shawn Young, Alexandre Quach, Julian Alvarez, Eric Sanchez, Margarida Romero pour n'en citer que quelques un.e.s, enseignant.e.s, chercheurs et chercheuses, amateur.e.s ou expert.e.s, tou.te.s ont en commun une même passion, celle du jeu et de la réussite de tou.te.s.

Au programme : Des conférences et des ateliers autour des jeux d'évasion (de la conception au débriefing), des histoires dont vous êtes le héros et autour de la création de jeux en général.



Inscriptions sur Woomeet





Des rituels de classe pour mémoriser et se motive proposent de découvrir leurs idées

### Le constat

Enseignantes au collège, l'une en Histoire-Géographie, l'autre en SVT, elles sont toutes les deux parties du même constat d'échec. Il est de plus en plus difficile d'obtenir des élèves que les leçons soient apprises en dehors des cours. Caroline a tenté la petite évaluation de connaissances en début d'heure, de manière classique, sur une demi-feuille, avec 5 questions rapides. Ségolène a fait rédiger les questions par ses élèves, a aussi essayé avec des ardoises. Chaque technique butait sur deux points : la perte de temps et le manque de motivation des élèves.



## Le déclic

Puis est venue l'idée du jeu. Pour Ségolène, le déclic est intervenu après avoir découvert les interventions de Serge Boismare concernant la mise en route de la "machine à penser". Caroline avait quant à elle la volonté de mettre en place chez les plus grands des techniques qui ont fait leur preuve à l'école maternelle : apprendre en jouant.



Dans les deux cas, l'objectif est le même. Que les connaissances soient mémorisées sur le long terme, sans que cela soit difficile pour les élèves, surtout pour ceux qui n'ont pas la possibilité (cognitive, familiale, sociale...) d'apprendre par cœur en dehors de la salle de classe.

#### TICE:

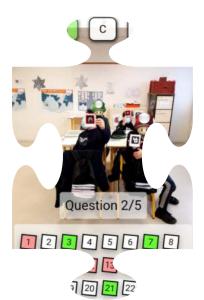
#### PLICKERS

er? Caroline Meyer et Ségolène Paris-Lefel vous s. Zoom sur QCM Cam et Plickers.

### Ségolène Paris-Lefel & Plickers

Au début de l'année, je distribue à chaque élève une carte avec un numéro. C'est ce numéro qui est entré dans l'application pour désigner l'élève. L'élève insère la carte dans le protège-cahier à rabat de son cahier de SVT. Elle n'est donc ni perdue ni abîmée. Il y a les 25 cartes disponibles dans un classeur dans la classe si un élève a oublié son cahier. Je rédige 5/7 questions sur les éléments essentiels de la leçon du chapitre que je vais commencer et des points de méthodologie sur l'une des 6 compétences du trimestre. Je pose 2 à 5 questions à chaque début de cours en fonction de l'avancée dans le chapitre. Les élèves savent que les questions portent sur les notions attendues pour l'évaluation de la compétence «restituer ses connaissances». Nous refaisons plusieurs fois les mêmes questions au cours du chapitre et je vois la maîtrise progresser. Mais surtout, tous mes élèves cherchent, ils veulent répondre et jouer. Ils veulent trouver la bonne réponse. L'attrait de l'outil ne faiblit pas, la rétroaction immédiate est efficace.





#### Caroline Meyer & QCM Cam

Chaque semaine, à une heure de cours définie dès le début de l'année, les élèves doivent participer à au moins un questionnaire. Cela leur permet d'obtenir un niveau de maîtrise dans la compétence "J'organise mon travail personnel". Ils peuvent ensuite faire autant de questionnaires qu'ils le souhaitent, chacun délivrant une évaluation sur Pronote. Ainsi, nous revenons ensemble sur les derniers chapitres, permettant de mémoriser sur le temps long. Il est assez incroyable de voir des élèves demander en fin d'année de passer sur un questionnaire d'il y a quelques mois et en plus qu'il y ait 100% de réussite!

Lorsque le cerveau enregistre une information sur le long terme, celle-ci peut être utilisée à n'importe quel moment, plutôt que n'être disponible que le jour de l'évaluation. De plus, les deux enseignantes ont remarqué, quel que soit l'âge des élèves, qu'ils appréciaient cette forme d'apprentissage.





## LUDOTHÈQUE : GEEK JUNIOR

"Geek Junior est un site d'information high-tech et de sensibilisation aux technologies du numérique à destination des adolescents."

Voici donc comment se présente le magazine intitulé Geek Junior qui a été créé par "deux parents d'adolescents". Le magazine touche à tout, chacun pourra s'y retrouver : les geeks curieux, les jeunes technophiles, les enseignants, les amateurs, bref, Geek Junior est un magazine éclectique!

Vous y retrouverez l'actualité geek qui vous permettra de découvrir des applications qui touchent au monde du code et de la programmation. Cela vous permettra de découvrir également des applications pour s'améliorer dans certaines disciplines, des jeux pour sensibiliser à la cause environnementale ou aux dangers du complotisme. Chacun y trouvera son compte! Le Coin des Livres vous permettra de trouver des livres en lien avec le jeu (livres-jeux, des BDs, des artbooks, etc.). Vous y retrouverez également l'actualité des jeux vidéos, des entretiens avec des spécialistes répondant à diverses questions et toute une excellente partie de tutoriels pour savoir comment prendre en main un outil, et ce, en quelques pages seulement!

Bref, un magazine bien complet.



Geek Junior n°7 – Novembre 2020



Geek Junior, ce n'est pas qu'un super magazine, il y a aussi un site très complet qui permettra de venir accompagner la lecture!

L'actualité geek en général, un zoom sur l'éducation, une partie spéciale sur la programmation, les applications à connaître absolument et enfin les nouveautés jeux vidéos, voilà ce que votre ado, ou vous-même, pourrez feuilleter tranquillement. Le magazine se lit très bien et le langage est adapté. En bref, un beau défi relevé pour ce jeune magazine!

Relevez le défi BDvasion de la page 22 et obtenez le Geek Junior n°7!



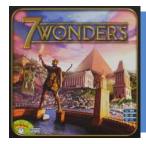
## LUDUS MECHANICUS : LES JEUX DE DRAFT



Les jeux de draft sont des jeux qui sont intéressants car, comme le nom anglais l'indique, il s'agit de jeux dans lesquels la main de départ est incomplète et il nous faudra recruter d'autres cartes afin de commencer à dessiner une stratégie.

Le plaisir de jouer à ces jeux tient parfois à la simultanéité des choix de cartes, ce qui fait que l'on ne s'ennuie jamais, c'est tout le temps notre tour. Aussi, les stratégies peuvent changer en plein milieu du jeu, nous pouvons faire en sorte de choisir une carte qui pourra reculer l'avancement de l'un des joueurs. Bref, les jeux de draft, c'est top!

Voici quelques exemples :



7 Wonders est un grand classique dans le monde du jeu de draft et même du jeu tout court ! Vous êtes à la tête d'une civilisation mais saurez-vous suffisamment l'exploiter pour gagner ?

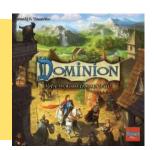
Clank! est un jeu de deck-building. Prenez votre épée, vos bottes et tentez de récupérer les meilleurs artefacts en évitant les monstres. Un conseil ? Ne titillez pas le dragon!





Dans It's A Wonderful World, vous êtes à la tête d'un empire. Choisissez les bonnes cartes afin de produire les ressources qui vous permettront d'étendre votre pouvoir.

Partir de rien pour finir riche est le but de Dominion. Vous commencez avec dix cartes et le gagnant sera celui ou celle qui aura réussi à créer le deck le plus fort.







## LUDOTICE: GLIDEAPP, GESTION DE CLASSE ET GAMIFICATION



Glideapp est un site qui permet de créer des applications. Comment ? Le site va venir piocher des informations dans un tableau de données et va leur donner un sens. Ainsi, une feuille va devenir un onglet, une colonne va devenir un sous-onglet et de fil en aiguille vous aurez une application prête à l'emploi!

#### **GESTION DE CLASSE & GAMIFICATION**

En utilisant des mécanismes de gamification, un bon nombre d'enseignants a trouvé des réponses qu'ils n'ont pas pu trouver par d'autres méthodes.

Bouncing Balls ou même Classcraft sont venus s'inscrire peu à peu dans les pédagogies des professeurs afin de les aider dans la gestion de classe. Aujourd'hui, on vous parle de Glideapp!

Grâce à l'application que Charlie Rollo vous propose, vous allez pouvoir créer un système de maison, octroyer ou retirer des points aux différentes maisons inventées. Les élèves vont peu à peu évoluer et monter en niveau. Il s'agirait finalement d'une étape avant de se tourner vers ClassDojo ou Classcraft. Vous pouvez copier l'application dans un premier temps. Un tutoriel vidéo existe afin de créer ou comprendre le fonctionnement de l'application pour pouvoir modifier celle-ci à souhait. Cliquez <u>ici</u>.



#### Pour la gestion de classe



#### Classcraint

Entrez dans un monde tout droit sorti d'un RPG. Accessoires, niveaux, classes, tout y est!



#### <u>Class Dojo</u>

Chaque élève incarne un petit monstre à qui vous pouvez donner des bons points ou des mauvais points.



#### Classroom Screen

Classroom Screen peut être utilisé pour la gestion de classe : feux de signalisation, chronomètre, ...



#### **Bouncy Balls**

Bouncy Balls capte le bruit via un micro branché à l'ordinateur et les balles rebondissent en fonction du bruit

## CRÉER DE L'ENGAGEMENT POUR GÉRER SA CLASSE

#### DES LEVIERS POUR ENGAGER



On va se servir des leviers d'engagement. Donner un but commun via un tel système va créer du sens et de la cohésion, les élèves vont pouvoir se gérer entre eux. En général, ils aiment bien se projeter dans un monde autre, laissez-les choisir leur monde préféré et lancez-vous! Aussi, il est rare que nous aimions perdre, l'envie de gagner des points et de monter en niveau peut être un levier très intéressant et efficace sur le long terme.

#### LA BOUCLE D'ENGAGEMENT

Le système gamifié va créer une boucle d'engagement qui va faire en sorte que les élèves vont vouloir répéter des bonnes actions. La bonne action (participation, bonne réponse, belle attitude, ...) va vous amener à leur donner des points et ces points vont les pousser à s'investir davantage et donc les conforter dans l'idée de recommencer afin de retrouver ce même état de bonheur. Ce feedback est essentiel et doit être effectué directement pour que cela soit efficace.

Progression = motivation : L'élève retente l'expérience et relance donc la boucle Une action répétable (bonne attitude, participation active, ...)



Feedback immédiat (gain de points, montée en niveau, nouveau grade à atteindre, ...)

La montée en niveau a été ajoutée afin de donner un visuel à la progression des élèves. Ainsi, cela les pousse à refaire "une bonne action" pour commencer un nouveau cycle d'engagement.



## LUDUS API FAIRE SES PROP

Les apprentissages nécessitent l'engagement actif des apprenants. Quell mais il n'existe pas une seule méthode qui, par magie, permettrait aux cognitives, une façon efficace d'apprendre est d'impliquer les apprenants premier Apprendus Ludens, nous avons choisi de vous partager



Lapbook



Apprendre en faisant ses propres synthèses

Il a été question de faire découvrir aux apprenants, différentes méthodes d'apprendre à travers : les fiches synthétiques, le lapbook, la fiche de mémorisation, le quiz.





Flashcards



Sketchnotes

## PRENDUS : RES <u>SYNTHÈSES</u>

le est la meilleure méthode ? Les sciences cognitives donnent des pistes chers apprenants d'apprendre. En se basant sur les pistes des sciences s dans une démarche de résolution de problèmes, de questions. Pour ce run retour d'expériences des élèves dont nous avons la charge.

Justine C.: La découverte d'autres techniques d'apprentissages est intéressante car on découvre d'autres manières d'apprendre et découvrir celles qui sont non connues. Elles sont ludiques et permettent de revoir chaque partie du cours, de mieux comprendre les notions abordées. La réalisation de ces techniques est tout de même longue mais intéressante et créative. Cela fait plaisir au final de créer ses propres productions pour mieux apprendre. Le lapbook est la technique qui m'a le plus intéressée car elle est selon moi la plus ludique. Elle permet un travail de créativité et de mieux retenir. Au final, on apprend sans s'en rendre compte! À utiliser dans d'autres cours? Cela dépend. Oui, s'il y a des schémas. Pour les cours contenant moins de schémas, je ne sais pas trop.

**Luka B.**: J'aime la méthode d'apprentissage classique mais j'ai apprécié la découverte des nouvelles techniques en classe. Cela ne fut pas tout le temps le cas. J'ai su les utiliser pour les cours avec des schémas, des définitions, etc. Mais quand j'ai voulu l'appliquer en histoire et géographie, cela a été plus complexe car il y a beaucoup de texte. La technique qui m'a le plus plu a été les flashcards. J'ai trouvé cela intéressant et cool malgré le fait que cela demande un peu de temps pour les réaliser. Cela reste très pratique pour des chapitres contenant des schémas, des définitions. Je préfère apprendre en re-écrivant les cours même s'il est cool de découvrir d'autres techniques. [...] Avec la découverte des nouvelles techniques, je suis plus ouvert d'esprit et moins réticent envers de nouvelles activités et méthodes de travail. J'ai appris à m'adapter. Et je trouve qu'il serait intéressant que d'autres enseignants utilisent des méthodes actives d'apprentissages car, en tant qu'élève, aller en classe serait plus enthousiasmant et nous serions plus concentrés.

**Seney I.:** La découverte de nouvelles techniques d'apprentissages m'a aidé à apprendre, à mieux mémoriser et identifier mes erreurs notamment d'orthographe en revoyant régulièrement le vocabulaire scientifique en question. Les flashcards et les quiz sont les techniques qui m'ont le plus apporté car leur réalisation m'ont permis de m'interroger et d'apprendre, tout en étant très pratique. Je souhaiterais les réutiliser dans d'autres disciplines. Cela a été plus simple de les utiliser que de tâtonner pour trouver sa propre méthode d'apprentissage.



### **LUDOFUN:** UNE BD POUR S'ÉVADER



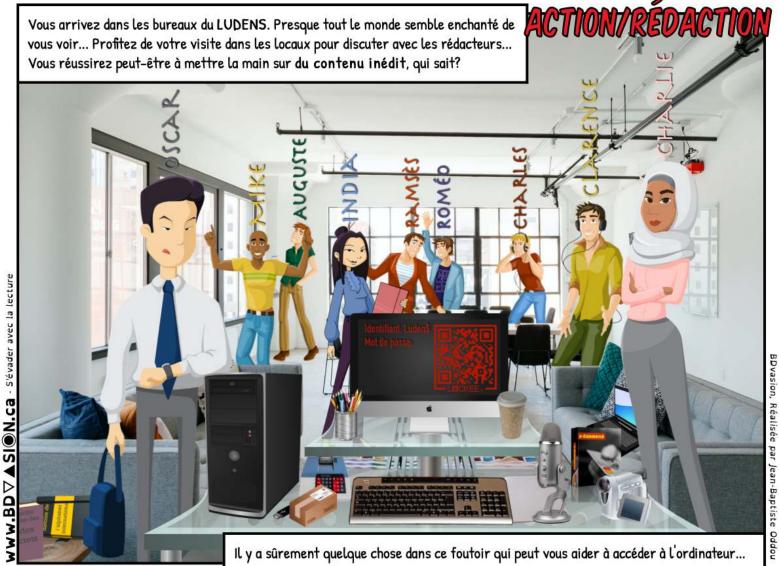
Je suis conseiller pédagogique pour la CSSFL (Centre de services du Fleuve-et-des-Lacs) dans la région du Bas-St-Laurent, plus précisément à Témiscouata-sur-le-lac (Québec).

J'ai la chance de faire partie de la merveilleuse équipe du labo pédagogique (www.labopedagogique.ca). Vous trouverez l'histoire et la philosophie de notre Labo ici : (https://ecolebranchee.com/labo-pedagogique-cs-du-fleuve-et-des-lacs-

qui méritent d'être faites avec le plus de plaisir. Depuis quelques années, je conçois des jeux d'évasion pour mes élèves de 1ère année (CP chez vous, je crois) : voilà un exemple : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iQTUndHfnHc">https://www.youtube.com/watch?v=iQTUndHfnHc</a>

## Une BD pour Les Petits Cahiers

BDvasion vous a concocté une BD d'évasion spécialement pour ce numéro. Saurez-vous avoir accès au contenu exclusif caché dans les bureaux de la Team Ludens?



#### "CELA ME POUSSE À ME CASSER PARFOIS LA TÊTE AFIN QUE LE TOUT TIENNE LA ROUTE D'UN POINT DE VUE THÉMATIQUE ET SCÉNARISTIQUE."



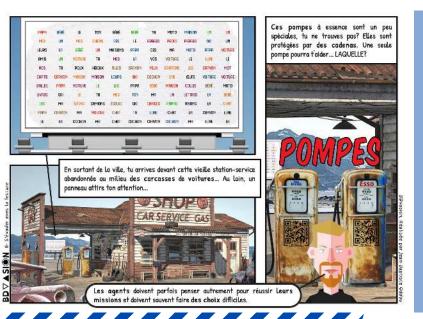
Ce sont mes premières expériences en BD ce qui explique que les codes propres de la bande dessinée sont parfois un peu bafoués...

Au niveau de la création, j'utilise surtout l'application de Bookcreator en ligne ainsi qu'une panoplie d'images trouvées sur Pixabay. Pour les cadenas de Lockee, j'aime parfois essayer de me détourner de l'utilisation plus traditionnelle afin que chaque BD représente un défi technique varié qui encourage une certaine courbe d'apprentissage au niveau du raisonnement logique.

L'un de mes défis de création est de réussir à faire entrer une énigme complète dans une page de BD. Cela me pousse à me casser parfois la tête afin que le tout tienne la route d'un point de vue thématique et scénaristique.

Personnellement, les défis et énigmes à saveur mathématique me viennent beaucoup plus rapidement. Alors cela représente un bon challenge créatif d'articuler, le plus possible, les énigmes de BDvasion autour du français.





En gros, mon mandat de conseiller pédagogique est de soutenir les enseignants dans l'acquisition et la mise en place de pratiques pédagogiques innovantes basées sur les données probantes avec une tangente autour de l'intégration du numérique en classe.

En ce qui a trait à mes intentions par rapport à ce projet, je crois que cette section du site les décrit bion :

https://sites.google.com/view/bdvasion/page









