

## **Constats et questionnement à propos des pratiques enseignantes à l'école et au collège**

On observe que pour aider des élèves moins avancés en mathématiques ou en français des maîtres E au Regroupement d'adaptation et des maîtres de classe ordinaire ou de classe/unité spécialisée (CLIS/ULIS) utilisent des situations de jeu pour travailler avec de petits groupes d'élèves. Ils mettent en œuvre des jeux en groupe de remédiation, en atelier ou au regroupement d'adaptation. Certains nomment même cette manière de faire *travailler autrement*. Des maisons d'édition proposent d'ailleurs chaque année de nouveaux jeux avec l'ambition de faire apprendre les élèves en jouant.

En général, les situations utilisées par ces maîtres sont choisies parce qu'elles entrent en résonance avec des besoins en termes de savoirs à apprendre, des notions repérées comme mal maîtrisées en classe chez certains élèves. Ces enseignants prennent alors parfois appui sur des situations de jeu existantes ou ils les transforment pour les adapter aux objectifs d'apprentissage ou encore ils les élaborent. Des professeurs disent que les situations de jeu favorisent les interactions entre pairs, la mise en mots de leurs actions par les élèves. Mais, en référence à une situation de jeu analysée par Toullec-Théry, Marlot & Louvel (2010) il est parfois observé que « la mise en œuvre de l'échange va (...) revêtir le format habituel d'interaction entre le professeur et chacun des élèves », le professeur produisant « un guidage très serré vers la réponse attendue » (p. 10). Des professeurs perçoivent aussi qu'*in situ* des situations de jeu déclenchent des mises en actions, au moins un engagement des élèves dans la tâche. On peut ici se référer à Brousseau (1999) qui, dans le cas de Gaël, montre comment cet élève, accompagné par un professeur, va apprendre à résoudre des problèmes soustractifs en mathématiques en ayant comme seul objectif de gagner des paris. Le jeu pourrait-il permettre d'apprendre et d'apprendre à son insu ? L'étude produite par Sauvé, Renaud & Gauvin, sur les impacts du jeu sur l'apprentissage, confirme que « le jeu permettrait le développement de stratégies et de capacités à prendre des décisions, à comprendre un problème et à poser des hypothèses de solutions » (2007, p. 99).

Alors, qu'en est-il du jeu comme élément de médiation pour faire apprendre mieux les élèves qui témoignent de difficultés en français ou en mathématiques ? Les jeux de société ou les jeux éducatifs pour apprendre, disponibles dans le commerce, ou encore les exercices présentés sous la forme de jeux dans les manuels permettraient-ils aux élèves moins avancés d'apprendre à l'école des savoirs scolaires ? Peut-on savoir précisément ce que ces élèves apprennent en jouant ? Quels moyens ont-ils pour identifier les connaissances en jeu afin de les réactiver dans d'autres situations ? Quel peut être le rôle des enseignants dans l'élaboration et la mise en œuvre d'un jeu pour apprendre ? Et que peuvent-ils retirer de ces mises en œuvre ? Enfin, en quoi le jeu est-il fondamental au bon développement cognitif, affectif et social de l'enfant ?



## **Après-midi d'études ASH**

# **Utilisations du jeu pour apprendre mieux à l'école**

## **Enjeux et contraintes**

*Inscription gratuite obligatoire  
avant le 12 janvier 2015*

**28  
JANVIER  
2015**

**13H00-16H30**

**Lieu : ESPE Amiens  
49 bd de Châteaudun**



## Programme

13H00 **Accueil**

13H15-13H30 **Présentation**

**Joël BISAULT**, Professeur des universités, ESPE-UPJV Amiens

**Isabelle NEDELEC-TROHEL**, MCF, ESPE-UPJV

13H30-14H10 **Intervention 1**

### **Jeu et savoirs résistants du Regroupement d'Adaptation vers la classe**

*Bertrand BARBIER, Florence DEBEAUVAIS, Françoise NAHRSTEDT, Margarita ALONSO,*  
*professeurs spécialisés et membres du GERFO-ESPE Amiens*

*Isabelle NEDELEC-TROHEL, Maître de conférences en sciences de l'éducation-ESPE-UPJV Amiens, Laboratoire CAREF*

14H10-14H40 **Intervention 2**

### **Le domino des sons : quel jeu pour quels joueurs ?**

*Alain PANERO Docteur en Philosophie, ESPE-UPJV Amiens, Laboratoire CAREF*

14H40-14H55 Pause

14H55-15H25 **Intervention 3**

### **Le développement du jeu chez l'enfant : quel rôle dans les apprentissages ?**

*Laure IBERNON Maître de conférences en Psychologie UPJV Amiens, Laboratoire CRP-CPO*

15H25-15H55 **Intervention 4**

### **Apprentissages mathématiques avec les jeux de société et médiation didactique auprès d'élèves en situation de handicap**

*Line NUMA-BOCAGE, Professeur d'Université en Sciences de l'Education, Université de Cergy-Pontoise-ESPE, Laboratoire EMA*

15H55-16H30 **Discussion et Synthèse**