Le nom de votre LéA : Madame de Staël

Le titre de votre proposition :

*Mets-toi à table !,* un jeu pour l'enseignement de l'alimentation

Le format de votre proposition : communication orale

Mots clés : jeu épistémique, alimentation, Enseignement exploratoire Méthodes et Pratiques scientifiques en seconde.

Thématiques IFÉ (supprimez les thématiques ne convenant pas) :

Apprentissages et socialisations

Le numérique en éducation et en formation

Les ressources pour apprendre et faire apprendre

Auteurs : Devallois D., Abad T., Brondex A, Miranda S., Richet C., Recurt Céline

Texte : (3000 signes, espaces compris) :

Dans le cadre de l'enseignement d'exploration méthodes et pratiques scientifiques en classe de seconde (MPS), notre équipe de 6 enseignants (2 de sciences physiques, 2 de sciences de la vie et de la terre et 2 de mathématiques) a entamé depuis 2011 un travail autour du jeu dans le projet JPAEL (Jouer pour Apprendre en Ligne) en collaboration avec l'Université de Sherbrook. Notre objectif pédagogique est de sensibiliser l'élève à la complexité des différentes dimensions intervenant dans une pratique aussi basique que de s'alimenter, au moyen d'un jeu sérieux centré sur l'alimentation.

L'année 2011-2012 a été consacrée à la conception d'une première version du jeu qui présentait plusieurs lacunes sérieuses. Une version complètement différente a donc été conçue en 2012-2013 et testée en février 2013. Fonctionnelle à nos yeux, cette nouvelle version a bénéficié de plusieurs améliorations concernant les ressources proposées, les règles et le matériel de jeu et a été testée en février 2014.

La version 2013 du jeu s'est appuyée sur une observation commune. Nous faisons tous régulièrement nos courses et, à cette occasion, il n'est pas rare d'observer les caddies de nos voisins et de nous demander ce que l'on pourrait en déduire sur leur mode de vie. « *Mets-toi à table !*» est un jeu de type « *Qui-est-ce ?* » dans lequel deux équipes de deux joueurs s'affrontent pour démasquer certaines caractéristiques du personnage tiré au sort et masqué par l'équipe adverse, en s'appuyant sur les caractéristiques de l'alimentation de ce personnage et des ressources fournies dans le jeu. Gagnait l'équipe qui déterminait en premier le personnage de l'autre équipe. Lorsqu'une équipe avait gagné, elle devait expliquer sa fiche de masquage.

L'analyse faite fin 2013 nous a conduits à remodeler certaines ressources en limitant leur longueur et leur complexité, et à améliorer l'accès aux ressources via une carte cliquable. D'autre part, les règles de démasquage du personnage de 2012-2013 reposaient sur la mise à disposition des élèves de la collection des profils de personnages, et permettaient de raisonner au moins partiellement par élimination. Pour la version 2014, nous avons retenu le démasquage du maximum de caractéristiques du personnage sans fournir la collection de profils, afin d’amener les élèves à une réflexion plus approfondie. Enfin, les analyses des focus groupes réalisés avec les élèves ayant mis en évidence chez certains élèves un relativisme général (tout se vaut en matière d’alimentation), la séance d'institutionnalisation a été repensée. En parallèle à une version du jeu à support mixte (ressources sur ordinateur et plateau papier), une version entièrement sur tablette (ressources et plateau) a également été testée.

La démonstration lors du forum sera focalisée sur le jeu. Le matériel, les règles et les ressources du jeu seront présentés aux participants.

Bibliographie (si nécessaire) :