



Présentation d'un projet
Innovation/expérimentation 2016-2017
Préparation à la fiche Expérithèque

- **Titre de l'action** : Donjons et Leçons : un cours dont ils sont les héros

- **Résumé de l'action en une phrase** :

Il s'agit de présenter et d'utiliser les compétences du socle commun en les associant, pour les élèves, à des points d'expérience, des points de vie et des objets à débloquent pour s'approprier le cours en gagnant des niveaux.

- **Établissement** : (coordonnées précises : mail, RNE, tel)

Collège Denis Poisson, Allé de Burglengenfeld, BP726, 45307 Pithiviers

ce.0451244h@ac-orleans-tours.fr

Code établissement : 0451244H

- **Chef d'établissement** :

M. Bolo-Lumbroso

- **Ville et département**

Pithiviers, Loiret (45)

- **Nom et coordonnées du porteur de projet** :

Arthur Letertre, Arthur.Letertre@ac-orleans-tours.fr

- **Objectifs de l'action**

- Gain de motivation pour les élèves (voire l'enseignant).
- Appréhension et compréhension du raisonnement par compétences par les élèves dans leur travail.
- Travail sur la cohésion de groupe/le travail d'équipe.
- Progression dans l'autonomie et la responsabilité des élèves.

- **Effets attendus**

- Sur les acquis des élèves
- Implication plus grande et meilleure compréhension du travail par la réflexion sur les compétences présidant au développement du cours.
- Développement de l'imagination et de la rédaction avec la création des avatars et le libre récit des cours joués.

- Sur les pratiques des enseignants
- Rend nécessaire de laisser une marge d'autonomie aux élèves y compris dans le développement du cours.
- L'apport est structurel : il n'y a pas à scénariser les cours, simplement à appliquer un cadre ludique. Le jeu peut donc être utilisé partiellement ou dans sa totalité dans différentes disciplines.

- Sur l'établissement
- Possibilités de travail interdisciplinaire.

□ **Raisons du projet/contexte/point de départ**

- Opportunité du travail par compétences qui crée un lien structurel entre le travail des élèves et les jeux de rôle papiers ou vidéos largement diffusés parmi les élèves.
- Adhésion d'élèves dans deux classes de 6^e lors de la création du projet (2016-2017).
- Permet la création d'arbres de compétences plus ludiques que les grilles officielles.
- Observation faite que les élèves considèrent parfois les compétences davantage comme un critère d'évaluation que comme une capacité à réaliser quelque chose.

□ **Qu'est-ce qu'on envisage de changer ?** (Éléments de changement : pour les élèves, pour la présentation et l'organisation des cours, pour les EDT, pour l'organisation structurelle, pour les dispositifs complémentaires déjà en place ?)

- Induit le travail par compétences face à un objectif donné via les questions « que faites-vous ? », « de quoi avez-vous besoin ? » (pour résoudre un problème).
 - Cela implique que l'élève formalise son cheminement intellectuel et soit capable de le restituer à l'écrit ou à l'oral.
 - Cela permet une grande différenciation puisque les élèves peuvent choisir les compétences à travailler qui leur semblent les plus pertinentes pour traiter un sujet/un problème.
- Dans l'organisation du cours : progression vers de plus en plus d'autonomie des élèves au long de la période de jeu, depuis une simple action en début de cours (un jet de dé) jusqu'à la différenciation des trajectoires suivies par le biais des objets (fictifs) obtenus en réalisant les évaluations.

□ **Description précise du projet : descriptif précis de la mise en œuvre**

- Le projet est appuyé sur différents documents auxquels les élèves ont accès : règles du jeu, fiche de personnage, trois arbres de maîtrise des compétences.
- Chaque élève crée un avatar qu'il incarne lors des cours joués. Cet avatar est doté d'une jauge de points de vie et de points d'expérience : les uns peuvent être perdus, les autres ne sont que gagnés. Les points d'expérience sont placés dans les différents arbres de compétence et permettent de gagner des niveaux de maîtrise puis de débloquent des objets. Alors que les niveaux de maîtrise sont seulement indicatifs, les objets sont faits pour aider les élèves les plus en difficultés ou pour donner une part d'autonomie à la classe. Certains objets doivent être complétés avec d'autres objets appartenant à d'autres arbres de compétence, de telle sorte qu'il faut mobiliser Savoirs, Savoirs-faire et Travail d'équipe pour accéder aux niveaux les plus élevés. Enfin certains objets peuvent être utilisés pour un autre élève, de manière à former des dynamiques de groupe à travers le jeu.
- Les cours joués sont présentés comme des quêtes, des aventures, des missions ou autre mot préféré par l'enseignant. Les cours non-joués sont vus par les élèves comme des

entraînements ; ils ne sont *a priori* pas évalués. Un cours joué donne généralement l'initiative aux élèves : une situation de confrontation est donnée (élèves contre document ou problème quelconque) comme un adversaire à affronter. La question fondamentale est posée : « que faites-vous ? » Les élèves, guidés d'abord par l'enseignant, exposent la manière d'agir, la méthode à appliquer, l'organisation.. puis sont mis en activité.

- En plus des travaux d'écriture habituels, on propose aux élèves de faire le récit de leurs aventures sous la forme qui leur plaît. Cela permet un travail individuel ou collectif de reprise du cours (construction d'une trace écrite pouvant comporter une auto-évaluation : la mission a-t-elle été réussie ou non ? avec ou sans aide ?) en plus d'un exercice d'écriture assez libre.
- Lors de la première expérimentation (2016-2017) les élèves ont apprécié un préalable à chacun des cours : un jet de dé. A chaque début d'heure un élève jette un dé à vingt faces ; au résultat correspond sur un tableau un « événement aléatoire » qui donne un bonus, une liberté ponctuelle ou une contrainte pour le cours qui suit. Bien que l'impact ne soit pas forcément important, les élèves ont ainsi un sentiment de responsabilité envers le cours et le destin de leur avatar.

- **Modalités de mise en œuvre** (Date de début, Stratégie, Planification, Développement de chaque phase significative de l'action)

- Date de début : après la Toussaint ou en janvier, selon la gestion de classe.
- Planification :
 - Introduction des arbres de compétences et des règles de jeu en amont, via un format papier et/ou numérique (appuyé sur un padlet où tous les documents sont accessibles). Peut se faire en classe grâce à des tablettes, ou en salle informatique.
 - Création des avatars des élèves.
 - Séances jouées limitées à 1h par semaine, sauf le dé qui peut être lancé chaque heure pour maintenir l'immersion.
 - Organisation de confrontations entre élèves aux veilles de vacances pour forcer des révisions globales.

- **Quel est l'initiateur /le coordonnateur du projet ?** (Nom, qualité, mail)

Arthur Letertre, enseignant d'Histoire Géographie, Arthur.Letertre@ac-orleans-tours.fr

- **Disciplines engagées dans l'action** (Nom et qualité des enseignants, si connu)

A Pithiviers : Histoire Géographie (M. Letertre).

A Savigné-sur-Lathan : mathématiques (Mme Bouhkris), anglais (Mme Labrosse).

- **Partenariats (à détailler, indiquer les coordonnées, les modalités : conventions, interventions ...)**

Des collègues du collège de Savigné-sur-Lathan (37) ont décidé de mettre en place un projet interdisciplinaire (anglais/maths) fondé sur ce jeu à la rentrée 2017 pour une classe de 5^e. En plus de tester la viabilité du concept cela permet le travail en équipe des enseignants. De plus, lors de notre propre test dans cet établissement sur deux classes de 6^e, les élèves avaient manifesté leur envie d'étendre le jeu à plusieurs disciplines pour accroître l'immersion. En plus d'un contact par mail avec les enseignants de Savigné, un padlet commun me permettra de conserver le contact avec les élèves de la première version du jeu (2016-2017).

- **Évaluation : Indicateurs retenus pour évaluer l'action** (A quoi verra-t-on les changements ?)
 - La capacité des élèves à formuler leur démarche de travail.
 - La pertinence du choix fait par les élèves des compétences à travailler.
 - L'implication des élèves dans la rédaction des traces écrites.

- **Suivi et analyse du projet** : modalités retenues (groupe de travail, suivi externe, implication du conseil pédagogique ...)
- Un point plus spécifiquement innovant :
- **Nombre d'élèves prévu/nombre et niveaux des classes concernées par le projet**

A Pithiviers, pour la première année, une classe de 6^e.
De manière connexe à Savigné, une classe de 5^e.

- **Points d'appui (éléments facilitateurs)**
- **Freins (difficultés à résoudre)**

JOINDRE en format .JPG une photo qui puisse évoquer l'action ou l'établissement.

