

Master deuxième année
« Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation »
Parcours Hôtellerie-restauration « service et commercialisation »

MÉMOIRE

**INTÉGRER L'USAGE
DU JEU
DANS L'ENSEIGNEMENT
PROFESSIONNEL**

Présenté par :

Magaly QUIJO

Année universitaire : **2015 – 2016**

Sous la direction de : **Dominique ALVAREZ**
Membre du jury de soutenance : **Paul GERONY**

INTÉGRER L'USAGE
DU JEU DANS
L'ENSEIGNEMENT
PROFESSIONNEL

ÉVALUATION DU MÉMOIRE PROFESSIONNEL

Nom et prénom : QUIJO Magaly

Date de la soutenance : 9 mai 2016

TITRE	LA PÉDAGOGIE LUDIQUE, intégrer le jeu dans l'enseignement professionnel
DIRECTEUR DE RECHERCHE	Dominique ALVAREZ

ÉVALUATION DU DOSSIER /10

REVUE DE LITTÉRATURE : Qualité, richesse, variété et intérêt des sources- mise en tension des sources- qualité de l'étude exploratoire éventuelle	
ÉTUDE EMPIRIQUE : Problématique et hypothèses ou question de recherche claires et justifiées- méthode(s) adaptée(s)- analyse et discussion des résultats pertinentes	
PRÉCONISATIONS : Vécues, argumentées, réalistes, efficaces	
FORME : Respect des règles d'expression et des normes d'organisation et de mise en page du document	

SOUTENANCE ORALE/10

LANGAGES : Elocution- regard- postures-aisance		
SUPPORT INFORMATIQUE : Qualité du diaporama- maîtrise du vidéoprojecteur		
STRUCTURE : Accroche et conclusion soignées- pas de résumé du mémoire- clarté- originalité		
RÉPONSE AUX QUESTIONS Ecoute- clarté- honnêteté- réactivité		

Atteinte des objectifs				
Évaluation globale	TS	S	I TI	Note :

MEMBRES DU JURY

Nom	Paul GERONY	Dominique ALVAREZ
Signature		

La vie de ce monde est un jeu d'enfants.

(Proverbe oriental)

REMERCIEMENTS

Je remercie chaleureusement Dominique Alvarez, professeur de didactique disciplinaire à l'ESPE de Toulouse qui m'a guidé dans l'élaboration de ce mémoire et m'a permis de comprendre des notions clés de l'enseignement en lycée professionnel. J'ai grandement apprécié ses conseils, sa disponibilité et sa gentillesse teintée d'élégance.

Je remercie également tout particulièrement Paul Gérony pour sa pédagogie affûtée et ses mots toujours justes pour me permettre la compréhension de concepts ou de situations qui m'étaient parfaitement inconnus il y a quelques mois à peine. Monsieur Gérony a su me donner confiance, me rassurer et c'est peut-être ce qui me marquera le plus cette année.

Je n'oublie pas mes collègues de l'ESPE, Audrey Maizier sans qui je n'aurais pas pu dépasser nombres de limites, Pierre Huygebaert qui dès le concours m'a pris sous son aile, Raphaëlle Antonicelli qui brille de tant d'intelligence qu'elle en est même une guidance, et tous les autres : Emilie Crabé, soutien infailible, Laurence Diana, réconfortante et toute la promo !

Je souhaite encore remercier l'équipe du Lycée Pardailhan à Auch qui m'a accueilli avec bienveillance et dont les enseignants, chef des travaux, Proviseur ou Proviseur adjoint se sont montrés ouverts et positifs dans leur accompagnement. D'ailleurs, je remercie tout spécialement Patrick Bougue, mon tuteur, pour sa disponibilité et ses conseils avisés.

Pour terminer, je remercie sincèrement ma famille qui est le plus incroyable soutien de ma vie ! Toujours compréhensifs et encourageants, ils n'ont jamais douté de ma réussite. Merci mille fois !

AVANT-PROPOS

Voici mon mémoire, élaboré en des moments différents. Très impliquée en début d'année, le temps m'a ensuite un peu manqué, surtout après les vacances de Noël. Effectivement, je me suis partagée entre la préparation du concours du Smarht de Toulouse, celle de mes cours, les visites de Monsieur Gérony ou de mon Proviseur Adjoint, mais aussi les diverses validations d'UE. Enfin, l'attente des mutations fût un réel supplice. Les mutations ! Quel épisode ! Mais tout est bien qui finit bien !

Pas le temps de chômer donc, mais toujours une grande envie d'apprendre, d'expérimenter et de créer mon propre schéma d'enseignante teinté d'adaptabilité et d'une relation élève-professeur enrichissante de part et d'autre.

Ce mémoire, avec le recul, je le vis comme un compte-rendu d'année de stage et même plus ; je le vis comme un projet d'enseignante, une approche didactique que je souhaite faire mienne.

Je dois avouer que ce thème m'a passionné. Au début je n'en comprenais pas tous les tenants et aboutissants, j'avais même du mal à me projeter dans cette utilisation du jeu en classe. Non pas que je n'y adhérais pas, mais plutôt parce que je n'avais jamais connu les cours sous cette forme là ou bien avec une seule enseignante, Madame Sandra Lamazère, professeure de cuisine au CFA de Blagnac. Avant elle, aucun de mes enseignants de collège ou de lycée général n'avait transmis son enseignement sous un angle ludique. Pourquoi ?

Ce mémoire est un outil de réflexion pour la débutante que je suis. Non seulement le sujet me semble être l'un des plus adapté au milieu dans lequel je vais évoluer mais en plus, son approfondissement me permettra certainement d'acquérir confiance et sérénité dans mon travail. Parce que les élèves sont aussi des moteurs, je suis très heureuse d'étudier l'intégration du jeu dans les séances didactiques et les répercussions que cela pourrait avoir sur eux, sur leur perception de l'école et les savoirs ainsi transmis.

SOMMAIRE

SOMMAIRE	8
INTRODUCTION GÉNÉRALE : Le refus de l'échec scolaire	11
Chapitre 1 - Les définitions du jeu.....	14
1.1. Depuis toujours, le jeu fait partie de la vie de l'homme.	14
1.2. Les définitions du mot jeu	14
1.3. Le jeu : la vision globale de Nicole de Grandmont	15
1.4. Le jeu, un cadre espace-temps pour Johan Huizinga	16
1.5. Le jeu, pour la socialisation de l'individu selon Roger Caillois	17
1.6. La distinction entre jeu-travail et travail-jeu	17
1.7. Le jeu en ligne, un élément éducatif pour Louise Sauvé.....	18
1.8. Le jeu comme une multitude de définitions	18
Chapitre 2 - Le jeu, son utilité	19
2.1. Les critères du jeu selon Gilles Brougère	19
2.2. L'influence du jeu sur la culture selon Johan Huizinga	20
2.3. Le jeu : une activité libre selon Roger Caillois	21
2.4. Le jeu comme processus de développement selon Jean Piaget	22
2.5. Le jeu : une action permettant le dépassement de soi.....	23
2.6. Les définitions du jeu en résumé.....	24
Chapitre 3 - Les enseignements avec le jeu, quelques variantes.....	24
3.1. De l'utilité du jeu dans l'enseignement.....	25
3.2. Entre le « sérieux » et le « ludique »	26
3.3. Le jeu : pédagogie de détours selon Chantal Barthélémy-Ruiz.....	29
3.4. L'utilisation des TICE.....	30

3.5. Les jeux sérieux comme support à l'enseignement	31
3.6. L'importance de la relation élève-professeur selon Pierre Périer	31
3.7. Introduire le jeu dans l'enseignement en résumé	32
Conclusion de la première partie	33
PARTIE 2 - Introduction	36
Chapitre 1 - Construction de l'étude empirique	37
1.1. Création du guide d'entretien	37
1.2. Sélection du panel	39
1.3. La mise en place des entretiens semi-directifs	40
1.4. Résumé de la construction de l'étude.....	42
Chapitre 2 - Rapport et traitement analytique des entretiens	43
2.1. La méthodologie du traitement des informations	43
2.2. Phase d'analyse des entretiens à partir d'un tableau récapitulatif	44
2.3. Synthèse d'analyse de l'utilisation des jeux par les enseignants interrogés	61
Chapitre 3 - Confrontation entre les écrits littéraires et la réalité observée.....	63
3.1. L'enseignement qui s'appuie sur le jeu	63
3.2. Le jeu au cœur de la relation élève-professeur.....	65
3.3. Le jeu en tant qu'outil pédagogique	66
Conclusion de la deuxième partie : Le jeu entre littérature et réalité.....	68
PARTIE 3 - Introduction	71
Chapitre 1 - Convaincre « les irréductibles »	72
1.1. Des formations obligatoires	72
1.2. Des formations, oui mais pour qui et comment ?.....	79
1.3. Projets de formations en résumé	80
Chapitre 2 – Des jeux mis à disposition dans les classes	81
2.1. Des avantages pour l'enseignant.....	81

2.2. Des avantages pour les élèves.....	83
2.3. La mise à disposition des jeux : un atout pour tous.....	84
Chapitre 3 – Exemples de séances intégrant des jeux.....	84
3.1. Un cours de première CAP en technologie.....	85
3.2. Un TP pour une classe de première BAC PRO.....	88
3.3. Des séances réussies pourquoi ?.....	91
Conclusion de la troisième partie : Le jeu vecteur de réussite.....	92
CONCLUSION GENERALE : Une réussite scolaire possible.....	93
BIBLIOGRAPHIE.....	99
TABLE DES ANNEXES.....	101
TABLE DES CAPTURES D'ÉCRAN.....	126
TABLE DES FIGURES.....	127
TABLE DES TABLEAUX.....	127
TABLE DES MATIÈRES.....	128
RESUMÉ.....	132

INTRODUCTION GÉNÉRALE : Le refus de l'échec scolaire

Evoquer l'éducation c'est aussi évoquer la scolarité, faite d'échec et de réussite. Ainsi, pour parler de la réussite, on ne peut ignorer ni l'erreur, ni l'échec. Selon Philippe Perrenoud (sociologue suisse), « *l'enseignement est un système d'action, une organisation qui transforme les personnes, leurs compétences, mais aussi leurs attitudes, leurs représentations, leurs goûts.* »

Il semble donc évident de prendre en compte l'enseignement comme partie importante et primordiale de l'éducation. Ce serait même l'enseignement qui permettrait la réussite des élèves. Dès 1981, le C.R.E.S.A.S (Centre de recherche de l'éducation spécialisée et de l'adaptation) pressent que l'échec scolaire n'est pas écrit dans une sorte de suite logique inhérente à des conditions personnelles ou sociales et va même plus loin en précisant ceci : « *l'échec scolaire est l'échec de l'école* ». Cela signifie qu'il n'existe ni bons, ni mauvais élèves. En tout cas, pas de façon naturelle ; le système scolaire modèle donc ses élèves. Si les échecs sont nombreux, alors, c'est le système qui doit changer. Ainsi, il faudrait remettre l'école en cause. Mais comment faire pour que les élèves réussissent leur parcours scolaire, voire même leur avenir, car c'est bien cette question qui est sous-jacente aux problématiques de l'échec ?

Et si le jeu, si naturel pour l'enfant et encore très proche de l'adolescent, était la solution, la remédiation, la clé de la réussite scolaire. C'est également ce que développe l'Ecole supérieure du professorat et de l'éducation qui expose aux nouveaux enseignants l'utilité de l'intégration du ludique dans leurs enseignements. Le but de cette utilisation étant de captiver le public de lycéens mais également de permettre à ces mêmes élèves de réellement acquérir des savoirs. Les mettre en situation de réussite, leur donner des codes d'apprentissages nouveaux mais qui sont plus en adéquation avec leurs besoins, leurs attentes et de ce fait, leur donner confiance en eux-mêmes par un cheminement simple et efficace. N'est-ce pas là le rôle de l'école ? Ainsi, la problématique de ce mémoire est la suivante :

Remédier à l'échec scolaire par l'utilisation du jeu en classe, est-ce possible ?

Cette étude présentée sous forme de mémoire sur l'intégration et l'utilisation du jeu en classe prend place en lycée professionnel et plus particulièrement en section Hôtelière, auprès de classes de tous niveaux en CAP comme en BAC PRO. Les professeurs concernés sont des PLP d'Hôtellerie-Restauration issus de la filière cuisine ou de la partie Commercialisation et Services. C'est une étude qui s'étend aux différentes séquences didactiques ou matières enseignées telles que les Ateliers Expérimentaux, les séances de Travaux Pratiques ou encore la Technologie.

Tout l'enjeu de cette question de la remédiation de l'échec scolaire par l'utilisation de jeux en cours est de trouver des pistes de réflexions et de travail afin de mettre les élèves en situation de réussite scolaire. Il s'agit de préparer les bases de la future réussite professionnelle des lycéens.

Pour se faire, cette étude s'articulera en trois parties :

- a. **La première partie sera destinée à l'étude des écrits publiés sur ce sujet.** Cette revue littéraire permettra de découvrir les définitions du jeu mais aussi les auteurs ayant travaillé sur ce thème du jeu ainsi que leurs travaux. Par la suite, nous aborderons le travail de certains auteurs sur l'utilisation du jeu en classe.
- b. **La seconde partie développera l'étude empirique,** de la collecte des données à leur analyse ainsi que l'étude comparative avec les différents écrits découverts sur ce thème de l'utilisation du jeu en classe dans la première partie.
- c. **La dernière et troisième partie développera les préconisations envisagées** pour permettre aux enseignants de pouvoir intégrer les jeux en classe en toute quiétude et confiance.

Ainsi, après avoir démontré l'importance de l'enseignement et sa place dans l'éducation des élèves, intéressons-nous aux différents écrits relatifs à ce thème du jeu en classe.

Tout d'abord, découvrons ensemble les définitions du jeu ainsi que les auteurs (sociologues, pédagogues, écrivains...) ayant proposés des études sur le sujet allant jusqu'à la l'utilisation didactique.

Intégrer l'usage du jeu dans l'enseignement

PARTIE 1

Revue littéraire

Chapitre 1 - Les définitions du jeu

1.1. Depuis toujours, le jeu fait partie de la vie de l'homme.

En effet, de la petite enfance à l'âge adulte, le jeu peut être par moment un moyen d'apprentissage, par d'autres moments un exutoire. Le jeu peut également être délectable dans la mesure où il procure une sensation de plaisir lié tantôt à la découverte, tantôt à la malice. Mais il sera aussi toujours limité à un espace, un temps donné ce qui le rend fictif, subjectif, décalé avec la réalité d'un quotidien objectif.

Le jeu peut donc se découvrir de multiples façons, tentons de le définir.

1.2. Les définitions du mot jeu

Sur le site Wikipédia, le mot jeu est défini ainsi : « *Le mot **jeu** vient du mot latin **jocus** signifiant plaisanterie ou badinage, qui a aussi donné en français jouet.* » Ainsi, dans le jeu, rien n'est pris au sérieux. Tout n'est que fantaisie.

Le dictionnaire encyclopédique Larousse propose plusieurs définitions tant le concept est vaste (p. 854 – 855) :

- a. « **Activité physique ou intellectuelle non imposée et gratuite à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer du plaisir.** » C'est ainsi que l'on se rend compte que du concept de jeu découle la notion de plaisir.
- b. « **Action, attitude de quelqu'un qui n'agit pas sérieusement.** » Tout comme l'explicitait le site Wikipédia, là encore le jeu ne semble pas être autre chose qu'une fantaisie.
- c. « **Ensemble des règles d'après lesquelles on joue.** » Nous en venons à une autre notion, celle d'un cadre permettant l'amusement. Cela donne un aspect plus sérieux au jeu tout en rappelant que le jeu demeure une fiction.

1.3. Le jeu : la vision globale de Nicole de Grandmont

En 1999, Nicole de Grandmont (orthopédagogue Québécoise qui met en avant la pédagogie ludique) repère trois types de jeux :

1.3.1. Le jeu ludique

Selon Nicole de Grandmont, le jeu ludique est une activité libre, qui procure du plaisir, le plaisir de vivre l'instant présent, presque naïvement. Toujours selon l'auteur, le fait de jouer à un jeu ludique, c'est faire appel à la pensée en tant que logique car elle demande au joueur de pouvoir s'adapter aux différentes situations en trouvant des solutions personnelles. Ainsi, le joueur développe son intellect de façon spontanée et individuelle, par ses propres moyens.

Toujours selon Nicole de Grandmont : « *Le jeu ludique est donc premier dans l'histoire individuelle. Il n'est pas fait pour apprendre, mais il est pourtant fondamental pour explorer, expérimenter.* » Ainsi le jeu ludique est le jeu de l'enfance et même de la petite enfance. C'est le jeu pour le jeu. Il est simple et dénué d'intention éducative ou autre.

1.3.2. Le jeu éducatif

Tout comme Louise Sauvé, Nicole de Grandmont voit le jeu éducatif comme un élément déclencheur pour l'apprentissage. Cependant, Nicole de Grandmont donne du jeu éducatif, une définition plus large encore.

Pour elle, le jeu éducatif permet d'apprendre sans s'en rendre compte car il reste distrayant et peu contraignant. Pour l'auteure, il n'est pas nécessaire d'expliquer au joueur l'aspect éducatif de l'activité qui doit rester un amusement. Ainsi, par le biais du jeu éducatif, tout apprentissage peut être favorisé : intellectuel, affectif, psychomoteur...

On peut ajouter que si initialement le jeu est destiné aux plus petits, il n'en reste pas moins vrai que le jeu peut participer à une mission de culture, de socialisation et d'acquisition de connaissances à tout moment de la vie, à condition d'en avoir la vocation et d'être créé avec une intention éducative.

1.3.3. Le jeu pédagogique

Selon Nicole de Grandmont, le jeu pédagogique pourrait être compris comme étant une phase de mise en application des connaissances.

Ce jeu pédagogique est vraiment différent des jeux ludiques ou éducatifs dans la mesure où la notion de plaisir n'est plus primordiale. Cette notion devient même secondaire.

Ainsi, dans le jeu pédagogique, l'accent est mis sur la réussite ou la performance. Il s'agit pour le joueur de vérifier ses acquis, ses connaissances. Il y a dans ces jeux pédagogiques une forme d'expertise liée à la compétition avec les autres ou avec soi-même. Mais selon Nicole de Grandmont, « *le jeu pédagogique reste plaisant car il y a du plaisir à se dépasser* ».

Les jeux ludiques sont d'après Nicole de Grandmont, la résultante « *d'une équation bien spécifique : travail égale plaisir* ».

1.4. Le jeu, un cadre espace-temps pour Johan Huizinga

En 1938, Johan Huizinga (historien néerlandais spécialiste de l'histoire culturelle) évoque lui aussi le jeu comme un moment de ravissement mais il l'inscrit dans un cadre précis : « *Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.* »

Ainsi le jeu reste limité par des règles qui le rendent fictif. C'est ce décalage avec la réalité qui offre au joueur ces notions de bien-être et de divertissement. Il y a donc une forme de liberté qui se crée au travers du jeu, une forte notion de plaisir.

1.5. Le jeu, pour la socialisation de l'individu selon Roger Caillois

Dès 1957, Roger Caillois, écrivain, sociologue et critique littéraire français, évoque le jeu en tant qu'outil servant à transformer l'individu, à le construire socialement et culturellement : « *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent constituer d'importants facteurs de civilisation. L'intérêt du jeu étant la socialisation de l'individu* ». Ainsi, on s'éloigne de la notion de plaisir pour se rapprocher de la notion d'éducation.

Le jeu devient sérieux. Comme si le jeu était devenu le prétexte au développement global du joueur.

1.6. La distinction entre jeu-travail et travail-jeu

Le pédagogue français Célestin Freinet a quant à lui défini certaines limites à l'utilisation pédagogique des jeux précisant que les jeux de détente ne peuvent en aucun cas se substituer au travail. Ainsi Célestin Freinet distingue le jeu-travail du travail-jeu qui n'ont pas la même finalité.

Il écrit : « *Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations.* » Il ajoute que le travail-jeu apporte autant de satisfaction à l'élève dans le travail que dans le jeu et donc permet une réelle évolution de l'apprenant. Alors que le jeu-travail, stratégie élaborée par l'adulte, ne produit que des résonances limitées sur l'élève qui n'est pas dupe et s'ennuie rapidement.

Ainsi, selon Célestin Freinet, l'enfant apprend par tâtonnement expérimental, une sorte d'expression libre tant par le biais de productions de textes, de dessins, de correspondances scolaires, de journaux scolaires... Il écrit : « *Il s'agit de laisser les enfants émettre leurs propres hypothèses, faire leurs propres découvertes, éventuellement constater et admettre leurs échecs mais aussi parvenir à de belles réussites dont ils peuvent se sentir les vrais auteurs. Les résultats ? Une motivation très forte, une implication immédiate de chaque enfant, qui acquiert ainsi confiance en lui et en ses possibilités de progresser par lui-même. L'intérêt réside aussi dans le fait qu'il est inutile d'apprendre par cœur quelque chose que l'on a découvert par le tâtonnement expérimental ; on s'en souvient sans effort. [...]* ».

1.7. Le jeu en ligne, un élément éducatif pour Louise Sauvé

En 2010, il en va de même pour Louise Sauvé (professeure en technologie éducative à l'université de Québec Montréal) , qui perçoit le jeu comme un élément éducatif : « *En résumé, nous définissons un jeu éducatif comme une situation artificielle (fictive, fantaisiste) dans laquelle des joueurs (un ou plusieurs), mis en position de conflit (lutte, confrontation) les uns par rapport aux autres ou tous ensemble (coopération) contre d'autres forces, sont régis par des règles (procédures, contrôle et clôture) qui structurent leurs actions en vue d'un but déterminé, soit de gagner (gagnant vs perdant), d'être victorieux (contre le hasard, l'ordinateur, un ou plusieurs joueurs) ou de prendre sa revanche contre un adversaire.* »

Le jeu est intéressant parce qu'il est fictif. Il rend tout possible : les situations, les décisions...

1.8. Le jeu comme une multitude de définitions

A la lumière de cette étude littéraire, on se rend compte que le jeu peut se définir de nombreuses façons. Tout d'abord comme « une activité physique ou intellectuelle ¹ », également selon différents aspects : ludique, éducatif ou pédagogique comme le présente Nicole de Grandmont. Célestin Freinet quant à lui, interpelle son lecteur en distinguant le jeu-travail du travail-jeu précisant ainsi que le jeu ne peut se substituer au travail. Mais le jeu c'est aussi un cadre avec des règles, des limites d'espace et de temps comme l'explique Johan Huizinga. Ainsi, comme le suppose Roger Caillois, le jeu c'est aussi l'apprentissage de la vie en société tandis que pour Louise Sauvé le jeu se veut réellement ludique et utilise de nouvelles technologies comme l'informatique et internet pour attirer et captiver son public.

Ainsi, pour résumer et pour définir le jeu, on pourrait dire que c'est un élément inhérent à l'homme. Le jeu participe à l'amusement, au ravissement, au plaisir aussi mais, le jeu est également un facteur de socialisation. Le jeu serait donc une sorte de pilier de la construction de l'homme. Par le jeu, l'éducation se fait tout comme l'ouverture à la culture... Le jeu n'est donc pas seulement un élément essentiel de la nature humaine, c'est aussi un moteur éducatif incontournable

¹ Dictionnaire encyclopédique Larousse (p. 854 – 855)

Chapitre 2 - Le jeu, son utilité

Considérant les multiples définitions du jeu, ses attraits nombreux, découvrons à présent toute sa complexité. En effet, le jeu n'est pas seulement ludique, il peut être réel ou irréel, culturel, libre et possède tant d'autres aspects encore. Etudions en un petit nombre.

2.1. Les critères du jeu selon Gilles Brougère

Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation à l'université de Paris 13, responsable du DESS en science du Jeu, donne une définition du jeu en cinq critères :

- a. « **La fiction « réelle »**, faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité, » c'est ce que l'on pourrait interpréter comme étant du second degré. C'est une sorte de recul par rapport à la réalité.
- b. « **L'adhésion**, il n'y a jeu que si le joueur le décide. » Le joueur ne s'identifie plus en tant que tel mais participe au jeu comme il vit sa vie. Il n'y a plus de frontière entre fiction et réalité.
- c. « **La règle**, elle est indispensable pour la structuration du jeu ». Elle doit être énoncée au préalable car elle balise le jeu.
- d. « **La frivolité**, il n'y a aucune conséquence sur la réalité. » Le jeu permet le dépassement de soi, sans considération de limites telles que peur, inhibitions, ou encore de notion de prise de risque...
- e. « **L'incertitude**, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. » C'est ce qui fait que le jeu est intéressant car il évolue en fonction d'une multitude de facteurs tels que le niveau des joueurs, leur personnalité, le temps imparti...

Ainsi, le jeu est encadré par des règles et dépend de la personnalité de ses joueurs. Mais le plus important, c'est peut-être que le jeu n'est pas perçu comme dangereux, impactant pour l'individu joueur ou néfaste aux apprentissages. Au contraire, le jeu est perçu de façon positive par les participants et les enseignants car il permet un dépassement de soi, une cohésion au sein de la classe et de meilleurs investissements des élèves pour l'apprentissage.

2.2. L'influence du jeu sur la culture selon Johan Huizinga

2.2.1. Le jeu comme condition d'existence de la culture

Pour Huizinga (historien néerlandais spécialiste de l'histoire culturelle), le jeu est un élément qui permet de développer la culture d'un individu, d'une société. Comme il l'écrit en 1938 dans son ouvrage *Homo Ludens* : « *le jeu est une tâche sérieuse* ».

En voici quelques paragraphes : « *Sans un certain maintien de l'attitude ludique, aucune culture n'est possible. Même dans une société complètement retournée à la sauvagerie par l'abandon de tous les rapports juridiques, la passion agonale n'est en aucune façon ennoblie [abolie ?], car elle est inhérente à la nature même de l'homme.* » (p. 169-170) et plus loin d'ajouter : « *La culture sera toujours, en un sens, jouée, du fait d'un accord mutuel suivant des règles données. La véritable civilisation exige toujours et à tous points de vue le fair play et le fair play n'est pas autre chose que l'équivalent en termes ludiques, de la bonne foi. Le briseur de jeu brise la culture même.* » (p. 337)

Ainsi, le jeu fait réellement partie du quotidien de tout un chacun : petit ou grand. Le jeu c'est aussi le recul que l'on peut prendre par rapport à soi-même et aux autres grâce aux règles explicites ou implicites. Le jeu fait donc partie intégrale de nos sociétés, de notre culture humaine.

2.2.2. Jeu et résolution de la tension

Mais Huizinga, précise également que le jeu, de par son cadre (espace et temps) et ses règles, permet aussi d'éviter certaines tensions : « *À l'origine de toute compétition, il y a le jeu, c'est-à-dire un accord tendant à réaliser, dans un temps et un espace déterminé, suivant certaines règles et dans une forme donnée, quelque chose qui mette fin à une tension et qui soit étranger au cours ordinaire de la vie. Ce qui doit être accompli et ce qui est acquis de la sorte, voilà qui n'intéresse le jeu que de façon secondaire* ». (p. 176-177)

Le jeu est une sorte d'échappatoire aux complications de la vie puisqu'il est régit par des règles qui sont connues et prédéfinies.

2.2.3. Jeu et puérilisme contemporain

Le constat de Johan Huizinga est intéressant : selon lui, il y a une claire différence entre le jeu et ce qu'il appelle le puérilisme. Un être puéril se prend au sérieux et manifeste un retour capricieux à l'enfance qui pourrait être teinté de négativité ou tout du moins d'une forme de négation ou de refus du présent. Le puérilisme ne présente aucun intérêt pédagogique et va à l'encontre de l'utilisation du jeu en créant parfois des tensions.

Ainsi, Johan Huizinga écrit : « *Un enfant qui joue n'est pas puéril. Il ne le devient que lorsque le jeu l'ennuie ou lorsqu'il ne sait à quoi jouer. Si le puérilisme actuel était du véritable jeu, on devrait voir alors la société sur la voie du retour aux formes archaïques de culture, où le jeu était un facteur vivant et créateur. [...] Les traits essentiels du vrai jeu font ici défaut, même si les attitudes puériles se traduisent généralement sous la forme du jeu.* » (p. 329-330)

2.3. Le jeu : une activité libre selon Roger Caillois

En 1957, le constat de Roger Caillois (écrivain, sociologue et critique littéraire français) reprend certaines notions de Johan Huizinga mais développe la notion d'activité. Ainsi, le jeu est action. Roger Caillois décrit le jeu en tant qu'activité de la manière suivante :

- a. « **Libre**, si le joueur est obligé de jouer, le jeu perd son attrait ». Le jeu ne peut être imposé sinon il peut devenir bloquant pour celui ou celle qui ne souhaite pas y participer.
- b. « **Séparée des autres activités humaines**, étroitement circonscrite dans des limites de temps et de lieu ». Le jeu même s'il peut s'inspirer de situations de vie, n'est pas en prise avec la réalité. Il est décalé.
- c. « **Incertaine**, son déroulement n'est pas déterminé, son résultat n'est pas prévu. »
- d. « **Improductive** », dès que l'élément de production intervient, l'activité devient travail. » Le jeu est avant tout un élément de plaisir. C'est une activité qui permet la détente car elle est perçue comme amusante.

- e. « **Réglée**, il n'y a pas de jeu sans règle. » Le jeu est forcément encadré ce qui le rend praticable, rassurant et permet un certain lâcher prise de la part des joueurs.
- f. « **Fictive**, réalité seconde qui n'est pas la réalité de tous les jours ». Le jeu permet de s'évader du quotidien et n'a d'intérêt qu'en tant que tel.

2.4. Le jeu comme processus de développement selon Jean Piaget

En 2009, Martine Fournier (rédactrice en chef du magazine Sciences Humaines) et Roger Lécuyer (professeur émérite de psychologie du développement à l'université Paris-Descartes) écrivent sur Jean Piaget qu'il a introduit la notion de construction de l'individu par l'expérimentation.

En voici un extrait : « *La grande nouveauté introduite par Jean Piaget dans le champ de la psychologie est que les connaissances ne s'acquièrent pas par un processus cumulatif. L'individu les construit par ses propres actions : le développement de l'intelligence est le fruit d'un processus d'adaptation, dans lequel interagissent l'inné (les structures mentales) et l'acquis (la prise en compte du monde extérieur).* »

Ainsi Jean Piaget (biologiste, psychologue, logicien et épistémologue suisse), en 1945, distingue différentes étapes dans le jeu :

- a. « **L'exercice** », qui permet au joueur d'apprendre à comprendre le monde extérieur. Cela peut aussi être la période de la petite enfance faite d'explorations et de découvertes du fonctionnement des choses.
- b. « **Le symbole** », qui permet à l'individu joueur d'aller au-delà de lui-même, de se dépasser en « *faisant semblant* ». Il y a dans la symbolique la représentation de l'objet absent, évoqué, imaginé.
- c. « **La règle** », encadre le jeu et permet la confiance. La règle c'est aussi le fait d'interagir et de vivre les relations avec les autres. « *Le jeu à règles est l'activité ludique de l'être socialisé.* »

Mais Jean Piaget démontre également les interactions qui existent entre le jeu, la pensée avec sa logique et l'apprentissage de la vie en société.

Ainsi, selon Jean Piaget, le jeu est un outil pour le développement de l'intelligence car il « *conduit de l'action à la représentation* ». Il ajoute que « *l'adaptation intelligente est constituée d'un équilibre permanent entre l'assimilation et l'accommodation.* » Voici plus précisément ce que Jean Piaget a voulu démontrer :

- a. « **Quand l'assimilation prime sur l'accommodation, il y a jeu** ». En effet, l'individu est dans des situations qu'il reconnaît et qu'en un sens, il peut mieux appréhender voire maîtriser. « *Comme son nom l'indique, l'assimilation revient à transformer l'autre en même.* »
- b. « **Quand l'accommodation prime sur l'assimilation, il y a imitation.** » C'est encore un moment d'apprentissage où l'individu compose avec les obstacles qui se présentent à lui.

On peut donc en conclure que le jeu est un outil permettant la compréhension du monde pour l'enfant. Mais ce raisonnement pourrait être étendu aux apprentissages en règle générale puisqu'il devient évident que le jeu permet la compréhension des concepts. Ainsi, les élèves seraient donc en capacité d'intégrer et d'apprendre des savoirs grâce au jeu.

2.5. Le jeu : une action permettant le dépassement de soi

C'est sur cette voie que poursuit Lev Vygotski (psychologue soviétique) qui écrit en 1930 que le jeu permet un concentré d'apprentissages : « *Comme le foyer d'un verre grossissant, le jeu contient toutes les tendances évolutives sous forme condensée, étant ainsi une considérable source de développement.* » « *Il est faux de penser que le jeu est une activité privée de but.* »

Ainsi, le jeu qui serait structurant selon de nombreux auteurs, serait selon Lev Vygotski, au-delà de ces notions de cadre et permettrait même un dépassement des capacités de l'individu qui n'a pas conscience de lui-même lorsqu'il joue.

Cela signifie, que le jeu efface ou inhibe les limites personnelles (que l'on s'impose à soi-même), sociales (que la société nous impose), ou structurelles (en cas d'incapacité). Le jeu serait libérateur même s'il s'agit bien d'un cadre défini, spécifique à un espace – temps donné.

2.6. Les définitions du jeu en résumé

Le jeu est donc plus qu'une action, plus qu'une pensée, et bien plus encore qu'un outil aboutissant à une forme de plaisir. Le jeu est un ensemble complexe de critères² entre fiction et réalité, entre culture et échappatoire³ d'une vie trop mouvementée. Le jeu permet aussi de prendre du recul par rapport à soi-même et aux autres grâce aux règles. Mais le jeu participe également au développement de l'individu⁴ et permet même le dépassement de soi. Et pour Roger Caillois, le jeu doit rester une activité libre et consentie.

Chapitre 3 - Les enseignements avec le jeu, quelques variantes

« Il faut jouer pour devenir sérieux. » Aristote

Aujourd'hui, le jeu fait partie de l'éducation. Le jeu est même un outil placé au centre des préoccupations pédagogiques et didactiques. Eduquer et construire les individus avec un système facilement déchiffrable mêlant plaisir et intellect, c'est tout l'enjeu du jeu et de la pédagogie ludique.

² Les critères du jeu selon Gilles Brougère : la fiction réelle, l'adhésion, la règle, la frivolité et l'incertitude.

³ Selon Johan Huizinga qui défend le jeu comme fondateur de la culture d'une société et d'un individu

⁴ Selon Jean Piaget, le jeu oscille entre assimilation et accommodation

3.1. De l'utilité du jeu dans l'enseignement

Chantal Barthélémy-Ruiz ⁵ (anciennement professeur de philosophie, spécialiste des pédagogies ludiques), parle de l'univers du lycée en précisant : « *Au lycée, le jeu est peu utilisé mais avec une vraie réflexion.* »

Cela prouve que le jeu n'est pas seulement destiné aux plus petits et que les enseignants du secondaire l'on déjà constaté. Ils se servent donc du jeu comme d'un levier pour faire passer leurs messages et enseignements.

Elle poursuit ainsi : « *On trouve beaucoup d'occurrences de l'utilisation de jeux dans les lycées à vocation technique, économique ou sanitaire et sociale ; la raison en est sans doute à la fois l'esprit des enseignants qui cherchent à faire approcher des notions complexes à des adolescents parfois peu attirés par les méthodes classiques et par l'existence de jeux utilisables dans les gammes créées pour la formation continue des adultes. Il existe en effet un certain nombre de jeux sur le fonctionnement de l'entreprise ou de l'économie, l'électricité ou des thèmes de physiques aisément transposables en formation initiale.* »

Le constat de Chantal Barthélémy-Ruiz est que dans les lycées professionnels, l'enseignement est fait aussi avec les codes professionnels et le jeu est un prétexte et un médiateur pour faciliter les apprentissages. Ainsi, elle précise : « *qu'on ne distribue plus les connaissances, on accompagne plutôt les élèves dans leurs découvertes. D'enseignant, on devient animateur, meneur de jeu ... il faut donc coiffer une autre casquette, éviter de créer une trop grande distance entre vous et le groupe d'élèves.* »

Mais Chantal Barthélémy démontre également que le jeu au sein de l'école et en l'occurrence, du lycée, mené par un enseignant, peut faciliter l'apprentissage des élèves à condition de le mettre en parallèle avec le savoir enseigné.

⁵ BARTHÉLÉMY-RUIZ Chantal, Jeux et détours en pédagogie, Actualité de la formation permanente n°224-225, Centre Inffo, p. 7-8 [en ligne]. Disponible sur http://www.centre-inffo.fr/IMG/pdf/20110311_jeux_formation.pdf. (Consulté le 23.11.2015)

Ainsi, elle écrit : « À la différence du jeu de société dont l'intérêt se situe durant la partie (on joue pour jouer et se faire plaisir), le jeu en situation pédagogique est le moyen de tenter d'atteindre un objectif mais il est illusoire de croire que le seul fait de jouer, et même de réussir dans le jeu, crée chez le joueur les conditions d'une évolution. Il faut donc permettre au joueur d'effectuer un transfert entre la situation de jeu et la situation d'apprentissage, l'aider à imaginer comment il va pouvoir remettre en œuvre les compétences dont il a fait preuve durant le jeu. »

Chantal Barthélémy-Ruiz précise également que le jeu utilisé en classe doit rester convivial. Aucun élève ne peut être forcé mais seulement encouragé à participer. Le jeu doit comporter des règles et des objectifs d'apprentissages.

Il en va de même pour les erreurs commises par les apprenants, l'enseignant doit créer un climat propice à l'apprentissage sans qu'il existe la crainte de l'erreur ce qui inhiberait toute participation. Au contraire, l'erreur doit permettre l'apprentissage.

Ainsi, d'après les écrits de Chantal Barthélémy-Ruiz, on peut constater que le jeu est parfaitement compatible avec l'enseignement. Le jeu est même perçu comme vecteur d'apprentissages, utile à l'enseignant qui peut faire passer son message et les savoirs qu'il doit enseigner, mais aussi utile aux élèves qui vivent l'école de façon positive et conviviale.

3.2. Entre le « sérieux » et le « ludique »

« Introduire du jeu dans la pédagogie, c'est vouloir mêler plaisir et travail... »

Chantal Barthélémy-Ruiz

3.2.1. Captiver les élèves autrement selon Aziz Jellab

En 2005, Aziz Jellab, sociologue français, constate que les enseignants de lycées professionnels tentent de mobiliser leurs élèves par des « *cours intéressants* ». Il constate ainsi que les enseignants utilisent des stratagèmes ludiques tels des exercices qui mettent les élèves par groupe en concurrence les uns avec les autres, ou des exercices où les élèves doivent trouver les erreurs éventuelles faites par d'autres. Selon Aziz Jellab, ses travaux lui ont permis de mettre en lumière l'utilisation de l'image par les enseignants qui captivent ainsi leur auditoire. Il s'agit bien là de l'utilisation du vidéoprojecteur, du rétroprojecteur...

Mais pas seulement. En effet, les recours sont variés et pas simplement limités à l'image. Ainsi les enseignants travaillent avec des supports tels que les photocopiés en tant que supports écrits, des articles de presse, des objets qui peuvent interpeller l'élève...

Le but est clair : captiver les élèves. Certains enseignants interviewés expliquent à A. Jellab : « *Il faut éviter de faire écrire les élèves, ils n'aiment pas.* » (Femme, PLP en maths-sciences). Parfois, la préoccupation de l'enseignant est d'abord de « faire participer » les élèves : « *Il faut toujours partir du concret, en histoire, on a de l'écoute quand on raconte des anecdotes historiques, ils aiment bien mais ils sont souvent passifs... le pire, c'est quand ils se déconcentrent, ils décrochent et c'est le b... je prévois toujours de les faire agir pour éviter l'impasse.* » (Femme, PLP en lettres-histoire).

En atelier ou lors des enseignements professionnels, l'enseignement se veut plus interactif (du fait notamment de l'effectif réduit des élèves, en général, ils sont en demi-classe) et plus « concret ».

Ainsi, d'après les conclusions d'Aziz Jellab, la méthode pédagogique de l'enseignant impacte directement l'attention des élèves, leur participation et la tenue de la classe. Il explique : « *La stabilité de la relation pédagogique est suspendue à la manière dont l'enseignant alterne activités accessibles aux élèves et activités plus exigeantes, pensées comme étant « plus sérieuses ». Les PLP savent que les élèves peuvent réagir de manière négative face à des activités « faciles », perçues comme infantilisantes, les renvoyant à une image négative de leur « niveau ». En même temps, le passage d'une activité accessible – voire ludique – à une activité plus exigeante oblige à des arbitrages, voire à des négociations avec les élèves.* »

Il apparaît que les élèves de lycées professionnels puissent être facilement versatiles. Il semblerait donc que l'une des remédiations possibles soit la mise en activité. L'enseignant doit créer une interactivité entre lui et le groupe classe afin de pouvoir transmettre ses messages et développer les apprentissages. Cette interactivité passe par le jeu ou la mise en activité de façon à créer une émulation.

3.2.2. L'école active : l'approche de Jean Château

En 2008, Jean Château (professeur de psychologie français) constate qu'il est possible d'introduire l'esprit du jeu avec sa spontanéité, dans la sphère scolaire.

Ainsi, les activités sont diverses et variées : voyages éducatifs, journaux de classes, composition de poésies, etc. Mais l'élève n'est pas dupe. En effet, ces jeux proposés ne sont que des simulacres d'amusement avec en filigrane des objectifs clairs : sérieux et rentabilité. C'est pourquoi Jean Château écrit que : « *le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail, on ne peut confondre le jeu avec le travail scolaire* ».

Si Jean Château, explique que « *la facilité n'intéresse pas le joueur, le rôle de l'enseignant est de donner et faire confiance à l'élève en lui apportant des règles et en tenant compte des réactions de l'élève dans sa pédagogie.* »

Pour lui, l'école active c'est l'intégration du jeu en début de séance. C'est une sorte d'objet permettant l'éveil de l'élève. Cet objet ne devant surtout pas être utilisé comme une épreuve.

En effet, Jean Château définit le jeu comme un outil permettant à l'élève d'acquérir « *des attitudes indispensables pour le travail : le goût de l'effort et de la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi.* »

Mais pour Jean Château, il faut tout de même évoquer une mise en garde à l'utilisation du jeu. En effet, pour construire l'adulte qui sommeille en l'élève, le jeu ne peut rester ancré uniquement dans le présent et l'amusement. Il doit permettre la construction de l'individu par le travail et l'organisation.

3.2.3. Les avantages de l'utilisation du jeu dans l'enseignement

Selon Philippe Meirieu (chercheur et écrivain français, spécialiste des sciences de l'éducation et de la pédagogie), l'utilisation du jeu dans l'enseignement présente des avantages. Il permet de :

- a. « **Proposer une grande variété de situations motivantes et familières** », avec l'utilisation du jeu, il n'y a plus de routine car chaque situation est unique, en fonction des joueurs, des réponses...

- b. « **Modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves** », le jeu permet à l'enseignant de varier les plaisirs et empêcher l'ennui ce qui favorise l'attention des élèves.
- c. « **Apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action** », en permettant la participation de tous, le jeu offre à chacun la possibilité d'être acteur et donc d'être valorisé.
- d. « **Améliorer les compétences langagières par une mise en situation** », le jeu est un outil de l'expression directe. Le professeur et le groupe classe peuvent amener des corrections aux mal dit ou aux problématiques de certaines mises en situation.
- e. « **Obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves** »,
- f. « **Faire participer les élèves timides ou anxieux** », le jeu désinhibe et ouvre les possibles puisqu'il est fictif et n'engage pas l'individu de façon aussi réelle que la vie objective.
- g. « **Mettre en place une communication d'élève à élève** » pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur, celui-ci étant directif et limitant les échanges verbaux.

3.3. Le jeu : pédagogie de détours selon Chantal Barthélémy-Ruiz

Selon Chantal Barthélémy-Ruiz, « *Les jeux partent de l'analyse de ce qui n'est en général pas compris, et nous allons permettre ainsi, à travers le jeu, de corriger ce que l'enseignement classique ne permet pas à certains d'appréhender : "visualiser" une fraction, mémoriser des événements, prendre conscience d'une mauvaise lecture d'énoncé...* ».

Ainsi, pour Chantal Barthélémy-Ruiz (conseillère en pédagogie ludique et formatrice à l'université de Paris XIII), les jeux utilisés doivent être interactifs. Il s'agit de :

- a. « **La pédagogie expérientielle** », c'est par l'expérimentation que l'élève va comprendre la situation, le concept et faire son apprentissage

- b. « **La représentation théâtrale** », c'est l'utilisation du jeu de rôle afin de permettre à l'apprenant de se mettre en situation réelle ou fictive afin de comprendre une problématique et la solutionner
- c. « **L'intervention d'un professionnel ou spécialiste externe à l'établissement** », c'est un référent extérieur qui aura toute l'attention des élèves grâce à sa crédibilité. En effet, son univers professionnel, son savoir-faire fascine, inspire... il en prise directe avec la réalité future des apprenants.
- d. « **L'utilisation de supports variés : médias, cartes, bandes dessinées, photos, vidéos, quizz...** », ils permettent de rompre avec l'ennui tout en éveillant la curiosité de l'apprenant.

Chantal Barthélémy-Ruiz recommande que cette interaction soit vécue par équipe en compétition les unes par rapport aux autres selon un défi lancé. Elle ajoute qu'un élément de réussite indispensable est la valorisation des progrès.

3.4. L'utilisation des TICE

Pour Aziz JELLAB, il est incontournable de varier les supports lors de séquences pédagogiques. C'est une façon de capter l'attention des élèves mais aussi de gérer la classe tout en évitant l'ennui des élèves.

Il explique également que « *le recours aux TICE (technologies de l'information et de la communication en éducation), en plaçant les élèves en binômes autour d'un ordinateur, constitue une autre manière de les mobiliser.* »

Il avertit cependant que « *le recours à des supports ludiques censés intéresser les élèves est loin de garantir leur adhésion réelle.* » Ainsi de nombreux enseignants peuvent être déçus de constater que leur classe peut quand même manquer d'implication dans la séance pour des raisons qui peuvent être futiles ou du moins variées.

3.5. Les jeux sérieux comme support à l'enseignement

D'après Bertrand Marne (doctorant ayant fait partie de l'équipe de recherche du MOCAH sur les serious games), un jeu sérieux est une fausse mise en situation de la réalité. En d'autres termes, les jeux sérieux sont des simulacres de la réalité utilisés dans un cadre pédagogique afin d'interagir avec l'apprenant et lui transmettre des savoirs, lui permettre de comprendre des situations de vie afin qu'il puisse mieux s'y adapter réellement.

L'objectif final est de faire évoluer l'apprenant en détournant les difficultés par le biais du jeu. C'est ce que Bertrand Marne appelle « *une métaphore* » de la réalité. Ainsi l'apprenant n'a pas l'impression de subir réellement la situation.

Ce qui demeure important dans ce genre de jeu, c'est de « *trouver l'équilibre entre motivation et apprentissage* » afin que l'apprenant se prenne au jeu et vive l'expérience fictive au plus près de la réalité.

3.6. L'importance de la relation élève-professeur selon Pierre Périer

En 2008, selon Pierre Périer (sociologue, professeur en sciences de l'éducation à l'université de Haute-Bretagne) si le « *pari pédagogique engagé implicitement par l'enseignant – apprendre requiert préalablement une motivation de l'élève, nécessite de le mettre dans de « vraies » situations, de préférer les activités « attractives » ou ayant des effets supposés de socialisation... – n'est pas sans risques, il est nécessaire.* »

Ainsi, l'enseignement se doit d'être concret, ludique, avec des contenus adaptés, allégés même s'il y a aussi l'alternance avec des activités « sérieuses ». C'est une façon de réconcilier l'élève avec l'école, de lui redonner le goût d'apprendre et de comprendre.

Pierre Périer évoque également l'importance de la relation élève-professeur. Selon lui, cette relation est la clé de la « *dynamique de l'apprentissage* ». Pour lui la gestion de classe dépend uniquement de la qualité de cette relation. Ainsi, l'enseignant est un référent pour l'élève qui est dans un âge où l'adulte est non seulement une autorité mais également un repère. Il écrit : « *les préoccupations d'autorité et de discipline semblent indexées à l'enjeu des relations et des liens à construire avec des élèves à la fois moins assujettis aux contraintes*

institutionnelles et à leurs obligations scolaires (comme le montre, par exemple, l'importance de l'absentéisme), mais personnellement plus vulnérables. Cette configuration instable s'impose à des enseignants découvrant la « demande », les « besoins » selon leurs termes, d'élèves attentifs à tout signe d'intérêt et de reconnaissance à leur égard ».

3.7. Introduire le jeu dans l'enseignement en résumé

Pour Aziz Jellab, qui a pu s'entretenir avec de nombreux enseignants de lycées professionnels, le jeu permet de captiver les élèves, de les intéresser autant que de les impliquer dans le cours.

Un autre aspect de l'importance de l'utilisation du jeu en classe est qu'il peut faciliter l'apprentissage à condition ⁶ de le mettre en parallèle avec le savoir enseigné. C'est également ce que constate Chantal Barthélémy-Ruiz lorsqu'elle décrit ses pédagogies de détours.

Pour Jean Château, l'école doit être active ⁷ et proposer le développement de l'élève par le biais d'activités variées. Et Philippe Meirieu va dans le même sens en constatant les nombreux avantages que présente l'utilisation des jeux en classe⁸. Dans le même esprit, certains auteurs valident aussi l'utilisation des TICE, des jeux sérieux et autres supports afin de varier les activités.

Pour terminer, il semble que la relation élève-professeur soit la clé d'un apprentissage réussi. Du coup, introduire le jeu en classe et apporter ainsi des moments de détente et d'instruction sans donner l'impression à l'élève de travailler, est peut-être le ciment qui fonde la relation élève-professeur.

⁶ Selon Chantal Barthélémy-Ruiz, le jeu est utilisé par « des enseignants qui cherchent à faire approcher des notions complexes à des adolescents parfois peu attirés par les méthodes classiques »

⁷ Selon Jean Château, « le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail, on ne peut confondre le jeu avec le travail scolaire ».

⁸ Pour Philippe Meirieu, le jeu permet de proposer « une grande variété de situations, modifier le rythme du cours, l'appropriation de l'action par les élèves, améliorer les compétences langagières, obtenir l'attention et l'implication des élèves, faire participer les élèves timides. »

⁹ Pierre Périer évoque l'importance de la relation élève-professeur qui selon lui, est la clé de la « dynamique de l'apprentissage ».

Conclusion de la première partie

De nombreux auteurs ont travaillé sur la définition du jeu afin de le classifier et en décrire son intérêt. C'est le cas de Nicole de Grandmont, Célestin Freinet, Roger Caillois ou encore Louise Sauvé. De nombreux auteurs ont également approuvé l'utilisation du jeu de la petite enfance à l'âge adulte en s'appuyant sur le fait que le jeu est un outil d'apprentissage. Ils ont ainsi déterminé des types de jeux en fonction des âges et là encore on peut citer Nicole de Grandmont mais aussi Pierre Périer, Chantal Barthélémy-Ruiz ou encore Jean Château.

Certains auteurs ont aussi défini des limites à l'utilisation du jeu soit en tant que tel (objet d'amusement sans objectif pédagogique) comme le traite Célestin Freinet, soit en tant qu'outil pédagogique comme le traite Jean Château, soit pour remettre en cause une utilisation trop importante mais peu ciblée comme le traite Philippe Meirieu.

Ainsi, Philippe Meirieu (chercheur et écrivain français, spécialiste des sciences de l'éducation et de la pédagogie) évoque deux postulats concernant l'éducation et souhaite mettre en avant le fait que chaque élève est différent et mérite donc une pédagogie différenciée :

- a. « ***Celui de l'éducabilité*** » qui conduit l'enseignant à toujours faire évoluer ses méthodes pédagogiques afin de transmettre au mieux ses savoirs à enseigner à ses élèves. Il s'agit également pour l'enseignant de faire évoluer de façon positive l'aspect socio-affectif de ses élèves.
- b. « ***Celui de la liberté*** » qui s'oppose à la notion d'éducation en tant que dressage. Il écrit : « *L'enseignant doit donc donner au sujet la possibilité d'exprimer ses propres projets individuels et collectifs* ».

Pour conclure, on retiendra que pour de nombreux auteurs le jeu a trouvé grâce dans leurs études, mettant en avant l'enfant ou l'élève au cœur des priorités plus que les savoirs eux-mêmes. Ainsi, les jeux sont perçus comme étant autant d'outils permettant l'évolution des apprenants. La pédagogie ne semble plus fonctionner sur la seule base du travail des savoirs mais bien sur un accompagnement de l'apprenant vers son propre cheminement logique, intellectuel et socio-affectif.

Les pédagogies sont donc différenciées mais aussi ludiques en plus des apports théoriques et peut-être même dans le but d'apporter des bases théoriques complexes, plus facilement. Les apprenants sont ainsi invités à participer à la construction de leur propre parcours par l'utilisation de moyens peut-être en apparence plus souples et libres mais certainement plus efficaces et plus proches de leur réalité.

C'est ainsi que l'on peut retrouver dans les classes d'aujourd'hui, l'utilisation des médias et moyens informatiques (vidéos, internet, Word, Powerpoint...) mais pas seulement.

Les enseignants font également évoluer leurs apprenants par l'intégration de jeux interactifs comme avec l'utilisation de Learning Apps ou des jeux manuels (jeux des étiquettes, jeu de l'oie...), ou encore avec le développement de la créativité et de la confiance par l'utilisation du théâtre, création de textes libres ou bien avec la mise en place de projets de groupe comme la création de la carte du restaurant, d'un concept...

Rappelons-nous de notre question de départ qui était de savoir si remédier à l'échec scolaire par l'utilisation du jeu en classe était possible.

Il semblerait d'après cette étude littéraire, que de nombreux auteurs abondent vers une réponse positive argumentant les avantages de l'utilisation d'une pédagogie ludique en classe.

Mais alors, l'intégration d'une pédagogie ludique par l'enseignant suffit-elle à l'appropriation des savoirs par l'élève ? Tentons de démontrer que la pédagogie ludique favorise l'apprentissage des élèves en lycée professionnel. Nous pouvons imaginer deux cas de figure :

- a. L'enseignant utilise la pédagogie ludique partiellement dans ses cours
- b. L'enseignant utilise la pédagogie ludique totalement dans ses cours

Au cours de notre étude empirique, nous allons tenter de déterminer quels sont les outils pédagogiques liés à la pédagogie ludique. Nous tenterons également de déceler l'impact de cette utilisation des jeux en classe sur les élèves par le biais d'entretiens avec des enseignants de la section Hôtelière. Nous allons vérifier ce qui se produit sur la base de nos deux hypothèses puis en mesurer les résultats.

Intégrer l'usage du jeu dans l'enseignement

PARTIE 2

Etude empirique

PARTIE 2 - Introduction

À la lumière de tout ce que nous avons vu en première partie dont l'abondance d'articles, écrits variés et autres colloques atteste de l'importance du jeu dans l'enseignement et ce, à tous âges (de la petite enfance au lycée), tel que le précise les études de Nicole de Grandmont ou Célestin Freinet, nous allons à présent étudier l'implication et l'application des enseignants dans l'utilisation du jeu comme outil pédagogique.

En effet, si le jeu est inhérent à la nature humaine, et plus encore, si le jeu est utile au développement de l'individu, qu'il soit enfant ou adulte, alors, il semble important d'étudier le jeu en tant qu'outil pédagogique. Les questions de recherche sont donc les suivantes :

Les enseignants utilisent-ils le jeu en classe ?

Comment le jeu peut-il favoriser l'apprentissage des élèves en Hôtellerie-Restauration ?

Tout d'abord, en recherchant l'occurrence du mot « jeu » dans les référentiels, on peut se rendre compte que ni le référentiel CAP, ni le référentiel BAC PRO ne font apparaître ce mot. On suppose alors qu'il n'y a aucune obligation ni aucun attendu en la matière. Cependant, il n'en reste pas moins vrai que de nombreux auteurs (psychologues, pédagogues, sociologues...), enseignants (premiers acteurs de la relation avec les élèves), défendent l'importance de l'utilisation pédagogique du jeu auprès des élèves y voyant non seulement une aide pour la transmission de leurs savoirs mais également un outil permettant de captiver leur public.

Ainsi, cette seconde partie va nous permettre d'étudier les méthodes de travail des enseignants au travers de leurs entretiens et de l'analyse qu'il en sera faite. Toute cette étude nous permettra de découvrir quelle est l'utilisation du jeu en classe sous un angle pédagogique.

Passons à notre étude de terrain en conservant à l'idée notre problématique de départ : « Remédier à l'échec scolaire par l'utilisation du jeu en classe »

Chapitre 1 - Construction de l'étude empirique

1.1. Création du guide d'entretien

Après avoir étudié des notions clés de pédagogie et sociologie telles que la définition du jeu ou plutôt, devrais-je dire des jeux, la socialisation de l'individu par le jeu et l'influence du jeu dans la culture, la distinction entre jeu-travail et travail-jeu ou encore l'approche didactique via les jeux en ligne, j'ai pu découvrir au travers de différents écrits, l'importance de l'utilisation des jeux non seulement dans la relation élève-professeur mais également dans la transmission des savoirs enseignés aux élèves.

Ainsi, ce guide d'entretiens semi-directifs va me permettre de constater si toutes les informations découvertes dans les écrits se vérifient sur le terrain. Ce guide m'aidera également à comprendre les multiples variables que le jeu peut apporter à mes cours ou encore s'il existe une méthodologie du jeu.

1.1.1. La méthode des entretiens semi-directifs

Afin de développer mon mémoire et lui donner de la consistance, j'ai travaillé sur une étude empirique de terrain, via un guide d'entretiens semi-directifs.

Il me semblait évident de travailler ainsi car cette méthode permet une ouverture dans les réponses. Chaque interviewé peut ainsi donner son sentiment, dévoiler sa propre expérience et divulguer ses propres recettes ! Cette liberté de ton me semblait profitable pour mettre à l'aise mon interviewé mais pas seulement. Il était également plus enrichissant pour moi de pouvoir prendre directement part à cette action en ayant l'opportunité d'entendre ce que d'autres enseignants avaient à dire sur ce vaste sujet.

En effet, le jeu dans l'enseignement c'est peut-être plus qu'une méthode. C'est peut-être aussi une question de personnalité, de perception, de relation avec la classe, de confiance en soi ou encore d'ancienneté. J'avais besoin d'en savoir davantage.

J'avais donc tous ces éléments à découvrir, à définir et je souhaitais vivement pouvoir entendre les différents commentaires et les vivre.

Ainsi, il me semblait plus profitable de travailler via un guide d'entretien semi-directif plutôt qu'avec un questionnaire papier ou numérique dans lequel il n'y aurait pas eu cette relation directe avec le participant. J'avais véritablement besoin d'apprendre et d'entendre. C'est peut-être aussi une façon de me nourrir du savoir des autres, de leur expérience.

1.1.2. Elaboration du guide d'entretien

Ce guide d'entretien je l'ai créé en début d'année 2016, une fois que j'ai pu un peu mieux cerner mon public d'élèves, le système scolaire et le fonctionnement du lycée professionnel (les matières enseignées, les horaires, les rôles du professeur principal, du CPE, de la vie scolaire, du chef des travaux, les conseils de classe...). J'avais également besoin de comprendre un peu quels étaient les modes opératoires des enseignants de restaurant et de cuisine.

Ce guide d'entretien semi-directif est conçu pour orienter les enseignants de PLP en hôtellerie-restauration afin qu'ils puissent me donner des informations sur les méthodes pédagogiques qu'ils utilisent avec leurs classes. Plus précisément, j'avais besoin de pouvoir définir avec leur aide quelle est l'utilité des jeux dans leurs enseignements ou tout du moins, j'avais besoin d'entendre leur ressenti vis-à-vis de l'utilisation des jeux dans l'enseignement.

En effet, mon mémoire a pour but de déterminer l'importance du jeu dans le développement cognitif des élèves, la gestion de classe et le mieux vivre ensemble, la transmission des savoirs et le plaisir d'apprendre. Ce mémoire est une aide pour moi qui découvre le métier d'enseignant. Finalement, ce mémoire est un guide qui va me donner certaines clés destinées à m'apprendre comment enseigner à mes élèves de lycée professionnel. Ou tout du moins, ce mémoire va me donner des axes de réflexions pour former mes propres méthodes.

Ainsi, dans ce guide, des questions telles que l'ancienneté de l'enseignant, les utilisations de jeux qu'il peut faire en classe et son impression à ce sujet pour définir son implication avec les nouvelles méthodologies ou encore l'influence que peut avoir le jeu sur l'élève et son travail, me semblent incontournables.

1.2. Sélection du panel

A présent, étudions le retour des enseignants sur le terrain. Que pensent-ils de l'utilisation du jeu dans leurs séances ? S'en servent-ils ? A quel moment ? Avec quel public ?

Pour réaliser cette étude, j'ai choisi d'interviewer plusieurs enseignants aux profils variés. Des hommes, des femmes qui enseignent depuis un an ou quarante ans. J'ai réalisé cinq entretiens dont quatre sont audio (que vous trouverez en annexe A). Vous en trouverez un compte-rendu ci-après (p. 45, Tableau 1) sous la forme d'un tableau récapitulatif.

Afin de réaliser mes entretiens semi-directifs j'ai sélectionné un panel de participants. Tous enseignants PLP dans le secondaire et en section Hôtellerie-Restauration. De plus, durant mon année de stage au Lycée Pardailhan à Auch, j'ai eu la chance de côtoyer des enseignants vraiment différents de par leur ancienneté mais également leurs points de vue.

Ainsi, pour sélectionner mon panel j'ai souhaité pouvoir interviewer de jeunes enseignants, débutants ou presque. J'ai également souhaité m'entretenir avec des enseignants confirmés. Mais il me semblait également intéressant de pouvoir distinguer s'il y avait des variantes dans les méthodologies utilisées ou les points de vue en fonction des professions.

J'ai donc décidé d'interviewer ces enseignants :

- a. Une enseignante de cuisine quasi débutante ayant déjà été contractuelle un an puis effectuant son année de stage en même temps que moi.
- b. Une enseignante de restaurant débutante effectuant son année de stage en même temps que moi.
- c. Une enseignante de restaurant confirmée ayant douze ans d'ancienneté.
- d. Un enseignant de restaurant confirmé ayant plus de vingt ans d'expérience.
- e. Un enseignant de restaurant proche de la retraite.

La constitution de mon panel étant élaborée, il ne me reste plus qu'à organiser les prises de son.

1.3. La mise en place des entretiens semi-directifs

Le panel choisi, il fallait à présent définir les conditions de mes entretiens semi-directifs. Dans quelle salle ? Avec quel matériel ? Fallait-il que tous les participants soient présents ? Je vais développer quelle fut ma préparation pour réaliser mes entretiens semi-directifs.

1.3.1. Le lieu

Pour la salle, mon seul impératif était de pouvoir trouver un espace calme, propice au travail.

Je savais qu'il me fallait être mobile et m'adapter aux lieux où se trouveraient les enseignants du panel. Cette idée me convenait car il me semblait que cela évitait de déranger les enseignants, de les perturber dans leur routine. J'imaginai également que cela pourrait peut-être contribuer à les mettre à l'aise. Tout le monde n'apprécie pas forcément d'être enregistré. Je constateraï d'ailleurs que nombreux furent ceux qui choisirent avec précaution leur vocabulaire.

C'est décidé, leur terrain favori, leur salle, serait idéale pour la mise en condition de mes participants et leur permettre de répondre au mieux à mon entretien.

1.3.2. Le matériel

Pour l'équipement, je ne voulais rien d'encombrant. J'étais donc équipée de mon smartphone qu'il me suffirait de mettre en « mode enregistreur » dès que l'entretien commencerait. C'est un équipement que je ne pouvais pas oublier ou perdre et qui est surtout très fonctionnel et efficace dans la prise de son.

1.3.3. Coordination des entretiens

Pour l'organisation, je souhaitais conserver un cadre privé, loin des autres enseignants. Il était primordial de faire passer mes entretiens dans un cadre rassurant, libre et individuel.

Je ne souhaitais pas qu'il y ai des distractions (humour, critiques, idées non personnelles car soufflées par d'autres...). Je voulais que les enseignants soient professionnels, sérieux et clairs dans leurs réponses. Ils devaient également répondre pour eux-mêmes, avec leur propre vécu, leurs propres intentions et idées.

Ainsi, mes participants devaient être seuls avec moi, libres de parler, et sereins pour développer leurs idées ou leurs méthodes de travail. Sans aller dans le solennel, cette proposition me semblait plus adéquate pour formaliser le sérieux de mon guide et le bienfondé de mon mémoire.

C'était également une configuration idéale pour la prise de son qui n'en serait que meilleure.

1.3.4. La prise de rendez-vous

Une fois le panel déterminé, l'organisation matérielle des entretiens définie, il fallait maintenant trouver les plages horaires en fonction des disponibilités des enseignants.

Ainsi, pour effectuer la prise de son de mes entretiens il fallait prendre de nombreux rendez-vous. Tout d'abord en fonction des possibilités de chacun mais aussi en fonction du planning de travail que j'avais pour mon mémoire.

La tâche fut donc complexe puisque même si mon guide était élaboré dès le mois de janvier certains enseignants (dont moi-même) n'étaient pas disponibles avant avril à cause des différents concours, absences dues aux stages de leurs élèves ou maladie.

Finalement, j'ai pu obtenir tous mes rendez-vous vers la fin du mois d'avril afin d'enregistrer les différents participants.

Si un enseignant n'a pas réellement joué le jeu en « oubliant » notre rendez-vous mais à tout de même participé à l'enregistrement, tous ont pris le temps de répondre à mon guide d'entretien (pour l'un d'entre eux, ce fut par écrit seulement car il était malade et n'a pas pu se présenter au lycée le jour de notre rendez-vous).

J'avais donc réuni toutes les conditions indispensables à la mise en place de mon guide d'entretien : le matériel, les lieux, l'organisation et le guide.

1.3.5. Les entretiens semi-directifs

Au niveau de l'organisation et de la prise de rendez-vous, je m'étais rendue disponible pour ne pas empiéter sur les heures de cours des enseignants.

Si l'un de mes participants fut interviewé lors de sa pause déjeuner c'est parce qu'il a souhaité avancé l'heure de son rendez-vous au dernier moment. Les autres participants ont respecté leur rendez-vous et engagement mis à part un enseignant tombé malade et absent le jour de notre entrevue.

Les entretiens se sont déroulés sur plusieurs journées : un lundi matin, un jeudi après-midi et sur papier par échange de mail un vendredi.

Tous les participants ont joué le jeu et donné avec le plus de clarté et d'application possible, leur sentiment sur l'utilisation des jeux en classe. Tous ont également divulgué leurs recettes miracles pour captiver l'attention des élèves ou gérer leur classe via le jeu. Certains ont néanmoins avoué leur manque de pratique ou d'envie à travailler avec les jeux en classe.

1.4. Résumé de la construction de l'étude

Cette construction de l'étude s'est faite en plusieurs étapes. Une fois la méthode choisie, il a fallu élaborer le guide d'entretien semi-directifs, sélectionner le panel puis construire la mise en place des entretiens.

Le panel choisi était des enseignants PLP de la section Hôtelière avec prise de rendez-vous. Le lieu serait le plus simple et convivial possible pour ces enseignants tout en préservant un cadre privé. Le matériel était le microphone de mon smartphone.

Chapitre 2 - Rapport et traitement analytique des entretiens

2.1. La méthodologie du traitement des informations

Ayant vu plus haut l'organisation des entretiens semi-directifs, nous allons à présent détailler quelle fut la méthode d'analyse utilisée pour traiter les informations obtenues à partir des différents entretiens enregistrés.

J'ai réalisé cinq entretiens d'environ cinq à huit minutes chacun, autour de douze questions portant sur l'ancienneté du participant, des classes qu'il a et des matières qu'il enseigne. Mes questions portaient également sur l'application et l'implication de chaque enseignant dans l'utilisation des jeux avec leurs classes. J'ai aussi voulu savoir quel ressenti chaque enseignant pouvait avoir sur l'utilisation des jeux avec leurs classes ou en classe. D'autres questions ont porté sur l'interactivité perçue vis-à-vis des élèves.

J'ai donc tout d'abord rédigé des verbatim de ces entretiens (voir Annexe A) afin de pouvoir transcrire chaque mot, chaque idée énoncée par son auteur. C'est tout l'intérêt de ces verbatim qui permettent de se détacher du contenu afin de rester totalement neutre, sans opinion personnelle. Je suis totalement restée fidèle à chaque participant dans la reformulation de leurs mots, jusqu'aux « *eah...* » employés.

Je dois avouer que parfois j'ai dû écouter la bande à plusieurs reprises afin d'entendre certains mots masqués par des coupures franches, sortes d'autocensures ou des bruits de fond notamment lors de l'interview en pause-déjeuner. Par contre, j'ai pu remarquer que chaque participant a pris soin de proposer des réponses réfléchies, comme si leurs réponses pouvaient remettre en jeu leur intégrité ou leur professionnalisme. Ainsi, nul doute sur la sincérité de chaque intervenant, sur leur franc-parler et l'expression de leur opinion.

Ensuite, ces verbatim, je les ai travaillés sous la forme d'un tableau intégrant une partie « questions » ainsi que les réponses de chaque enseignant. J'ai également travaillé une synthèse pour chaque question, mais également une synthèse pour chaque participant, établissant ainsi leur profil.

Tout l'intérêt de ces verbatim est donc le support de travail qu'ils m'ont apporté. Ces formulations écrites d'entretiens enregistrés m'ont permis de prendre du recul par rapport aux différents contenus, afin de pouvoir les analyser.

2.2. Phase d'analyse des entretiens à partir d'un tableau récapitulatif

Une fois les verbatim retranscrits en Annexe A, j'ai pu travailler un tableau de synthèse et d'analyse (Tableau 1). Synthèse des réponses de chaque participant, synthèse pour chaque question posée et synthèse générale par participant, établissant ainsi leur profil.

Voici le tableau élaboré sous forme synthétique :

Tableau 1 : Récapitulatif des entretiens semi-directifs

N°	QUESTIONS	ENTRETIEN N°1	ENTRETIEN N°2	ENTRETIEN N°3	ENTRETIEN N°4	ENTRETIEN N°5	SYNTHESE QUESTION
1	Depuis quand enseignez-vous ?	2 ans (1 an contractuelle + 1 an stagiaire).	Stagiaire en 1997, titulaire en 1998. 19 ans d'ancienneté.	1 an, c'est ma 1ere année d'enseignement.	40 ans.	Depuis 2004. 12 ans d'ancienneté.	Débutants (moins de 3 ans) et des confirmés (12 ans et +)
2	Quels niveaux de classe avez-vous ?	2 ^e BAC PRO, 1ere BAC PRO, 1ere CAP	1ere et Terminale BAC PRO	Terminale CAP 2 ^e BAC PRO	1ere CAP 1ere BAC PRO	Terminale CAP Terminale BAC PRO	Tous niveaux CAP et BAC PRO
3	Quelles matières enseignez-vous ?	AE, TP, TK cuisine AP	TK, AE, TP restaurant	TK, TP restaurant AP	TP restaurant	AE, TP, TK restaurant	TK, AE, TP Restaurant et cuisine
4	Diriez-vous que votre enseignement a évolué durant ces années ?	Oui.	Oui.	Oui, ça a déjà évolué.	Oui.	Oui pour mes supports mais sinon pas vraiment.	Oui Quelques nuances par rapports aux supports

5

Comment a-t-il évolué ?

Avant je me basais sur les livres, aujourd'hui, je construis totalement mes cours

En TK, les supports ont changé (avant c'était les rétroprojecteurs, cassettes VHS, aujourd'hui ce sont des outils informatiques comme Powerpoint)
En TP, les élèves sont moins matures (BAC en 3 ans au lieu de 4, élèves jeunes qui ne redoublent plus et qui prennent le TP pour une matière enseignée et non un métier travaillé).

Dans la façon de construire mes cours. C'est beaucoup plus rapide. La pertinence aussi du contenu par rapport au niveau des élèves.

En mal.

J'avais appris à l'ESPE à produire un enseignement dans lequel l'élève est au centre.

Avec l'année de stage à l'ESPE, les méthodes utilisant le jeu sont acquises.
Variations de supports

6	Pourquoi ?	Pour intéresser les élèves. C'est aussi plus sympa pour tout le monde	Les élèves arrivent à 14 ans. Certains élèves sont issus de SEGPA et ont des lacunes cognitives. Le smartphone est une béquille qui a enlevé aux jeunes l'envie d'apprendre.	Pour éviter une routine aux élèves. Pour apporter quelque chose de différent d'un cours magistral (ennuyeux).	On fait beaucoup de social. Le public est plus délicat à gérer qu'avant. On en fait plus assez de professionnel ou de technique.	C'est l'éducation nationale qui a décidé que l'élève devait passer au centre de l'enseignement	<p>Pour intéresser les élèves et éviter la gestion de classe.</p> <p>Pour éviter une routine.</p> <p>Pour mettre l'élève au centre des enseignements.</p> <p>S'adapter parce que le public est plus jeune et moins attentif, parfois en difficulté cognitive.</p>
7	Que pensez-vous de l'utilisation du jeu dans l'enseignement	Je fais des jeux à presque tous mes cours.	C'est d'actualité. Les élèves vivent le jeu toute la journée ce qui fait que l'utilisation du jeu en cours peut mieux faire passer les messages et savoirs.	C'est un très bon outil qui permet aux élèves d'acquérir des notions essentielles et plus facilement.	Il y a beaucoup de paramètres à gérer si on veut que cette utilisation soit profitable.	Je valide totalement mais le jeu doit rester un prétexte pour amener un savoir. Le jeu pour le jeu n'a pas d'intérêt sinon	<p>Le jeu correspond à une génération d'ados, c'est d'actualité.</p> <p>Très bon outil pour acquérir des notions essentielles facilement.</p>

7	Que pensez-vous de l'utilisation du jeu dans l'enseignement		Le jeu doit être introduit par petite touche et ne surtout pas être la base de la séance.			<p>en toute petite classe.</p> <p>En lycée, le jeu est un outil qui apporte des compétences, des savoirs.</p> <p>Le jeu est également pertinent pour les règles qu'il intègre qui peuvent reprendre les règles de vie de classe.</p>	<p>Des jeux à tous les cours mais restent un prétexte pour amener le savoir.</p> <p>Des paramètres à gérer, c'est difficile.</p> <p>Des règles qui peuvent rappeler les règles de vie de classe.</p>
8	Quelles méthodes d'enseignement proposant des jeux ou des axes ludiques dans vos	Pour une évaluation en fin de cours (Learning Apps), pour la construction d'un cours, des jeux que je fais moi-même (jeu de l'oie,	<p>En synthèse ou en évaluation formative pour la technologie (mots croisés).</p> <p>En AE Trivial Pursuit</p>	<p>Des jeux en exercices de découverte et sur les vinifications.</p> <p>Learning Apps en fin de séance pour une</p>	<p>Des jeux de rôle sur l'accueil client, la prise de commande.</p>	<p>Les mots croisés pour donner du vocabulaire ou des définitions.</p> <p>Des jeux d'étiquettes pour les</p>	<p>Evaluation formative en fin de cours (Learning Apps), construction de cours, exercices de découverte, mots croisés, Jeux d'étiquettes pour les</p>

8	séquences didactiques utilisez-vous ?	jeux avec des aimants)	En TP concours de prix moyen de vente	évaluation formative.		kinesthésiques qui doivent manipuler. Les quizz participatifs faits sur Powerpoint avec des questions rigolotes sur la base de la rapidité ou du meilleur score. Learning Apps. Taboo pour donner des définitions sans dire de mot clé. Le théâtre.	kinesthésiques, quizz participatifs (rapidité ou nombre de bonnes réponses), Trivial Pursuit, Taboo, théâtre, jeu des meilleures ventes, jeux de rôle (accueil, prise de commande)
9	Quelle est l'influence des jeux sur l'attention de	Ça captive les élèves et ils ont de meilleures notes.	En TP le jeu augmente leur capacité à « vendre ». Les	Les élèves sont curieux surtout quand c'est nouveau.	-	Les jeux sont utilisés pour les évaluations formatives en fin de cours, ça détend aussi.	Captive l'attention des élèves, augmente les capacités à vendre, détente en fin de cours. Par contre, en début de

9	vos élèves en cours ?		élèves se prennent au jeu.			Pas en début de cours car les jeux dispersent l'attention des élèves.	cours, les jeux dispersent l'attention. 1 entretien sans réponse
10	Y-a-t-il une interactivité qui se crée pendant les cours ?	Les élèves participent et sont motivés.	Avec des classes trop immatures le jeu fait oublier l'essentiel du savoir.	Oui	Oui, mais c'est négatif.	Oui et ça permet aux élèves de comprendre qu'il y a du théâtre dans nos métiers (professeur et profession).	Participation, motivation, permet de comprendre l'enjeu théâtral du métier de maître d'hôtel. Peut être négatif si classes immatures et faire oublier l'essentiel : le savoir enseigné.
11	Pourriez-vous définir l'implication des élèves dans un cours	Implication grande, les élèves jouent le jeu et participent.	Implication pour gagner forte mais pas pour apprendre. Le jeu peut attirer.	Le jeu en fin de cours sur une évaluation formative permet de détendre les élèves tout en les	-	Les jeux motivent les élèves, et leur font passer les savoirs sans qu'ils aient l'impression de	Grande implication des élèves, participation des élèves qui travaillent sans s'en rendre compte.

1 1	intégrant les jeux ?			gardant impliqués (ce qui n'est pas le cas avec une interrogation orale d'un seul élève).		travailler. C'est pertinent à condition de diversifier mais il faut garder des notions à apprendre.	Bémol : les élèves ne veulent pas apprendre malgré le jeu. 1 entretien sans réponse
1 2	Diriez-vous que l'utilisation des jeux participe au développement de l'intérêt des élèves pour votre matière ?	Oui complètement puisqu'un cours fait l'an dernier n'avait pas intéressé les élèves, alors que cette année, le même thème travaillé avec des jeux a tout changé et captivé les élèves.	Oui, les élèves passent un bon moment.	Oui en technologie pour aborder des notions difficiles comme les vinifications.	Oui mais il faut un public adapté	Oui mais à condition de diversifier. Il faut bouger aussi.	Oui pour enseigner des notions difficiles. Oui pour passer un bon moment. Oui mais pas avec tous les élèves. Oui mais à condition de diversifier et bouger.

**SYNTHESE et
PROFILS**

<p>Enseignante de cuisine débutante, qui a des élèves de BAC PRO (2^e, 1^{ere}). Matières : AE, TP, TK, AP Convaincue des bienfaits de l'utilisation du jeu dans sa matière car a expérimenté avec et sans. Ses élèves réagissent mieux à l'enseignement avec l'outil « jeu ». Utilise le jeu en évaluation formative mais également</p>	<p>Enseignant de restaurant confirmé qui a des élèves de BAC PRO (1^{ere}, Terminale). Matières : AE, TP, TK Pense que les jeux sont à utiliser par petites touches et ne peuvent constituer la base de l'enseignement. Dépend également des publics. Remarque que le jeu masque les notions de base et évite à l'élève de fournir le moindre effort.</p>	<p>Enseignante de restaurant débutante, qui a des élèves de 2^e BAC PRO et Terminale CAP. Matières : TP, TK, AP Convaincue par l'utilisation des jeux en classe car ses élèves sont curieux, motivés et attentifs. Utilisation de jeux en exercices de découverte, évaluation formative pour acquérir des notions difficiles et essentielles</p>	<p>Enseignant de restaurant confirmé qui a des élèves de 1^{ere} BAC PRO et 1^{ere} CAP. Matière : TP Peu convaincu. Pense que l'élève n'est pas concentré. Travaille avec les jeux pour : découverte de l'accueil et de la prise de commande en jeu de rôles. Il faut un public adapté or il faut faire du social avec de nombreux élèves.</p>	<p>Enseignante de restaurant confirmée qui a des élèves de Terminale BAC PRO et Terminale CAP. Matières : AE, TP, TK Utilise les jeux en évaluations formatives. Les jeux motivent et passent les savoirs sans donner l'impression de travailler. C'est pertinent à condition de diversifier et il faut garder des notions à apprendre.</p>
--	---	--	---	---

Etudions maintenant ce tableau 1 plus en profondeur. Quels axes d'analyse peut-on définir ?

Nous allons voir au cours de cette analyse que plusieurs pistes se dévoilent. Non seulement on va pouvoir déterminer quels sont les types de jeux qu'utilisent les enseignants, mais on va pouvoir également définir le lien entre le jeu et l'attention, la participation de la classe concernée.

Ensuite, nous tenterons de déterminer quels sont les publics les plus adaptés à l'utilisation du jeu en classe.

Et ce n'est pas tout, à la lumière de cette analyse, on va pouvoir aussi découvrir le rôle de l'enseignant vis-à-vis du jeu. C'est-à-dire que l'enseignant qui aime utiliser le jeu a de fortes chances de transmettre une sorte de plaisir et passion pour le jeu à sa classe. C'est une sorte de cercle vertueux.

Pour terminer, nous analyserons les facteurs liés à l'ancienneté et à l'expérience de l'enseignant.

2.2.1. Les jeux utilisés en classe

A la lumière des réponses apportées par les différents enseignants utilisant le jeu en classe, il y aurait trois catégories de jeux surtout utilisés en cours de technologie :

- a. **Les jeux utilisés en tant qu'exercices de découverte**, en début de cours. Ainsi l'enseignant peut travailler avec le site Learning Apps qui permet la création de supports d'apprentissage ludiques et variés (enseignant n°3).
- b. **Les jeux utilisés dans la construction du cours** (dans le corps du cours) : des jeux élaborés par certains enseignants, par leurs propres soins. Ce sont des jeux faits de carton et d'aimants ou des jeux de l'oie revisités (enseignant n°1). Certains travaillent avec PowerPoint pour apporter de la vie à leur cours (enseignant n°2).

L'enseignant n°5 affectionne les jeux à base d'étiquettes pour faire travailler les élèves kinesthésiques et les mots croisés pour faire trouver des définitions ou du vocabulaire.

c. Les jeux utilisés en fin de cours, en évaluation formative. Nombreux sont les enseignants qui travaillent avec les jeux en fin de cours. Cela leur permet bien souvent de réaliser leur évaluation formative. C'est une façon de vérifier la compréhension des notions clés par les élèves mais c'est aussi une façon de détendre les élèves en fin de cours sans perdre l'attention de chaque élève. Ainsi, l'enseignant n°5 utilise les quizz sur PowerPoint via la compétition de rapidité ou du nombre de bonnes réponses, mais pas seulement. Ce même enseignant utilise Learning Apps pour effectuer ses évaluations formatives, détourne le jeu Taboo pour faire deviner des notions clés.

Mais certains enseignants ne s'arrêtent pas à l'utilisation du jeu en classe de technologie, ils s'en servent aussi pour leurs cours de travaux pratiques ou d'atelier expérimental.

C'est le cas de l'enseignant n°2 qui propose des compétitions de vente à ses élèves afin de leur faire comprendre la relation du serveur avec le chiffre d'affaires. C'est une façon très concrète d'impliquer les élèves et de leur transmettre la passion du métier tout en mettant en avant le ludique.

L'enseignant n°5 évoque l'utilisation du théâtre tout comme l'enseignant n°4 qui travaille avec les jeux de rôle afin de permettre à l'élève (sans doute débutant) de découvrir ce qu'est l'accueil et comment prendre une commande de plat.

Ainsi, les jeux ne semblent pas être limitables à une seule phase de cours ni même à un seul type de cours, mais bien intégrables et adaptables à tout type de cours.

2.2.2. Le lien entre jeu et participation des élèves

Une nouvelle piste d'analyse des informations récoltées serait le lien entre l'intégration du jeu dans la classe et le retour participatif des élèves.

Ainsi, selon l'enseignant n°1, chaque jeu utilisé, dans le cadre du cours de technologie semble parfaitement adapté et être accueilli avec intérêt et implication par tous les élèves de la classe.

Il en va de même pour l'enseignant n°3 qui approuve totalement l'utilisation des jeux dans ses cours de technologie attestant de la participation de ses élèves peut-être même davantage en situation de jeu.

Par contre, les enseignants n°2 et n°5, s'ils valident l'utilisation du jeu en classe et y trouvent un intérêt positif car leurs élèves y sont sensibles, préfèrent limiter cette même introduction du jeu à quelques parties de leur cours. En effet, selon eux, le jeu s'il captive, distrait aussi l'élève ce qui nuit aux informations et savoirs transmis.

Pour terminer cette analyse entre jeu et participation des élèves, il faut également citer l'enseignant n°1 qui n'approuve nullement cette intégration du jeu en classe, prétextant le manque total d'intérêt des élèves et donc leur manque d'implication.

Ainsi, globalement, il semble intéressant d'intégrer des jeux dans les cours. En effet, les élèves y sont sensibles et apprécient cette parenthèse ludique qui leur fait passer un bon moment selon l'enseignant n°2.

2.2.3. Le lien entre jeu et la transmission des savoirs enseignés

Étudions à présent l'intérêt de l'intégration des jeux en cours quant à la transmission des savoirs enseignés.

Selon l'enseignant n°3, l'utilisation des jeux dans son cours de technologie lui permet d'intégrer des notions importantes voire essentielles dans son enseignement et de mieux les faire assimiler et comprendre à ses élèves qu'un cours magistral ne le ferait. Ainsi l'enseignant n°3 atteste de l'application des élèves à comprendre des notions de base pourtant difficiles à acquérir.

Il en va de même pour l'enseignant n°1 qui a testé le même cours en deux applications différentes, selon l'année une et l'année deux de son ancienneté professionnelle. Son constat est simple et même sans appel :

- a. **En année une, un travail non ludique** : qui eut pour effet une faible implication de ses élèves pour le cours.
- b. **En année deux, un travail impliquant un jeu** : qui eut pour effet de « captiver » ses élèves tout en leur faisant intégrer des choses non acquises par la classe de l'année précédente.

En revanche, l'enseignant n°4 est catégorique sur l'utilisation du jeu en cours qui pour lui ne présente aucun intérêt quant à l'acquisition des savoirs par les élèves. Il semble pour lui inapproprié d'utiliser le jeu en cours sauf à faire perdre du temps à l'enseignant qui fait plus de social que de la transmission de connaissances.

Le discours de l'enseignant n°4 est partiellement rejoint par l'enseignant n°2 qui, s'il perçoit l'intérêt de l'utilisation de jeu en classe, ne l'approuve pas entièrement, argumentant également le manque de maturité des élèves. En effet, pour lui, si le jeu est utilisé en toute connaissance de cause (c'est-à-dire connaître le risque de détournement d'attention), il peut au moins apporter une sorte de détente qui fera « passer un bon moment » aux élèves.

Par contre, l'enseignant n°5 est quant à lui plus modéré. En effet, il estime qu'il est intéressant de transmettre des notions de base via le jeu car cela donne aux élèves « le savoir sans qu'ils aient l'impression qu'ils sont en train de travailler ».

Voici donc dans cette analyse des avis contrastés. Certains enseignants ressentent fortement l'implication des élèves via l'utilisation du jeu en classe et apprécient également le fait que grâce aux jeux en classe, les élèves tendent à acquérir des notions de base. Par contre d'autres semblent bien réticent à l'utilisation des jeux comme outils pédagogiques évoquant le fait que l'aspect ludique inhibe le savoir enseigné.

2.2.4. Les publics adaptés à l'utilisation des jeux en classe

Voici à présent une étude sur le public des jeux scolaires. Existe-t-il un public pour l'utilisation des jeux en classe ou au contraire, ces jeux peuvent-ils être tout public ?

Si l'on s'en réfère au discours de l'enseignant n°4 le public des lycée professionnels semble déjà « particulier ». Il explique qu'il passe beaucoup de temps à « faire du social » et ne se voit pas inclure le jeu dans son enseignement au risque de perdre l'attention de ses élèves. C'est un peu le même ressenti pour l'enseignant n°2, car il lui semble difficile d'utiliser le jeu en cours avec un public immature. Il aurait donc tendance à intégrer le jeu en cours de travaux pratiques avec ses élèves de premières BAC PRO ou ses élèves de Terminales BAC PRO.

En revanche, tout au long de ces entretiens, j'ai pu constater que les jeux sont utilisés par plusieurs enseignants et quel que soit le niveau de classe.

Ainsi, l'enseignant 5 utilise les jeux tant avec ses Terminales CAP qu'avec ses Terminales BAC PRO. Et il en va de même pour l'enseignant n°3 qui avoue utiliser les jeux tant avec ses secondes BAC PRO qu'avec ses Terminales CAP. On peut dire la même chose au sujet de l'enseignant n°1 qui intègre le jeu avec ses secondes BAC PRO et ses premières BAC PRO.

2.2.5. Le rôle de l'enseignant dans l'utilisation du jeu

Si le jeu semble être utilisable pour tous les niveaux de classe et toutes les matières, que peut-on dire du rôle de l'enseignant dans l'utilisation du jeu en classe ? A la lumière de l'étude faite via le tableau synthétique sur la question de l'intégration du jeu en classe, on peut se rendre compte que l'attitude de l'enseignant semble déterminante. En effet, les enseignants qui ne sont pas convaincus par l'intérêt pédagogique d'utiliser les jeux dans leur enseignement ont des retours de leurs élèves assez négatifs sur le sujet. C'est le cas de l'enseignant n°4 et de l'enseignant n°2. Ces deux enseignants étant réticents à développer la pédagogie par le jeu en classe, l'interactivité ludique avec leurs élèves semble moindre. D'ailleurs, on peut noter que la redondance du mot « jeux » ou « jeu » est assez faible dans leur discours par rapport à d'autres entretiens (cf. Figure 1).

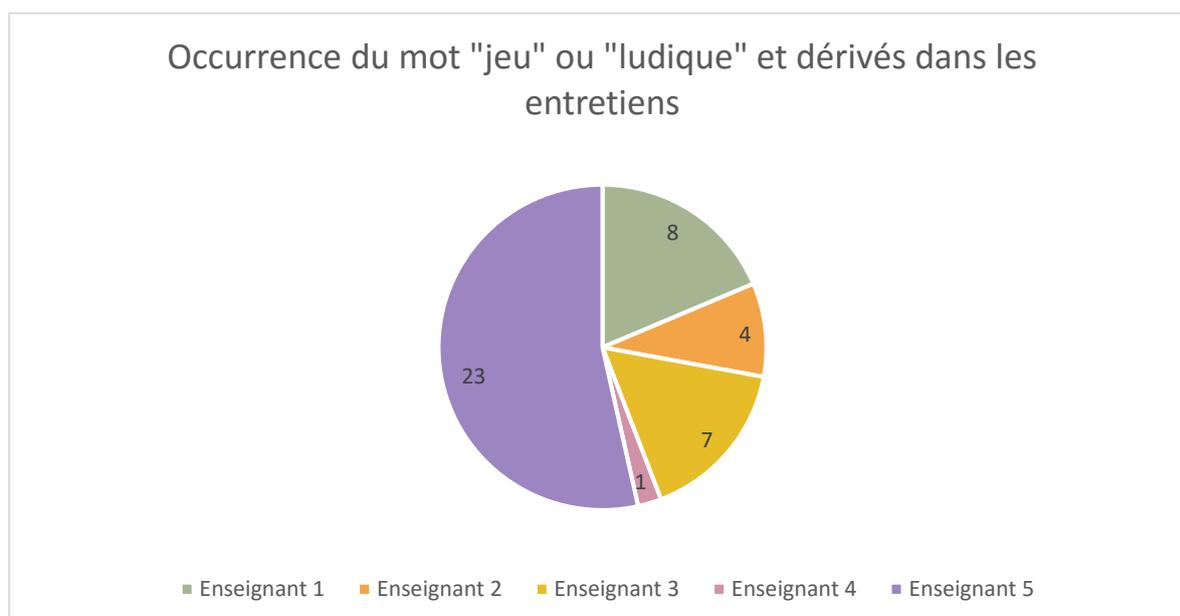


Figure 1 : Occurrence du mot « jeu » et ses dérivés dans les entretiens

Il est à noter que ces enseignants développent d'autres outils pédagogiques qui leur permettent d'enrichir les connaissances et compétences de leurs classes.

En revanche, des enseignants intéressés par l'intégration du jeu dans leur cours vivent des échanges positifs avec leurs élèves. L'intérêt pédagogique est là et les élèves « plongent » littéralement dedans (cf. Figure 2 et étude comparative de la Figure 3).

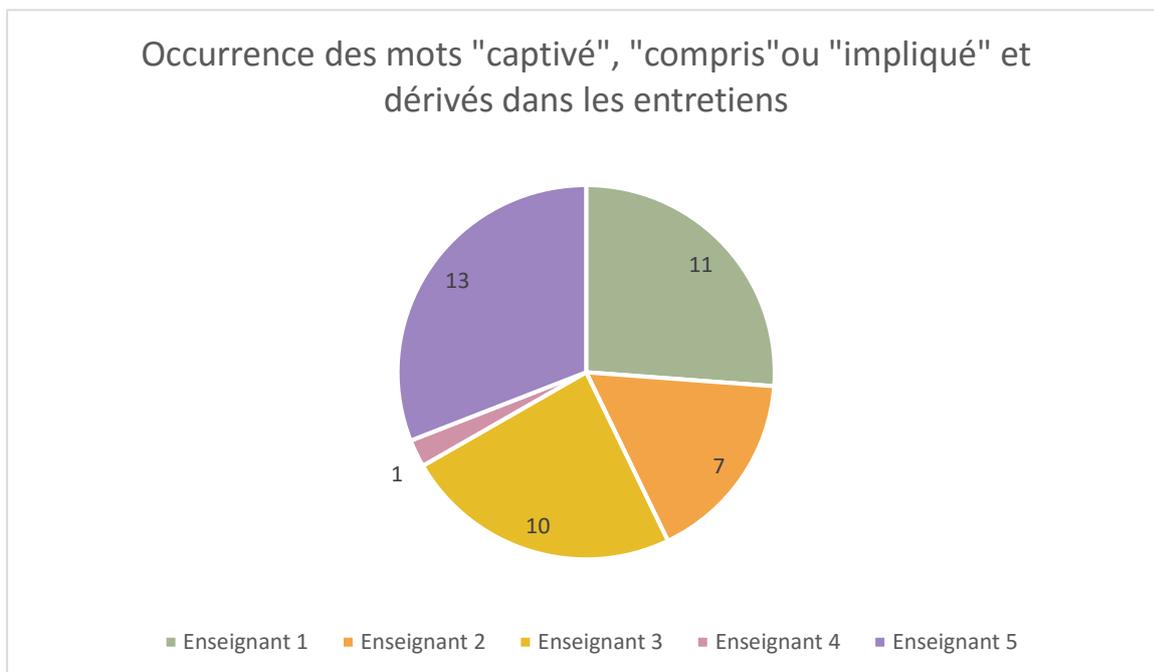


Figure 2 : Occurrence des mots « captivé », « compris » et leurs dérivés dans les entretiens

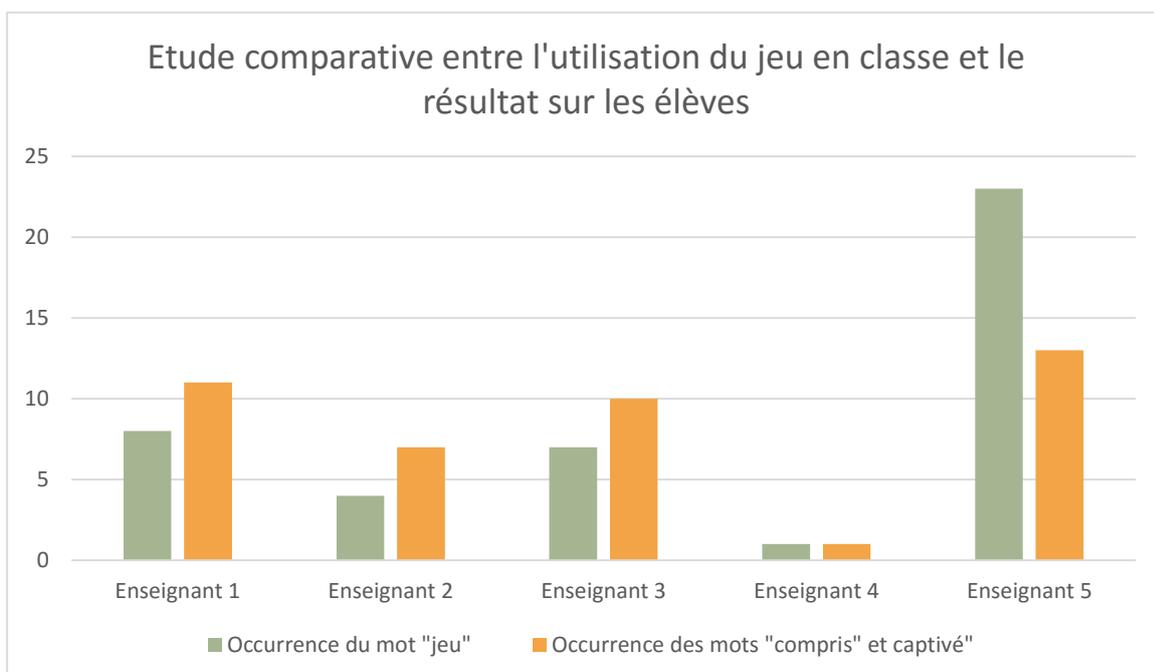


Figure 3 : Comparaison entre l'utilisation du jeu et le résultat sur les élèves

Mais à l'étude de ces profils d'enseignants, il semblerait que ces mêmes professeurs aient été formés à l'utilisation de ces outils ludiques, ce qui n'est pas le cas des enseignants peu enclins à l'intégration des jeux dans leurs cours. Ces derniers furent formés à des méthodes différentes et sur la base de référentiels différents.

Aujourd'hui le travail en classe se fait sur des compétences mais pas seulement. En effet, de plus en plus on évoque la transversalité des enseignements. Ainsi, un élève doit être capable d'intégrer des notions de gestion en cours de travaux pratiques ou encore de l'hygiène en cours de sciences appliquées. Le jeu apparaît donc comme un outil pouvant créer le lien entre les matières, de par la méthodologie utilisée mais également de par l'intérêt qu'il suscite auprès des élèves.

2.2.6. Liens entre les facteurs liés à l'expérience et l'utilisation du jeu

Ainsi, si le fait d'avoir « appris » à utiliser les jeux en classe est une aide à l'appropriation de l'outil pédagogique et ludique, peut-on en déduire qu'il en va de même pour l'expérience de l'enseignant ?

Tout d'abord, définissons ce qu'est l'expérience. Le mot expérience peut tant servir pour l'étude scientifique (ne dit-on pas faire une expérience ?) que pour la qualification professionnelle, notion sur laquelle nous allons nous pencher davantage. Ainsi, définissons le mot expérience :

- a. **D'après le Dictionnaire Larousse**, le mot *expérience* vient du mot latin *experientia* qui signifie *faire l'essai*. Ainsi, le Dictionnaire définit par le mot expérience, « *la pratique de quelque chose dont découle un savoir, une connaissance, une habitude* ».
- b. **Toujours d'après le Dictionnaire Petit Larousse 2000 cité dans la revue Travail et Emploi**¹⁰, l'expérience est également « *une mise à l'épreuve, une tentative* ».

¹⁰ http://travail-emploi.gouv.fr/publications/Revue_Travail-et-Emploi/pdf/85_1359.pdf

Ainsi, l'expérience qui est ici professionnelle, est non seulement liée à la pratique par laquelle se fait un apprentissage (de savoirs, de connaissances... par le biais d'observations ou de réflexions) mais peut également être le fruit d'une mise à l'épreuve.

Ne peut-on donc pas déduire que tous les enseignants de notre panel, qu'ils soient professeurs depuis de nombreuses années ou qu'ils soient tout juste sortis du concours mais bel et bien en formation sur le site de l'ESPE, sont tous des professionnels ayant de l'expérience ? Ainsi, il ne serait acceptable de dévaloriser l'opinion des uns ou le travail des autres et vice-versa.

Pour en revenir à notre étude, on peut constater que les enseignants ayant plus de 15 ans d'ancienneté dans leur métier de professeur, et c'est le cas de l'enseignant n°2 et de l'enseignant n°4, utilisent peu le jeu dans leurs cours de technologie et préfèrent l'intégrer en pratique par le biais de jeux de rôles ou de concours par exemple.

En revanche, les enseignants ayant moins de quinze ans d'ancienneté dans le métier de professeur, n'hésitent pas à utiliser les jeux dans n'importe quelle séance didactique (atelier expérimental, technologie, travaux pratiques). Il en est ainsi pour l'enseignant n°1 qui précise qu'il « *fait des jeux quasiment à tous ses cours* ». C'est le même constat pour l'enseignant n°3 qui intègre le jeu facilement en exercice de découverte ou en évaluation formative dans ses cours. L'enseignant n°5 quant à lui rentre également dans cette catégorie qui utilise les jeux avec ses classes et qui a moins de quinze ans d'ancienneté.

Ainsi, si l'on étudie la Figure 4 ci-après, sur l'occurrence de l'utilisation du mot *jeu* dans le discours des différents enseignants interrogés, mais aussi de l'occurrence des mots *intéresser*, *impliquer et captiver* (et leurs dérivés), on peut se rendre compte qu'effectivement, les enseignants ayant le plus d'expérience ne sont pas obligatoirement les plus impliqués dans l'utilisation du jeu dans leurs cours.

Et pour cause, il n'est pas certain que les méthodes pédagogiques apprises à l'école des professeurs, quelques années auparavant, proposaient d'inclure le ludique dans l'enseignement et la transcription didactique.

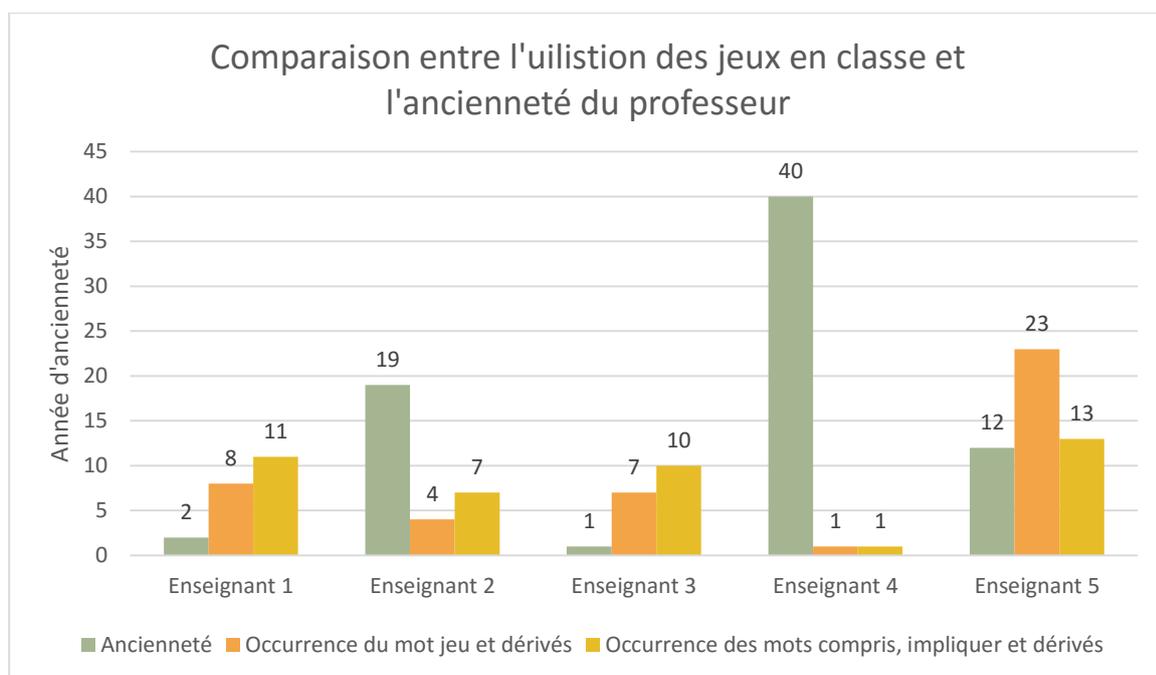


Figure 4 : Etude comparative entre l'utilisation des jeux en classe et l'ancienneté de l'enseignant

A contrario, on peut observer que la plupart des enseignants encore en formation ou récemment formés à l'utilisation de ces outils que sont les jeux, ont de bons résultats avec leurs élèves : le rapport entre l'occurrence du mot *jeu* et l'occurrence des mots *intéresser*, *impliquer*, *capter* est souvent positif. Ces enseignants ont acquis la certitude que l'utilisation des jeux dans leurs séances est bénéfiques à l'apprentissage de leurs élèves.

On peut donc en conclure que l'ancienneté peut parfois être mise en défaut lors de changement de référentiel et d'évolution dans l'utilisation des méthodes pédagogiques et des transcriptions didactiques.

2.3. Synthèse d'analyse de l'utilisation des jeux par les enseignants interrogés

Après cette analyse en six points sur :

- les types de jeux utilisés en classe,
- les liens entre les jeux et la participation des élèves en cours

- les liens entre les jeux et la transmissions des savoirs enseignés
- l'identification des publics concernés par l'utilisation des jeux en classe
- l'intérêt du rôle de l'enseignant dans l'intégration et l'utilisation des jeux en cours
- le lien entre l'expérience et l'intégration des jeux

On constate que deux profils d'enseignants se dessinent. Ces deux profils semblent être différents en fonction de l'ancienneté dans la profession d'enseignant et de l'antériorité des savoirs appris lors du passage à l'ESPE ou à l'IUFM.

Ainsi de nouvelles recrues encore en stage cette année, ont semble-t-il plus de facilité à intégrer le jeu dans leurs enseignements et à en apprécier l'utilité auprès de leurs élèves.

Ces nouveaux enseignants perçoivent le jeu comme un outil bénéfique à l'apport de notions essentielles et parfois même complexes. De plus, ces enseignants semblent être sensibles à la relation élève-professeur dans la mesure où le fait de pouvoir « captiver » leur public est source de plaisir.

Cette faculté à utiliser le jeu se vérifie aussi sur des enseignants ayant récemment quitté l'école de formation des professeurs. En effet, ces enseignants perçoivent là encore le bénéfice de cette intégration des jeux dans la construction d'une relation élève-professeur privilégiée. C'est ainsi que l'enseignant n°5 qui évoque sa méthode d'intégration des jeux, le fait avec un vocabulaire plaisant où le mot « rigolo » est utilisé à quatre reprises. Ce qui est d'autant plus intéressant que le mot « savoirs » apparaît à cinq reprises. Cela pourrait signifier que cet enseignant arrive à transmettre des notions de base et essentielles tout en apportant une touche de ludique qui happe littéralement les élèves.

En revanche, les enseignants n'ayant pas acquis ces notions d'enseignement pédagogique par le jeu ou avec le jeu, n'intègrent pas réellement le jeu dans leurs séances si ce n'est à des fins pratiques lors de séances de travaux pratiques ou d'ateliers expérimentaux. Là, l'utilisation des jeux se fait par le biais de jeux de rôles, de mise en situation de la réalité professionnelle ou de concours de vente.

Chapitre 3 - Confrontation entre les écrits littéraires et la réalité observée

Comparons trois points de notre étude en fonction de la revue de littérature et de la réalité observée par entretien. Nous allons étudier les moments de cours propices à l'utilisation des jeux, si la relation élève professeur se trouve améliorée par l'utilisation des jeux en classe et si les jeux participent à l'apport des savoirs à l'élève.

3.1. L'enseignement qui s'appuie sur le jeu

3.1.1. La variété de jeux

Dans cette partie nous allons constater que les enseignants tout comme les auteurs travaillent la pédagogie du jeu avec les mêmes outils.

En effet, lorsque Jean Château constate qu'il est possible de « *faire pénétrer dans la vie scolaire l'esprit du jeu, sa spontanéité, l'efficacité des groupes, le loisir.* », il évoque les sorties scolaires, les textes écrits ou récités ce qui rappelle le théâtre et la vie qu'il apporte à un cours. Cette approche rappelle celle de Chantal Barthélémy-Ruiz qui évoque également le théâtre comme « pédagogie de détours ». Or, c'est exactement ce que nous retrouvons sur le terrain étudié où notre enseignant n°5 évoque également « *la théâtralisation* » de son métier mais également du métier qu'elle enseigne. Il en va de même avec l'enseignant n°4 qui lui propose les jeux de rôles en tant qu'outil de formation sur des séances de pratique.

Mais il existe d'autres jeux que la mise en situation professionnelle par le biais du théâtre.

En effet, Aziz Jellab évoque l'utilisation des TICE en classe. Ces utilisations sont courantes en classe puisque de nombreux enseignants rencontrés travaillent avec des jeux comme Learning Apps, ou des quizz via PowerPoint (cf. enseignants n°1, n°2, n°3, n°5). Mais Louise Sauvé va plus loin et traite de l'utilisation des jeux sérieux auprès des élèves afin de mieux leur faire toucher du doigt, de leur enseigner leur futur métier. Ces jeux proposent une sorte de vie fictive basée sur les codes de la réalité.

Ce travail est très intéressant non seulement du point de vue de l'élève qui s'identifie à un avatar, mais aussi du point de vue de l'enseignant qui devient animateur de sa classe et laisse ses élèves découvrir les situations par eux-mêmes.

3.1.2. Le jeu oui, mais à quel moment du cours ?

Rappelons que le pédagogue français Célestin Freinet a défini certaines limites à l'utilisation pédagogique des jeux en classe précisant que les jeux de détente ne peuvent en aucun cas se substituer au travail. Il écrit : « *Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations.* » Ainsi, le jeu est un outil intéressant à condition de l'utiliser sur une partie du cours.

C'est aussi ce que relève Jean Château lorsqu'il évoque l'école active qui pour lui est l'intégration du jeu en début de séance comme une sorte d'objet permettant l'éveil de l'élève. A ce sujet, l'avis de l'enseignant n°3 est identique puisqu'il avoue utiliser le jeu en début de cours, en exercice de découverte avec ses classes. En revanche, l'enseignant n°5 n'est pas de cet avis : « *Je les fais pas en début de cours parce que, parce que ça disperse un peu l'attention aussi.* »

Que penser de l'utilisation des jeux en fin de cours ? L'enseignant n°3 apprécie cette utilisation pour réaliser une évaluation formative de ses classes. Il explique : « *Alors je travaille beaucoup avec Learning Apps [...], sur une évaluation formative en fin de cours pour voir s'ils avaient bien assimilé euh le cours.* » Sur ce point, d'autres enseignants interrogés sont parfaitement d'accord puisqu'eux-mêmes pratiquent cette méthode avec leurs classes. Ainsi, on peut relever les mots des enseignants suivants :

- a) L'enseignant n°1 explique : « *Je peux utiliser où pour une évaluation euh...en fin de cours Learning Apps* »
- b) Il en est de même pour l'enseignant n°5 qui ajoute : « *Alors les jeux je les fais souvent en... en formatif. En fin de cours.* »
- c) L'enseignant n°2 travaille le jeu en classe « *Essentiellement lors des synthèses ou des évaluations formatives en techno (mots croisés).* »

Et pourtant, pour Jean Château il semble inapproprié de se servir du jeu sur une évaluation. Il écrit : « *Cet objet ne devant surtout pas être utilisé comme une épreuve.* »

Pour terminer, évoquons ensemble l'utilisation des jeux durant tout le cours. Est-ce une méthode appropriée et permettant l'application des élèves ? C'est en tout ce que pense l'enseignant n°1 qui « construit » littéralement ses cours sur la base de jeux réalisés par ses soins, soit avec des aimants pour le tableau, soit avec des matériaux tel le carton pour faire un jeu de l'oie. Il ajoute : « *ça marche bien ! Ils s'intéressent ça les motive.* » C'est un peu ce que propose l'enseignant n°4 qui travaille avec le jeu de rôle sur des séances de découverte du métier, type atelier expérimental. Pour l'enseignant n°2, le jeu fait également partie de l'intégralité de sa séance de travaux pratiques par le biais d'un concours de vente.

Le jeu semble donc intégrable à tout moment du cours et sous quelque forme que ce soit. Les avis peuvent varier mais grâce aux entretiens, on peut constater que tout est possible. Mais pourquoi utiliser le jeu ? Quels résultats sont attendus ?

3.2. Le jeu au cœur de la relation élève-professeur

D'après Pierre Périer, le jeu en classe permet de réconcilier l'élève et l'école. Non seulement parce que le jeu motive l'élève, mais parce qu'en plus il lui apporte un lien direct avec le concret ce qui est le propre de la pédagogie expérientielle évoquée par Chantal Barthélémy-Ruiz. Aziz Jellab ajoute quant à lui, que le jeu permet la gestion de classe : « *La stabilité de la relation pédagogique est suspendue à la manière dont l'enseignant alterne activités accessibles aux élèves et activités plus exigeantes, pensées comme étant « plus sérieuses ».* Il rapporte également les propos d'une enseignante PLP en Histoire : « *le pire, c'est quand ils se déconcentrent, ils décrochent et c'est le b... je prévois toujours de les faire agir pour éviter l'impasse.* »

Lorsque l'on décrypte les entretiens réalisés dans notre étude, on peut se rendre compte que les enseignants perçoivent également le lien entre le jeu et leur relation à l'élève. C'est ainsi que l'enseignant n°1 explique la différence vécue entre un cours qui n'intégrait pas le jeu et le même cours incluant le jeu : « *Un cours sur les viandes par exemple ça pouvait être ennuyeux et tout ça, donc j'ai trouvé d'autres façons pour les intéresser [...].*

Pour les faire participer davantage et qu'ils s'intéressent [...]. Donc s'ils s'intéressent ils font moins de bruit et...enfin... C'est plus sympa pour tout le monde.» Même retour avec l'enseignant n°3 qui évoque un cours avec des Terminales CAP : *« C'est un public qui est difficile à captiver et avec les jeux elles ont été [...] assez efficaces. »*

Pour l'enseignant n°5, le jeu c'est aussi un moment agréable avec ses élèves : *« on se détend un peu en essayant de voir si les apports ont été acquis »*. C'est également ce que pense l'enseignant n°3 qui évoque le jeu de fin de cours comme un moment de détente mais dans lequel, les élèves conservent toute leur implication. Il en est de même pour l'enseignant n°2 qui explique ceci : *« par essence le jeu est ludique et ils (les élèves) passeront un bon moment »*.

Relevons cependant que l'enseignant n°4 pense tout de même que le jeu est certainement une perte de temps et qu'il n'a pas sa place dans sa classe. A la question du guide d'entretien : Quelles sont leurs influences (celle des jeux) sur l'attention de vos élèves en cours ? Il répond : *« Le jeu ? Oui. Euh plutôt négatif parce qu'ils ont du mal à garder leur concentration et leur sérieux. »*

Pour conclure, il semble que les jeux permettent en règle générale, à l'enseignant de mieux gérer sa classe qui participe davantage au cours. Les élèves s'impliquent réellement ce qui crée une relation agréable entre eux et leur professeur. Mais que retiennent-ils du cours s'ils passent un bon moment ?

3.3. Le jeu en tant qu'outil pédagogique

Il semble que le jeu soit bénéfique de multiple façons. Mais il serait intéressant de se pencher sur la question des savoirs enseignés et des apprentissages. Que retiennent les élèves d'un cours élaboré avec du jeu ? Peut-on parler des résultats ?

Philippe Perrenoud traite de l'apprentissage ainsi : *« La plupart (des élèves) sont capables d'apprendre des choses complexes à condition qu'on ajuste constamment le message et les exigences. »*

Ces mots sont relayés par Chantal Barthélémy-Ruiz qui écrit : « *On trouve beaucoup d'occurrences de l'utilisation de jeux dans les lycées à vocation technique, économique ou sanitaire et sociale ; la raison en est sans doute [...] l'esprit des enseignants qui cherchent à faire approcher des notions complexes à des adolescents parfois peu attirés par les méthodes classiques.* »

Pour Nicole de Grandmont, le jeu éducatif permet l'apprentissage et le jeu pédagogique correspond à une équation : « *travail égale plaisir* ». Le jeu éducatif ce serait ce que l'enseignant n°4 appelle le jeu de rôle. C'est un moment de découverte totale pour l'élève qui est mis dans une situation professionnelle jamais vécue auparavant. Le jeu pédagogique est ce moment où l'élève réinvestit ses connaissances, c'est l'évaluation formative chère à de nombreux enseignants.

Maintenant, si l'on souhaite évaluer l'impact du jeu sur l'élève, il semble que les avis divergent. En effet, certains enseignants rencontrés évoquent le manque d'attention des élèves lorsqu'ils utilisent le jeu. Il leur apparaît donc évident que les élèves manquent de maturité pour jouer ! Ce sont les propos des enseignants n°4 et n°2 qui expliquent : « *Avec des classes trop immatures le cours devient un jeu et l'essentiel passe au second plan* ».

En revanche, les enseignants n°1, n°3, n°5 ne tarissent pas d'éloges sur l'utilisation du jeu en classe. En effet, le jeu serait largement positif si utilisé à bon escient. Ainsi, l'enseignant n°1 répond à la question du guide d'entretien : Quelles sont leurs influences donc l'influence des jeux sur l'attention de vos élèves en cours ? « *Ah ben ça les captive du coup. En fait ils sont euh... hyper intéressés, ils participent à fond au cours on le voit sur les notes après. Les notes sont meilleures.* » L'enseignant n°3 explique le bénéfice de l'utilisation des jeux en classe ainsi : « *les élèves apprécient [...] acquièrent des notions [...] assez facilement avec le jeu. [...] notamment quand on aborde des notions difficiles comme les vinifications.* » Pour l'enseignant n°5, « *le jeu est là pour donner, pour motiver un peu plus les élèves et leur faire passer le savoir sans qu'ils aient l'impression qu'ils sont en train de travailler. Donc c'est pertinent.* »

Conclusion de la deuxième partie : Le jeu entre littérature et réalité

Pour résumer notre analyse comparée entre les écrits littéraires et la réalité observée, on peut dire que si les avis des enseignants ne sont pas tous accordés sur le sujet de l'utilité de l'intégration des jeux dans les cours que ce soit partiellement ou totalement, en revanche, on trouve des points communs avec la littérature étudiée. Au regard de nos questions de recherches formulées, il semble que tous les enseignants ne travaillent pas avec le jeu en classe, du moins pas pour toutes leurs séances ni même avec toutes leurs classes. En revanche, les enseignants qui usent du jeu en classe semblent relever une interaction positive avec leurs élèves. Certains décèlent même une progression dans les résultats scolaires. Ce sont des informations qui ne sont pas quantifiées mais qui révèlent un sentiment intrinsèque lié à l'expérience professionnelle de l'enseignant (c'est le cas de l'enseignant n°1 qui voit les résultats de ses élèves en évolution en cours de technologie).

Sur le thème du jeu intégré à la séance de cours, les écrits sont nombreux pour valider le vécu des enseignants. Certains préférant les jeux de début de cours en guise d'accroche ou d'exercice de découverte, d'autres les jeux de fin cours en guise de synthèse ou d'autres encore privilégiant la construction totale de leur cours sous forme de jeu.

Il est à noter que Célestin Freinet a apporté une nuance à cette construction de cours totalement basée sur le jeu, qui pour lui, sous-entend « *que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations* ».

Ajoutons qu'il existe une multitude de jeux tant évoqués dans la revue littéraire que par les enseignants rencontrés (les jeux en ligne : Learning Apps, serious game..., les jeux traditionnels : Taboo, Trivial Pursuit, jeu de l'oie... et les quizz via un PowerPoint ou encore les jeux de rôle...).

Dans cette comparaison nous avons également pu relever l'enjeu du jeu vis-à-vis de la relation élève-professeur. Si nombreux sont les enseignants qui attestent de l'implication de leurs élèves en cours lorsqu'ils intègrent le jeu, il y a tout de même un avis fortement contraire.

Enfin, toujours sur le thème du jeu pédagogique influençant l'apprentissage de l'élève, de nombreux écrits sont relayés par la réalité de terrain. Ainsi, alors que Chantal Barthélémy-Ruiz évoque le jeu comme un outil permettant « de faire approcher des notions complexes » aux élèves, Nicole de Grandmont évoque en équation le travail et le plaisir. Et nous pouvons relever que nos enseignants interrogés et pratiquant le jeu en classe sont tout aussi convaincus de l'impact positif du jeu pensé comme un outil d'apprentissage auprès de leurs élèves puisque l'enseignant n°1 y voit une réelle amélioration des résultats. Cela pourrait donc induire une réponse par l'affirmative sur la question de recherche concernant le jeu en tant qu'outil favorisant l'apprentissage.

Pour conclure, on peut observer que chaque méthode de travail semble inhérente à chaque enseignant qui reste libre dans ses choix pédagogiques et développe ainsi sa propre structure de cours. La relation avec les élèves n'en est que plus spécifique. Même s'il apparaît évident que l'utilisation du jeu en cours peut avoir de réels bienfaits sur la relation élève-enseignant, sur la transmission des savoirs enseignés, sur la gestion de classe, il n'en reste pas moins vrai qu'il peut être complexe de convaincre certains enseignants retranchés dans des positions contraires. Ce sera donc le thème de notre prochaine partie : trouver des solutions pour que chaque enseignant, selon sa mesure, puisse valoriser l'élève par l'utilisation du jeu en classe et en ressentir les bénéfices.

Intégrer l'usage du jeu
dans l'enseignement

PARTIE 3

Préconisations

PARTIE 3 - Introduction

Pour faire suite à l'étude empirique qui prenait place en lycée professionnel, dans une section hôtelière avec des classes de tous niveaux, indifféremment CAP et BAC PRO, et auprès de cinq enseignants PLP de cuisine et de restaurant, nous allons à présent étudier les possibilités d'intégration du jeu en classe qui pourraient être mises en place en considérant que ces préconisations devront être applicables et simples pour l'enseignant.

Comme nous l'avons vu dans la seconde partie de ce mémoire, certains enseignants sont familiers voire adeptes de l'utilisation des jeux en classe. Ils y trouvent un intérêt pour leur gestion de classe mais également pour l'implication et l'application des élèves. Ces derniers semblent même, au regard de leurs professeurs, intégrer davantage de notions complexes grâce aux jeux et parfois progresser dans leurs résultats scolaires. Mais cet enthousiasme flagrant masque une autre réalité : celle des enseignants dubitatifs que l'on qualifie parfois d'enseignants de « la vieille école ». Ces professeurs sont réticents à l'utilisation des jeux dans leurs cours, voire même négatifs. Est-ce objectif ? Sont-ils réellement certains que le jeu ne peut rien apporter à leur enseignement ? A leur relation avec les élèves ? Aux résultats de ces derniers ?

Mais que mettre en place pour ces enseignants mal à l'aise, novices ou peu convaincus par l'utilisation des jeux en cours ? Quels stratagèmes leur proposer qui puissent être facilement applicables et gage de réussite autant que de sérieux ?

Trouver des solutions, répondre à ces questions, c'est exactement ce que nous allons tenter de faire dans cette dernière partie de mémoire. Nous allons essayer de faire des propositions et des démonstrations adaptables aux envies et niveaux des enseignants.

Dans un second temps, nous travaillerons sur les éventuels projets et recommandations possibles sur ce thème de l'intégration du jeu en classe.

Pour finir nous concluons sur les améliorations que je pourrais apporter à ce dossier.

Chapitre 1 - Convaincre « les irréductibles »

1.1. Des formations obligatoires

Comme nous l'avons précédemment, certains enseignants semblent démunis face à l'intégration des jeux en classe. Ils sont peu formés et donc peu intéressés. Il est vrai que certains enseignants œuvrent dans leur métier depuis de nombreuses années. Les référentiels ont évolué et les élèves également.

Comment rattraper le temps ? Comment rattraper le manque ? Ce manque d'informations, ce manque de connaissances en termes de technologies nouvelles. Quels objectifs se fixer ?

Si l'on considère qu'un enseignant qui n'évolue pas avec son temps est potentiellement un enseignant qui n'aura que peu d'interactivité avec ses élèves, alors ne devrait-on pas imaginer accompagner ces mêmes enseignants vers une compréhension de leurs publics ? Leur donner les moyens de gérer leur classe autrement et avec plaisir. Car n'est-ce pas là ce qu'il faudrait que chacun vive dans son métier : du plaisir à enseigner ?

Ainsi, dans ce chapitre nous allons tenter d'apporter des idées, des solutions presque « clé en main » pour des enseignants qui en ont probablement besoin.

1.1.1. Types de formations

Au cours de cette année, non seulement j'ai eu la chance d'être formée et certains diront peut-être « formatée » par l'ESPE, mais en plus j'ai pu enrichir mes connaissances dans le domaine des jeux et activités numériques grâce à des formations destinées aux enseignants, internes à l'ESPE mais également internes au lycée dans lequel j'effectuais mon stage. Si j'avais déjà pu me familiariser avec certaines notions à l'ESPE, notamment avec Monsieur Dorion ou Monsieur Alvarez, il me semblait pertinent d'au moins revoir ces mêmes bases voire de les approfondir dans le cadre des formations offertes par le lycée professionnel.

Vous découvrirez ci-après deux captures d'écran dont l'objet était la mise en place des ateliers dans le lycée professionnel, pour les enseignants désireux de se former. Les thèmes étaient nombreux mais l'animateur ne présenterait au final que quatre ateliers parmi ceux proposés.

FIL NUMÉRIQUE PARDAILHAN

FIL Numérique :

Merci de préciser votre intérêt et vos besoins concernant le contenu des FIL numériques organisées à Pardailhan au second semestre. Ces formations seront organisées par demi-journées 4 pour le LGT et 4 pour le LP. Un thème sera retenu pour chaque demi-journée. L'objectif de ce premier sondage est de recenser vos besoins en termes de formation sur le numérique éducatif.

A l'issue de ce sondage les 4 thèmes retenus et les demi-journées correspondantes vous seront proposés pour inscription.

Merci de votre contribution,

Didier

Tableau 2 : Présentation du projet de formation

Ce tableau 2 introduisait l'organisation générale des formations à venir. Libre aux enseignants d'y participer ou non.

Je n'ai pu assister qu'à deux formations au lieu des quatre proposées mais j'ai été plus que ravie de l'avoir fait. En effet, rien de plus agréable que d'être guidée, accompagnée dans un univers quasi inconnu et dans lequel j'étais novice.

Voici les différents thèmes qui étaient proposés dans le tableau 3 ci-dessous, et le questionnaire à remplir afin de préciser ses préférences dans le tableau 4 suivant :

Propositions d'ateliers :

Thème de l'atelier	Objectifs	Format de l'atelier
Réflexions sur le numérique éducatif	Présentation de résultats de recherches et réflexions sur les enjeux du numérique éducatif afin d'élaborer une feuille de route sur le numérique éducatif au lycée.	Echanges, travaux de groupes et synthèse commune
Animer une rubrique classe pour sa matière	Découvrir et maîtriser les outils de publication dans les rubriques de l'ENT. Réfléchir aux stratégies de publication dans la rubrique et les liens avec le cahier de textes et le classeur pédagogique.	Présentation et mise en pratique
Les capsules vidéos	Découverte des capsules vidéos et réflexions sur l'utilisation pédagogique de ces dernières. Présentation des outils de création de capsules vidéos simples et de créations de capsules vidéos interactives.	Présentation et mise en pratique
Les exercices	Découvrir et prendre en main les outils permettant de créer des exercices interactifs : Formulaire ENT et plateformes d'exercices en ligne (Learning apps, Quizzlet...). Réflexion sur l'outil à utiliser en fonction de la finalité de l'exercice.	Présentation et mise en pratique
Le TBI	Utilisation pédagogique d'un TBI et prise en main d'un logiciel de TBI universel : Open Sankoré	Présentation et mise en pratique
Outils de présentation	Découvrir et prendre en main des outils de création de présentations comme Prezi et des outils de créations d'infographies ou d'images interactives, d'infographies...	Présentation et mise en pratique

Tableau 3 : Les différents ateliers proposés

1. Préciser votre établissement : (*)

LGT

LP

2. Cocher les thèmes qui vous intéressent dans la liste ci-dessous et si vous avez d'autres besoins merci de les préciser dans le champ autre besoin : (*)

Réflexions sur le numérique éducatif

Animer une rubrique classe pour sa matière

Les capsules vidéos

Les exercices

Le TBI

Outils de présentation

Autre besoin

Si autre, préciser le besoin.

Limité à 512 caractères

* : champ obligatoire

Tableau 4 : Le choix des formations

Ces tableaux sont des captures d'écran de la proposition faite aux enseignants via l'ENT du lycée, par l'animateur et responsable numérique, Didier Blanqui. Il souhaitait pouvoir ainsi définir les besoins des enseignants afin de mettre en place des ateliers adaptés.



Tableau 5 : Le mail reçu pour l'inscription aux ateliers

Enfin, dans le tableau 5, vous découvrez le mail reçu par tous les enseignants pour valider leur inscription via Doodle. L'objectif de ces formations était la familiarisation de l'enseignant avec les outils numériques : ENT, TBI, site de jeux en ligne, sites de construction d'activités, capture de vidéos...

1.1.2. Compte-rendu de la formation effectuée

Je n'ai pu assister qu'aux ateliers : « Exerciseurs » et « Outils de présentation ». Deux ateliers enrichissant puisque l'animateur ne se contentait pas de faire un long discours, mais il nous proposait des mises en situation, des essais... C'était très intéressant, d'autant plus que le nombre de participants était limité ce qui permettait une bonne concentration dans les travaux et une plus grande disponibilité du formateur.

Les séances se présentaient en format d'une demi-journée durant laquelle le formateur passait d'une présentation à la mise en place d'ateliers de découverte pour la mise en pratique. De nombreux sites nous furent dévoilés tels : Prezzi, Genially, Emaze, Quizzlet ou Pictochart qui permettent de travailler sur l'infographie.

Voici un jeu simple sur la chronologie de service du Champagne. Cours proposé à des élèves de première CAP en fin de cours (cf. Capture d'écran 1), suivi d'un récapitulatif de cours fait sur Pictochart (cf. captures d'écran 2 et 3).

The screenshot shows the LearningApps.org interface for an application titled "Le service du Champagne". The application is a timeline-based interactive game. At the top, there's a search bar and navigation links. The main content area features a horizontal timeline with 10 numbered slots. Several cards with images and numbers are placed on the timeline, representing steps in the champagne service process. A hand icon is shown interacting with one of the cards. Below the timeline, there are buttons for "Créer une App similaire", "Appli privée", "Appli publique", and "Modifier l'Appli". At the bottom, there's a section for sharing the app, including a QR code and a table with links for "Lien hypertexte", "Lien vers le plein écran", and "Intégrer".

Créer un lien vers cette Appli et l'envoyer		Signaler un problème
Lien hypertexte:	http://LearningApps.org/display?v=psn1hq5b216	
Lien vers le plein écran:	http://LearningApps.org/watch?v=psn1hq5b216	
Intégrer:	<code><iframe src="//LearningApps.org/watch?v=psn1hq5b216" style="border:0px;width:100%;height:500px" webkitYellowFullscreen</code>	

À propos de LearningApps.org | Mentions légales | Protection des données / Informations légales | Help translating

Capture d'écran 1 : Chronologie du service du Champagne sur Learning Apps



Capture d'écran 2 : Récapitulatif du cours Les boissons et la loi sur Pictochart



Capture d'écran 3 : Récapitulatif du cours Les boissons et la loi sur Pictochart

Grâce à cette formation, j'ai pu compléter mon groupe classe dans l'ENT du lycée dans lequel j'ai effectué mon année de stage. Ceci pour pouvoir proposer des activités aux élèves, au-delà des cours. Un peu comme une sorte de synthèse de cours permettant la révision du cours tout en jouant. Dans le blog de la classe je mettais des vidéos des techniques vues en cours de travaux pratiques comme vous pouvez le voir avec les captures d'écran 4 et 5, des jeux de révisions (cf. capture d'écran 6), ou des rappels de cours de technologie (cf. captures d'écran 7 et 8).

Accessibilité | Menu | Contenu

MAGALY QUIDO Cid Boire Pardailhan OK Se déconnecter

ent MIP **Lycées Pardailhan**
AUCH

Rechercher dans l'ENT

Vous êtes ici : Accueil > Classes > Classe 1PROH1 > RESTAURANT > Blog

Accueil | Blog | Dossiers

0 articles | Trier par Récent mis à jour | Nouvel article

Technique de service : Le service du potage
Par MAGALY QUIDO | Publié le 18 févr. 2016 à 14:29 • Mis à jour le 18 févr. 2016 à 15:03

Dans cet article, nous retrouvons la technique du service du potage, déjà effectuée à plusieurs reprises.
etab.ac-poitiers.fr/lycee-hotelier-la-rochelle/IMG/pdf/service_potage.pdf
LE SERVICE DU POTAGE AU GUERIDON

Service du Potage.AVI



Lire la suite

Catégorie : [techniques de service](#)

Actualités

Espace Parents

Informations Internes

Les Lycées : Présentation

Les Lycées Numériques

Les Lycées : Vie de l'élève

Section hôtelière

Rubrique des disciplines

Espace CDI

Classes

Secondes

Rentrée

Accompagnement

Classe 1PROH1

ENGLISH

RESTAURANT

Sciences appliquées

Catégories

- [Boissons \(2\)](#)
- [Produits \(2\)](#)
- [Techniques de service \(3\)](#)

Auteurs

- [MAGALY QUIDO \(7\)](#)
- [PATRICK BOUGUE \(1\)](#)

Capture d'écran 4 : Vidéo de service sur le potage, postée sur l'ENT de Pardailhan

technique de service : la découpe du carré d'agneau
Par MAGALY QUIDO | Publié le 18 févr. 2016 à 14:44 • Mis à jour le 18 févr. 2016 à 15:03

Voici la technique de découpe du carré d'agneau. La fiche technique et la vidéo. Au sujet de la technique, certains préfèrent faire une entame, d'autre pas... Je ne le conseille pas forcément non plus...
Dans tous les cas, il faut travailler rapidement pour que le client puisse manger chaud.

LA FICHE TECHNIQUE :
technoresto.org/tp/fiches_technique/fiche_carre_agneau/index.html

LA VIDEO :

Carré d'Agneau



Catégorie : [techniques de service](#)

Capture d'écran 5 : Vidéo de service de la découpe du carré d'agneau, postée sur l'ENT de Pardailhan

Révisions sur les boissons
 Par MAGALY QUILLO | Publié le 08 févr. 2016 à 21:44 • Mis à jour le 16 févr. 2016 à 18:42

Quelques jeux pour réviser les boissons. C'est parti!
 Et si on retrouvait les bases de cocktails!

Tâche
 Placez les noms de cocktail avec son alcool de base.

OK

Lire la suite

Catégorie : **Boissons**

Capture d'écran 7 : Exercice de révision posté sur l'ENT

Vous êtes ici : Accueil > Classes > Classe 1PROH1 > RESTAURANT > Blog

Accueil | Blog | Dossiers |

LA DISTILLATION C'EST COMMENT?

Catégorie : Boissons

Pour distiller une eau-de-vie, il existe deux types d'alambics :

1. L'alambic Charentais dit à repasse car l'alcool circule 2 fois avant d'obtenir l'eau-de-vie de vin. (image technoresto.org)

2. L'alambic Armagnacais dit à colonnes avec un seul circuit pour l'eau-de-vie.

Capture d'écran 8 : Rappel de cours sur la distillation posté sur l'ENT

LA DISTILLATION C'EST COMMENT?

Catégorie : Boissons

Et le Cognac alors ?

Tâche
 Regarde la vidéo et réponds aux questions.

OK

Capture d'écran 6 : Rappel de cours sur la distillation, exercice Learning Apps posté sur l'ENT

Le bilan de ces formations me semble positif car il est toujours intéressant de pouvoir faire évoluer ses méthodes pédagogiques. De plus l'utilisation du numérique me paraît indispensable face à des élèves qui connaissent internet et vivent le jeu dans leur quotidien, dans leur environnement familial (ce que constate l'enseignant n°4 dans notre étude).

1.2. Des formations, oui mais pour qui et comment ?

1.2.1. Pour les enseignants

En premier lieu, il me paraît important de former les enseignants aux jeux et surtout aux jeux numériques. Plus qu'une tendance, le numérique est vraiment devenu indispensable dans notre société. Intégrer ces jeux-là en classe ou sur l'ENT pour des révisions par exemple est un plus par rapport au développement de l'élève. Cela favorise sa compréhension tout en le captivant.

Mais ces formations devraient être obligatoires. En effet, si les nouveaux professeurs sont formés en école à l'utilisation de ces outils, les plus anciens ne le sont pas ou très peu ce qui crée un décalage entre eux et les élèves mais aussi entre eux et les nouveaux enseignants.

Les nouveaux enseignants quant à eux méritent aussi ces formations car si les notions sont vues à l'ESPE, il est toujours bon de les revoir, de les mettre en application, de se les faire réexpliquer... ou parfois, de les approfondir. Quelques heures de formations supplémentaires suffiraient à combler quelques lacunes.

Ainsi, chaque enseignant devrait pouvoir accéder à une formation d'au moins deux demi-journées, chaque année ou tous les deux ans. Cela permettrait une remise à niveau permanente des enseignants qui seraient ainsi « à la page ». Ils pourraient, grâce à ces formations, vaincre leurs éventuelles peurs dues à une méconnaissance des outils numériques. Le résultat pourrait être une meilleure transmission des cours de tous les enseignants à leurs classes puisqu'ils développeraient le même « langage » numérique que leurs élèves.

1.2.2. Pour les élèves

Les élèves ne doivent pas rester sans formation face à l'invasion du numérique. Ainsi, si la certification B2i est mise en place depuis l'école primaire et jusqu'au lycée, il n'en reste pas moins vrai que les élèves peuvent encore être en difficulté face à un ordinateur. Aussi, il faut les encadrer, leur donner les règles et les rassurer en leur permettant de pratiquer régulièrement.

En effet, si les élèves maîtrisent partiellement certaines notions numériques telles que la navigation sur internet ou l'utilisation de certains réseaux sociaux, en revanche, cette connaissance semble limitée aux seules manipulations que leur offre leur smartphone. Les élèves ont du mal à travailler avec un ordinateur et il faut les former à l'utilisation de l'ENT (outil indispensable pour l'approfondissement des cours à la maison et qui est sécurisé).

En revanche, leurs facilités sont telles que leur apprentissage n'en sera que plus rapide. La seule condition est de les mettre dans de bonnes situations d'enseignement et de pratique. Ainsi, il faudrait les former par petits groupes afin qu'ils soient concentrés ce qui rendra l'enseignement plus pertinent. Peut-être proposer cette formation sur des heures d'AP ou des heures dédiées et spécifiques avec un instructeur qualifié.

Précisons que cette formation au numérique et à l'utilisation d'un ordinateur existe déjà puisque les élèves la valident dès le collège. Par contre, ce travail devrait être plus régulier, ce qui n'est pas le cas pour le moment. En effet, une heure par semaine permet d'acquérir les bases plus facilement que cinq ou dix heures éparpillées dans l'année.

Le cas échéant, on peut constater que les élèves manquent de notions essentielles comme le travail sur Word, la rapidité dans la rédaction d'un texte... Et c'est dommage car ils sont ensuite dans une situation de stress, voire de panique lorsqu'ils doivent utiliser l'outil informatique (ce que j'ai pu constater avec ma classe de Première BAC PRO, lors de la rédaction des fiches E22, compte-rendu à rédiger en fonction des compétences de leur référentiel et sur la base des stages effectués en entreprise).

1.3. Projets de formations en résumé

Pour conclure sur ce projet de formation, il semble important de souligner le caractère « obligatoire » qu'il a. En effet, les enseignants ont réellement besoin de cette mise à niveau régulière et ce, quel que soit leur degré de maîtrise afin d'intéresser et impliquer leurs classes.

Les élèves quant à eux ont besoin d'une formation régulière sur l'outil informatique pour leur permettre d'acquérir les bases de la navigation internet mais aussi la maîtrise de Word qui sera un logiciel incontournable dans leur vie professionnelle. Et l'ENT est également un outil sécurisé, pratique qui peut créer un lien pédagogique fort entre l'élève et son enseignant.

Chapitre 2 – Des jeux mis à disposition dans les classes

Si les jeux numériques sont importants et presque prépondérants actuellement dans l'enseignement, il n'en reste pas moins vrai que les jeux traditionnels détournés conservent encore leurs avantages et leur charme.

Ainsi, lors de nos entretiens, de nombreux professeurs ont énoncé les jeux qu'ils utilisent en classe. Certains affectionnent les jeux d'étiquettes, d'autres les quizz et d'autres encore les jeux de l'oie, Trivial Pursuit ou autre Taboo... ces jeux leurs paraissent intéressants car concrets, ludiques et proches d'une certaine réalité de terrain, voire même utiles aux kinesthésiques qui ont besoin de manipuler pour comprendre et retenir.

Alors ces jeux ne devraient-ils pas avoir leur place permanente dans la salle de classe, disponibles pour tout enseignant de la matière ? Essayons de définir quels avantages pourraient se dégager de cette mise à disposition.

2.1. Des avantages pour l'enseignant

Pour l'enseignant qui apprécie déjà ces jeux puisqu'il aime les utiliser, les rendre disponibles et accessibles serait nettement plus pratique que de les transporter en fonction des cours à dispenser.

Ainsi, l'équipe pédagogique pourrait se réunir en juin afin d'élaborer des jeux simples, adaptés aux différents publics que ce soit des élèves de CAP ou des élèves de BAC PRO et les mettre en place pour la rentrée suivante. On pourrait imaginer les jeux suivants :

a) **Des cartes plastifiées** et d'un format suffisant pour être manipulées par les élèves ou **affichés au tableau avec des aimants**. Prenons l'exemple du thème du raisin, sa composition, sa maturation. Tout ceci rapporté à une carte du cycle de la vigne jusqu'aux différentes périodes de vendanges. (cf. Annexe C) ou le thème des vignobles de France (cf. Annexe B).

On pourrait encore imaginer travailler sur le thème des vinifications : l'élève pourrait ordonner les cartes par étape (cf. Annexe D). Mais il peut y avoir encore d'autres thèmes à traiter en synthèse tels la prise de commande, les étapes de l'accueil...

- b) On pourrait également imaginer un **jeu des 7 familles** sur le thème des fromages. Ainsi l'élève devra reconstituer sa famille de fromages à pâte persillée, pâte molle croûte lavée, pâte molle croûte fleurie, etc.
- c) Avec un **Trivial Pursuit** on pourrait travailler avec des élèves de Terminale et revoir tous les thèmes enseignés par le biais de questions-réponses.
- d) Sur le thème des quizz, imaginons un **Taboo** ou un **Pictionary** pour faire deviner sans le nommer un plat régional
- e) On a également vu que l'enseignant n°1 avait élaboré un **jeu de l'oie** sur le thème du bœuf pour les cuisiniers.

Evidemment, ces préparations vont être chronophages. Il faut prendre le temps de se réunir, de réfléchir puis de concevoir les jeux. Mais si l'on considère deux choses :

1. Tout d'abord le fait que les thèmes abordés sont majeurs et inaltérables dans la mesure où ils ne varieront pas,
2. Ensuite le fait que ces jeux resteront à disposition dans les salles de classes des enseignants concernés, et même édités en plusieurs exemplaires,

Alors, la perte de temps d'une élaboration faite en fin d'année sera un gain de temps considérable pour l'équipe pédagogique dès la rentrée scolaire suivante.

L'autre grand bénéfice de cette préparation est la mise en commun des compétences et des connaissances des enseignants impliqués dans ce projet commun. Quoi de plus valorisant pour un enseignant de voir ensuite son travail apprécié et reconnu par ses pairs et ses élèves ?

A noter que cette mise en commun des compétences pourrait également se faire sur des jeux en ligne tels que Learning Apps puisque dans chaque classe un ordinateur est mis à la disposition de l'enseignant.

Toutefois, si l'accès à internet n'est pas autorisé dans les salles de classe, il faudra prévoir de travailler, penser, élaborer des jeux sur Open Sankoré qui ne nécessite aucune connexion internet.

2.2. Des avantages pour les élèves

Pour les élèves l'intérêt de cette mise à disposition des jeux en classe, sera de leur proposer une immersion dans leur matière enseignée, à tout moment. Les impliquer, les captiver et leur transmettre des connaissances essentielles, des savoirs sans qu'ils aient l'impression de travailler cela revient à rendre leur univers passionnant plus que ludique.

Ainsi, un jeu traditionnel adapté à la matière enseignée, permettra d'aider un élève ou même une classe sur des notions essentielles mais parfois peu captivantes ou complexes à assimiler. Un élève en difficulté (peut-être aussi kinesthésique) par rapport à une notion de base pourrait être guidé simplement via le jeu. Cette mise à disposition des jeux dans la salle de classe permet à l'enseignant d'être réactif et de pouvoir ainsi proposer une solution B à un élève qui en a besoin. Cela pourrait être utile à l'élève concerné mais également étendu à la classe entière afin de faire un point sur les acquis sans dévaloriser ou stigmatiser un seul élève.

Ce travail peut être appréciable pour l'élève ou même la classe qui percevra ainsi l'implication de l'enseignant dans son désir de les aider à comprendre le cours. Cela pourrait renforcer la relation élève-enseignant.

L'autre mise à disposition proposée, celles des jeux interactifs via Learning Apps ou Open Sankoré devrait avoir le même effet positif sur la classe. En effet, n'oublions pas que notre étude à démontrer avec le panel d'enseignants interrogés, que l'utilisation de ces jeux, qu'ils soient interactifs ou traditionnels détournés, leur a été très bénéfique dans la transmission des savoirs à leurs classes mais également dans leur relation avec ces mêmes classes.

Pourquoi donc se passer d'outils fonctionnels et utiles ?

2.3. La mise à disposition des jeux : un atout pour tous

Comme nous l'avons vu précédemment, laisser les jeux traditionnels ou interactifs en libre-service, à disposition dans les salles de classe, constituerait un réel atout tant pour l'enseignant concerné, que pour les élèves.

En effet, l'enseignant serait beaucoup plus réactif aux problématiques d'apprentissage de ses élèves sans pour autant être surchargé de matériel entre chaque cours. Même si expliquer ou réexpliquer des notions complexes aux élèves pouvait être fait au tableau par le biais de schémas, le fait d'avoir les jeux à disposition engendrera une meilleure compréhension de la classe qui pourra mieux matérialiser et conscientiser des concepts clés. N'est-ce pas la satisfaction de tout enseignant que d'arriver à transmettre des connaissances à ses élèves ?

Les élèves seraient quant à eux plus impliqués dans leurs cours et mieux guidés dans leurs apprentissages. Cela devrait avoir un effet positif, car comme nous l'avons vu au cours de cette étude, les élèves mis en situation de réussite évoluent, progressent. C'est la confiance en soi qui grandit et l'ouverture des champs des possibles avec pourquoi pas, la poursuite des études.

De plus la compréhension d'un cours amenant une satisfaction personnelle à l'élève, c'est également la relation élève-professeur qui s'en trouvera renforcée. On peut donc en conclure que le cycle construit n'en sera que plus vertueux tant pour l'enseignant qui y trouve la satisfaction de la transmission réussie, que pour l'élève qui gagne la confiance en soi et progresse.

Chapitre 3 – Exemples de séances intégrant des jeux

Nous venons de développer dans les chapitres précédents deux thèmes intéressants :

- 1. La nécessité de mettre en place des formations** de découverte ou de remise à niveau permanente des enseignants sur l'utilisation et la préparation des jeux pour leurs classes, doublée de la formation régulière des élèves aux travaux informatiques.

Cette conviction, que l'utilisation des jeux en classe peut réellement impliquer les élèves dans leurs cours et les éveiller sur des notions de base dans les matières enseignées, semble être vérifiée par les enregistrements d'enseignants étudiés lors de notre étude de terrain.

2. La mise à disposition des jeux interactifs ou traditionnels détournés dans les classes, afin de permettre à l'enseignant d'être réactif à tout moment, voire même démonstratif.

De cette étude, nous allons étayer nos propos en proposant deux types de séances didactiques intégrant des jeux. La première portera sur un cours de technologie mis en place et considéré comme réussi puisque les élèves y ont adhéré. Dans ce cours on observera la variété des supports didactiques. La seconde séance intègre une interaction avec les élèves via l'utilisation du TBI (Tableau Blanc Interactif), en lancement de TP (Travaux Pratiques).

3.1. Un cours de première CAP en technologie

Le cours mis en place est un cours sur la vinification du vin jaune, méthode particulière et difficile à assimiler par les élèves (ce qui est le cas pour toutes les vinifications en réalité). Le public est une classe de cinq élèves de CAP en première année. Le cours permettait aux élèves de varier les « plaisirs » par l'intégration d'activités : en découvrant le sujet tantôt par la vidéo (pour voir et s'identifier), tantôt un jeu d'étiquettes au tableau aimanté pour expérimenter un peu (cf. Annexes B, C et D) et pour finir un jeu sur Learning Apps créé afin de valider les acquis.

Ci-dessous, découvrez les exercices proposés à la classe en découverte de thème avec une vidéo (cf. capture d'écran 7), suivi du cours synthétisant les notions de base et vues au préalable dans les exercices de découverte (cf. capture d'écran 8). Les notes écrites en rouge correspondent à ce que l'élève doit trouver en exercice de découverte ou simplement noter en synthèse de cours. La capture d'écran 9 correspond à l'évaluation formative de fin cours permettant de valider les acquis de la classe. Cette évaluation a été construite à l'aide de Learning Apps.

Les vinifications particulières : le vin jaune

Exercice 1 : D'après la vidéo, et en vous aidant des images du tableau, répondez aux questions : [La fabrication du vin jaune.mp4](#)

Questions	Termes	Explications	Images
Le vin Jaune du Jura est un vin blanc très sec, mystérieux et rare car il ne peut être produit que lors d'années ensoleillées.			
De quel millésime s'agit-il ? Et où est-il produit ?	1998, dans le Jura	C'est la célébration du vin Jaune, la « Percée » qui a lieu après 6 ans et 3 mois de vieillissement en fût de chêne ayant déjà servi pour la vinification d'un Bourgogne.	
Quel est le cépage utilisé ?	Savagnin	C'est sur le terroir du Jura, une terre glaise faite de marne bleue que pousse le cépage.	
Que faut-il lors de la vinification pour obtenir un vin jaune ?	Un voile de levures	Le vin mis en fût subi une évaporation naturelle dû à la parasité du bois. Ainsi un fût peut perdre 1/3 de sa capacité. Il n'y a pas de ouillage pour le vin jaune. C'est l'apparition de levures qui permet de protéger le vin de l'oxydation.	
Comment sait-on que le vin peut être mis en bouteille ?	En tapotant les fûts	Un fût qui sonne creux est prêt à être commercialisé car il a subi le phénomène d'évaporation ou « part des anges ».	
Quelle est la contenance d'une bouteille de vin Jaune ?	62cl	Ces bouteilles se nomment des clavelin et sont scellées de cire.	
Quels sont les arômes du vin jaune ?	Noix, épices	C'est un vin qui peut être servi avec des spécialités locales (coq au vin jaune, Comté...) mais qui peut surprendre avec du chocolat, des sushis, caviar...	

Exercice 2 : Situez le Jura sur la carte de France ci-dessous :



Les vinifications particulières : vin de voile

Objectifs : A l'issue de ce travail vous devez être capable de :

1. Décrire la méthode d'obtention du vin jaune
2. Les accords mets-vin et le service

Savagnin



1 – LE VIN DE VOILE, un vin blanc très sec

1.1 LE VIN JAUNE DU JURA

1.1.1 Les appellations

Il est l'un des plus grands vins du monde par son exceptionnelle aptitude à vieillir (un siècle et au-delà). Et est produit sous quatre appellations : Arbois, L'Etoile, Côtes-du-Jura et Château-Chalon.

1.1.2 L'élaboration

Le **savagnin** est le seul cépage utilisé. Le raisin est vinifié en vendange tardive.

Le **vin jaune du Jura** est un **vin de voile** : vieilli pendant **6 ans et 3 mois** en fût de chêne, qui ne sont pas complètement remplis - tonneau de 228 litres - ayant déjà contenu du vin jaune ou du Bourgogne. C'est pendant cette période d'élevage que se développe une levure qui recouvre le vin d'un voile protecteur. En même temps, s'opère une évaporation naturelle « la part des **anges** » due à la porosité des fûts. Il est commercialisé en clavelin, bouteille de **62cl**.



1.2 D'AUTRES VINS DE VOILES CÉLÈBRES

- Vignoble Sud-ouest : Vin de voile de Robert et Bernard Plageoles à Gaillac
- Vignoble Espagne : Xérès

1.3 LA VINIFICATION DU VIN JAUNE



① Les raisins sont récoltés par tris successives (les raisins sont sélectionnés en fonction de leur maturité)



② Foulage et Pressurage lent



④ Fermentation **malolactique** : les bactéries vont transformer l'acidité du vin



⑤ Soutirage dans des fûts ayant déjà servi et qui ne sont pas complètement remplis

⑥ Formation du **voile** grâce aux levures.



③ Fermentation **alcoolique** (les levures mangent le sucre jusqu'à 16° d'alcool ensuite il reste du sucre résiduel)



⑦ Mise en **clavelin** (bouteille de 62cl) après un vieillissement de 6 ans et 3 mois.

2 – LES ACCORDS METS-VIN et le service

2.1 LES ACCORDS METS-VIN

Ses arômes de **noix**, noisette, fruits secs, coing bénéficient d'une infinie longueur en bouche.

Ce vin se marie à merveille avec la gastronomie locale (truite au bleu ou au vin jaune, volaille aux morilles, fromage de **Comté**...)

Le vin jaune c'est également des mariages époustouffants : caviar, oursors, curry, canard à l'orange, sushis, fromages affinés de montagne, chocolat...

2.2 LE SERVICE

C'est un vin qui peut être ouvert à l'avance afin de mieux libérer ses arômes. Il doit être servi chambré (à t° **ambiante**, aux alentours de 16°)



LearningApps.org

Rechercher des Appis | Parcourir les applis | Créer une appli | Mes classes | Mes Appis

La vinification du vin jaune 2016-04-24

1 / 5

Quel raisin utilise-t-on pour la vinification en blanc?

Tâche
Choisis la bonne réponse.
OK

Vérifier la réponse !

Créer une App similaire | Appli privée | Appli publique | Modifier l'Appli

Créer un lien vers cette Appli et l'envoyer | Signaler un problème

Lien hypertexte: <http://LearningApps.org/display?v=peg32rvfa16>

Lien vers le plein écran: <http://LearningApps.org/watch?v=peg32rvfa16>

Intégrer: `<iframe src="//LearningApps.org/watch?v=peg32rvfa16" style="border:0px;width:100%;height:500px" webkitallowfullscreen=`

À propos de LearningApps.org | Mentions légales | Protection des données / Informations légales | Help translating

Capture d'écran 11 : Evaluation formative avec Learning Apps sur la vinification du vin jaune

3.2. Un TP pour une classe de première BAC PRO

Nous allons à présent découvrir un lancement de TP avec une classe de première en BAC PRO, un effectif de 10 élèves. Des élèves qui ne sont pas vraiment débutants et qui ont déjà abordés certains thèmes essentiels tels que les vinifications, la prise de commande, la facturation etc. Ils ont également déjà à leur actif quelques services et deux stages effectués en entreprise.

Ce lancement de TP est créé pour impliquer les élèves dans leur service. L'objectif est donc qu'ils s'approprient le TP afin de mieux en retenir les notions nouvelles telles que les techniques, les accords mets-vins...

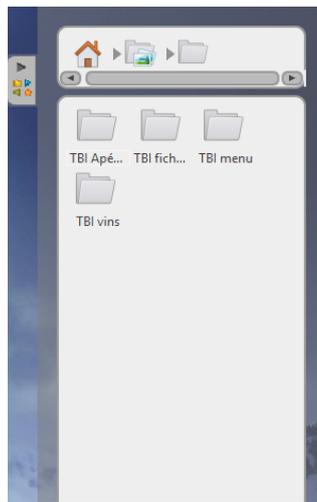
Avec la capture d'écran 18, ci-après, on comprend que le travail s'effectue sur Open Sankoré. A l'aide de captures d'écran stockées dans des fichiers sur le logiciel, les élèves n'ont plus qu'à :

- 1. Sélectionner le menu du jour** et l'ouvrir en page titre. Cela devient la base de travail des élèves. Une image qui reste tout au long de leur préparation de service.
- 2. Ouvrir le dossier Apéritifs**, afin de chercher celui qui conviendrait le mieux au menu et le mettre en place.
- 3. Ouvrir le dossier Vins**, afin de faire une sélection en adéquation avec le menu du jour. Un vin blanc, un vin rouge. D'où viennent-ils ? Avec quels cépages sont-ils élaborés ? Pourquoi les avoir choisis par rapport à ce menu ?
- 4. Ouvrir le dossier Fiches Techniques** afin de prendre connaissance de la technique du jour, qui même si elle est déjà présente dans le livret de TP, constituera un rappel technique. Ce moment de décryptage de la fiche technique ne se substituera pas à la démonstration du professeur mais permet aux élèves de se projeter dans le service.

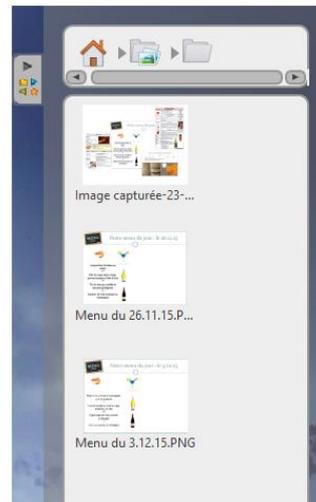
Chaque page ouverte reste affichée à l'écran ce qui permet de les mettre en lien direct avec le menu. Cela constitue le fil conducteur du service. Ce qui n'empêche pas de changer de fiche en cas d'erreur. Voici ci-après en quelques captures d'écran, la progression permettant de visualiser le procédé mis en place et optimisant le travail de la classe :



Capture d'écran 13 :
Création du dossier TBI,
lancement de TP sur Open
Sankoré



Capture d'écran 14 :
Présentation des sous-
dossiers



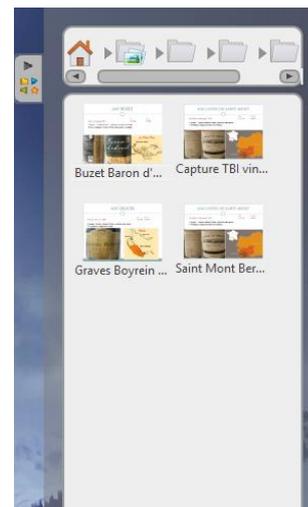
Capture d'écran 12 :
Choix du menu du jour



Capture d'écran 15 :
Ouverture des sous-
dossiers vins



Capture d'écran 16 :
Ouverture des sous-dossiers
vignobles



Capture d'écran 17 : Choix du vin

Voici en Capture d'écran 18, le final obtenu après ouverture des différents fichiers :

The screenshot displays a digital menu titled "Notre menu du jour" with a chalkboard icon. The menu items include:

- Langoustines flambées au whisky ***
- Filet de rouget sauce vierge, pomme écrasée à l'huile d'olive ***
- Ris de veau aux morilles et samossa de légumes ***
- Sabayon de fruits exotiques au Champagne

Accompanying the menu are images of the dishes and bottles of wine. On the right side, there is a detailed recipe for "BLOODY MARY" and information about "AOC COTES DE SAINT-MONT" wine, including a price list for 2011 vintages.

QUANTITE		COURBESITEL		COULEUR	
12 CL	1 CL	1/10	JUS DE CITRON	BOUGE	
4 CL	3/10		VODKA	ROUGE	
7 CL	6/10		JUS DE TOMATE	ALCOOL	13,3 %
PM	PM		Sel de Cabernet, trait de Tabasco et trait de sauce Anglaise	TYPE	FANCY DRINK
TECHNIQUE					
Dans un tumbler rempli de glace, verser le jus de citron, la vodka, le jus de tomate.					
Ajouter de sel de Cabernet, 1 trait de Tabasco, 1 trait de sauce Anglaise.					
Ajouter un agitant. Possibilité de diluer avec une tranche de citron.					
CATEGORIE LONG DRINK					
GOÛT DOUX					
COUT Environ 1,10 €					

Les Hauts de Bergolle 2011	75cl	375cl
	11,00 €	9,00 €

Cépages : Tannat, cabernet franc, cabernet sauvignon.
Vin charnu, élégant au caractère affirmé.

Capture d'écran 18 : Présentation finale du lancement de TP

L'écran restera tel que pour être visible durant tout le lancement de TP et la durée de la mise en place, chaque élève pouvant mémoriser les plats, techniques à réaliser et proposition de vin à faire.

3.3. Des séances réussies pourquoi ?

De ces deux cours, l'un en technologie de restaurant, l'autre en travaux pratiques, on peut retenir ceci :

- a) La variation des supports est bénéfique à l'apprentissage des élèves qui s'impliquent davantage dans leurs cours et dans leur formation.

- b) **L'utilisation des jeux traditionnels détournés ou des jeux interactifs permet une meilleure compréhension** des thèmes abordés. Ainsi les notions de base semblent plus simples aux élèves qui « digèrent » mieux les savoirs. Peut-être grâce à la manipulation que ces jeux impliquent.
- c) **L'utilisation de quizz de fin de cours en évaluation formative**, que ce soit par le biais de PowerPoint ou Learning Apps, permet aux élèves de synthétiser, de clarifier et de fixer ce qui a été vu durant le cours tout **validant les acquis**.
- d) **Les élèves gagnent en confiance personnelle** voyant leur compréhension s'améliorer. Certains se projettent même dans la poursuite de leur scolarité. Ainsi, des élèves de Première CAP me disaient en fin d'année que s'ils réussissaient leur Terminale, ils aimeraient faire une passerelle vers une Première BAC PRO. J'ai eu les mêmes réflexions d'élèves de Première BAC PRO me demandant s'ils seraient capables de poursuivre en BTS, sous réserve du maintien de leurs résultats voire d'une nouvelle progression. Ces élèves ont même été capables dans l'année de « se mettre au travail ».
- e) **La relation élève-professeur est renforcée** car les élèves s'ouvrent aux savoirs et l'enseignant est satisfait de sa transmission. C'est valorisant pour chaque partie.

Les constats semblent donc être positifs de part et d'autre. C'est encourageant pour les enseignants déjà convaincus par l'utilisation des jeux en classe mais ça devrait l'être également pour ceux qui y sont réticents.

Conclusion de la troisième partie : Le jeu vecteur de réussite

Pour résumer l'ensemble des préconisations citées dans cette partie je dirais qu'il était important de pouvoir trouver un moyen de convaincre les enseignants de l'utilité du jeu en classe. C'est ce que j'ai développé tout au long de ce premier chapitre en imaginant pouvoir proposer une formation obligatoire de tous les enseignants, anciens ou pas, à l'intégration des jeux interactifs dans leurs classes. L'autre aspect important était la formation continue des élèves qui ont encore du mal à travailler avec un ordinateur, malgré la validation du B2i.

Dans le second chapitre, j'ai développé l'idée de travailler avec l'équipe pédagogique sur des jeux traditionnels mais revisités en fonction de la matière enseignée. Tout l'enjeu de cette proposition est de pouvoir laisser ces jeux en libre accès dans les salles de classe. L'objectif est de libérer l'enseignant d'un certain poids entre deux cours, mais aussi de lui permettre d'être réactif face à des élèves en demande de compréhension ou d'approfondissement. L'autre dimension de cette idée est peut-être d'aider les enseignants stagiaires dans leurs travaux avec leurs toutes premières classes.

Enfin, dans le dernier chapitre, nous avons vu deux types de séances, en technologie de restaurant et en travaux pratiques, incluant le ludique soit par jeux traditionnels soit par jeux interactifs. Ces séances ont fonctionné avec les élèves qui ont adhéré et participé au cours en question.

CONCLUSION GENERALE : Une réussite scolaire possible

Ce mémoire s'interroge sur la pertinence de l'utilisation du jeu en classe. Favorise-t-il le développement de l'élève ? Les enseignants se servent-ils de cet outil ? Que leur apporte-t-il, ou au contraire, que craignent-ils ? Ainsi, pour étudier ce thème, nous avons choisi l'angle de problématique suivant : « **Remédier à l'échec scolaire par l'utilisation du jeu en classe.** »

Pour évaluer ou tout du moins, recenser et examiner les multiples possibilités qu'offrent les utilisations des jeux en classe, nous avons développé trois parties. Nous avons ainsi tenté d'étayer nos propos tout en sondant différentes pistes de réflexion.

La première partie nous a permis de découvrir les écrits de quelques auteurs concernés par le jeu. Nous avons ainsi pu mesurer l'importance du jeu dans le développement de l'individu et ce, dès la petite enfance grâce à Nicole de Grandmont qui a expérimenté trois stades dans le jeu :

a) **Le jeu ludique**, sorte d'exploration libre du monde environnant et dont la notion de plaisir est primordiale. Ces jeux sont ceux de la petite enfance.

- b) **Le jeu éducatif** qui permet d'apprendre sans s'en rendre compte et stimule l'intellect, l'affectif, le psychomoteur...
- c) **Le jeu pédagogique** qui met en avant l'application des connaissances. Ces jeux sont fortement empreints de notions de réussite et de performance.

Célestin Freinet quant à lui, a défini certaines limites à l'utilisation pédagogique des jeux précisant que les jeux de détente ne peuvent en aucun cas se substituer au travail. Il fait ainsi la distinction entre travail-jeu et jeu-travail. Alors que pour Jean Piaget le jeu participe à la construction de l'individu par l'expérimentation.

Roger Caillois, lui, évoque le jeu en tant qu'outil servant à transformer l'individu, à le construire socialement et culturellement. Thème également cher à Johan Huizinga qui précise également que le jeu, de par son cadre (espace et temps) et ses règles, permet aussi d'éviter certaines tensions.

Gilles Brougère ajoute qu'il existe des critères qui définissent le jeu :

- a) **La fiction réelle**, dans laquelle le joueur s'investit tout autant que dans la vie réelle.
- b) **L'adhésion**, c'est le fait de prendre au jeu.
- c) **La règle**, qui structure le jeu.
- d) **La frivolité**, qui permet d'avoir du recul et de se surpasser.
- e) **L'incertitude**, qui rend le jeu prenant car à chaque fois différent en fonction des joueurs et des décisions qu'ils prennent.

Mais d'autres auteurs ont spécifiquement écrit sur le jeu en classe. C'est le cas de Chantal Barthélémy-Ruiz qui constate que dans les lycées professionnels, l'enseignement est fait avec les codes professionnels et le jeu n'est qu'un prétexte et un médiateur pour faciliter les apprentissages.

C'est également ce qu'évoquent les enseignants rencontrés par Aziz Jellab qui rapporte que les enseignants de lycées professionnels tentent de mobiliser leurs élèves par des « cours intéressants », usant de stratagèmes ludiques tels des exercices qui mettent les élèves par groupe en concurrence les uns avec les autres, ou des exercices où les élèves doivent trouver les erreurs éventuelles faites par d'autres, ou encore l'utilisation de l'image (vidéoprojecteur...). C'est l'alternance des activités qui permet de « garder » l'élève actif et attentif. Mais Bertrand Marne tout comme Louise Sauvé vont un peu plus loin et évoquent tout deux l'utilité des jeux sérieux qui permettent de « trouver l'équilibre entre motivation et apprentissage » afin que l'apprenant se prenne au jeu et vive l'expérience fictive au plus près de la réalité.

Pierre Périer évoque quant à lui l'importance de la relation élève-professeur qui selon lui est la clé de la « dynamique de l'apprentissage » tout autant que l'alternance entre ludique et sérieux en classe.

Ainsi, à la lecture de tous ces auteurs, en seconde partie nous avons développé notre étude de terrain : les enseignants utilisent-ils le jeu dans leur cours ? Et comment le jeu peut-il favoriser l'apprentissage des élèves ?

Pour répondre à ces questions, nous avons sélectionné un panel d'enseignants du lycée professionnel Pardailhan, et plus précisément en Hôtellerie-Restauration. Cinq enseignants, hommes ou femmes, cuisiniers ou maître d'hôtels.

Il en résulte que la plupart d'entre eux, utilisent le jeu en classe ou tout du moins proposent des activités à leurs élèves via les TICE (ce que précise l'enseignant 2, qui utilise PowerPoint en cours de technologie). Ces interviews participent à corroborer l'étude de notre première partie puisque plusieurs enseignants interrogés évoquent une relation élève-enseignants meilleure (ex : enseignants 1), voire facilitée.

L'étude de terrain confirme également que la variation de supports en cours permet d'intéresser les élèves, de les captiver (ce que rapportent les enseignants 1 et 3). L'enseignant 5 se montre aussi positif quant à l'utilisation du jeu en classe à condition de limiter cette intégration aux fins de cours et aux évaluations formatives. Ceci afin de détendre les élèves. En début de cours le risque étant de perdre les élèves et de les distraire.

Mais cette utilisation exclusive des jeux en fin de cours ne fait pas l'unanimité puisque les enseignants 1 et 3 rapportent les intégrer en début de cours pour des exercices de découverte ou même sur la totalité de leur cours pour faire passer des notions complexes. Ces solutions semblent parfaitement leur convenir. Ces enseignants expliquent même avoir un retour positif des élèves.

En revanche, les avis sont franchement tranchés sur la question des apprentissages réels. En effet, les enseignants 2 et 4 remettent en cause l'utilisation de jeux en classe qui leur semble quasi pernicieuse. Pour eux les élèves passent un bon moment mais ne retiennent rien des notions essentielles de la séance.

Ainsi, nous en avons conclu que chaque méthode de travail semble inhérente à chaque enseignant qui reste libre dans ses choix pédagogiques et développe ainsi sa propre structure de cours. Au final, même s'il semble intéressant d'intégrer le jeu en cours il n'en reste pas moins vrai qu'il peut être complexe de convaincre certains enseignants retranchés dans des positions contraires.

D'où l'intérêt de développer la troisième et dernière partie : la mise en place de solutions sur le terrain ou les projets qui pourraient être proposés.

Dans cette dernière partie je proposais de travailler sur des formations d'enseignants afin qu'ils sachent intégrer les jeux dans leurs cours. En effet, l'un des constats de la seconde partie était que certains enseignants ne pratiquent pas l'utilisation du jeu en classe car ils n'ont pas été formés. Du coup, leurs a priori sont forts. Mais, former obligatoirement et régulièrement les personnels enseignants pourrait leur ouvrir le champ des possibles et gommer les craintes.

L'autre proposition complémentaire à cette formation des enseignants est la formation continue des élèves. En effet, face à un ordinateur, certains élèves sont paniqués, et ce malgré leur certification B2i qui englobe pourtant toute leur scolarité du primaire au secondaire.

Autre point développé dans cette troisième partie : la mise à disposition de jeux en classe. Il s'agit de proposer aux équipes enseignantes d'élaborer ensemble des jeux en fin d'année scolaire et de les mettre en place et à disposition de tous dans les salles de classe. Ces jeux peuvent être traditionnels revisités (manuels) ou virtuels (en ligne ou pas).

L'objectif est que ces jeux « en libre-service » permettent une meilleure réactivité de l'enseignant face à des élèves parfois en difficulté cognitive. Cette mise à disposition n'enlèverait en rien la liberté pédagogique de l'enseignant mais ouvrirait encore une fois le champ des possibles. L'intention étant de mettre les élèves en situation de réussite et de favoriser un climat de classe propice aux apprentissages.

Pour terminer, dans cette troisième partie nous avons pu observer deux types de séances pédagogiques incluant les jeux : une séance de technologie de restaurant et une séance de travaux pratiques en restaurant. Dans les deux séances on peut se rendre compte de l'interactivité qui se crée entre la classe et le professeur.

Si en technologie les élèves « s'amuse » avec les notions de vinification du vin jaune et apprennent par la manipulation d'étiquettes ou la visualisation d'une vidéo sur le thème, en travaux pratiques, les élèves sont acteurs de leur service et par extension, de leur formation.

N'est-ce pas là tout l'objectif de la formation des élèves et peut-être plus particulièrement en lycée professionnel : leur donner confiance en eux afin qu'ils soient acteurs de leur propre formation et de leur propre insertion dans le milieu professionnel qu'ils ont choisi ? N'est-ce pas là la clé d'une probable réussite scolaire ? Mettre toutes les chances du côté de l'élève afin qu'il progresse dans ses apprentissages jusqu'à gagner sa liberté d'adulte ?

Si l'on doit traiter des limites de la recherche effectuée dans ce mémoire, il faut alors évoquer la jeunesse des élèves qui n'ont pas toujours conscience que le but de leur formation est d'intégrer à court terme la vie active.

Une autre limite est l'intégration de certains élèves dans une filière non souhaitée. La faute à des parcours scolaire parfois chaotiques, à des situations familiales complexes ou encore à des difficultés cognitives, ces élèves n'ont pas toujours choisi leur futur métier et sont parfois réticents à en intégrer les notions, mêmes les plus basiques.

Enfin, je dirais que cette recherche aurait pu être étendue à la formation par les TICE tant les jeux évoluent et ne se limitent plus aux jeux dits traditionnels ou aux simples manipulations. L'invasion informatique a commencé dans les années soixante-dix et se poursuit aujourd'hui avec les jeux sérieux et autres sites ludiques et interactifs tels que Learning Apps.

Un autre point que l'on aurait pu associer à ce thème de l'utilité du jeu en classe comme vecteur de réussite scolaire, était la pédagogie de projet qui reprend les codes du jeu mais s'étend sur plusieurs séquences et propose de détourner les enseignements traditionnels par une implication directe des élèves qui deviennent réellement acteurs de leur formation et tentent eux-mêmes de compléter leurs connaissances, sous la responsabilité de leur enseignant.

Pour terminer, il me semble qu'évoquer la pédagogie différenciée en corrélation avec la pédagogie ludique n'est pas dénuée de sens. En effet, prendre en compte les difficultés de certains élèves et leur donner les moyens de réussir autrement, n'est-ce pas déjà ce pour quoi que la pédagogie ludique a été créé ?

BIBLIOGRAPHIE

BARTHÉLÉMY-RUIZ Chantal, *Jeux et détours en pédagogie*, Actualité de la formation permanente n°224-225, *Centre Inffo*, p. 7-8 [en ligne]. Disponible sur http://www.centre-inffo.fr/IMG/pdf/20110311_jeux_formation.pdf. (Consulté le 23.11.2015)

BARTHÉLÉMY-RUIZ Chantal, *Le Jeu et les supports ludiques en formation d'adultes*, Les Éditions d'organisation, 1995, p. 153 [en ligne]. Disponible sur <http://la-formation-en-continu.errefom.fr/sites/default/files/Pedagogie-jeu.pdf>. (Consulté le 23.11.2015)

BROUGÈRE, Gilles. Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire. *Revue française de pédagogie*, 1997, p. 47-56.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Première parution en 1958*, Collection Folio essais (n° 184), Editions Gallimard, 1992, chapitre 3.

DE GRANDMONT, Nicole. *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. De Boeck Supérieur, 1997. DOI : 10.3917/cdle.026.0215.

FERRAN Pierre, MARIET François, PORCHER Louis, *A l'école du jeu*, Bordas Pédagogie, 1978, p.10

HUIZINGA Johan, *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Parution en 1938, Gallimard (réédition en 1995), p. 217

JELLAB Aziz, Les enseignants de lycée professionnel et leurs pratiques pédagogiques : entre lutte contre l'échec scolaire et mobilisation des élèves, *Revue française de sociologie*, 2005, vol. 46, no 2, p. 295-323.

MARNE Bertrand, HUYNH-KIM-BANG Benjamin, LABAT Jean-Marc, Articuler motivation et apprentissage grâce aux facettes du jeu sérieux. Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, *Conférence EIAH'2011*, 2011, Belgique. Editions de l'UMONS, Mons 2011, pp.69-80, 2011 [en ligne]. Disponible sur <https://halshs.archives-ouvertes.fr/hal-00607186/document> (consulté le 10.12.2015)

MEIRIEU Philippe, *Apprendre... oui, mais comment*, ESF éditeur, Paris, 1987, 19^e édition, 2004, p. 85

PÉRIER Pierre, « La réaffiliation scolaire d'élèves de lycée professionnel. Contribution à une analyse des pratiques enseignantes dans les classes difficiles. », *Carrefours de l'éducation* 2/2008 (n° 26), p. 215-228 [en ligne]. Disponible sur www.cairn.info/revue-carrefours-de-l-education-2008-2-page-215.htm (consulté le 10.12.2015)

PERRENOUD Philippe, *La pédagogie à l'école des différences - Fragments d'une sociologie de l'échec* Paris, ESF, 1995, 2e éd. 1996, Introduction de l'ouvrage.

SAUVÉ Louise, RENAUD Lise, GAUVIN Mathieu, Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 33, n°1, 2007, p. 89-107 [en ligne]. Disponible sur <http://id.erudit.org/iderudit/016190ar> (consulté le 10.12.2015)

TABLE DES ANNEXES

ANNEXE A : Les entretiens semi-directifs	102
ANNEXE B : Jeu de cartes des vignobles de France.....	113
ANNEXE C : Jeu de cartes du cycle de la vigne	115
ANNEXE D : Jeu de cartes des vinifications	118

L'UTILISATION DU JEU EN CLASSE

ANNEXE A : Les entretiens semi-directifs

ENTRETIEN N°1 :

- 1 1. Depuis quand enseignez-vous ?
2 **C'est ma 2e année. J'ai fait 1 année en tant que contractuelle et mon année de stagiaire.**
- 3 2. Quels niveaux de classes avez-vous ?
4 **Alors en BAC PRO j'ai des secondes BAC PRO, et en AP euh. Enfin en BAC j'ai des secondes**
5 **bac pro, pour les cours de TP, AE, et... la technologie. J'ai des 1er BAC PRO pour la technologie**
6 **et en AP j'ai des première enfin des premières années de CAP.**
- 7 3. Quelles matières enseignez-vous ? (*Question non posée car le sujet a répondu dans la question*
8 *précédente*)
- 9 4. Diriez-vous que votre enseignement a évolué durant ces années ?
10 **Oui**
- 11 5. Comment a-t-il évolué ?
12 **La construction de mes cours. Mais euh, mais euh... mais c'est diamétralement opposé. C'est**
13 **dire qu'avant je me basais, je ne savais pas, donc je me basais par rapport à euh... à des**
14 **livres, et tout ça. Maintenant j'ai un peu plus compris, et puis j'y mets plus ma touche**
15 **personnelle. Enfin j'ai totalement changé la façon de faire mes cours.**
- 16 6. Pourquoi ?
17 **Pour intéresser davantage les élèves. Ça pouvait être plus... Un cours sur les viandes par**
18 **exemple ça pouvait être ennuyeux et tout ça donc j'ai trouvé d'autres façons pour les**
19 **intéresser quoi en fait. Pour les faire participer davantage et qu'ils s'intéressent à... Donc**
20 **s'ils s'intéressent ils font moins de bruit et...enfin... C'est plus sympa pour tout le monde.**
- 21 7. Que pensez-vous de l'utilisation du jeu dans l'enseignement
22 **J'adore ; Je fais des jeux quasiment à tous mes cours.**
- 23 8. Quelles méthodes d'enseignement proposant des jeux ou des axes ludiques dans vos
24 séquences didactiques utilisez-vous ?
25 **Alors moi c'est un peu particulier. Je peux utiliser où pour une évaluation euh...en fin de**
26 **cours Learning Apps, mais sinon je peux utiliser pour la construction du cours, avec les**
27 **élèves, je peux fabriquer des jeux moi-même en fait à base d'aimants et tout ça mais je... ou**
28 **alors faire des jeux de l'oie mais adaptés à un cours par exemple ou euh... je vais faire plein**
29 **de jeux mais je vais les fabriquer pour euh... et je fais participer les élèves.il y a le tableau,**
30 **ils bougent en fait on... Ben c'est des c'est... Mais ça marche bien ! Ils s'intéressent ça les**
31 **motive Et quand je ne fais pas de jeux en fait par contre après ils sont déçus.**
- 32 9. Quelles sont leurs influences donc l'influence des jeux sur l'attention de vos élèves en cours ?
33 **Ah ben ça les captive du coup. En fait ils sont euh... hyper intéressés, ils participent à fond**
34 **au cours on le voit sur les notes après. Les notes sont meilleures.**

- 35 10. Y-a-t-il une interactivité qui se crée pendant les cours ? (*Question non posée car le sujet a*
36 *répondu dans la question précédente*)
- 37 11. Pourriez-vous définir l'implication des élèves dans un cours intégrant les jeux ?
38 **Elle est assez grande. Ouais. Elle est assez conséquente parce que... On va dire moi dans une**
39 **classe en fait j'ai deux groupes en fait. J'ai deux moitiés de classe. J'ai une classe qui bosse**
40 **plus que l'autre mais c'est d'une manière générale Un demi groupe qui bosse plus que l'autre**
41 **de manière générale. Mais sinon les deux participent beaucoup mieux quand on fait un jeu.**
42 **Vraiment ils jouent le jeu. C'est le cas de le dire. C'est euh... Ils sont à fond de dedans.**
- 43 12. Diriez-vous que l'utilisation des jeux participe au développement de l'intérêt des élèves pour
44 votre matière ?
45 **Ah complètement. Et complètement, Y'a y'a y'a certains cours cours euh... Je vois pas**
46 **comment faire pour les intéresser si je mets pas un jeu dedans. J'ai essayé l'année dernière**
47 **ça les je les ai pas du tout intéressé quoi. Et donc un cours euh... formulé autrement cette**
48 **année ben du coup s'est beaucoup mieux passé !**
- 49 Merci d'avoir pris le temps de participer à ce sondage

ENTRETIEN N°2 :

- 1 1. Depuis quand enseignez-vous ?
2 **Stagiaire en 1997, titulaire 98**
- 3 2. Quels niveaux de classes avez-vous ?
4 **Cette année 1ère et terminale BAC PRO**
- 5 3. Quelles matières enseignez-vous ?
6 **Technologie, AE et TP restaurant**
- 7 4. Diriez-vous que votre enseignement a évolué durant ces années ? Comment a-t-il évolué ?
8 **Oh oui beaucoup. En technologie tout d'abord nous avons des rétroprojecteurs et cassettes**
9 **VHS pour animer les cours. Maintenant avec la multitude de supports vidéo, PowerPoint,**
10 **l'équipement numérique dans toutes les salles nous sommes passés de l'âge de pierre à l'âge**
11 **du virtuel et un cours sans ces moyens de communications modernes a peu de chances**
12 **d'intéresser les élèves.**
13 **En TP nous avons des élèves avec beaucoup moins de maturité qu'avant (pas de**
14 **redoublement, bac en 3 ans) pour lesquels la pratique de restaurant est devenue un cours**
15 **comme les autres. Ce n'est qu'en terminale qu'ils commencent à comprendre que c'est un**
16 **métier auquel on les forme et non une « matière » et qu'ils acquièrent un peu d'autonomie.**
17 **Donc pendant les cours de pratiques il faut les encadrer en permanence et très peu sont**
18 **autonome pour les tâches de base.**
- 19 5. Pourquoi ?
20 **Zut j'y ai répondu dans la question précédente. Leur jeune âge est aussi en cause : ils arrivent**
21 **pour beaucoup à 14 ans. La formation d'origine également : de plus en plus d'élèves de**
22 **SEGPA sont admis mais ils n'ont pas les bases scolaires qui leur permettent de suivre**
23 **sereinement. Et cette génération de jeune qui n'a pas besoin d'étudier car avec un**
24 **Smartphone à portée de main on a toutes les infos nécessaires et pourquoi étudier ?**
- 25 6. Que pensez-vous de l'utilisation du jeu dans l'enseignement ?
26 **C'est dans la mouvance actuelle. Les pauvres il ne faut pas les faire travailler à l'école c'est**
27 **trop dur. Sérieusement, ils jouent toute la journée chez eux alors on est sûr que c'est un**
28 **domaine qui les accroche et dans lequel ils sont bons. Trêve de mauvaise foi on peut**
29 **sûrement en introduire un petit peu dans les cours mais il ne faut surtout pas que cela**
30 **devienne « la base ».**
- 31 7. Quelles méthodes d'enseignement proposant des jeux ou des axes ludiques dans vos
32 séquences didactiques utilisez-vous ?
33 **Essentiellement lors des synthèses ou des évaluations formatives en techno (mots croisés).**
34 **Trivial poursuit en AE, concours de prix moyen de vente en TP....**

- 35 8. Quelles sont leurs influences sur l'attention de vos élèves en cours ?
36 **Je l'ai trop peu utilisé en techno pour noter des différences mais en TP cela augmente leur**
37 **capacité à « vendre »**
- 38 9. Y-a-t-il une interactivité qui se crée pendant les cours ?
39 **Avec des classes trop immatures le cours devient un jeu et l'essentiel passe au second plan.**
40 **Je ne suis pas sûr du tout qu'ils retiennent mieux l'essentiel mais par contre ils auront passé**
41 **un bon moment. Il faut simplement choisir ses priorités...**
- 42 10. Pourriez-vous définir l'implication des élèves dans un cours intégrant les jeux ?
43 **Ils s'impliqueront pour gagner face à leurs camarades. Mais acquérir des connaissances**
44 **(travailler) pour gagner c'est autre chose. Je suppose que le jeu est quand même un bon outil**
45 **pour les gardes intéressé au cours car cela crée toujours une émulation, une activité qui**
46 **attire.**
- 47 11. Diriez-vous que l'utilisation des jeux participe au développement de l'intérêt des élèves pour
48 votre matière ?
49 **Forcément puisque par essence le jeu est ludique et ils passeront un bon moment. Ce qui**
50 **sera développé ce n'est pas l, je pense, l'intérêt de la matière mais l'intérêt du jeu. Jouer en**
51 **somme est ce qui intéresse ces ados.**
- 52 Je vous remercie d'avoir pris le temps de participer à ce sondage.

ENTRETIEN N°3 :

- 1 1. Depuis quand enseignez-vous ?
2 **Depuis 1 an. C'est ma première année d'enseignement.**
- 3 2. Quels niveaux de classes avez-vous ?
4 **J'ai des terminales CAP et des secondes BAC PRO.**
- 5 3. Quelles matières enseignez-vous ?
6 **J'enseigne la technologie restaurant, j'ai des heures d'accompagnement personnalisé, et de**
7 **travaux pratiques.**
- 8 4. Diriez-vous que votre enseignement a évolué durant ces années ?
9 **En tout cas durant cette année moi j'ai un peu de recul, oui ça a évolué déjà. Juste sur cette**
10 **année.**
- 11 5. Comment a-t-il évolué ?
12 **Il a évolué, évolué déjà dans la façon de construire mes cours. C'est clairement beaucoup**
13 **plus rapide pour moi. Ben euh... de construire mes cours. Ça a évolué aussi euh... dans la**
14 **pertinence du contenu par rapport au niveau de mes élèves. Euh ce qu'ils attendent et puis**
15 **par rapport aux outils que j'ai pu utiliser.**
- 16 6. Pourquoi avez-vous fait évoluer vos cours ?
17 **J'ai fait évoluer mes cours pour euh... éviter une routine pour les élèves, pour euh... j'ai, pour**
18 **qu'ils puissent avoir une vision différente d'un cours magistral on va dire et euh et pour le**
19 **rendre un peu plus ludique**
- 20 7. Que pensez-vous de l'utilisation du jeu dans l'enseignement
21 **Je pense que c'est une, un très bon outil pour s'en servir. Euh... Fin, c'est un très bon outil,**
22 **Euh les élèves apprécient et acqué acquièrent des notions euh... des notions assez**
23 **facilement avec le jeu.**
- 24 8. Quelles méthodes d'enseignement proposant des jeux ou des axes ludiques dans vos
25 séquences didactiques utilisez-vous ?
26 **Euh... Alors je travaille beaucoup avec Learning Apps, euh donc euh, je, je l'utilise euh dans**
27 **un premier, euh en général au début quand j'ai commencé à l'utiliser c'était plus sur une**
28 **évaluation formative en fin de cours pour voir s'ils avaient bien assimilé euh le cours. Donc**
29 **je les utilisé pour les terminales CAP euh sur des régions euh, sur des produits marqueurs de**
30 **régions et tout ça. Sur Languedoc-Roussillon et Sud-ouest notamment. Euh ça a très bien**
31 **marché. Elles ont euh c'est des filles. C'est un public qui est difficile à captiver et avec les**
32 **jeux elles ont été euh elles ont été euh assez efficaces. Et sur les secondes BAC PRO là je l'ai**
33 **utilisé en exercice de découverte aussi sur les vinifications et également en évaluation**
34 **formative. Et pareil je travaille avec Learning Apps.**
- 35 9. Quelles sont leurs influences donc l'influence des jeux sur l'attention de vos élèves en cours ?

36 **Alors euh... Ils sont curieux alors surtout quand c'est nouveau à c'est vrai que euh à force,**
37 **bon maintenant y'a moins cette curiosité mais au début ils étaient vraiment très curieux de**
38 **voir ah on fait un jeu et puis il y a des choses super sympas comme des qui veut gagner des**
39 **millions des jeux qui les mènent dans un contexte assez rigolo. Et euh Ils s'aident alors c'est**
40 **vrai que moi j'avais pas le TBI le tableau blanc interactif donc je faisais il y avait un élève qui**
41 **passait à l'ordinateur et du coup toute la classe était derrière lui. Bon j'ai des petits effectifs**
42 **; pour les aider à passer. Mais ils étaient captivés. Ils étaient pas distraits.**

43 10. Y-a-t-il une interactivité qui se crée pendant les cours ?

44 **Oui, ben oui bien sûr.**

45 11. Pourriez-vous définir l'implication des élèves dans un cours intégrant les jeux ?

46 **Alors, définir l'implication des élèves euh... je pense en tout cas en fin de cours moi je**
47 **trouvais ça bien parce que ça les détendait et euh ils étaient impliqués. Alors que si on fait**
48 **une évaluation formative juste orale, on va interroger qu'un seul élève les autres ils vont**
49 **être euh justes spectateurs et euh du coup c'est là les où leur comportement ils ont**
50 **beaucoup moins d'application à écouter les questions que j'ai pu poser à l'élève qu'avec le**
51 **jeu ils sont tous concernés.**

52 12. Diriez-vous que l'utilisation des jeux participe au développement de l'intérêt des élèves pour
53 votre matière ?

54 **Oui en technologie restaurant notamment quand on aborde des notions difficiles comme les**
55 **vinifications. Ça permet de rendre euh, les vinifications c'est quand même des termes**
56 **techniques, on leur demande beaucoup de choses sur lesquelles ils peuvent se mélanger euh**
57 **donc euh oui pour moi ça facilite oui.**

58 **Merci beaucoup d'avoir participer à ce sondage !**

ENTRETIEN N°4 :

- 1 1. Depuis quand enseignez-vous ?
2 **Oh euh euh, ça c'est une question oui ! Euh..., euh, euh... Ah ah ! quarante ans. Euh oui,**
3 **quarante ans.**
- 4 2. Quels niveaux de classes avez-vous ?
5 **CAP et BAC PRO 1^{ère} année**
- 6 3. Quelles matières enseignez-vous ?
7 **Le restaurant**
- 8 4. Diriez-vous que votre enseignement a évolué durant ces années ?
9 **Il a évolué et plutôt en mal.,**
- 10 5. Comment a-t-il évolué ?
11 **Eh eh eh ! il a évolué. Non**
- 12 6. Pourquoi avez-vous fait évoluer vos cours ?
13 **Parce que, pourquoi ? Parce que nous avons maintenant un public qui est de plus en plus**
14 **délicat à gérer. Donc euh, on fait beaucoup de social avant de pouvoir faire du profess, du**
15 **technique.**
- 16 7. Que pensez-vous de l'utilisation du jeu dans l'enseignement
17 **Euh... ça peut être intéressant mais il y a beaucoup de paramètres à gérer si on veut que ce**
18 **soit euh... profitable.**
- 19 8. Quelles méthodes d'enseignement proposant des jeux ou des axes ludiques dans vos
20 séquences didactiques utilisez-vous ?
21 **Actuellement euh... aucune. Je l'ai eu fais mais aucune.**
- 22 9. Et quand vous faisiez c'était plutôt quoi ?
23 **Plutôt sur de l'accueil de client, prise de commande d'un repas...**
- 24 10. Quelles sont leurs influences donc l'influence des jeux sur l'attention de vos élèves en cours ?
25 **Le jeu ? Oui. Euh plutôt négatif parce qu'ils ont du mal à garder leur concentration et leur**
26 **sérieux.**
- 27 11. Y-a-t-il une interactivité qui se crée pendant les cours avec les jeux ?
28 **Oui, mais négatif.**
- 29 12. Pourriez-vous définir l'implication des élèves dans un cours intégrant les jeux ?
30 *(Question non posée car le sujet a répondu dans la question précédente)*
- 31 13. Diriez-vous que l'utilisation des jeux participe au développement de l'intérêt des élèves pour
32 votre matière ?
33 **Ça peut. Ça peut mais il faut avoir un public qui soit adapté à comme le petit minou !**
34 **Merci beaucoup !**

ENTRETIEN N°5 :

1. Depuis quand enseignez-vous ?
Depuis 2004.
2. Quels niveaux de classes avez-vous ?
Terminales CAP terminales BAC PRO.
3. Quelles matières enseignez-vous ?
Restaurant. Ben AE, TP court, TP
4. Diriez-vous que votre enseignement a évolué durant ces années ? Et si oui, comment a-t-il évolué ?
Euh, enfin moi pas tellement je pense que quelqu'un qui aura quinze ans de métier ou vingt ans aura un discours différent mais nous on est déjà partis quand même sur euh sur l'enseignement qui n'est plus un enseignement descendant où l'élève fait que, que répéter et apprendre ce que démontre le professeur. Nous on nous avait bien expliqué qu'on avait plus une fonction d'animateur dans le sens où on était là pour accompagner les élèves dans leur apprentissage plutôt que de professeurs donnant la leçon à l'élève. Donc pour moi ça a pas tellement évolué. La seule chose qui a évolué ce serait les supports qui sont mis en place pour pouvoir permettre de diversifier ce cette guidance on va dire.
5. Pourquoi ? Pourquoi est-ce que l'enseignement a évolué ?
Euh parce que ça été euh que je dise pas d'âneries, ben ça été aussi une demande d'euh... de notre euh... de l'éducation de, de l'éducation nationale où l'élève passait au centre du savoir, euh au centre de nos priorités. Et c'était plus le savoir, on était dans le, l'élève et il se trouve que l'élève... Donc ce n'est pas quelque chose qui est aisé puisque ce n'était pas dans la logique des choses. Et après euh... oui parce qu'on a voulu initier ça je pense, et qu'on est partis sur ces pistes-là.
6. Que pensez-vous de l'utilisation du jeu dans l'enseignement
Alors moi je le valide totalement. Après euh, le jeu pour le jeu euh... Il faut euh, il faut faire attention que le jeu ne soit que le prétexte pour amener un savoir. Ou amener l'élève à intégrer un savoir. Mais c'est pas le jeu pour le jeu. Si on fait un jeu pour, euh je sais pas, on peut faire un Monopoly avec eux c'est bien sur des petites classes pour apprendre à ce que chacun joue à son tour mais nous en lycée c'est plutôt pour leur faire apprendre des notions, des compétences. Donc le jeu oui mais il faut faire attention euh... Moi je trouve pertinent parce qu'il y a aussi quand même des règles à respecter. Y a euh... des règles à respecter, des , des règles de jeu à faire, des règles de vie de classe qui qu'on peut être, qui peuvent être reprises dans ces cadres-là. Oui voilà

7. Quelles méthodes d'enseignement proposant des jeux ou des axes ludiques dans vos séquences didactiques utilisez-vous ?
Donc moi j'utilise euh... euh les jeux j'aime bien les mots croisés, pour euh quand il y a des notions de vocabulaire à apprendre voir s'ils sont capables de relier un mot à une définition pour les vinifications, par exemple. Ça peut être pas mal. Euh ça peut être les jeux, j'aime bien le jeu du euh, les étiquettes, j'aime bien jouer avec les étiquettes, étiquettes et images parce qu'il y a des kinesthésistes. Donc l'élève il manipule des étiquettes et il les met en face de l'image ou en face de notions ou en face de matériel en fonction de ce que j'ai sous la main. Ça peut être un jeu aussi, ce que j'aime bien c'est les quizz euh participatifs. Ce que je fais c'est que sur Powerpoint j'ai des questions un peu simples, un peu rigolotes, un point de vue un peu rigolo où on revoit les notions qui sont vues avec deux trois questions et où ils doivent répondre. Alors celui qui a le meilleur score ou celui qui a répondu le plus vite en fonction du groupe classe. Si j'ai un groupe classe qui est très dans le dans la note euh on va s'amuser avec le score. Si j'ai un groupe classe qui est dans l'idée de faire vite et bien, ce sera la rapidité et après Learning Apps, euh tout est... tous les trucs qui sont mis en place euh... Learning Apps j'ai utilisé, j'aime bien. Puis voilà. Et après ça peut être un jeu de société qui est dévié de son contexte euh... Genre jouer au Taboo, c'est-à-dire qu'ils doivent faire deviner une notion sans utiliser des mots clé. Je sais pas le « raisin » ou « vendanges » sans utiliser « récolte », « grain », « septembre ». Euh ça ça peut être pas mal.
- Après on peut utiliser le théâtre et l'idée de théâtre, de théâtralisation et euh essayer de développer son vocabulaire.
8. Quelles sont leurs influences sur l'attention de vos élèves en cours ? L'influence des jeux.
Alors les jeux je les fais souvent en... en formatif. En fin de cours. Je les fais pas en début de cours parce que, parce que ça disperse un peu l'attention aussi. Ah c'est aussi le, le principe, on se détend un peu en essayant de voir si les apports ont été acquis mais sans être dans une situation trop. Voilà, je le vois plutôt en fin de cours quoi.
9. Y-a-t-il une interactivité qui se crée pendant les cours, entre toi et les élèves ?
Ouais, bon disons que quand ça part sur le contexte du jeu où on est un peu l'animateur ça peut être très rigolo. Après euh c'est intéressant qu'ils voient aussi que, on joue un rôle. Je trouve que c'est important qu'ils comprennent qu'il y a de la théâtralisation dans notre métier aussi. Et que dans le métier de professeur j'entends, mais aussi dans les métiers, dans, si c'est dans les compétences, dans la profession, dans les métiers professionnels. Parce que j'entends professeur mais j'entends aussi Maître d'Hôtel. Qu'ils comprennent qu'il y a du théâtre aussi là-dedans. Donc on peut ouvrir vraiment sur du... du rigolo quoi.
10. Pourriez-vous définir l'implication des élèves dans un cours intégrant les jeux ?
Alors, a priori euh c'était pour qu'ils soient plus (*elle met en attente car les élèves rentrent*).

A priori euh... le jeu est là pour donner, pour motiver un peu plus les élèves et leur faire passer le savoir sans sans qu'ils aient l'impression qu'ils sont en train de travailler. Donc c'est pertinent. Toujours pareil, à mon avis il faut diversifier parce qu'après ils sont, parce qu'il y a un ennui qui se met et puis après ce qui est pervers c'est de leur faire croire que tout peut s'apprendre par le jeu. Je pense aussi qu'il y a des choses qui doivent s'apprendre par cœur et et il y a des notions où y a pas le choix, il faut il faut faire pour comprendre. Donc le jeu c'est bien, mais comprendre que dans la vie aussi le travail défois c'est le nerf de la guerre.

11. Diriez-vous que l'utilisation des jeux participe au développement de l'intérêt des élèves pour votre matière ?

Ben oui du moment qu'on diversifie, je pense que... Puis y en a qui ont besoin de ça. Y'en que, ça les met mal à l'aise, ils sont pas très très bien. Y en a qui ont besoin de bouger un peu, de faire des choses. Bon alors après ça peut être aussi le jeu de mots croisés c'est pas forcément quelque chose d'hyper physique mais le fait de sortir un peu du cadre de ce qu'on attend d'une école, d'un exercice avec « faux », « juste », euh ça peut être pas mal quoi.

Je vous remercie d'avoir pris du temps pour participer à ce sondage qui me permettra de mieux développer mon sujet de mémoire !

JEU DE CARTES DES VIGNOBLES DE FRANCE

ANNEXE B : Jeu de cartes des vignobles de France



LANGUEDOC-ROUSSILLON

BORDELAIS

CORSE

JURA

VALLÉE DE LA LOIRE

VALLÉE DU RHÔNE

ALSACE

PROVENCE

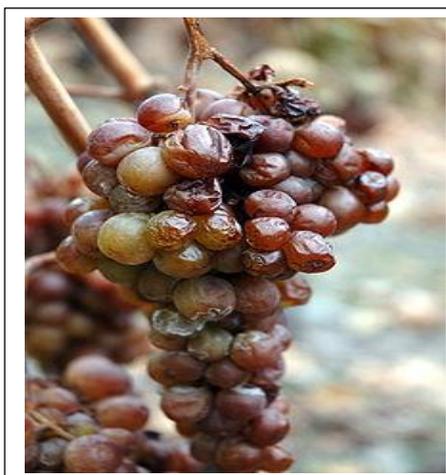
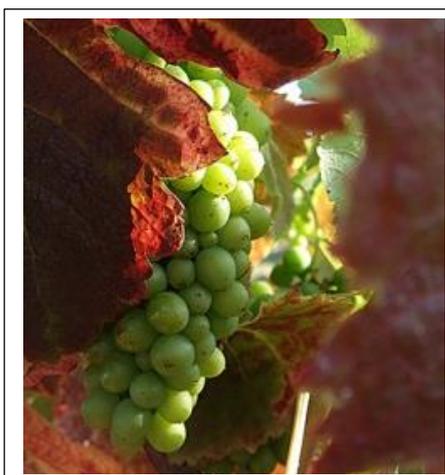
CHAMPAGNE

SAVOIE

SUD-OUEST

JEU DE CARTES DU CYCLE DE LA VIGNE

ANNEXE C : Jeu de cartes du cycle de la vigne



DÉBOURREMENT



DORMANCE

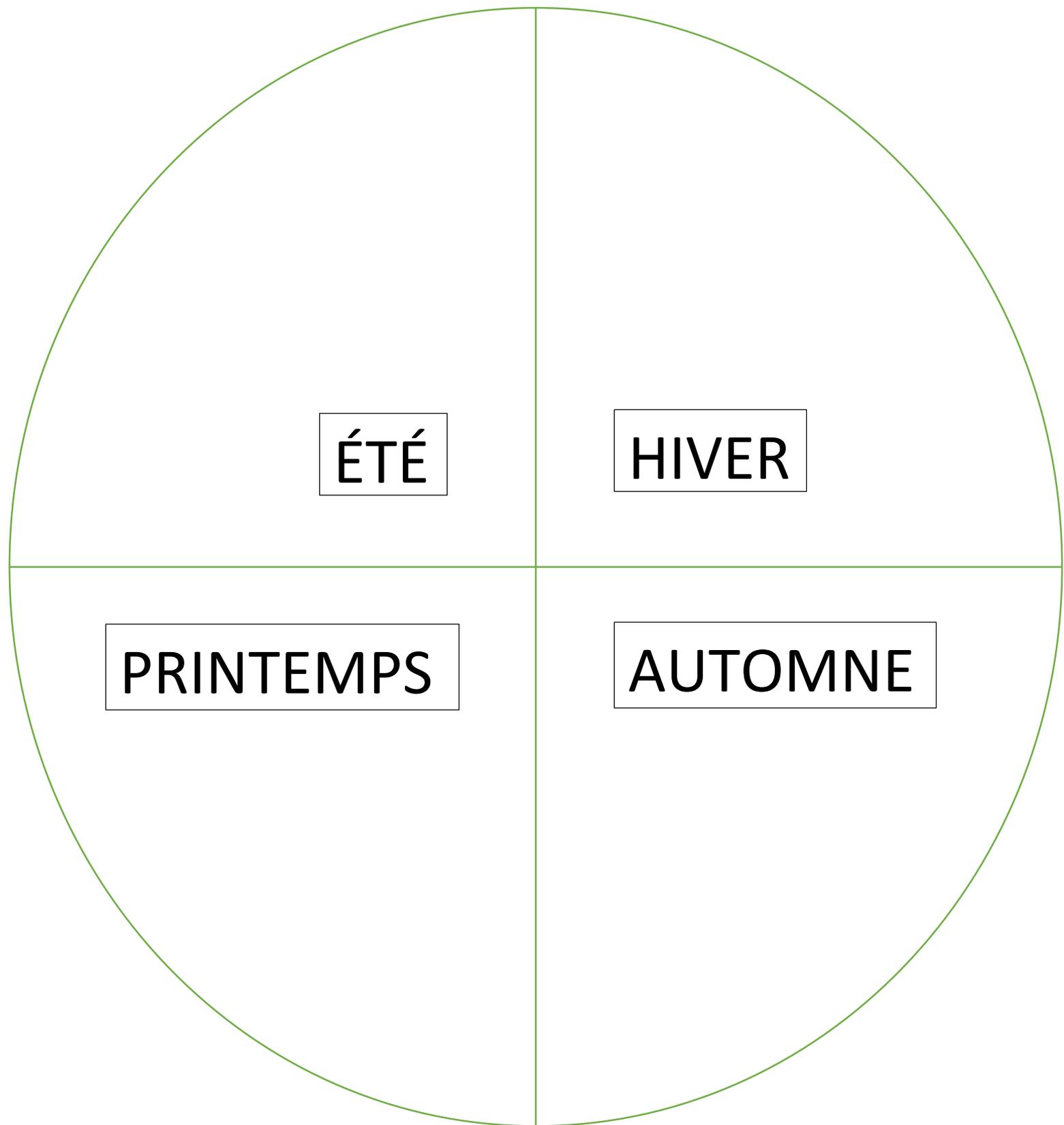
MATURATION

SURMATURATION

**POURRITURE
NOBLE**

VÉRAISON

NOUAISSON



ÉTÉ

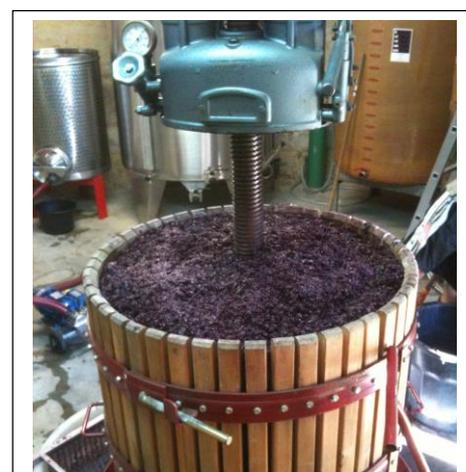
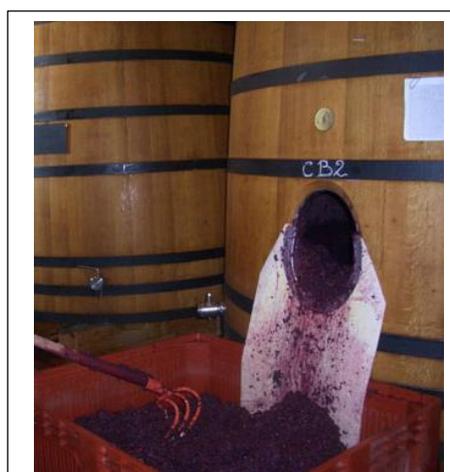
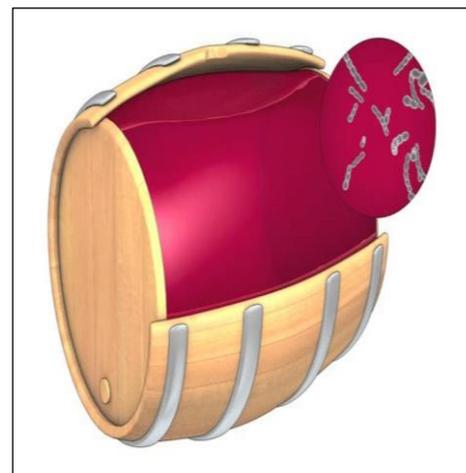
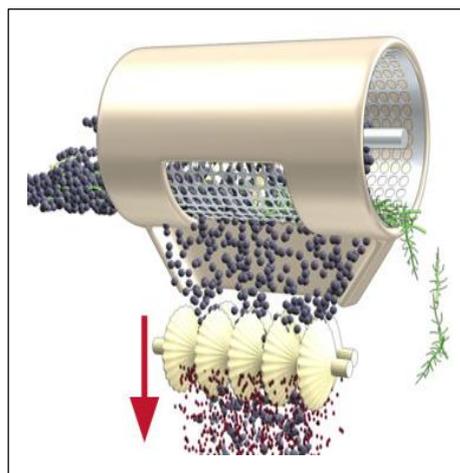
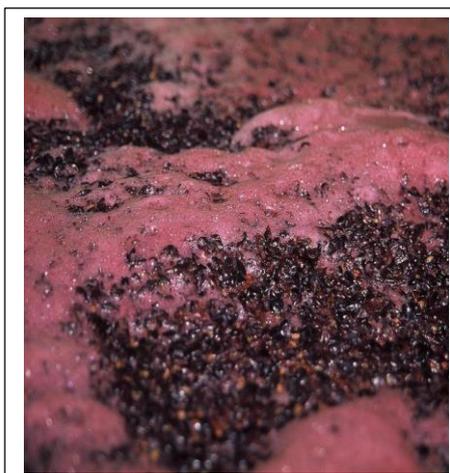
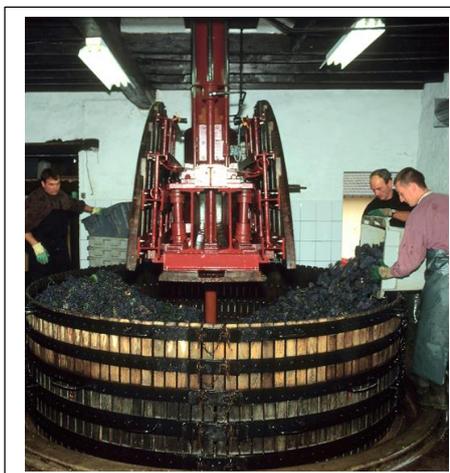
HIVER

PRINTEMPS

AUTOMNE

JEU DE CARTES DES VINIFICATIONS

ANNEXE D : Jeu de cartes des vinifications



PRESSURAGE

PRESSURAGE
DOUX
(pneumatique)

MISE EN FÛT
DE CHÊNE

FERMENTATION
ALCOOLIQUE

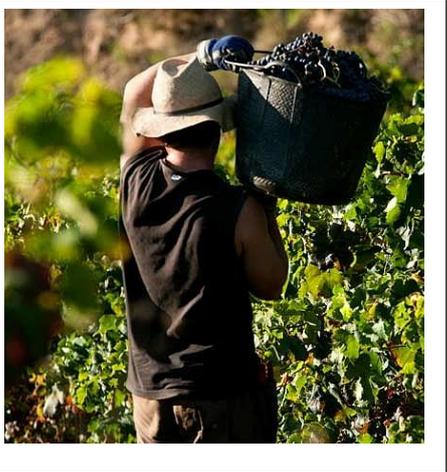
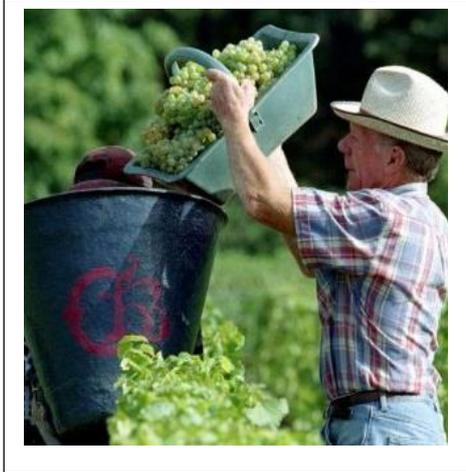
ÉGRAPPAGE -
FOULAGE

FERMENTATION
MALOLACTIQUE

SÉPARATION
DU MARC
(pour vin de
presse)

SÉPARATION
DU MOUT
(pour vin de
goutte)

PRESSURAGE
DU VIN DE
PRESSE



SOUTIRAGE

DÉBOURBAGE

COLLAGE (aux
blancs d'œufs)

FILTRATION

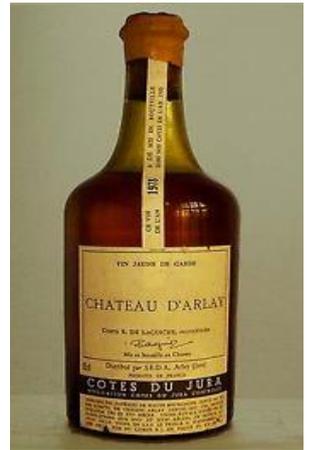
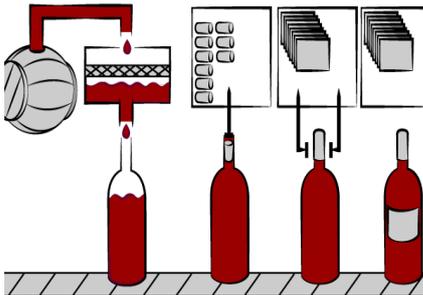
RAISIN
SURMATURÉ
(pour
vendanges

RAISIN
SURMATURÉ
(pour vin de
glace)

VENDANGES
RAISINS
BLANCS

VENDANGES
RAISINS
ROUGES

VOILE DE
LEVURE +
ÉVAPORATION
DU VIN



PRISE DE
MOUSSE

DÉGORGEMENT

AJOUT
LIQUEUR
D'EXPÉDITION

PASSERILLAGE

AJOUT
LIQUEUR DE
TIRAGE

REMUAGE

MUTAGE À
L'ALCOOL

MISE EN
BOUTEILLE

CLAVELIN



MISE EN CUVE

ÉLEVAGE EN
FÛT DE CHÊNE

CYCLE DU VIN et vinifications

MISE EN
BOUTEILLE

VENDANGES

ÉLEVAGE

+

SPÉCIFICITÉ

VINIFICATION

TABLE DES CAPTURES D'ÉCRAN

Capture d'écran 1 : Chronologie du service du Champagne sur Learning Apps.....	75
Capture d'écran 2 : Récapitulatif du cours Les boissons et la loi sur Pictochart	76
Capture d'écran 3 : Récapitulatif du cours Les boissons et la loi sur Pictochart	76
Capture d'écran 4 : Vidéo de service sur le potage, postée sur l'ENT de Pardailhan	77
Capture d'écran 5 : Vidéo de service de la découpe du carré d'agneau, posté sur l'ENT de Pardailhan.....	77
Capture d'écran 6 : Rappel de cours sur la distillation, exercice Learning Apps posté sur l'ENT	78
Capture d'écran 7 : Exercice de révision posté sur l'ENT.....	78
Capture d'écran 8 : Rappel de cours sur la distillation posté sur l'ENT	78
Capture d'écran 9 : Exercice de découverte avec vidéo sur la vinification du vin jaune.....	86
Capture d'écran 10 : Synthèse de cours sur la vinification du vin jaune	87
Capture d'écran 11 : Evaluation formative avec Learning Apps sur la vinification du vin jaune	88
Capture d'écran 12 : Choix du menu du jour	90
Capture d'écran 13 : Création du dossier TBI, lancement de TP sur Open Sankoré.....	90
Capture d'écran 14 : Présentation des sous-dossiers	90
Capture d'écran 15 : Ouverture des sous-dossiers vins.....	90
Capture d'écran 16 : Ouverture des sous-dossiers vignobles.....	90
Capture d'écran 17 : Choix du vin	90
Capture d'écran 18 : Présentation finale du lancement de TP	91

TABLE DES FIGURES

Figure 1 : Occurrence du mot « jeu » et ses dérivés dans les entretiens	57
Figure 2 : Occurrence des mots « captivé », « compris » et leurs dérivés dans les entretiens	58
Figure 3 : Comparaison entre l'utilisation du jeu et le résultat sur les élèves.....	58
Figure 4 : Etude comparative entre l'utilisation des jeux en classe et l'ancienneté de l'enseignant	61

TABLE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Récapitulatif des entretiens semi-directifs.....	45
Tableau 2 : Présentation du projet de formation	73
Tableau 3 : Les différents ateliers proposés	73
Tableau 4 : Le choix des formations.....	74
Tableau 5 : Le mail reçu pour l'inscription aux ateliers	74

TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE	8
INTRODUCTION GÉNÉRALE : Le refus de l'échec scolaire	11
Chapitre 1 - Les définitions du jeu.....	14
1.1. Depuis toujours, le jeu fait partie de la vie de l'homme.	14
1.2. Les définitions du mot jeu	14
1.3. Le jeu : la vision globale de Nicole de Grandmont	15
1.3.1. Le jeu ludique	15
1.3.2. Le jeu éducatif	15
1.3.3. Le jeu pédagogique	16
1.4. Le jeu, un cadre espace-temps pour Johan Huizinga	16
1.5. Le jeu, pour la socialisation de l'individu selon Roger Caillois	17
1.6. La distinction entre jeu-travail et travail-jeu.....	17
1.7. Le jeu en ligne, un élément éducatif pour Louise Sauvé.....	18
1.8. Le jeu comme une multitude de définitions	18
Chapitre 2 - Le jeu, son utilité	19
2.1. Les critères du jeu selon Gilles Brougère	19
2.2. L'influence du jeu sur la culture selon Johan Huizinga	20
2.2.1. Le jeu comme condition d'existence de la culture	20
2.2.2. Jeu et résolution de la tension	20
2.2.3. Jeu et puérilisme contemporain	21

2.3.	Le jeu : une activité libre selon Roger Caillois	21
2.4.	Le jeu comme processus de développement selon Jean Piaget	22
2.5.	Le jeu : une action permettant le dépassement de soi	23
2.6.	Les définitions du jeu en résumé.....	24
Chapitre 3 - Les enseignements avec le jeu, quelques variantes.....		24
3.1.	De l'utilité du jeu dans l'enseignement.....	25
3.2.	Entre le « sérieux » et le « ludique »	26
3.2.1.	Captiver les élèves autrement selon Aziz Jellab.....	26
3.2.2.	L'école active : l'approche de Jean Château	28
3.2.3.	Les avantages de l'utilisation du jeu dans l'enseignement.....	28
3.3.	Le jeu : pédagogie de détours selon Chantal Barthélémy-Ruiz.....	29
3.4.	L'utilisation des TICE	30
3.5.	Les jeux sérieux comme support à l'enseignement	31
3.6.	L'importance de la relation élève-professeur selon Pierre Périer	31
3.7.	Introduire le jeu dans l'enseignement en résumé	32
Conclusion de la première partie		33
PARTIE 2 - Introduction		36
Chapitre 1 - Construction de l'étude empirique		37
1.1.	Création du guide d'entretien	37
1.1.1.	La méthode des entretiens semi-directifs	37
1.1.2.	Elaboration du guide d'entretien	38
1.2.	Sélection du panel	39
1.3.	La mise en place des entretiens semi-directifs	40
1.3.1.	Le lieu	40
1.3.2.	Le matériel.....	40
1.3.3.	Coordination des entretiens	40

1.3.4.	La prise de rendez-vous.....	41
1.3.5.	Les entretiens semi-directifs	42
1.4.	Résumé de la construction de l'étude.....	42
Chapitre 2 - Rapport et traitement analytique des entretiens		43
2.1.	La méthodologie du traitement des informations	43
2.2.	Phase d'analyse des entretiens à partir d'un tableau récapitulatif	44
2.2.1.	Les jeux utilisés en classe	53
2.2.2.	Le lien entre jeu et participation des élèves	54
2.2.3.	Le lien entre jeu et la transmission des savoirs enseignés	55
2.2.4.	Les publics adaptés à l'utilisation des jeux en classe	56
2.2.5.	Le rôle de l'enseignant dans l'utilisation du jeu.....	57
2.2.6.	Liens entre les facteurs liés à l'expérience et l'utilisation du jeu	59
2.3.	Synthèse d'analyse de l'utilisation des jeux par les enseignants interrogés	61
Chapitre 3 - Confrontation entre les écrits littéraires et la réalité observée.....		63
3.1.	L'enseignement qui s'appuie sur le jeu	63
3.1.1.	La variété de jeux	63
3.1.2.	Le jeu oui, mais à quel moment du cours ?	64
3.2.	Le jeu au cœur de la relation élève-professeur.....	65
3.3.	Le jeu en tant qu'outil pédagogique	66
Conclusion de la deuxième partie : Le jeu entre littérature et réalité		68
PARTIE 3 - Introduction		71
Chapitre 1 - Convaincre « les irréductibles »		72
1.1.	Des formations obligatoires	72
1.1.1.	Types de formations.....	72
1.1.2.	Compte-rendu de la formation effectuée.....	75
1.2.	Des formations, oui mais pour qui et comment ?.....	79

1.2.1. Pour les enseignants	79
1.2.2. Pour les élèves.....	79
1.3. Projets de formations en résumé.....	80
Chapitre 2 – Des jeux mis à disposition dans les classes	81
2.1. Des avantages pour l’enseignant.....	81
2.2. Des avantages pour les élèves.....	83
2.3. La mise à disposition des jeux : un atout pour tous.....	84
Chapitre 3 – Exemples de séances intégrant des jeux.....	84
3.1. Un cours de première CAP en technologie	85
3.2. Un TP pour une classe de première BAC PRO	88
3.3. Des séances réussies pourquoi ?.....	91
Conclusion de la troisième partie : Le jeu vecteur de réussite	92
CONCLUSION GENERALE : Une réussite scolaire possible	93
BIBLIOGRAPHIE.....	99
TABLE DES ANNEXES	101
TABLE DES CAPTURES D’ÉCRAN	126
TABLE DES FIGURES.....	127
TABLE DES TABLEAUX.....	127
TABLE DES MATIÈRES	128
RESUMÉ.....	132

RESUMÉ

Ce mémoire s'interroge sur la pertinence de l'utilisation du jeu en classe. Favorise-t-il le développement de l'élève ? Les enseignants se servent-ils de cet outil ? Que leur apporte-t-il, ou au contraire, que craignent-ils ? Ainsi, pour étudier ce thème, nous avons choisi l'angle de problématique suivant : « **Remédier à l'échec scolaire par l'utilisation du jeu en classe.** »

La première partie, nous permet de découvrir quelques écrits d'auteurs concernés par le jeu et qui ont mesuré l'importance du jeu dans le développement de l'individu.

L'étude de terrain confirme que la variation de supports en cours permet d'intéresser les élèves mais la question des apprentissages réels se pose. Pour certains enseignants les élèves passent un bon moment mais ne retiennent rien des notions essentielles de la séance.

Les propositions seront axées sur le développement de la formation régulière et obligatoire des enseignants ainsi que celle des élèves qui semblent encore paniqués face à un ordinateur. Autre point développé : la mise à disposition de jeux en classe qui peuvent être traditionnels revisités (manuels) ou virtuels (en ligne ou pas). L'objectif est que ces jeux « en libre-service » permettent une meilleure réactivité de l'enseignant face à des élèves parfois en difficulté cognitive. Cette proposition n'enlève en rien la liberté pédagogique de l'enseignant mais ouvre le champ des possibles. L'intention est de mettre l'élève en situation de réussite et de favoriser un climat de classe propice aux apprentissages. Enfin nous observerons deux types de séances pédagogiques incluant les jeux.

Mots clefs : pédagogie ludique, apprentissage par le jeu, enseignement par le jeu

This thesis questions the relevance of using game in the classroom. Does it favor the development of the student ? Do teachers use this tool ? What brings them there, or on the contrary, about what are they afraid ? Thus, to study this theme, we chose the following problematic angle : "Tackling school failure through the use of game in the class. "

In the first part, we will discover some writings of authors involved in the game and that measured the importance of play in the development of the individual.

The field study confirmed that changing games or media in classroom interest students but the question of real learning arises. For some teachers the students have a good time but hold nothing essential concepts of the session.

The proposals will focus on the development of regular and mandatory training of teachers as well as students who still seem be panicked in front of a computer. Developed another point : the provision of games in classroom that can be revisited traditional (manual) or virtual (online or not). The aim is that these "self-service" games allow better responsiveness of teachers faced with students sometimes in cognitive difficulty. This proposal does not take away the teachers' freedom, but opens the field of possibilities. The intention is to put the student in a situation of success and foster a good climate in the classroom to learn and understand. Finally, we will see two types of educational sessions including games.

Keywords : playful teaching, learning through play, learning through play