

Fiche d'activité n°79 : Transposition du jeu « le mobile social » (ASBL Le Grain) sur le TBI

Description de l'activité : L'activité se déroule dans le cadre de la formation des futurs enseignants de l'enseignement primaire. Les professeurs ont pour ambition de sensibiliser les étudiants à l'influence du niveau socio-économique de la famille des enfants sur leur parcours scolaire (maternel, primaire et secondaire), en leur permettant de prendre conscience de l'inégalité du système scolaire et de certaines pratiques pédagogiques. L'utilisation du numérique dans cette activité permet de jouer à un jeu de société avec un groupe composé de beaucoup de participants.

Pour faire découvrir les inégalités d'accès à l'enseignement, les professeurs ont transposé un jeu partiellement en version numérique, « le mobile social ». Il s'agit d'un « jeu plateau » où chaque groupe avance selon son propre dé.

Chaque équipe incarne un élève.

Les séries de cases circulaires du plateau de jeu représentent les étapes du parcours scolaire (fin de l'école maternelle, de l'école primaire, etc.) des équipes qui jouent.

Le départ du plateau de jeu est la naissance et l'attribution d'un héritage socioéconomique, psychoaffectif et de particularités personnelles. Dès lors, chaque équipe reçoit 3 cartes. Chaque carte a une valeur.

Le dé symbolise la capacité à avancer vite dans le parcours scolaire :

- Chaque équipe possède un dé vierge ;
- Il faut additionner les valeurs des 3 cartes qui déterminent le profil de l'équipe.
- Il faut ensuite répartir cette somme sur les 6 faces du dé et les écrire.

Exemple : 24 au total peut donner un dé de six faces de 4 ou un dé de deux faces de 1, deux faces de 5 et deux faces de 6.

Discipline : Sociologie et politique de l'éducation

Objectif(s) poursuivi(s) :

- Envisager la double relation qui existe entre l'accès à l'instruction et le niveau socio-économique
- Utiliser à bon escient certaines fonctionnalités du TBI

Public (nombre, année) : BLOC 3 Normale Primaire

Durée de l'activité : 4 périodes de 60 minutes

Matériel utilisé (technologique et didactique):

- Version numérique du plateau de jeu,
- Version traditionnelle des cartes, des dés, du plateau de jeu (un pour chaque groupe),
- TBI avec le logiciel ActivInspire©,
- Syllabus.

Compétences visées

Spécifiques à la discipline	Spécifiques aux TIC
<p>Respecter un cadre déontologique et adopter une démarche éthique dans une perspective démocratique et de responsabilité</p> <ul style="list-style-type: none">• Mesurer les enjeux éthiques liés à la pratique professionnelle• Mettre en œuvre les textes légaux et documents de référence• S'inscrire dans le cadre déontologique de la profession <p>Travailler en équipes, entretenir des relations de partenariat avec les familles, les institutions et, de manière plus large, agir comme acteur social et culturel au sein de la société</p> <ul style="list-style-type: none">• Se montrer conscient des valeurs multiples qui traversent l'école ainsi que des enjeux anthropologiques sociaux et éthiques	<p>Utiliser à bon escient certaines fonctionnalités du TBI</p>

Déroulement de l'activité	Matériel	Commentaires
<p>Étape 1 : Introduction – 5 minutes</p> <p>Description L'introduction permet de mettre en évidence les différences de niveau de vie dans le monde et en Belgique précisément. L'accès à l'instruction est l'une des différences qui va être particulièrement mise en exergue lors de cette activité. Cela permettra de faire prendre conscience aux étudiants que leurs actions pédagogiques ainsi que le système dans lequel elles prennent place ont un impact sur le parcours scolaire des élèves ; et indirectement, sur leur avenir socio-économique.</p>		
<p>Étape 2 : Découverte des 6 profils correspondant aux personnages du jeu – 15 minutes</p> <p>Description Lors de cette étape, les étudiants sont répartis dans différents groupes. Ils découvrent ainsi les 6 profils socio-économiques des personnages avec lesquels ils vont devoir jouer et qui vont, en partie, déterminer le déroulement du jeu. Ces profils socio-économiques sont déterminés par 3 cartes. Chaque carte a une valeur particulière, à savoir l'héritage socioéconomique, l'héritage psychoaffectif et les particularités personnelles. Chaque carte a également une valeur. Ces 3 valeurs vont être additionnées et la somme sera répartie sur les 6 faces du dé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes : <i>Pour actualiser les informations que l'on vient de vous présenter, nous allons jouer. Vous allez former 6 équipes. Chaque équipe va représenter un enfant tout au long de sa scolarité. Cet enfant va être déterminé par 3 facteurs : l'héritage socioéconomique, l'héritage psychoaffectif et les particularités personnelles. Chaque facteur est présent sur une carte qui va vous être distribuée. Chaque carte a sa propre valeur. Vous allez additionner ces 3 valeurs. Une fois la somme obtenue, vous allez la répartir, comme vous le souhaitez, sur les 6 faces du dé. Et ce sera avec ce dé que votre équipe devra jouer tout au long de la partie.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : L'enseignant distribue les cartes ainsi que le dé à personnaliser. • Tâche de l'élève : Les étudiants prennent connaissance des caractéristiques de leur enfant et construisent le dé. 	<p>6*3 cartes déterminant les profils</p> <p>6 dés vierges</p>	<p>Il est préférable de composer 6 équipes de 4 étudiants maximum.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Produit(s) éventuel(s) : voir les différentes cartes proposées ci-après. 		
<p>Étape 3 : Déroulement du jeu « Le mobile social » – 3 heures</p> <p>Description Chaque équipe lance son dé. En fonction du résultat obtenu, il parie sur l'avancement de leur personnage. Ils peuvent ensuite relancer le dé et déterminer leur chemin qu'ils dessinent sur leur plateau-papier. Un rapporteur est désigné dans chaque équipe et ce dernier vient expliquer le cheminement et positionner son personnage sur le plateau projeté sur le TBI. Lors de cette présentation, le rapporteur explique la réflexion de l'équipe ainsi que l'anticipation imaginée. Tour à tour, les équipes lancent leur dé et avancent leur pion autant sur le plateau-TBI que sur le plateau-papier. Entre les différents tours, des informations sur le sujet sont découvertes au TBI (documents, vidéo) et différentes activités jeux de rôles sont mises en place.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes : <p><i>Nous allons aujourd'hui jouer à un jeu nommé « le mobile social ». Dans ce jeu, chaque groupe avance selon son propre dé.</i></p> <p><i>Chaque équipe incarne un élève.</i></p> <p><i>Les séries de cases circulaires du plateau de jeu représentent les étapes du parcours scolaire (fin de l'école maternelle, de l'école primaire etc.) des équipes qui jouent.</i></p> <p><i>Le départ du plateau de jeu est la naissance et l'attribution d'un héritage socioéconomique, psychoaffectif et de particularités personnelles. Chaque équipe reçoit 3 cartes dont chacune a une valeur.</i></p> <p><i>Le dé symbolise la capacité à avancer vite dans le parcours scolaire :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe possède un dé vierge ; - Il faut additionner les valeurs des 3 cartes qui déterminent le profil de l'équipe. - Il faut ensuite répartir cette somme sur les 6 faces du dé et les écrire. <p><i>Exemple : 24 au total peut donner un dé de six faces de 4 ou un dé de deux faces de 1, deux faces de 5 et deux faces de 6.</i></p> <p><i>L'avancement durant le jeu sera conditionné par le dé avec lequel ils vont jouer.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tâche de l'enseignant(e) : L'enseignant rythme le jeu ; organise les moments de réflexion, les jeux de rôle entre les phases de jeu. 	<p>Plateaux de jeu version papier et version numérique</p> <p>TBI</p> <p>Documents à diffuser à différents moments du jeu</p>	<p>C'est l'occasion de faire une démonstration des fonctionnalités du TBI : certains « gadgets » sont utilisés (outil spot). D'autres outils apportent une plus-value (par exemple l'utilisation du rideau pour ne découvrir qu'au fur et mesure les informations, la capture d'écran pour annoter les vidéos, garder des traces des annotations diverses, la loupe pour permettre à l'ensemble des étudiants de prendre connaissance des informations partagées de manière optimale, etc.).</p> <p>Il est important de laisser les étudiants s'exprimer verbalement et avec leur corps et donc de les laisser se déplacer : pour aller au TBI, lancer les dés, mettre en scène les jeux de rôles, ...</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Tâche de l'élève : Les étudiants progressent dans le jeu en suivant les règles. Dans chaque équipe, les élèves collaborent pour faire avancer au mieux leur pion dans sa scolarité. Un membre du groupe, le rapporteur, explique à la classe l'avancement de leur personnage au fil du jeu. 		
<p>Étape 4 : Débriefing – Le jeu social – 30 minutes</p> <p>Description Ce débriefing se déroule en deux parties. La première consiste à s'échanger les profils et les plateaux de jeu et de porter un regard neuf sur le parcours du personnage. Pour structurer le débriefing, des questions sont posées aux étudiants. La seconde partie se déroule individuellement et propose aux étudiants de retourner dans leur syllabus au travers différentes questions proposées par l'enseignant.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne : <i>Maintenant que le jeu est terminé et que chaque personnage a réalisé l'intégralité de son parcours scolaire, vous allez vous échanger vos productions. Vous allez donc donner à une autre équipe le profil de votre personnage ainsi que le parcours que vous avez dessiné sur votre plateau de jeu en version papier. Lorsque vous recevez ces documents, vous allez devoir répondre aux questions suivantes :</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dans cette situation, quel a été le facteur déterminant quant à la filière d'enseignement suivie ? 2. Celle-ci correspond-t-elle au chemin anticipé ? • Tâche de l'enseignant(e) : L'enseignant fournit les questions aux étudiants et répond aux éventuelles sollicitations de ceux-ci. Il anime le moment de mise en commun des différents constats. • Tâche de l'élève : Les étudiants prennent connaissance du profil et du parcours anticipé et réel du personnage du jeu. Ils répondent aux questions fournies par l'enseignant et demandent des précisions au groupe dont ils analysent la production. Le retour au syllabus leur permet de réfléchir individuellement et puis collectivement. 	<p>Les différents plateaux de jeu en version papier</p> <p>Les profils des personnages du jeu</p>	

Étape 5 : Débriefing sur l'utilisation du TBI – 20 minutes

Description Lors de cette étape et après avoir eu une expérience d'utilisation du TBI, les étudiants sont amenés à donner leur avis sur les plus-values et les moins-values de l'utilisation d'un TBI en classe. La réflexion se centre sur l'intérêt de cette utilisation pour exploiter les jeux de plateau en groupe classe.

- **Consignes :** *Vous venez de vivre une situation d'enseignement durant laquelle les enseignants ont exploité le TBI et ses fonctionnalités. Qu'en avez-vous pensé ? Quelles sont les plus-values que vous constatez ? Les moins-values ? En d'autres mots, qu'avons-nous pu faire avec le TBI, dans le cadre de cette activité, qui n'aurait pas été possible sans cet outil ?*
- **Tâche de l'enseignant(e) :** L'enseignant anime les échanges et réagit aux propositions des étudiants pour accompagner la réflexion générale.
- **Tâche de l'élève :** Les étudiants synthétisent les informations liées à l'utilisation effective du TBI qu'ils ont vécue durant l'activité.

Les participants (profs et étudiants) sont d'accord sur l'intérêt que porte le TBI dans le cadre d'une utilisation de jeu plateau en grand groupe et dans le cadre d'un apprentissage (VS jeu plateau dans le cadre privé).

Évaluation

L'évaluation se fait de manière informelle et orale.

Analyse réflexive et suggestions

- **Les points forts/ les passages importants ?**

Transposer numériquement le plateau de jeu permet à tous les étudiants de le voir et ainsi de suivre l'évolution générale du jeu. Avec une classe de 20 élèves, il est difficile de réaliser un jeu de plateau et de permettre à tous d'y participer de manière optimale, ne serait-ce qu'en termes d'espace et d'accès au plateau. De plus, le TBI, par son côté tactile, permet réellement à chaque élève de jouer sur ce plateau de jeu en avançant son pion sans risquer de faire bouger les autres pions par inadvertance.

Utiliser le TBI permet de partager le plateau avec tous les élèves, mais également de réaliser plus facilement les transitions entre le plateau de jeu et les informations partagées par l'enseignant, etc.

- **Les points à améliorer/ les passages délicats ?**

Il faut être attentif à un point particulier : jouer à ce jeu, à l'aide d'un plateau numérique, peut entraîner une perte de convivialité. En se réunissant autour d'un plateau de jeu, les élèves se sentent davantage unis et concernés autour du jeu.

- **La plus-value des outils technologiques utilisés ?**

Avoir un support visuel commun (le plateau de jeu) visible par tous les étudiants dans la classe sur lequel il est tout à fait possible de faire avancer les pions directement du tableau et reproduire une situation semblable au support de jeu traditionnel.

Le TBI permet également de garder des traces de l'activité et ainsi voir les cheminements et les évolutions durant tout le déroulement du jeu, conserver les notes réflexives et les diverses annotations.

Cet outil rend possible également, en utilisant un seul outil, de jouer et de visionner différents documents exploitables directement et visibles par tous. Le TBI est également un atout logistique car, en utilisant ce seul outil, il n'est plus nécessaire de transporter un tableau blanc, des marqueurs, un projecteur, une télévision, etc.)

- **Les conseils pour une mise en pratique future de cette activité ?**

Il est important de ne pas tomber dans le piège du « tout numérique » et garder certains éléments du jeu dans leurs 3 dimensions tels que les cartes, les dés, etc. afin de varier les actions.

Personne(s) de contact :

Sylvie Vanderlinden sylvie.vanderlinden@henallux.be

Catherine Meunier catherine.meunier@henallux.be

Illustration de l'activité



