

# JOURNÉE D'ÉTUDES PLURI-DISCIPLINAIRE

Co-organisée par l'ÉSPÉ LNF et le laboratoire PSITEC  
en partenariat avec le laboratoire de mathématiques de Lens



28/9/16  
9h-16h45

## DES JEUX AU SERVICE DES APPRENTISSAGES ?



CAMPUS ESPE LNF  
Villeneuve d'Ascq  
365 bis rue Jules Guesde  
AMPHI B

## PROGRAMME

Alors que les jeux sont utilisés massivement en remédiation ou rééducation par différents professionnels travaillant auprès d'enfants et d'adolescents, l'usage des jeux en milieu scolaire et familial pour développer des apprentissages est moins répandu. Cela peut tenir à plusieurs raisons : le besoin de jouer pour apprendre (au-delà de 6 ans) peut être perçu comme moins prégnant ; il existe une multitude de jeux mais ils abordent des domaines très différents, et ne sont pas équivalents dans un même domaine ; les méthodologies des travaux (sur l'efficacité des jeux relativement à d'autres supports) issus de plusieurs disciplines des sciences humaines sont contrastées. Tout cela ne facilite pas une vision claire des bénéfices et limites des jeux pour les apprentissages. De plus, certains jeux en récréation notamment sont pointés comme « dangereux » voire addictifs. Pourtant, les nouveaux programmes de l'éducation nationale et l'évolution de notre société renouvellent le recours au jeu y compris pour initier des apprentissages. De même, des jeux commencent à être

utilisés pour sensibiliser aux besoins éducatifs particuliers de personnes en situation de handicap. Cette journée d'étude sur « des jeux au service des apprentissages » souhaite répondre à plusieurs questions :

- Que sait-on aujourd'hui de l'efficacité des jeux pour soutenir ou accompagner le développement psychologique et social de l'enfant ?
- A quelles conditions des jeux peuvent-ils soutenir les apprentissages disciplinaires ? (en mathématiques, en Anglais,...)
- Quels jeux peuvent-être considérés comme dangereux ou addictifs ? Quels sont les signes d'alerte, les préconisations ? Quelle sensibilisation mettre en œuvre auprès des élèves ?
- Quelles sont les conditions d'efficacité des serious games au service des apprentissages ?
- Comment utiliser des jeux pour prendre en compte les besoins éducatifs particuliers liés à des troubles autistiques, dyslexiques-dyspraxiques, avec déficience intellectuelle ?...

# PROGRAMME

9h  
16h45

- 9h-9h10 **PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE**  
Agnès DESBIENS, ESPÉ LNF, PSITEC, Université de Lille 3
- 9h10-10h10 **JEUX ET DÉVELOPPEMENT**
- 9h10 **Les relations entre jeu(x) et apprentissage en Psychologie, aspects développementaux, mnésiques et motivationnels**  
9h40  
Anne-Sophie LASSALLE, PSITEC, Université de Lille 3 & Agnès DESBIENS, ESPÉ LNF, PSITEC, Université de Lille 3
- 9h40 **Changeons de regard sur le handicap par le JEU (keski)**  
10h10 Benoît CARPIER, consultant, formateur, créateur de jeux de formation
- 10h10-11h10 **JEUX ET APPRENTISSAGES DISCIPLINAIRES**
- 10h10 **La figure du jeu en didactique des mathématiques**  
10h40 Nicolas PELAY, association Plaisir Maths  
et Thomas BARRIER, ESPÉ LNF, LML, Université d'Artois
- 10h40 **Valeur didactique du jeu dramatique en Anglais**  
11h10 Virginie PRIVAS-BRÉAUTÉ, IETT, Université de Lyon 3
- 11h10-11h25 **PAUSE**
- 11h25-12h25 **JEUX ET SOCIALISATION**
- 11h25 **Chez l'enfant : En quoi des jeux peuvent-ils favoriser les apprentissages dits sociaux ?**  
11h55 Gilles BROUGÈRE
- 11h55 **Vers une sensibilisation des « jeux dangereux » pour des apprentissages sociaux auprès des élèves : état des lieux, connaissances et pratiques des « jeux dangereux » en cycle 3**  
12h25 Mickaël Vigne, ESPÉ LNF, RECIFES, Université d'Artois  
avec Julian ALVAREZ, Trigone-Cirel, Université de Lille1, association Ludosciences, discutant
- 12h25-14h00 **REPAS**  
Repas libre ou self de l'ESPE/ Session posters et stands de jeux
- 14h- 16h15 **ATELIERS**
- 16h15-16h45 **CONCLUSION DE LA JOURNÉE**  
Agnès DESBIENS, ESPÉ LNF, PSITEC, Université de Lille 3

1

**DES SERIOUS GAMES AU SERVICE DES APPRENTISSAGES**

Julian ALVAREZ, Trigone-Cirel, Université de Lille 1, association Ludosciences, play research lab, programmation et conception de serious games, Valenciennes

2

**KESKI : JEUX COOPÉRATIFS POUR CHANGER LES REPRÉSENTATIONS DU HANDICAP, DÉMONSTRATIONS**

Benoît CARPIER, Consultant, Formateur, Créateur de jeux de formation

3

**JEU ET AUTISME****Apport du floor-time dans les inter-actions communicatives chez des élèves avec TSA**

Laurence LE GUEVEL, psychologue

**Quels jeux en classe et en récréation pour des enfants avec autisme ?**

Isabelle MITTELMAN et Fabienne PATIN, enseignantes spécialisées

4

**JOUER SUR LES INSTRUMENTS POUR APPRENDRE EN GÉOMÉTRIE**

Christine MANGIANTE, ÉSPÉ LNF, LML, université d'Artois & Stéphanie MONTIGNY, ÉSPÉ LNF

5

**QUELS JEUX EN CLASSE POUR DES ÉLÈVES AVEC DÉFICIENCE INTELLECTUELLE**

Cécile BODART, Virginie BERTIER, enseignantes spécialisées

6

**ÉLÈVES DYSPRAXIQUES ET DYSLEXIQUES**

Francine FERLAND, ergothérapeute

7

**UTILISATION DU JEU DE BRIDGE POUR DÉVELOPPER LE RAISONNEMENT CHEZ DES ÉLÈVES DE COLLÈGE**

Michel GOUY, IPR mathématiques & Agnès DESBIENS, ÉSPÉ LNF, PSITEC, Université de Lille 3

8

**JOUER ET GAGNER GRÂCE AUX MATHÉMATIQUES : ILLUSTRATION AUTOUR DES JEUX COMBINATOIRES**

Lisa ROUGETET, Université de Lille 3

9

**LES JEUX DANGEREUX, DONT LES « JEUX D'ÉVANOUISSEMENT » : PROBLÉMATIQUE ET MÉTHODOLOGIE DE PRÉVENTION**

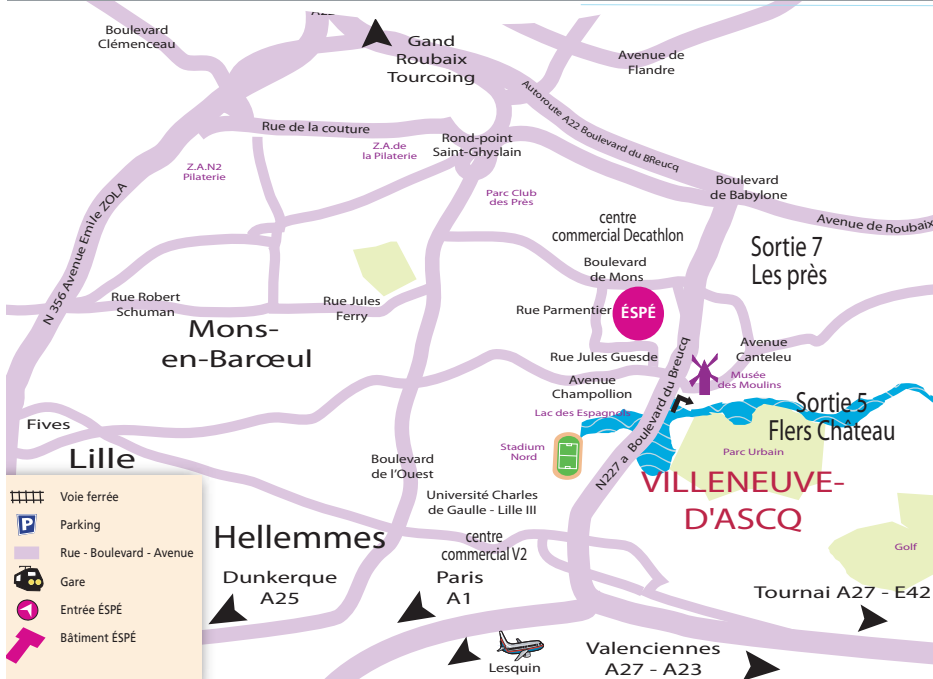
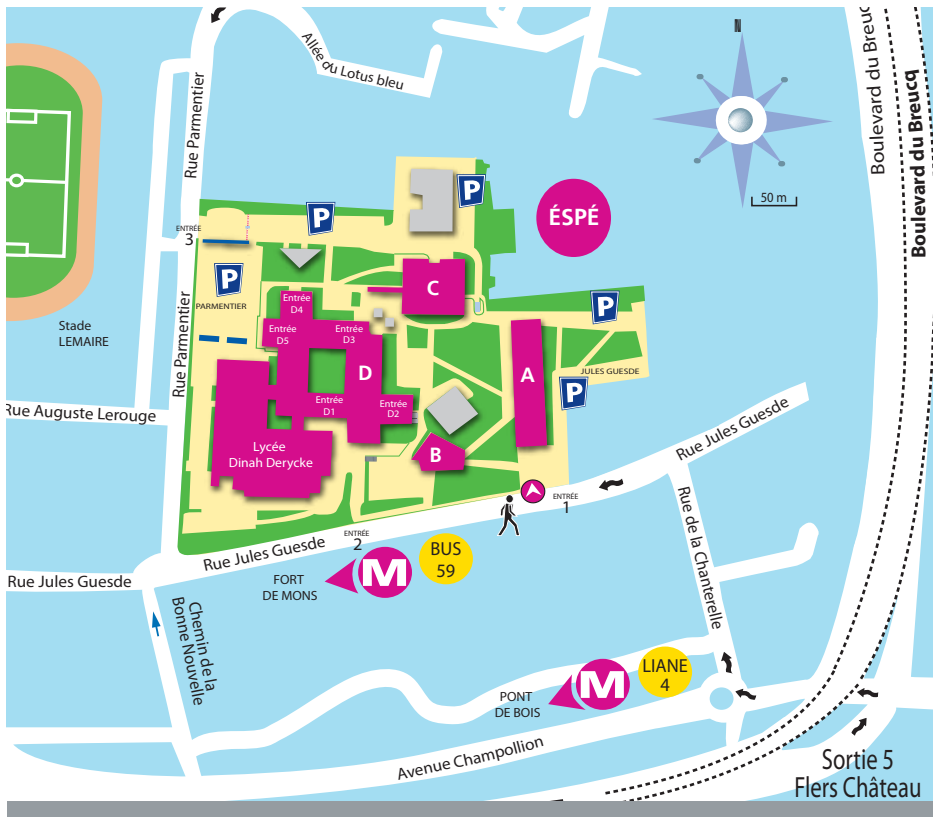
Françoise COCHET, présidente APEAS France

10

**RÉCRÉATIONS MATHÉMATIQUES**

Nicolas PELAY & Alix BOISSIAT, Association Plaisir-maths.fr

# PLAN D'ACCÈS DE L'ÉSPÉ LNF



## ÉSPÉ Lille Nord de France

### Services administratifs

365 bis, rue Jules Guesde  
BP 50458  
59658 Villeneuve d'Ascq Cedex  
Tél : 03 20 79 86 00  
Fax : 03 20 79 86 01  
www.espe-lnf.fr

### PLAN DES BATIMENTS

- Bâtiment A**  
Services administratifs
- Bâtiment C**  
Cafétéria
- Bâtiment B**  
Amphithéâtre
- Bâtiment D**  
Site de formation

### POUR ACCÉDER AUX SERVICES

- En voiture

#### Venant de LILLE ou de PARIS

Prendre à droite A27/E42, suivre la direction "Bruxelles - Gand - Villeneuve d'Ascq". Prendre à droite N227 direction "Roubaix - Villeneuve d'Ascq" puis sortie n°5 "Flers-Château", deuxième feu à gauche. Au rond point tourner à droite puis à gauche Rue Jules Guesde - Entrée ÉSPÉ n°1.

#### Venant de GAND-ROUBAIX-TOURCOING

Prendre l'autoroute A27 direction "Lille". Suivre direction "Villeneuve d'Ascq", prendre la sortie 6 "Flers-Château", troisième feu à droite, au rond point tourner à droite puis à gauche rue Jules Guesde - Entrée ÉSPÉ n°1.

- A pied

#### Venant de la gare LILLE FLANDRES

Prendre le métro Ligne 1 direction "4 Cantons". Descendre à la station "Pont de Bois", prendre le bus Liane 4 en direction de "Villeneuve d'Ascq Halluin Gounod" arrêt "Chanterelle" (15 à 20 mn). Rejoindre à pied l'ÉSPÉ - Entrée n°1.

#### Venant de la gare LILLE EUROPE

Prendre le métro Ligne 2 direction "CH Dron", Descendre à la station "Fort de Mons" (5mn), prendre le bus Ligne 59 en direction de "Villeneuve d'Ascq-Contrescarpe" et descendre à l'arrêt "IUFM" (20 mn), enfin rejoindre à pied l'ÉSPÉ - Entrée n°1.

- GPS : 50°38 Nord / 3°08 Est