

Nom d'utilisateur :

Mot de Passe :

[Pas encore inscrit? Mot de passe oublié?](#)

Envoyer

L'enseignant

Le système

La recherche

La classe

L'élève

L'agenda

Les Blogs

Accueil &gt; L'expresso

## L'EXPRESSO

[Voir le forum](#) | [Réagir sur le forum](#) | [Imprimer](#) | [Télécharger](#)

## Clic 2016 : Classe inversée et gamification

Comment le jeu peut-il être une source de motivation pour les élèves ? Comment créer l'envie de côté des élèves et sortir de la routine côté enseignants ? La conférence « classe inversée et gamification » est assurée par Régine Ballonad-Berthois, enseignante en anglais au collège Léonard de Vinci de Saint-Brieuc (22), Sébastien Franc, enseignant en anglais au lycée des Flandres à Hazebrouck (59), Sara Toupin en éducation musicale au collège Alain-Fournier du Mans (72) et Camille Tambareau en Histoire-géographie dans l'académie de Rouen. Devant un amphithéâtre de 150 personnes, les 4 enseignants présentent leur séquence pédagogique avec une place de choix réservée à la ludification. Comment arrivent-ils à mêler tâche complexe et capsules ? Quels avantages perçoivent-ils dans leur approche ?

## « Avant, je m'ennuyais en cours avec mes élèves »



Sébastien Franc de l'académie de Lille a créé une ville virtuelle pour ses lycéens de STMG. Les élèves incarnent des personnages qui ont un métier. « Peut-être le métier qu'ils exerceront plus tard » précise Sébastien. Le jeu s'appelle « Flanders Lane » ; il s'agit d'une carte avec un centre commercial. Les élèves incarnent des personnages, doivent ouvrir des boutiques dans le jeu et résoudre les problèmes qui découlent du jeu. Dans son jeu, ce sont les besoins des citoyens qui provoquent les actions. En quelques clics, les élèves arrivent sur un Padlet où ils trouvent des ressources vidéos pour s'informer.

Toutes les actions des élèves sont verbalisées en anglais. « Pour moi, le jeu et les personnages peuvent être un pont entre l'institution et la vraie vie. Le fait d'incarner un personnage dans la classe incite mes lycéens à s'impliquer davantage en cours. » L'enseignant promet une saison 2 exceptionnelle « on se fait virer de la ville et les élèves seront sur une île déserte ! ». Ce projet a permis d'entrer en relation avec les élèves d'un autre établissement éloigné géographiquement : le collège Léonard de Vinci (22) justement présent au congrès Clic 2016.

Régine Ballonad-Berthois de l'académie de Rennes procède de la même manière avec ses élèves. Des rôles sont donnés aux collégiens : habitant, journaliste, touriste, envoyé spécial. L'objectif pour ses élèves : être accepté dans Flanders Lane, le jeu conçu par l'autre établissement de Lille. « Pour être accepté, mes élèves ont rédigé une lettre en anglais et l'ont envoyée aux autres élèves. Mes collégiens ont fait beaucoup d'efforts pour être acceptés. » Là encore les questions de l'enjeu et de la motivation du groupe sont centrales pour ces enseignants. Un autre défi est proposé à ses élèves : « créer un questionnaire de citoyenneté à des Américains pour obtenir la nationalité française. » Pour l'enseignante : « il est plus facile de se cacher derrière l'avatar pour s'exprimer davantage. »

## De la monodie à la polyphonie

Sara Toupin, professeur d'éducation musicale depuis 10 ans dans un collège REP+ est confrontée à des élèves ayant des difficultés à entrer dans les apprentissages. Inspirée des travaux de Rémi Massé, elle a créé un jeu pour aider ses élèves. Elle utilise des îlots ludifiés en classe inversée. Une tâche complexe sur un sujet précis telle la polyphonie est alors donnée aux élèves.

Concrètement, chacun prend une carte de jeu et a un rôle : scribe, journaliste, espion et maître du temps. Les cartes colorées et plastifiées préparées en amont plongent les collégiens dans un univers imaginaire. Chaque personnage a des points de force variable selon le niveau d'acquisition et les compétences du personnage (et pas celles de l'élève). « L'objectif est de provoquer une coopération entre les élèves ». Avec les cartes, les élèves vont prendre les informations pour répondre aux questions sur un Padlet et des sites sélectionnés par Sara Toupin.

## En direct du forum

[Maths à l'école : Ceux qui travaillent vraiment...](#)

- Il est dommage que le titre ne soit pas un peu plus long : Maths à l'école : Ceux qui travaillent vraiment... ENSEMBLE ACE-Arithmécologie est surtout un dispositif coopératif. Professeurs des écoles, formateurs et chercheurs y travaillent ensemble...

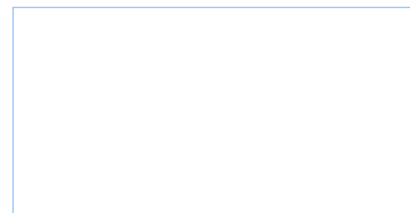
[Maths à l'école : Ceux qui travaillent vraiment...](#)

- Je travaille avec les chercheurs de l'équipe ACE depuis 5 ans, j'ai participé à l'écriture de la progression avec eux et d'autres professeurs. Ce que j'observe chez mes élèves c'est un rapport aux mathématiques différent : ils...

[Le Forum "L'expresso"](#)

## Partenaires

## Fil Twitter



## Nos annonces

Les élèves de Sara ont une feuille de mission. Pour elle, la motivation des apprenants vient du travail d'équipe. « Les autres ont besoin de moi pour gagner. » dixit un de ses élèves. « Mes élèves vont utiliser du vocabulaire technique sans trop se poser de questions. » souligne l'enseignante. On peut toutefois s'interroger l'exploitation de ces nouvelles notions dans un autre cadre plus formel.

### « Je joue tout le temps avec mes élèves »

Avec Caroline Tambareau, enseignante d'histoire-géographie au collège, le jeu est une évidence et même une passion personnelle. « En classe de 6ème, on doit découvrir les dix plus grandes villes du monde. Je pourrais donner la carte et les faire noter. Ça m'ennuie d'avance ! » L'enseignante montre alors une vidéo à sa classe dans laquelle un personnage (joué par un ami) lance un défi à la classe. Il est en recherche des plus grandes villes du monde. Il attend une réponse rapide de la classe.

L'enjeu est tout désigné : répondre à cette personne qui sollicite la classe. « Mes élèves sont alors très motivés : ils vont prendre les atlas et foncer sur internet. » Les problématiques apparaissent rapidement : qu'est-ce qu'une ville finalement ? Où trouver les bonnes ressources ?

Caroline Tambareau va plus loin en utilisant ClassCraft. Une plate-forme de jeu de rôle lancée par un enseignant canadien. « La palette ludique est si riche qu'elle se prête à toutes les adaptations du primaire au secondaire ». L'accès est gratuit dans une version. Les élèves ont des points de vie, de pouvoir et d'expériences acquis au cours du jeu. « Il n'est pas rare qu'un combat de boxe virtuel se règle avec des questions sur la leçon donnée » précise cette enseignante devenue ambassadrice de ClassCraft.

Une chose est sûre : à l'issue de cette conférence, l'enthousiasme débordant de ces enseignants a convaincu un bon nombre de congressistes des possibilités qu'offrent les jeux sérieux en classe.

### Julien Cabioch

[Flander's Lane dans le Café](#)

[R Ballonad Berthois dans le Café](#)

[Dossier : Apprendre avec le jeu sérieux](#)

---

Par fjarraud , le lundi 04 juillet 2016.

---

### Archives de l'expresso

[Voir le forum](#) | [Réagir sur le forum](#) | [Imprimer](#) | [Télécharger](#) |

### Commentaires

fjarraud, le 04/07/2016 à 16:16

une publicité commerciale supprimée

drimlike, le 11/07/2016 à 12:32

Bonjour, dans quel sens est-ce que le commentaire était une publicité commerciale ? Nous sommes très actifs sur le thème de la gamification. Merci par avance, Damien Roux (Drimlike)

*Vous devez être authentifié pour publier un commentaire.*

Lecture et maths  
au primaire :  
notre dossier de synthèse

Le café pédagogique En partenariat avec  **FORUM**  
des enseignants  
INNOVANTS  
10e Forum des  
Enseignants Innovants  
Paris  
Février 2018


Réforme du bac  
et du lycée :  
le dossier 

Lecture :  
Le choc PIRLS  
L'enquête de 2016 

17ème Université  
d'automne  
du SNUIPP-FSU  
20, 21 et 22 octobre 2017 

Masculin  
et  
féminin :  
le manifeste 

La rentrée de J.-M. Blanquer :  
Budget 2018 

Regards sur l'éducation 2017  
Les indicateurs de l'OCDE  
Le dossier 

 **CLICx à Ludovia**  
du 22 au 24 août,  
avec le Café pédagogique

Jean-Michel Blanquer  
Ministre de  
l'Éducation Nationale 

Les révélations de  
Pierre Yves Duwoye 

**BAC - BREVET 2017** 

Un espace de partage entre chercheurs et enseignants  
**ÉcriTech'8** 5-6  
2017  
2017  
Numérique et savoirs : s'approprier, scénariser  
et co-construire  
Le reportage du Café

# Le palmarès des lycées du Café pédagogique 2017



## PISA 2015 - TIMSS

Les analyses

## Décrochage :

Les plans  
les analyses  
les actions

## Big Data et éducation

Campus Européen d'été  
de l'Université de Poitiers

## Education prioritaire

## Lettre ouverte aux jeunes enseignants de la génération Facebook (et aux autres)

Par J.-M. Le Baut

## Plan numérique : Analyses et état des lieux

NetJournées  
educat'ec  
Educatec

## Scolariser les moins de trois ans

L'ÉCOLE  
DES  
2 ANS

## 2015 : les attentats. Comment en parler ?

JE SUIS CHARLIE  
DOSSIER PÉDAGOGIQUE  
13 novembre

## Evaluation : 2013-2015 Décisions et débats

## PISA : Les élèves et le numérique septembre 2015

Students, Computers  
and Learning  
MAKING THE CONNECTION

## Mixité sociale à l'École : le colloque du Cnesco 5-6 juin 2015

CONFÉRENCE  
DES CONFÉRENCES  
INTERNATIONALES  
PROGRAMME

**L'Ecole et la grande pauvreté**



Grande pauvreté et réussite scolaire  
La chute de la solidarité pour la réussite de tous

**Nouveaux programmes de l'école et du collège**



**Réforme du collège**



*Pour une Ecole de la Fraternité*



La chronique de **Véronique Soulé**



**Comment changer l'École ?**



Conférence de consensus sur le **Redoublement**



unesco  
conseil national de l'évaluation du système scolaire

**Notre dossier Réinventer l'École avec le numérique ?**



**Notre dossier Maternelle : La consultation**



Le **Café à domicile**  
Je m'abonne



Les Chroniques de **Philippe Meirieu**



Suivez l'actualité de l'éducation en temps réel...



**Dossier : Le bien-être à l'école**



The image shows a vertical stack of six promotional banners for 'Le Café Pédagogique':

- Top banner:** A blue banner with a photo of André Ouzoulias on the left. Text: **André Ouzoulias :** Deux conditions de la « refondation » : réflexion collective sur les programmes et formation continue.
- Second banner:** An orange banner with a photo of a man on the left. Text: **Soutenez le Café !** Votre adhésion à notre projet nous est indispensable !
- Third banner:** A blue banner with a grid of photos of various people. Text: **Les interviews de G. Longhi**
- Fourth banner:** A yellow banner with a photo of Bruno Devauchelle on the right. Text: **Les chroniques numériques de Bruno Devauchelle**
- Fifth banner:** A blue banner with icons of coffee cups. Text: **Retrouvez un ancien Espresso**
- Bottom banner:** A dark blue banner with the text: **Le café pédagogique sur facebook**

[Qui sommes-nous ?](#) [Nous contacter](#) [Charte](#) [Soutenir le Café](#) [S'abonner](#) 

Copyright © 2018 Tous Droits Réservés