

Créer un jeu sérieux pour s'approprier l'histoire littéraire

1) Contexte

L'activité a été proposée à une classe de 1^{ère} technologique très hétérogène d'un lycée hôtelier.

Au lycée, les élèves ont beaucoup de mal à acquérir des connaissances d'histoire littéraire. Ces connaissances sont souvent très parcellaires et les élèves éprouvent des difficultés avec la représentation temporelle.

2) Problématique

Comment le jeu sérieux permet-il aux élèves de s'approprier des connaissances d'histoire littéraire grâce à l'augmentation numérique ?

3) Projet pédagogique :

L'activité se déroule à partir du deuxième trimestre afin que les élèves aient déjà étudié plusieurs œuvres du programme.

Dans le cadre de l'expérimentation didactique de l'histoire littéraire et des outils numériques, j'ai proposé à mes élèves de 1^{ère} technologiques la réalisation de cartes de jeu dans la même veine que le jeu de société Timeline.

La réalisation des cartes est propice au développement des compétences d'expression écrite et orale en stimulant le goût et le plaisir de l'élève dans une appropriation personnelle des œuvres et de la culture littéraire.

Présentation de la règle du jeu Timeline :

Le but du jeu est de remettre dans l'ordre chronologique les cartes distribuées. On pose au centre de l'aire de jeu la première carte du paquet en la retournant face « date » visible. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne chronologique dans laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux. Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte initiale (celle posée au centre de l'aire de jeu pendant l'installation) :

- 1) S'il estime que l'invention sur sa carte date d'avant celle de la carte initiale, il pose sa carte à la gauche de cette dernière.
- 2) S'il estime que l'invention sur sa carte date d'après celle de la carte initiale, il pose sa carte à la droite de cette dernière.

Une fois posée, le joueur retourne sa carte face « date » visible, afin de vérifier que sa date correspond bien à la position qu'elle occupe dans la frise chronologique :

- 3) Si sa carte est bien placée, on la laisse ainsi positionnée, face « date » visible.
- 4) Si sa carte est mal placée, on la range dans la boîte.

Le joueur doit alors piocher la première carte du paquet et la placer devant lui face « date » cachée, au côté de ses autres cartes.

A chaque fois que c'est à son tour de jouer, un joueur doit tenter de poser l'une de ses cartes dans « l'interstice temporel » adéquat.

S'il échoue, il range la carte dans la boîte et doit en piocher une autre. Le premier joueur à être le seul du tour à avoir posé sa dernière carte est déclaré vainqueur.

4) Objectifs principaux :

Permettre aux élèves d'acquérir une culture d'histoire littéraire
S'approprier les œuvres au programme en vue de l'examen
Savoir sélectionner et s'approprier les informations essentielles
Être capable d'oraliser des connaissances

5) Mise en œuvre :

Étape 1 : 1h : Présentation du projet.
Étape 2 : 2h : Réalisation des cartes à jouer
Étape 3 : 2h : Réalisation des documents servant à l'augmentation.
Étape 4 : Impression des cartes et finalisation de l'augmentation

6) Mise en œuvre détaillée :

Étape 1 : Découverte du jeu Timeline et appropriation du jeu à travers une partie. Création des groupes de travail. Les élèves doivent ensuite choisir l'œuvre, l'auteur ou le mouvement littéraire à travailler.

Étape 2 : Élaboration de la carte grâce à un support numérique : création du recto et du verso. Choisir l'image, insérer les informations du titre, de la date ou de la période.

Étape 3 : Rédaction des documents rappelant les connaissances que les élèves doivent connaître. Ces informations apparaîtront en surcouche sur le téléphone ou la tablette de l'élève afin qu'il puisse vérifier ses connaissances.

Étape 4 : Impression et plastification des cartes. Association de la carte et du support des connaissances pour finaliser le processus d'augmentation.

7) Pourquoi le numérique :

Le numérique permet d'apporter la notion d'augmentation au jeu de cartes ce qui permet aux élèves de pouvoir réviser de manière ludique sans avoir à transporter leur cours.

Les élèves ont accès aux « Essentiels » de la BNF, ressource accessible uniquement en ligne, pour compléter leurs connaissances. Ils travaillent ainsi les compétences numériques de recherche d'information ainsi que l'appropriation d'une lecture documentaire.

8) Limites et ajustements :

Les contraintes de temps (liées au Covid-19) ne nous ont pas permis d'aller au bout du projet.

9) Bilan :

Pour cette réalisation, les élèves devaient utiliser les connaissances acquises au cours des séquences de travail ainsi que le site de la BNF grâce à la collection des « Essentiels ». Les cartes réalisées devaient être augmentées afin que les élèves approfondissent leurs connaissances. Les élèves auraient ainsi pu réviser le programme de l'année, tant lors de la préparation du jeu que durant la période précédant l'examen au cours des révisions réalisées en classe ou en dehors de celle-ci.

Il était donc prévu que le jeu de cartes ainsi réalisé soit distribué à chaque élève afin qu'il puisse s'en servir pour réviser seul ou avec des camarades.

10) Perspectives d'approfondissement :

Les élèves souhaitaient doubler le jeu de cartes en ayant une version totalement numérique. Cela est réalisable grâce à l'interactivité du module « frise chronologique » présent dans learningapps. Cependant l'augmentation n'est alors plus possible. Cette requête révèle la grande motivation des élèves. L'appropriation est effective au regard du transfert d'un support à un autre, ce qui prouve l'intérêt du travail.

11) Tutoriels :

Pour réaliser le jeu de carte : <https://www.jeux-de-cartes-personnalisées.fr/comment-créer-un-jeu-de-cartes/faire-un-jeu-de-cartes-avec-publisher/>

Pour réaliser la partie augmentation : <http://mirage.ticedu.fr>

