



jeudi 16 novembre 2023 10h30 - 12h00

TABLE RONDE

Le jeu comme dispositif pédagogique à l'Université: enseigner les territoires par le jeu

- 10h30 - 10h45 accueil et introduction par Annaig OIRY & Camille VERGNAUD
- 10h45 - 11h30 présentations des intervenantes
- 11h30 - 12h00 discussion – débat avec la salle

Intervenant-es à la table-ronde

- Youenn GOURAIN (Université Gustave Eiffel – Laboratoire techniques, territoires et sociétés)
- Delphine GRANCHER (CNRS – Laboratoire de géographie physique)
- Hovig TER MINASSIAN (Université de Tours – Cités, territoires, environnement et sociétés)

Jeu de rôles, jeux de plateau, jeux coopératifs, jeux vidéo, quizz, jeux sérieux : individuel ou collectif, dans et hors du cadre scolaire, matériel ou numérique, le jeu – et la ludification¹ en général – tiennent une place importante dans la production et la transmission de savoirs. Que ce soit en classe ou dans une visée de vulgarisation grand public, la ou plutôt les pédagogies par le jeu se sont progressivement développées et diversifiées², et ce pour tous les âges et publics.

Passer par le jeu est désormais encouragé par l'Éducation nationale en France pour l'enseignement de la géographie, ce dont les fiches Eduscol, sites académiques et les publications³ donnent un aperçu. On peut citer les débats en jeux de rôles fréquemment utilisés pour analyser les jeux d'acteurs, par exemple pour aborder les pratiques habitantes, les conflits ou l'aménagement du territoire de manière prospective. Une démarche ludique peut également être utilisée pour investiguer des études de cas, centrales en géographie scolaire. Sur son site internet, Bénédicte Trajnek propose par exemple toute une série de jeux à utiliser en géographie, que ce soit pour enseigner la mondialisation avec un jeu de Géojeu, le développement durable ou le parcours de migrants, ou encore le vocabulaire de la géographie par un Taboo revisité.

En géographie comme pour les autres disciplines, ce développement de l'enseignement par le jeu soulève différents débats et questionnements : efficacité du jeu selon l'objectif visé, équilibre entre temps et attention dévolues à l'activité ludique d'une part et transmission de contenus d'autre part (pour les élèves comme pour l'enseignant.e) ; conditions de possibilité pour mettre en œuvre des dispositifs ludiques (financement, profil des élèves, temps alloué, formation des enseignant.es, etc.) ; risques d'accentuer les inégalités scolaires par des pédagogies qui s'appuient sur des compétences parfois peu explicitées et des dispositions marquées socialement. Ces questionnements ont déjà été abordés lors d'un précédent atelier-débat, organisé par les *Feuilles de Géographie* en juin 2023, sur les pédagogies critiques et actives : quel est l'intérêt et quelles sont les limites de la mise en activité des étudiant.es ? En focalisant notre réflexion sur la pratique du jeu, l'occasion nous est ici donnée de prolonger nos questionnements.

Dans le supérieur en France⁴, le jeu semble peut-être moins présent et moins visible (selon les disciplines) que dans le primaire et secondaire. Utiliser le jeu apparaît néanmoins de plus en plus légitime et formalisé, comme en témoignent certaines publications académiques en sciences de l'éducation ou plus spécifiquement en géographie ainsi que la mise à disposition de ressources par les établissements eux-mêmes (journées de formation proposées par des centres de pédagogies universitaires, sites institutionnels). Il reste difficile d'estimer la place du jeu dans les pratiques enseignantes dans le supérieur, notamment en géographie, étant donné la faible mise en visibilité de ce qui se fait en cours. Un grand nombre d'idées et d'expérimentations se partagent de manière informelle entre collègues géographes proches, dans des groupes de travail au sein d'un département ou d'une UFR⁵, lors de journées d'étude⁶, séminaires ou rencontres⁷, et par le biais de réseaux auxquels *Feuilles de Géographie* tente de contribuer : sites dédiés à l'enseignement de la géographie (comme Géoconfluences) ou à la pédagogie et la didactique mais peu ciblés Enseignement supérieur (comme Didagéo) ou pas spécifiquement disciplinaire (par exemple : le café pédagogique).

Cette table-ronde vise donc à faire dialoguer trois enseignant.es en géographie dans le supérieur ayant expérimenté différents types de jeu, comme dispositif pédagogique (utiliser le jeu pour enseigner) ou objectif d'enseignement (produire un jeu), auprès d'étudiant.es et de grand public.

Questions aux intervenant.es

Pour favoriser la discussion, les questions suivantes sont proposées aux intervenant.es pour inspiration (et sans obligation d'exhaustivité !) avant un échange avec la salle :

1/ Présentation du jeu. Quels sont les objectifs et le contexte du jeu ? (au sein de quels modules de cours ? quels niveaux d'étudiants ? Master / licence, etc.) Quelle forme prend-il (boîte de jeu, jeux vidéo, jeu oral, jeu de rôles, jeu individuel / collectif, etc.) ?

2/ Jeux et savoirs géographiques. Qu'apporte le jeu par rapport à une séance plus classique, pour les étudiants, en termes de savoirs géographiques ? Par exemple, le jeu permet-il de faire acquérir aux étudiants des savoirs plus opérationnels ? Comment construire un équilibre entre le ludique et le scientifique, mais aussi entre l'attention portée à la forme prise par le dispositif pédagogique et l'objectif de contenu de connaissances ?

3/ Jeu et implication pédagogique. D'après vous, est-ce que et comment la forme «jeu» change les postures étudiant.e / enseignant.e : plus particulièrement, en quoi mettre l'étudiant en posture de jouer ou de créateur de jeu change son rapport à l'apprentissage ?

En termes de public : serait-il possible d'envisager que le jeu soit utilisé hors du contexte scolaire et / ou universitaire ? En direction de la société civile ? Y aurait-il des liens éventuels à tisser avec les mouvements de l'éducation populaire ?

Au fil de ces trois questions et de manière transversale, des limites et critiques à l'utilisation du jeu pourront également être envisagées (ainsi que les pistes d'amélioration éventuelles), afin d'avoir un retour réflexif sur la mise en place du jeu.

Feuilles de Géographie

Feuilles de Géographie est une revue qui a pour objectif de réfléchir aux pratiques d'enseignement de la géographie à l'Université. Outre la mise en ligne de contenus de cours (les « Feuilles »), la revue organise régulièrement des ateliers-débats sur différentes thématiques liées à l'enseignement de la géographie dans le supérieur, afin de lancer des discussions pédagogiques et de partager des expériences. Depuis 2021, la revue est un projet exploratoire du CIST (Collège international des sciences territoriales).

Bibliographie indicative

LE BERRE A., 2016. « Organiser un jeu de rôle en classe sur la "crise requin" à la Réunion », *Géoconfluences* [geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/dossiers-thematiques/risques-et-societes/geographie-appliquee/organiser-un-jeu-de-role-requin].

LÉPINARD P. et VAQUIÉRI J., 2019. « Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur », 3^e colloque international Game Evolution, mai 2019, Créteil, France.

POTIER V., 2020. « Des concepteurs de jeu vidéo à l'université. Objets et catégories de l'innovation pédagogique », *Réseaux*, n° 224, p. 197-223 [doi.org/10.3917/res.224.0197].

TER MINASSIAN H. et RUFAT S., 2008. « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeo: European Journal of Geography* [journals.openedition.org/cybergeo/17502].

TRICLOT M., 2012. « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », *Réseaux*, n° 173-174, p. 177-205 [doi.org/10.3917/res.173.0177].

FEUILLES DE GÉO

1 Ludification ou plus récemment ludicisation, voir par exemple www.cafepedagogique.net/2023/01/24/erice-sanchez-la-ludicisation-des-apprentissages et ecolebranchee.com/jouer-pour-apprendre-de-la-ludification-a-la-ludicisation

2 Voir par exemple la typologie entre jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique proposée par Nicole de Granmont reprise sur le site PortailEduc portaleduc.net/webiste/la-pedagogie-du-jeu-2

3 Serious game : « un carcan ludique » ? Jeux vidéo, travail et instrumentalisations de J. Alvarez, éd. Loco, 2023 ; Apprendre en jouant d'E. Sanchez et M. Romero. éd. Retz, « Mythes et réalités », 2020 ; Enseigner et former avec le jeu. Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes d'E. Sanchez, éd. ESF, 2023.

4 Quelques recherches rapides sur internet renvoient d'abord à des sites ou publications belges [uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-ludification.html] ou québécois [rire.ctreq.qc.ca/le-processus-du-jeu-dans-lapprentissage-en-enseignement-superieur-une-experience-qui-fait-sens] et pedagogie.uquebec.ca/le-tableau/le-jeu-de-role-en-pedagogie-universitaire-un-exemple-dutilisation].

5 Organisés plusieurs années de suite, les « Midi2Pedago » réunissaient par exemple des collègues de l'IUGA à Grenoble de manière régulière pour discuter enseignement.

6 Journée de Tours « État des lieux » en 2014 ; journée d'étude Grenoble 2022 « Transmettre la discipline: quelles géographies enseignées dans les cours d'introduction et les cours d'épistémologie dans le supérieur ? ».

7 Par exemple lors de rencontres des commissions « Épistémologie, histoire et enseignement de la géographie » ou « Géographies queers, féministes et décoloniales » du CNFG.