

IUFM d'Aquitaine

**L'introduction d'un élément ludique
dans le cours permet-elle de faciliter les
apprentissages en économie gestion ?**

Mémoire professionnel présenté par : LE GALLO Laurence

Direction du mémoire : BARQUERO Catherine

Discipline : économie – gestion, option B

Année : 2003

Thème du mémoire : recherche sur les moyens de susciter la motivation et de faciliter les apprentissages.

Résumé d'auteur :

C'est par hasard que j'ai découvert l'intérêt que le jeu pouvait présenter en pédagogie, y compris face à un public d'adolescents. Tout au long de mon année de stage, j'ai eu l'occasion d'affiner et de confirmer cette intuition en menant plusieurs expérimentations.

Il en ressort que le jeu est un moyen efficace de stimuler la motivation des élèves et de faciliter les apprentissages. Toutefois, sa mise en œuvre est délicate et nécessite une préparation matérielle très importante.

J'en conclus que le jeu n'est pas la solution universelle : il est plutôt un moyen pédagogique parmi d'autres. Il a ses vertus et ses défauts qu'il est nécessaire de prendre en compte avant de l'utiliser.

Mots-clés :

- jeu
- ludique
- motivation
- apprentissage

Etablissement en responsabilité :

Lycée hôtelier et de tourisme de Biarritz
Classe de 1^{ère} technologique
Effectif : 22 élèves

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	4
Le professeur stagiaire	4
Le stage en situation.....	4
Comment générer la motivation nécessaire à l'apprentissage ?	5
La découverte des potentialités de l'utilisation du jeu en cours	7
1. INTERET ET DIFFICULTES DE L'UTILISATION DU JEU EN COURS	10
1.1. Intérêt de l'utilisation du jeu en cours.....	10
1.1.1. L'utilisation du jeu permet de stimuler la motivation des élèves	10
1.1.2. L'utilisation du jeu facilite la compréhension et la mémorisation	12
1.2. Difficultés de mise en œuvre du jeu en cours	14
2. MISE EN PRATIQUE DE L'UTILISATION DU JEU EN COURS.....	18
2.1. Quelques expériences d'introduction du jeu en cours	18
2.1.1. La courbe de demande d'un paquet de confiseries.....	18
2.1.2. La gestion d'un stock d'oranges	19
2.2. Evaluation de ces séances	21
2.2.1. Par le professeur	21
2.2.2. Par les élèves	22
CONCLUSION	23
BIBLIOGRAPHIE.....	24

INTRODUCTION

LE PROFESSEUR STAGIAIRE

Après dix années passées dans les services financiers de différentes entreprises, j'ai choisi de m'orienter vers l'enseignement. En effet, que ce soit de façon formelle (animation de séminaires de formation) ou informelle (formation sur le terrain), j'ai toujours consacré une part importante de mon temps à former mes collègues. Ce sont eux qui m'ont encouragé dans cette voie en mettant en avant la clarté de mes explications et ma capacité à être à leur écoute.

Si l'aspect didactique de l'enseignement ne m'était pas inconnu, j'avais en revanche tout à apprendre sur son aspect pédagogique. Ainsi, j'avais toujours eu affaire à des apprenants naturellement motivés car les connaissances que j'avais à leur transmettre étaient nécessaires au bon déroulement de leur carrière. Le public auquel j'allais dorénavant m'adresser était tout autre et j'allais devoir faire naître la motivation nécessaire à l'apprentissage.

LE STAGE EN SITUATION

J'ai pris mes fonctions au lycée hôtelier de Biarritz en décembre 2002, après un congé maternité suivi d'un stage dans un grand hôtel de la région. Deux classes m'avaient été confiées : une classe de première adaptation à qui je devais enseigner la gestion hôtelière (4 heures par semaine) et une classe de première technologique à qui je devais enseigner l'économie et le droit (2 heures par semaine).

Ces deux classes avaient un effectif identique en quantité (22 élèves) mais différaient fortement de par leur composition. En effet, autant la classe de première technologique était homogène (élèves sérieux mais très scolaires), autant la classe de première adaptation était hétérogène, que ce soit en termes de niveau scolaire ou d'intérêt porté à la matière enseignée. Les élèves de cette classe

étaient plus âgés et plus mûrs (moyenne d'âge supérieure de près de 2 ans à celle de la 1^{ère} technologique). Cette maturité les rendait plus exigeants envers leurs professeurs mais permettait également des échanges plus féconds.

COMMENT GENERER LA MOTIVATION NECESSAIRE A L'APPRENTISSAGE ?

Face à la diversité des élèves, j'avais décidé d'utiliser simultanément plusieurs méthodes afin de susciter la motivation que j'estime indispensable à un apprentissage réussi : renforcer positivement les élèves, varier les supports, donner du sens par des situations problèmes et rendre les élèves actifs.

- le renforcement positif :

Les cours du premier trimestre avaient été assurés par une professeur remplaçante. Etant habituée à des classes de la filière STT, elle jugeait très médiocre le niveau en gestion des élèves de la classe. Malgré ses efforts pour ne pas le laisser paraître, les élèves le sentaient bien et leurs relations étaient tendues. Je suis arrivée sans attentes particulières quant à leur niveau (étant habituée à un usage professionnel de la gestion, je savais que l'on en serait loin) et sans a priori sur la classe. Je le leur ai dit et ils en ont été soulagés.

J'ai mis en place les méthodes préconisées par la pédagogie de la maîtrise : cours, évaluation formative puis remédiation. Les évaluations formatives portaient sur le cours et sur des applications relativement simples. Leurs résultats étaient satisfaisants et j'en ai félicité les élèves. Pour les points qui nécessitaient une remédiation, je l'ai fait avec patience et en ne mettant pas en cause leur compréhension mais mes explications.

Cette méthode m'a permis de remotiver plusieurs élèves qui commençaient à se décourager devant leur absence de résultats. L'amélioration a été particulièrement visible pour deux élèves qui ont totalement changé d'attitude, se sont mis à participer et ont pris confiance en eux au point d'améliorer de 5 points leur moyenne trimestrielle (l'une d'eux a même finalement décidé de s'orienter vers un bac professionnel de gestion).

En revanche, cette pratique est restée sans aucun effet sur les quelques élèves qui, malgré des facilités certaines, refusaient de fournir les efforts nécessaires à un apprentissage efficace.

- varier les supports :

Tout au long de l'année, j'ai essayé d'utiliser des supports aussi variés que possible pour éviter de lasser les élèves : activités tirées de mon expérience professionnelle, articles de journaux, cassettes vidéo, ... Plus le sujet de cours était austère, plus j'essayais de compenser par un support original : diaporama powerpoint pour expliquer la comptabilisation des remises, utilisation d'internet pour apprendre à remplir une déclaration de TVA (formulaire complété en ligne sur le site du ministère des finances).

Même si la réussite de ces deux séances n'a pas été évidente, je sais que les élèves ont apprécié mes efforts et je pense que ceux-ci ont eu un impact positif (bien qu'indirect) sur leur apprentissage.

- donner du sens en créant des situations problèmes et rendre l'apprenant actif :

A chaque fois que s'était possible, j'introduisais le cours en posant une situation-problème. Je me suis appliquée à mettre les élèves « en situation » et à leur proposer des activités aussi concrètes que possible, qui alternaient un travail de réflexion en groupe et un apport théorique de ma part.

Ainsi, par exemple, pour apprendre à fixer les prix d'une carte de restaurant j'ai commencé par les mettre en situation à partir d'un exemple réel tiré de mon stage en hôtellerie : « Vous êtes stagiaire dans un restaurant haut de gamme et le chef souhaite renouveler sa carte : il a déjà choisi les plats qui y figureront et vous demande votre aide pour fixer leurs prix. Quels sont les éléments que vous allez prendre en compte pour y parvenir ? »

Puis, je leur ai progressivement apporté les éléments nécessaires : coefficient multiplicateur, revue de la concurrence, principes spécifiques à la restauration (principes d'Omnès). A chaque étape, ils affinaient leurs propositions de prix et, lorsque au final nous avons comparé leur résultat avec les prix réellement retenus par le restaurateur, ils ont été surpris par le peu d'écart entre les deux.

De façon générale, ces activités ont rencontré un réel succès auprès des élèves, y compris les moins motivés, et le résultat de l'apprentissage a également été très satisfaisant. Malheureusement l'effet restait limité à la seule séance de travail sur l'activité : l'intérêt retombait dès que nous passions aux exercices d'application du cahier de TP. De plus, je n'ai pas réussi à trouver des activités permettant de mettre en oeuvre cette méthode pour tous les sujets, en particulier la comptabilité.

LA DECOUVERTE DES POTENTIALITES DE L'UTILISATION DU JEU EN COURS

C'est finalement de façon tout à fait fortuite que j'ai découvert l'intérêt que pouvait présenter l'utilisation du jeu en cours. Je devais préparer un cours d'économie sur les formes et les fonctions de la monnaie et j'avais choisi de suivre les conseils d'Alain Rieunier :

« La manipulation, les discussions [...] sont généralement très dynamiques, et je n'ai jamais rencontré de groupe (que ce soient des élèves, des enseignants ou des cadres d'entreprise) qui ne s'amuse à l'occasion de ces manipulations et qui ne soit intéressé voire séduit par cette technique pédagogique ».

(Rieunier, 2000, p.266)

J'avais donc prévu comme introduction au cours de faire circuler différents objets en demandant aux élèves de deviner quel était leur point commun : coquillages, cigarettes, collier de boules du Club Med, fèves de cacao, ... La réponse était que tous ces objets avaient joué le rôle de monnaie. Cette entrée en

matière avait le double intérêt d'attiser la curiosité des élèves et de leur faire prendre conscience du caractère subjectif et conventionnel de la monnaie.

La réussite de cette manoeuvre a dépassé mes espérances ! Les élèves faisaient circuler les objets avec un plaisir évident (bien qu'un peu trop bruyamment à mon goût) et les hypothèses fusaient. Par la suite, le cours s'est déroulé dans d'excellentes conditions : les élèves étaient intéressés, participaient, faisaient de réels efforts pour comprendre. Les résultats de l'interrogation écrite qui a suivi ont démontré que l'apprentissage avait été réussi.

J'ai alors eu l'intuition que le jeu pouvait être un formidable vecteur d'apprentissage.

En cherchant à me documenter sur le sujet, je me suis aperçue que la pédagogie du jeu était généralement réservée aux jeunes enfants et aux apprentissages de l'école élémentaire. Il n'existe aucun ouvrage concernant son utilisation au collège ou au lycée. Puis, le jeu réapparaît à nouveau dans la formation en entreprise sous forme de jeux de simulation et de jeux de rôles (cf. présentation de la méthode du CIPE en annexe).

Pourquoi cette interruption soudaine de l'utilisation pédagogique du jeu à l'adolescence ?

L'élève n'arrête pas de jouer en entrant au collège, seuls les supports de jeu changent : jeux vidéo et flippers remplacent les billes et les poupées. On reproche souvent aux élèves d'être incapables de soutenir durablement leur attention et d'être d'incorrigibles zappeurs. Pourtant, ces mêmes élèves peuvent passer des heures sur une console de jeu sans se lasser !

Je décidais alors de faire de cette intuition le sujet de mon mémoire et d'introduire à nouveau des éléments ludiques dans mes cours afin de vérifier si ceux-ci pouvaient avoir un impact positif sur les apprentissages.

La première partie de ce mémoire sera consacrée aux avantages et aux difficultés de l'utilisation du jeu en cours. La seconde partie détaillera de façon plus précise les expérimentations menées et l'évaluation qui en a été faite par les élèves et par moi-même. Enfin je conclurai par les enseignements que j'ai pu tirer de ces expériences.

1. INTERET ET DIFFICULTES DE L'UTILISATION DU JEU EN COURS

En préparant mes expériences, je me suis aperçue que l'utilisation du jeu présentait de nombreux atouts d'ordre pédagogique mais se heurtait néanmoins à d'importantes difficultés de mise en œuvre.

1.1. Intérêt de l'utilisation du jeu en cours

L'introduction d'éléments ludiques dans le cours permet non seulement de stimuler la motivation des élèves, mais aussi de favoriser la compréhension et la mémorisation des connaissances abordées.

1.1.1. L'utilisation du jeu permet de stimuler la motivation des élèves

Pour comprendre l'intérêt que peut présenter l'utilisation du jeu pour l'enseignant cherchant à motiver ses élèves, penchons-nous sur les facteurs classiques de motivation.

- Miser sur le vecteur plaisir pour faire passer un thème rébarbatif.

Le but du renforcement positif est de créer un cercle vertueux en donnant confiance en lui à l'élève. En créant des situations de réussite, on lie l'apprentissage à des émotions positives que l'élève aura tendance à rechercher plutôt qu'à fuir.

L'utilisation du jeu permet de renforcer le plaisir d'apprendre et de rendre plus acceptables les efforts nécessaires. Ainsi, un élève m'a écrit lors de l'évaluation finale que « le fait d'apprendre par le jeu fait oublier qu'il s'agit d'un cours alors que l'on apprend pareil, voire mieux ».

- Varier les situations d'apprentissage

Les psychologues du courant behavioriste ont mis en évidence depuis longtemps le fait que chaque élève apprenait à son rythme et à sa façon. Ainsi, lorsque Skinner formule ses « lois de l'apprentissage », il énonce en premier lieu que « chaque apprenant apprend à son rythme et à sa manière ».

Partant de cette constatation, les spécialistes de la pédagogie différenciée, recommandèrent par la suite de pratiquer une pédagogie différenciée simultanée, c'est à dire de faire travailler les élèves individuellement ou par petits groupes avec des supports différents selon les modes d'apprentissages privilégiés des élèves.

Je manquais d'expérience pour pratiquer ce type de pédagogie. En revanche, j'ai essayé de pratiquer la pédagogie différenciée successive, c'est-à-dire de varier les situations d'apprentissage.

En effet, cette alternance permet non seulement de lutter contre la monotonie et donc l'ennui des élèves, mais aussi de multiplier les chances de leur proposer (au moins à un moment) un support adapté à leur apprentissage.

Ainsi, Alain Rieunier conseille aux jeunes enseignants : « Variez vos situations d'apprentissage, utilisez toute la palette des possibles, amusez-vous, surprenez-les, c'est la meilleure manière de les intéresser » (Rieunier, 2000, p.292).

Etant donné la quasi-absence du jeu au lycée et au collège, j'étais sûre de tenir là une situation d'apprentissage originale et cela m'a effectivement permis de capter leur intérêt.

- Rendre l'apprenant actif

Pour motiver l'apprenant et faciliter la compréhension et la mémorisation des connaissances, il est important de provoquer son activité.

Dans les faits, cette activité n'est pas toujours facile à provoquer : il est parfois plus confortable pour l'élève de rester passif en attendant la fin du cours que de s'investir dans les activités proposées.

Certains sujets, naturellement attractifs, se prêtent volontiers à la mise en place d'une activité (cas de la fixation des prix d'une carte de restaurant ou du lancement d'un appel d'offre). En revanche, lorsque le sujet est d'un abord austère, il faut déployer des trésors d'ingéniosité pour empêcher les élèves « d'hiberner ».

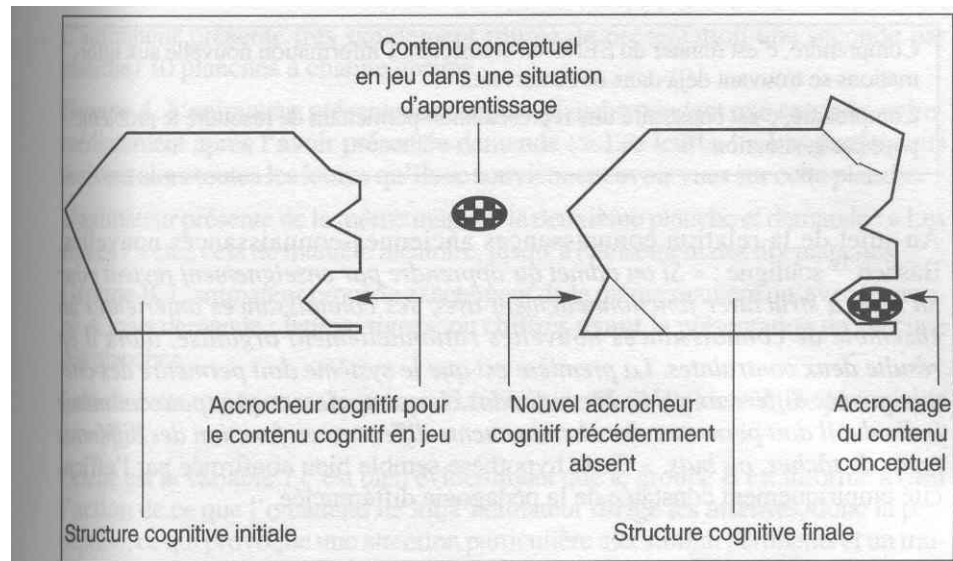
L'introduction d'éléments ludiques permet d'égayer un peu le sujet et de susciter l'adhésion des élèves à l'activité proposée.

1.1.2. L'utilisation du jeu facilite la compréhension et la mémorisation

- Fournir un accrocheur cognitif aux connaissances théoriques

Selon Piaget, l'apprentissage se fait par l'accommodation de « schèmes » préexistants qui assimilent des situations nouvelles.

Cela signifie que l'apprentissage ne peut se faire correctement que si les connaissances nouvelles trouvent à s'accrocher sur des connaissances anciennes qu'elles viennent compléter, voire transformer. Ces connaissances anciennes sont les « accrocheurs cognitifs » de M. Develay qui propose la représentation suivante (Develay, De l'apprentissage à l'enseignement, 1992, p 132) :



Lorsque le jeu est utilisé pour simuler la réalité et utiliser des techniques de gestion, cette pratique fournit un formidable accrocheur cognitif pour les connaissances théoriques apportées par la suite. C'est probablement l'une des raisons principales de son utilisation dans le cadre de la formation en entreprise. C'est également pourquoi son utilisation peut également s'avérer fructueuse en classe.

- Utiliser un support à forte valeur ajoutée

Il convient de varier autant que possible les situations et les supports d'apprentissages. Toutefois, tous les supports ne se valent pas : des chercheurs américains (Fischer et Farrar en 1988) ont mis en évidence le fait que les capacités d'apprentissage d'un individu varient fortement en fonction du matériel sur lequel il travaille. Ils distinguent les supports à hautes performances (capables de faire travailler l'individu à un niveau optimal) des supports à faible performance (l'individu travaille à un niveau suboptimal).

Ils citent comme exemple l'élève ne comprenant rien aux cours de physiques mais capable de réparer sa mobylette ou sa chaîne stéréo. J'ai pour ma

part entendu une anecdote similaire d'une collègue : elle avait demandé à ses élèves d'établir une facture en calculant une remise, des frais de ports et la TVA. L'un des élèves avait correctement calculé la remise mais l'avait rajoutée au montant dû au lieu de la déduire. Je suis certaine qu'il ne lui serait pourtant jamais venu à l'esprit de payer plus cher son nouveau scooter après avoir âprement négocié une remise de 5% !

Les supports à haut niveau de performance sont les supports qui donnent du sens aux savoirs.

Là encore le jeu (en particulier de simulation) peut s'avérer une aide précieuse. Ainsi, quel meilleur moyen de donner du sens aux méthodes de gestion des stocks que de faire évoluer un stock sous les yeux des élèves et par leur propre action ?

C'est pourquoi je considère le jeu comme un support à haute valeur ajoutée.

1.2. Difficultés de mise en oeuvre

- Risque de « galvauder » le jeu

La première difficulté de mise en oeuvre du jeu en classe vient de la nature même du jeu. En effet, le jeu se définit comme une activité non imposée, purement gratuite.

Ainsi, selon J. Huizinga « le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être « autrement » que dans la vie courante. » (Huizinga, 1938)

Le jeu implique donc une participation volontaire du joueur, ce qui est en contradiction avec les situations scolaires où c'est le professeur qui crée les situations d'apprentissage et les impose aux élèves.

Il faut donc réussir à faire « oublier » aux élèves que leur participation est imposée et proposer une situation suffisamment attrayante pour que l'élève y adhère de son plein gré. Sans cette adhésion, il ne s'agirait plus que d'un simulacre de jeu, pénible tant pour l'élève que pour le professeur.

- Trouver le juste équilibre entre réalisme et jouabilité

Le jeu pédagogique doit être ludique sans tomber dans le simplisme. Trop de réalisme tue la jouabilité du jeu en multipliant les règles à mémoriser et à prendre en compte. A l'inverse, une trop grande jouabilité éloigne la simulation de la réalité et lui fait perdre son intérêt pédagogique.

Il faut donc trouver un compromis entre ces deux extrêmes, qui ne sacrifie ni le plaisir du jeu (sa jouabilité) ni son intérêt pédagogique (son réalisme). Pour cela il faut veiller à distinguer l'essentiel de l'accessoire, et chercher à simplifier au maximum les consignes de jeu.

Une bonne préparation matérielle en amont permet par ailleurs d'alléger le mécanisme du jeu au moment de son utilisation.

- Importance du travail préparatoire

Afin de soutenir l'intérêt des élèves, il est important d'éviter les lenteurs dans le déroulement du jeu.

Dans ce but, il faut mener un travail de réflexion en amont pour trier l'essentiel de l'accessoire et simplifier au maximum les règles à suivre (sans pour autant sacrifier le réalisme). Il faut également prévoir tous les détails matériels qui

pourraient être la source de perte de temps : par exemple fournir un dé par groupe d'élève plutôt que de faire circuler un dé unique.

Dans la seconde partie de ce mémoire je détaille la préparation matérielle d'une séance basée sur l'utilisation de dés et de jetons : pour une séance de cours de 2 heures, j'ai consacré près de 20 heures à la préparation !

Même si l'on tient compte des effets d'apprentissage, il reste vrai qu'une telle séance est très coûteuse en temps de préparation et qu'elle ne peut donc pas être largement généralisée.

- Maintenir l'ordre dans la classe, éviter les débordements

Lorsque l'on joue, on sort du cadre scolaire classique. Comme je l'ai indiqué précédemment, cet oubli momentané du caractère imposé de l'activité est même un élément indispensable à son succès.

Toutefois, ce relâchement du cadre scolaire peut également conduire à un relâchement de la discipline et donner lieu à des débordements regrettables.

Là encore, une préparation matérielle impeccable est nécessaire pour ne pas perdre le contrôle de la situation. C'est en évitant les temps morts et en maintenant l'intérêt des élèves que l'on peut réussir à canaliser leur énergie.

Contrairement à ce que je craignais, je n'ai pas rencontré de problèmes de discipline majeurs lors des séances basées sur le jeu. Bien au contraire : les élèves étaient motivés et s'impliquaient totalement (bien que bruyamment) dans les activités proposées.

- Ne pas laisser la forme l'emporter sur le fonds

Tout utile qu'il soit, le jeu ne suffit pas à l'apprentissage. En effet, emporté par le caractère attractif de la forme, l'élève peut en arriver à perdre de vue le fonds.

Il est donc important de prendre le temps de synthétiser et de théoriser les connaissances acquises pendant le jeu.

Afin de ne pas casser la dynamique du jeu, il est préférable de regrouper cet apport théorique immédiatement à la fin de celui-ci.

2. MISE EN PRATIQUE DE L'UTILISATION DU JEU

2.1. Quelques expériences d'introduction du jeu en cours

Outre la devinette introduisant la séance sur les formes et les fonctions de la monnaie, j'ai eu l'occasion d'introduire des éléments ludiques dans mon cours à deux reprises :

- pour illustrer la construction d'une courbe de demande (cours d'économie)
- pour faire pratiquer les différentes méthodes de gestion des stocks (cours de gestion hôtelière).

Cette seconde expérimentation a donné lieu à la création d'une activité à part entière qui s'est étalée sur plusieurs séances de cours.

2.1.1. *Courbe de demande d'un paquet de confiseries*

La notion de courbe de demande n'est pas aussi simple qu'il y paraît.

On comprend intuitivement que, plus le prix d'un objet est élevé, moins on sera tenté de l'acheter. Toutefois, cette intuition trouve vite ses limites : on n'achètera pas cinq réfrigérateurs parce que ceux-ci sont proposés à un prix avantageux, ni quatre réfrigérateurs si le prix est légèrement plus élevé, jusqu'à zéro si le prix est vraiment exagéré.

En fait, le principe de construction de la courbe est légèrement différent et ne se situe pas au niveau d'une seule personne mais d'une population entière. Ainsi, on considère que chaque personne a un seuil de réservation différent (le seuil de réservation est le prix maximum que l'on est prêt à payer pour acquérir un bien). Pour un prix proposé, certaines personnes auront un seuil de réservation inférieur (et souhaiteront acquérir le bien), d'autres auront un seuil de réservation supérieur (et ne souhaiteront pas acquérir le bien). Plus le prix d'un bien est faible,

et plus le nombre de personnes dont le seuil de réservation est inférieur sera élevé, et plus la demande sera donc importante.

Cette nuance me semblait très abstraite et c'était malheureusement la conception erronée de la courbe qui était la plus concrète, donc la plus accessible aux élèves. Il me donc fallait inverser cet état de fait pour que l'apprentissage soit réussi.

C'est dans l'article de Jurgen Brauer « Games Economists Play » que j'ai trouvé l'idée qui allait me permettre de rendre concrète la méthode correcte de construction de la courbe.

Je suis arrivée en cours avec un sachet de confiseries (nous étions près de l'heure du déjeuner et les élèves commençaient à avoir faim) et je leur ai demandé d'indiquer sur un morceau de papier le prix qu'ils étaient prêts à payer pour acquérir ce sachet. Nous avons ensuite dépouillé ces papiers et construit ensemble la courbe de demande.

Le cours s'est déroulé dans la bonne humeur et avec la participation active de toute la classe. Je suis convaincue que cet apprentissage restera durablement ancré dans l'esprit de mes élèves.

2.1.2. *Gestion d'un stock d'oranges*

C'est dans le cours de gestion que j'ai eu l'occasion d'introduire à nouveau quelques éléments ludiques. Je devais enseigner à mes élèves les principales méthodes de gestion des stocks (stock d'alerte, renouvellement périodique, etc...) et je craignais que ces notions ne soient pas correctement acquises si le cours restait trop théorique. Il me fallait donc faire pratiquer ces différentes méthodes aux élèves.

Je choisis de leur faire simuler l'évolution d'un stock d'oranges à jus mais je craignais que cette simulation ne soit très fastidieuse si elle se faisait uniquement sur papier, d'où l'idée de l'égayer en introduisant quelques éléments ludiques.

Je choisis donc de faire jouer les élèves avec des dés et d'introduire une part d'aléatoire dans la gestion du stock : selon le résultat du tirage du dé, la consommation était plus ou moins importante. De même, la livraison attendue pouvait être en retard ou défectueuse. Outre son aspect purement ludique, cette utilisation du hasard avait l'avantage de se rapprocher de la réalité (consommation fluctuante, fournisseurs parfois peu fiables).

Je choisis également de leur faire manipuler des jetons, non seulement pour compléter le côté ludique mais également pour rendre plus concret l'évolution du stock (1 jeton = 1 unité de stock). Toutefois, en raison du prix trop élevé des jetons, j'ai dû me rabattre sur des grosses perles, beaucoup moins chères mais malheureusement moins faciles à manipuler.

Dans le but d'accélérer le déroulement des séquences en classe et de ne pas sacrifier la jouabilité au réalisme, je consacrai un temps très important à la préparation matérielle de la séance :

- pour ne pas avoir trop de perles à compter en classe, je les regroupai à l'avance sous forme de colliers, précomptés en fonction des volumes de livraison attendus,
- pour pouvoir suivre facilement les problèmes de péremption, je choisis d'utiliser plusieurs couleurs de perles : une couleur correspondant à une livraison, il était facile d'éliminer d'un coup tout le stock périmé,
- pour identifier le stock d'alerte, je fournis aux élèves des boîtes d'œufs en leur conseillant de ranger les perles correspondant au stock d'alerte dans une alvéole séparée ,

Lorsque les élèves entrèrent en classe, je leur expliquai le déroulement prévu de la séance et leur distribuai les consignes : chaque groupe devait appliquer une méthode de gestion précise (cf. documents distribués aux élèves en annexe).

Dans un but pédagogique, certaines méthodes étaient volontairement peu performantes (ruptures de stock ou péremptions fréquentes). Cela se révéla être un élément ludique supplémentaire.

Les consignes furent bien comprises et le jeu démarra dans la bonne humeur. La classe était un peu plus agitée que d'habitude mais cela restait raisonnable. Le plaisir de jouer était évident et j'avais réussi à rendre tous les élèves actifs.

Malgré la préparation matérielle préalable et la bonne volonté des élèves, le déroulement du jeu s'avéra plus long que prévu et dura deux séances au lieu d'une.

Le déroulement de la première séance avait été conforme à mes espérances, mais celui de la deuxième séance fut un peu décevant : l'enthousiasme était retombé et certains élèves refusaient de « jouer le jeu ». Il est vrai que la semaine avait été perturbée par les grèves et que seule la moitié des élèves étaient présents.

Je garde toutefois une impression d'ensemble très positive de cette expérience.

2.2. Evaluation de ces séances

2.2.1. Par le professeur

La séance de jeu sur la gestion des stocks m'a demandé près de trois fois plus de temps de préparation qu'un cours classique mais je ne regrette pas le temps passé.

En effet, j'ai réussi à rendre actifs tous les élèves de la classe et l'interrogation écrite qui a suivi a prouvé que les connaissances avaient été correctement acquises.

En revanche, je pense que le rythme du jeu était trop lent, ce qui a nuit à son bon déroulement. Je pensais avoir tout prévu mais il suffit d'un grain de sable pour enrailler la machine. En l'occurrence, les perles se sont avérées difficiles à manipuler et ont été la cause d'une importante perte de temps. L'utilisation du jeu nécessite véritablement une organisation sans faille !

2.2.2. Par les élèves

A la fin du chapitre sur la gestion des stocks, j'ai demandé aux élèves de remplir un questionnaire d'évaluation (cf. modèle en annexe).

Leurs observations rejoignaient les miennes : à une exception près, tous les élèves avaient trouvé ces séances plus motivantes qu'un cours classique et jugeaient que les connaissances étaient mieux maîtrisées :

- 6 élèves avaient trouvé ces séances « très motivantes », 12 « assez motivantes » et 1 « peu motivantes » ;
- 4 élèves jugeaient que les connaissances étaient « tout à fait acquises », 14 « majoritairement acquises » et 1 « presque pas acquises ». Pour en pas me décourager, ce dernier a toutefois pris la peine de me préciser qu'en temps normal, les connaissances n'étaient « pas du tout acquises ».

Ils avaient apprécié d'apprendre en s'amusant mais regrettaient la lourdeur de la manipulation des perles et la lenteur qui en résultait. Certains jugeaient la seconde séance superflue.

Quelques élèves enfin, ont profité de l'anonymat du questionnaire pour me faire part de remarques plus générales sur ma façon d'enseigner. Leurs observations étaient très positives : ils appréciaient les efforts que je faisais pour eux et ma capacité à innover et à être à leur écoute.

CONCLUSION

De mes expériences, j'ai retenu que le jeu est un moyen très efficace pour favoriser un apprentissage mais également très lourd et très délicat à mettre en œuvre.

Il en ressort une question fondamentale à se poser avant de baser son cours sur l'utilisation d'un jeu : le jeu sera-t-il plus efficace qu'une autre méthode moins coûteuse en temps ?

En effet, si le jeu ne sert à rien d'autre qu'à amuser les élèves, il vaut mieux l'éviter. Si, en outre, une étude de documents classique ou un reportage télévisé permettent d'atteindre plus facilement l'objectif pédagogique, alors il vaut mieux ne pas jouer.

En revanche, si le jeu permet de faire comprendre au plus grand nombre des notions obscures, s'il amène les élèves à travailler davantage et à se poser plus de questions qu'avec une autre méthode, alors il faut jouer.

C'est ce que les enseignants du réseau Ludus (réseau regroupant une vingtaine d'enseignants d'histoire géographie de l'Académie de Caen qui font jouer leurs élèves) appellent le « rendement pédagogique ».

Bien que très efficace, le jeu n'est pas la solution universelle, il est plutôt un moyen pédagogique parmi d'autres. Il a ses vertus et ses défauts qu'il est nécessaire de prendre en compte avant de l'utiliser.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES ET PUBLICATIONS :

BRAUER Jürgen (1994) : “Games Economists Play : Non-Computerized Classroom Games in College Economics”

DE GRANDMONT Nicole (1995) : « Pédagogie du jeu, Jouer pour apprendre »

HUIZINGA Johan (1938) : « Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu »

RIEUNIER Alain (2000) : « Préparer un cours : 1 - Applications pratiques »

RIEUNIER Alain (2001) : « Préparer un cours : 2 - Les stratégies pédagogiques efficaces »

SITES INTERNET :

- Réseau Ludus :

<http://www.discip.crdp.ac-caen.fr/histgeo/Site%20Ludus/accueil.htm>

- Centre International de la Pédagogie d'Entreprise (CIPE)

<http://www.cipe.fr/pages/PEdagogie.html>