



**NEWSLETTER DU NUMÉRIQUE
JUILLET 2024**


**LA LUDIFICATION EN SITUATION
D'APPRENTISSAGE**


Le jeu à l'école

Dans certains établissements, des labos Maths apparaissent. On y trouve une multitude de jeu, et pourquoi pas en SBSSA ?

Les jeux permet le développement moteur, social, intellectuel, sensoriel.

Le jeu présente plusieurs intérêts. L'activité de jouer est une activité ludique où l'on prend plaisir. Il permet :

- l'acceptation d'un système de règles qui existent et subsistent de façon arbitraire et indépendamment des joueurs
- la manipulation d'un matériel
- le développement du plaisir, du sens esthétique, de la mémoire, du partage des émotions.

Selon Bruno Bettelheim psychanalyste et pédagogue, le jeu permet d'affronter des problèmes très complexes et, par les essais et erreurs qu'il autorise, de développer la confiance en soi et la persévérance. Une fois cette confiance acquise, le jeune peut persister dans des tâches.

«La plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que le jeune en tire et qui se prolonge en joie de vivre.»

Construire des jeux demande du temps. Dans cette newsletter nous vous proposons de découvrir 3 sites de construction de jeux. Vous pourrez partager vos réalisations sur la plateforme de stockage : Nuage espace collaboratif.



La ludification est généralement définie comme l'usage d'éléments de design de jeu dans des contextes de non-jeu (Deterding, 2011)



Réaliser un double : l'intérêt d'un double c'est simple, ludique, court

Jouer avec les mots :
 -mots mêlés
 -mots fléchés
 --mots croisés

Réaliser un jeu de 7 familles, un jeu que tout le monde connaît





Le jeu comme modalité d'apprentissage

Le recours au jeu, peut favoriser les processus d'apprentissage, le bon développement des adolescents et faciliter l'adhésion des élèves aux activités proposées.

TUTO DOBBLE



Tuto pour réaliser un dobble
réalisé par M. Meunier
Professeur de lycée pro du
Nivolet

<https://micetf.fr/symbole-commun/>

On peut retenir plusieurs compétences travaillées grâce au dobble : se concentrer, observer et faire preuve de discrimination visuelle, associer la parole au geste, être rapide et agile. Rien que ça ! Sans parler des compétences spécifiques : maîtriser du vocabulaire,...

LES MOTS

Jouer avec les mots permet l'apprentissage du vocabulaire, maintient la capacité cognitive et permet de faire travailler la mémoire à long terme. Il existe plusieurs générateurs pour jouer avec les mots, simples d'utilisation.

Générateur de mots mêlés



Générateur de mots croisés, mots fléchés et mots cachés



TUTO Jeux de 7 familles

Réalisation d'un jeu de 7 familles



Le jeu de 7 familles stimule la curiosité, suscite son intérêt et est plus motivant. Le jeu de cartes permet ainsi de varier l'approche pédagogique, ce qui rend moins répétitif l'apprentissage. Il développe la culture générale, encourage le questionnement, tout en restant un jeu.

<https://www.youtube.com/watch?v=FayIRZWRDCs>

RESSOURCES TOUJOURS A DISPOSITION

Sites SBSSA des différentes académies (SBSSA Grenoble), sites collaboratifs de notre champ ; sites Eduscol, Canope, DANE et la plateforme de formation continue M@gistère...

N'oubliez pas le partage de ressources numériques.
Les partages pourront être diffusés sur le site SBSSA de l'académie de Grenoble
Mail de contact :
helena.dion1@ac-grenoble.fr
thomas.mazeau@ac-grenoble.fr

BEL ÉTÉ
À TOUS !

