

Que les jeux commencent!

L'éducation environnementale en classe par le jeu



Par **Vanessa LeBourdais**

Traduit par **Marjolaine Charron**

D'accord, je me confesse : je ne suis pas une *joueuse*. Bien entendu, je fais parfois des sudokus sur mon téléphone, mais la plupart des jeux me laissent un peu indifférente. Peut-être est-ce parce que j'ai grandi avant que les compagnies de jeux vidéo se rendent compte que les filles aussi aimeraient être de la partie. J'ai donc été surprise d'avoir créé avec succès plusieurs jeux éducatifs sur l'environnement et je le suis tout autant de pouvoir partager avec vous ce que j'ai appris.

Le mérite va principalement à mon créatif partenaire de vie, Ian Gschwind, un *vrai* joueur. Quand une idée lui venait à l'esprit, je lui rétorquais : « Le jeu doit être amical! » ou « Tu sais bien que les filles n'aimeront pas ça! » Alors voilà, ensemble, la non-joueuse et le joueur, nous avons réussi à créer ce que les compagnies de jeux, entièrement composées de joueurs « geeks », ne sont pas encore parvenues à développer : un jeu amical, basé sur la vie, qui apporte de vrais changements dans le monde.

L'intégration du jeu dans l'éducation est très en vogue de nos jours. L'école Quest for Learning, à New York, est même entièrement basée sur ce concept. Par contre, vous vous demandez peut-être si intégrer le jeu à votre classe rendrait vos élèves trop compétitifs ou si vous encourageriez des comportements de dépendance. En effet, comment miser sur le plaisir et l'implication propres au jeu sans que la classe se transforme en *Hunger Games*?

Ou peut-être vous demandez-vous simplement comment intégrer facilement et progressivement le jeu à vos activités d'éducation environnementale. Plus important encore, les enfants en bénéficieront-ils ou seront-ils plutôt distraits dans leur apprentissage?

Chez DreamRider Productions, une association caritative nationale axée sur l'environnement qui éveille les enfants à des enjeux environnementaux depuis 1997, nous avons intégré le jeu à notre programme numérique « l'Académie des protecteurs de la planète » (nom adapté du nom anglais, Planet protector Academy Program), où gentillesse,

intégration et coopération sont récompensés. Les enseignants en raffolent.

« Mes élèves autistes se sont présentés à l'avant de la classe pour la toute première fois pour prendre part au jeu-questionnaire », déclare Suzanne Seward, une enseignante de 6^e année à North Vancouver, en Colombie-Britannique. « Et mon élève le plus doué adore tout autant le programme. »

Si vous suivez les règles énoncées plus loin, nous sommes convaincus que vous ne trouverez que des avantages à utiliser le jeu en éducation, comme ce fut le cas pour nous. En plus de vous aider à gérer votre classe, elle convient à tous les types d'élèves. Les enseignants nous disent que grâce à ce programme, leurs élèves s'initient à des compétences propres au 21^e siècle, telles que la collaboration, le remue-méninges et la pensée créative. D'ailleurs, 87,5 % des parents disent continuer les missions environnementales auxquelles leurs enfants avaient été initiés, un an après leur participation à l'Académie des protecteurs de la planète.

Voilà, mes amis, le pouvoir du jeu.

Notre secret

J'exposerai d'abord les cinq composantes de base du jeu. Ensuite, je vous expliquerai l'activité portant sur la mission « lunch sans déchets », pour que vous ayez un aperçu du rôle de chaque composante à l'Académie des protecteurs de la planète et pour que vous puissiez les intégrer dans votre propre classe.

Subdivisée en cinq composantes, le jeu est en réalité facile et amusant. Vous pouvez pratiquement transformer en jeu n'importe quel sujet abordé en classe. Dans ce cas-ci, nous nous concentrerons sur une question environnementale. Mais tout d'abord, de quoi est-il question?

La définition

La « ludification » est l'utilisation d'une interface de jeu dans un contexte qui n'est généralement pas un jeu, comme l'éducation. En d'autres mots, votre salle de classe se transformera en jeu grande nature.

Les avantages du jeu

- Aide à la gestion de classe;

- Permet un plus grand investissement de l'élève dans le sujet;
- Rend l'apprentissage amusant;
- Parle le langage des jeunes;
- Renforce la motivation des élèves;
- Permet une plus grande coopération entre les élèves (si on suit les règles du jeu);
- Convient à tous les types d'élèves;
- Peut s'utiliser pour à peu près n'importe quel aspect ou sujet abordé en classe;
- S'avère particulièrement utile pour encourager la collaboration, la coopération et le remue-méninges.

Comment amicalement « ludifier » votre classe

Voici les cinq composantes principales pour intégrer le jeu à votre classe.

- Les équipes
- Les points
- Les niveaux
- Les récompenses
- Les missions

Les équipes

Divisez votre classe en quatre équipes. Dans l'Académie des protecteurs de la planète, nous attribuons à chacune un élément : la terre, l'air, le feu et l'eau. Demandez aux équipes de se trouver un nom d'équipe. Celle du « feu » pourrait s'appeler les Volcans, celle de la terre, les Poulets foudroyants. Vous comprenez l'idée.

Les points

Les équipes obtiennent des points pour pratiquement tout! Gardez le pointage sur le tableau (blanc ou noir) ou demandez à vos élèves de créer un tableau créatif et amusant. Les points sont cumulés par équipe. Ils peuvent être amassés collectivement ou individuellement, selon la tâche accomplie. Par exemple, un élève ayant de la difficulté à rester assis peut gagner des points pour être resté silencieux pendant la période de lecture, alors qu'une équipe peut recevoir des points pour son esprit de collaboration. Tous les membres d'une équipe ont donc intérêt à ce que leurs équipiers réussissent. En classe, et selon notre expérience, il en résulte de l'aide, du soutien et

de l'encouragement constants entre les élèves, ce qui contribue à maintenir l'atmosphère agréable de la classe. Vous serez surpris de la fébrilité des élèves à voir des points s'ajouter à leur équipe!

Si vos équipes n'ont pas toutes le même nombre d'élèves, vous pouvez décider de ne pas accorder de points pour les comportements individuels, ou encore de fournir aux petites équipes des moyens supplémentaires d'en obtenir.

Voici certains exemples de tâches que les élèves peuvent accomplir pour gagner des points :

- Répondre aux questions en classe. Vous pouvez accorder des points pour l'effort, et des points supplémentaires pour la bonne réponse, à vous de choisir. Faites des séances de questions un jeu-questionnaire! (Voir la section « Activité »);
- Compléter des exercices et des tâches en classe, individuellement ou en groupe;
- Avoir un bon comportement;
- Avoir de bonnes habitudes d'étude;
- Faire ses devoirs;
- Ramener les formulaires d'autorisation des parents;
- Améliorer ses comportements environnementaux (p. ex. amener un lunch sans déchets);
- Avoir un esprit d'équipe et d'intégration.

Dans notre Académie, nous laissons aux enseignants le soin de décider combien de points ils accordent et pour quoi. Vous pouvez créer votre propre tableau à cet effet. Prenez exemple sur le tableau plus loin.

Nous étions curieux de découvrir comment une telle compétition entre les équipes, et en particulier la victoire d'une équipe sur les autres, influencerait la classe entière. Les enfants ont presque unanimement répondu, lorsqu'on leur a demandé leur avis, que l'Académie était une activité tellement amusante qu'il leur importait peu de gagner ou de perdre.

Accorder des points pour l'esprit d'équipe et l'intégration est au cœur d'une compétition saine. C'est également, à mon avis, ce pour quoi les enfants ne se préoccupent pas de perdre : coopérer et s'amuser tout en apprenant est bien plus gratifiant!

Il est assez simple de rendre la compétition saine : dites à vos élèves que personne ne remportera la victoire sans avoir obtenu un certain nombre de points pour l'esprit d'équipe. Rappelez-leur que ces points seront accordés pendant les activités; vous serez impressionné de voir à quel point les enfants s'efforceront d'intégrer leurs camarades! Avant que les enseignants accordent des points pour l'esprit d'équipe, les enfants s'excluaient les uns les autres dans leur course effrénée vers la victoire. Une fois le nouveau système mis en place, les enseignants ont remarqué que la gestion de leur classe se faisait beaucoup plus facilement, et que tout le monde participait.

Michele Reid, une enseignante de 4^e et 5^e années à Port Coquitlam, en Colombie-Britannique, s'extasie des avantages du jeu dans sa classe : « Vous ne pouvez imaginer à quel point les équipes et les points aident à la gestion de classe! Les équipes resteront formées toute l'année! »

Activité	Points	Terre	Air	Feu	Eau
Réalisation des devoirs quotidiens	1 point par sujet par élève				
Participation aux discussions en classe	3 points par équipe par jour				
Travail d'équipe amical	2 points par équipe par jour				
Espace de travail bien rangé	2 points par équipe par jour				
etc.					

Les niveaux

Comme vous le savez, les enfants aiment voir leurs progrès. Dans le contexte du jeu, on peut suivre leur progression grâce aux niveaux que les équipes réussissent ensemble. Qu'est-ce qu'un niveau? Vous en décidez. Nommez vos niveaux, que ce soit avec des chiffres (niveau 1, niveau 2, etc.), des couleurs (niveau vert) ou un autre code (niveau super). Vous pouvez vous inspirer du cursus scolaire pour les établir : terminer un projet, un chapitre, un livre, un test, un module... Vous pouvez aussi répartir des niveaux tout au long de l'année et couronner une équipe championne à la fin de l'année. Vous pouvez également diviser un élément du cursus en cinq modules, ou autrement dit, en niveaux.

L'activité décrite dans cet article n'est pas assez longue pour être à elle seule un niveau, mais elle vous donnera une idée de la manière de transformer la matière scolaire en jeu. Ajoutez-y quelque huit questions et vous auriez un niveau!

Si vous décidez de faire une place importante au jeu dans votre classe, le nombre de points pourrait devenir astronomique. Vous pouvez alors tout simplement noter quelle équipe a gagné quel niveau, et recommencer le compte des points au début de chacun d'eux. L'équipe gagnante est celle qui a remporté le plus grand nombre de niveaux.

Les récompenses

Les enfants les adorent! Après avoir accumulé un certain nombre de points, que vous déterminerez, les équipes peuvent avoir droit à certains privilèges : temps libre, dîner en classe, accès à l'ordinateur, etc. Vous pouvez aussi trouver des images de badges et les décerner aux équipes ou aux élèves qui le méritent.

Les missions

À l'Académie des protecteurs de la planète, les élèves présentent à la maison chaque semaine une mission dans le but de changer le comportement environnemental de leur famille : les enfants obtiennent, par exemple, un point chaque fois qu'ils rappellent à leur famille d'éteindre les lumières.

Vous pouvez envoyer à la maison une mission de tout genre, et même une inspirée de la matière scolaire. Les équipes obtiennent des points pour



chacun de ses membres ayant terminé la mission; les enfants ont donc intérêt à s'entraider. C'est ce que je préfère : la coopération et l'encouragement entre les enfants.

Un avantage de ces missions à la maison? Elles permettent d'initier les familles à ce qui se dit en classe. Nous avons réalisé que grâce à notre programme, des milliers d'enfants ramènent à la maison des messages sur l'environnement et les traduisent dans leur langue maternelle à leurs parents. Vous pourriez même accorder des points aux enfants ayant aidé leurs parents à comprendre ce que vous-même auriez eu de la difficulté à leur transmettre.

Les possibilités de jeux sont illimitées

Une fois que vous êtes lancé, laissez aller votre créativité! Les élèves peuvent créer leurs propres avatars (leurs personnages de jeu), leurs costumes d'équipe, leur chanson de ralliement, etc.

J'espère que vous ne trouverez que des avantages à intégrer le jeu à votre classe. À l'Académie des protecteurs de la planète, nous savons que les enseignants ne cessent de découvrir de nouvelles manières d'utiliser les jeux pour inspirer l'apprentissage. Amusez-vous!



Activité : Jeu-questionnaire sur les protecteurs de la planète

Âge des élèves : Entre 11 et 14 ans, mais vous pouvez appliquer les principes à n'importe quel niveau et pour n'importe quel contenu.

Le jeu-questionnaire de l'Académie est l'une des parties favorites des élèves. La plupart des sujets à l'étude peuvent être transformés en jeu-questionnaire. C'est le début du processus d'apprentissage : les élèves effectuent une recherche. En d'autres mots, nous n'attendons pas d'eux qu'ils sachent les réponses, mais nous les invitons, grâce à un jeu amusant, à réfléchir à ce qu'elles pourraient être.

Le jeu-questionnaire de notre programme sur le gaspillage, intitulé « Les héros du zéro », fait aussi partie de l'Académie des protecteurs de la planète. Le module à l'étude est à propos de l'emballage et des lunchs sans déchets. Vous trouverez sur notre site Web une vidéo sur le sujet, des feuillets d'activité téléchargeables et un vidéoclip portant sur les objets de plastiques jetables (voir le lien à la fin de l'article.)

Le jeu-questionnaire

Divisez votre classe en quatre équipes et demandez-leur de trouver un nom d'équipe relatif à l'élément leur étant attribué : la terre, l'air, le feu ou l'eau.

Une fois les équipes créées, expliquez les règles :

- Pour chaque question, un membre de l'équipe s'avance à l'avant de la classe;
- En arrivant à l'avant, le membre obtient un point s'il prend une pose de protecteur de la planète;
- Pour répondre en premier à la question, au lieu de lever sa main, l'élève doit « bourdonner », c'est-à-dire faire un bruit de sonnette vibrante, en mettant sa main sur sa tête;
- Chacun donne une réponse au meilleur de ses connaissances;
- Des points peuvent être alloués à un élève pour avoir été le premier à répondre, fourni un effort, donné une réponse originale, trouvé la bonne réponse, être resté en silence, etc.

Vidéoclip : pour présenter de façon amusante le jeu-questionnaire, vous pouvez visionner notre clip *Disposables Rap*, (« Rap jetable », disponible uniquement en anglais, voir le lien du site Web à la fin de l'article), sur les objets à usage unique.

Faites venir un représentant de chaque équipe à l'avant de la classe pour répondre à la première question. Quatre élèves se tiennent maintenant à l'avant. Dites-leur que pour répondre en premier, ils doivent « bourdonner ». Lisez la première question. Le premier élève qui « bourdonne » donne alors sa réponse, suivi des trois autres. Lisez la réponse correcte à voix haute et discutez du sujet si vous le souhaitez. Rappelez-vous que le but de l'activité n'est pas nécessairement que l'élève ait la bonne réponse, mais d'aborder des sujets grâce aux questions. Ainsi, quand la bonne réponse sera révélée, les cerveaux des élèves auront déjà fait quelques tours. Puis, faites venir un deuxième groupe d'élèves et répétez les étapes.

Voici des exemples de questions (pour les réponses, visitez notre site Web, dont le lien est dans la section « ressources ») :

- Qu'est-ce que l'emballage?
- À quoi sert l'emballage?
- En quoi l'emballage est-il problématique?
- Qu'est-ce qu'un lunch sans déchets?
- Donnez cinq éléments dont vous aurez besoin pour un lunch sans déchets.
- Qu'est-ce qu'un objet à usage unique?
- Nommez cinq objets à usage unique.

- Par quoi pouvez-vous remplacer les objets à usage unique?
- Pourquoi les objets à usage unique sont-ils problématiques?

Remue-méninges

Vous pouvez également utiliser le jeu-questionnaire pour des questions plus complexes qui nécessitent une réflexion approfondie. Au lieu qu'un élève vienne à l'avant, demandez aux équipes de rester assemblées et de réfléchir aux réponses possibles. Vous pouvez même en faire des missions : réduire les déchets du dîner en tant que classe.

En équipe, observez vos lunchs et vos collations. Trouvez deux ou trois manières de créer moins de déchets la prochaine fois.

Si quelqu'un a déjà un lunch sans déchets, demandez-lui de réfléchir à l'emballage des aliments à l'épicerie. Est-il recyclable? Comparez le format de l'emballage à celui du produit. Comment pourrait-on améliorer l'emballage? Un système se cache derrière chaque idée. Cherchez-le.

Vanessa LeBourdais est productrice déléguée et directrice de la création à DreamRider Productions, une association caritative canadienne environnementale. Dans les 17 dernières années, les programmes artistiques de Vanessa et de son équipe sur l'objectif zéro déchet, le climat, l'eau et les ordures ont rejoint plus de 900 000 enfants dans plus de 900 écoles primaires. Leur plus récente ressource numérique, l'Académie des protecteurs de la planète (planetprotectors.ca) a gagné le TELUS Innovation Award en 2014.

Marjolaine Charron est étudiante en traduction professionnelle à l'Université de Sherbrooke (Québec).