

## Formation initiale

# Le jeu à l'école, un outil interdisciplinaire

Ce module démarre de l'analyse des jeux en éducation physique pour ensuite ouvrir son regard au jeu dans une interprétation plus large et dans plusieurs branches (mathématiques, langues, français, histoire, géographie, sciences). De nombreux travaux de recherche éclairent la place spécifique et le rôle original du jeu dans le processus d'apprentissage mais la dimension ludique de ce qu'on propose aux élèves n'est jamais garantie en classe. De plus, le jeu n'est pas une fin en soi, donc l'enseignant doit réfléchir à un avant-jeu et un après-jeu pour favoriser l'analyse réflexive des chemins parcourus avec ses élèves. En prenant en considération l'aspect interdisciplinaire des projets scolaires, les étudiants de ce module conçoivent et mettent en oeuvre un projet réel dans l'établissement de leur stage. Ils acquièrent ainsi une expérience enrichissante dans une visée pédagogique.

### Compétences travaillées

Compétence 4  
Compétence 5  
Compétence 6

### Prérequis

- . Intérêt marqué pour l'enseignement du jeu dans une perspective de formation globale de l'enfant et de l'adolescent
- . Maîtrise et connaissance des fondamentaux des jeux collectifs et individuels pratiqués au secondaire 1 et 2

### Thèmes et activités-clés

Les thèmes autour du jeu seront abordés : gamification, processus de jeux, motivation dans les jeux, place du jeu à l'école, évaluation d'un jeu, rôles des élèves et de l'enseignant-e.

### Modalités de travail

Les modalités de travail se feront principalement en groupes. Une alternance théorie-pratique est fortement mise en place.

## Module MSEPS35

6 ECTS

### Formations concernées

Diplôme d'enseignement pour le degré secondaire II

Master en enseignement pour le secondaire I

Mobilité IN Secondaire 1

### Semestre

Automne

### Horaire

Jeudi 14:15 - 15:45

Jeudi 16:15 - 17:45

### Organisation du module

**MSEPS35-1** Le jeu à l'école, un outil interdisciplinaire - Cours

**MSEPS35-2** Le jeu à l'école, un outil interdisciplinaire - Séminaire

### Responsable du module

Roure Cédric, UER EP  
cedric.roure@hepl.ch

### Informations administratives

Service académique  
Haute école pédagogique  
Avenue de Cour 33  
CH-1014 Lausanne

## Niveaux de maîtrise évalués

Analyser des activités d'enseignement-apprentissage  
Intégrer les capacités transversales dans des situations  
d'enseignement-apprentissage.

Détecter, en situation d'apprentissage, les forces et les difficultés des élèves  
et ajuster son enseignement en fonction de ses observations

Développer son regard critique sur ses actions

Explorer les apports d'une démarche interdisciplinaire à l'école

## Évaluation formative

Construction d'un projet interdisciplinaire en lien avec le jeu, en intégrant une  
des capacités transversales du PER au service des apprentissages prévus.

## Évaluation certificative (pour la session de janvier 2024)

Examen oral en groupe

Présentation et analyse critique du projet dans une perspective  
interdisciplinaire, dans le cadre d'un examen oral en groupe.

## Ouvrages de base

-Brogères, G. (2003). Le jeu entre éducation et divertissement. MEI «  
Médiation et information», 18, 43-52.

-Cailliois, R. (1958). Les jeux et les hommes. Paris : Gallimard.

-Darbellay, F. & Paulsen, T. (dir.) (2011). Au Miroir des Disciplines : Réflexions  
sur les pratiques d'enseignement et de recherche inter- et transdisciplinaires.  
Bern : Peter Lang.

-Grossniklaus, S. (2013). Le jeu comme outil d'intervention cognitive et  
métacognitive.

Revue francophone de la déficience intellectuelle, 24, 21-35.

-Jeu, B. (1984). Le jeu, l'émotion, l'espace. Paris : Vigot.

-Yves Lenoir, Quelle interdisciplinarité à l'école ? Juillet 2015. Les Cahiers  
pédagogiques

-Origi, G. & Darbellay, F. (dir.) (2010). Repenser l'Interdisciplinarité. Genève :  
Eds. Slatkine.

-Plan d'Etude Romand (PER)

-Rey, J.P. (2000) Le groupe. Paris : Eds. Revue EPS.

-P. Michaud (2014). Le jeu s'immisce à l'école. Hémisphères. Genève