

# L'EDD à l'école

# ventuno

2019

01



**Entretien** Tommaso Corridoni, formateur auprès du DFA – SUPSI (TI) | ROGER WELTI

## Le jeu, un outil pour l'EDD

«La soutenable légèreté de l'enfance» est un cours à option pour futur-e-s enseignant-e-s, donné à la Haute école spécialisée de la Suisse italienne (DFA-SUPSI,) dans lequel le jeu tient un rôle important. Entretien à Locarno avec Tommaso Corridoni, formateur à l'origine de ce cours.

**Vous avez inscrit le jeu comme élément central de votre enseignement de l'EDD, pourquoi?**

L'essence même du jeu est la participation: chaque individu s'y implique de manière volontaire, en partie pour le plaisir et en partie pour relever un défi. Ce qu'il y a d'intéressant dans le jeu, c'est sa dualité entre une composante imaginaire – l'entrée dans le jeu, le faire semblant fait d'amusement mais aussi de réflexion – et une composante réelle, qui consiste à vouloir gagner, tout en respectant les règles. Dans le contexte scolaire, le jeu doit être considéré comme un instrument utilisé à des fins éducatives. Pour l'EDD, le jeu peut être un point de départ idéal pour aborder les situations-problèmes typiques du développement durable. Dans ces situations, un équilibre doit être trouvé entre des connaissances, des règles et des valeurs, des choix personnels, non quantifiables. Trouver un ou plusieurs de ces équilibres constitue l'un des défis fondamentaux de l'EDD.

**Tous les jeux sont-ils appropriés?**

De nombreux jeux sur le développement durable sont des jeux de simulations – souvent assez complexes – qui visent à exer-

cer des comportements, avec le risque que l'unique apprentissage consiste à maîtriser le jeu. Dans le cadre de l'EDD, un jeu devrait au contraire faire réfléchir, révéler une problématique et permettre de l'aborder du point de vue des connaissances comme du point de vue des valeurs. Car il existe, dans ce contexte, une multitude de solutions, qui peuvent toutes être considérées comme durables, selon la perspective privilégiée, à savoir environnementale, économique ou sociale. Par exemple, dans un jeu de simulation sur la forêt, les élèves devront choisir s'ils favorisent la production de bois ou la préservation de l'écosystème forestier. Ils ont cette responsabilité de souper ses différentes options possibles. Cette multiplicité de chemins fait du débriefing en fin de jeu un élément fondamental! Avec les plus grands, il s'agira d'analyser les stratégies – parfois incroyablement complexes – qui les ont conduits aux différents choix de comportements. C'est cela qui leur fera prendre conscience des compétences qu'ils ont dû mettre en œuvre pour y parvenir.

**Qu'implique l'utilisation d'un jeu en classe?**

Le jeu doit s'inscrire dans une démarche plus globale et doit être considéré comme un outil pédagogique dont les effets positifs se répercutent autant sur le développement des élèves que sur l'enseignement. Si l'on prend le cycle 1, chaque enfant va construire sa propre idée de la durabilité au travers du jeu, qui

(suite en p. 3)



7



15



## Le jeu, entre plaisir et engagement

L'importance du jeu dans le développement de l'enfant n'est plus à démontrer. Jouer permet d'acquérir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être, de stimuler l'imaginaire, de développer la personnalité, d'exercer le rapport aux autres et à l'environnement. Avec la notion de règles, le jeu contribue à la socialisation, au travers du respect de l'autre et de la coopération. A mesure qu'avance la scolarité, jeux et apprentissages sont toutefois de plus en plus dissociés, car jouer – donc s'amuser – s'oppose aux notions de travail et d'effort qui caractérisent généralement l'acte d'apprendre. Pourtant, dès lors qu'il poursuit des objectifs qui transcendent le seul divertissement, le jeu peut se révéler, à tout âge, un formidable appui à l'acquisition de compétences comme de connaissances.

Par exemple, un jeu coopératif pourra favoriser le « vivre ensemble » et améliorer le climat de classe. Un jeu de rôle encouragera l'empathie et la solidarité entre élèves. Si une classe s'inscrit à un concours national, l'enjeu aura le potentiel de mobiliser l'engagement de chacun. Dans le cas d'un « serious game » numérique sur une thématique complexe telle les changements climatiques, les élèves analyseront d'abord une situation, identifieront les actions possibles et appliqueront leurs choix. En visualisant de manière immédiate les conséquences de ces choix, ils réussiront plus facilement à appréhender les interdépendances entre chaque élément du système. Enfin, un « jeu de la ficelle » pourra amener les élèves, même les plus jeunes, à se représenter de manière interactive les liens et impacts liés à nos choix de consommation.

Dans ce numéro de ventuno « Jeux et EDD », nous avons accompagné quelques classes dans leurs activités ludiques liées à divers enjeux de société tels le plastique, l'eau, l'alimentation ou la consommation. S'il n'est pas forcément prouvé qu'elles génèrent de meilleurs résultats, ces activités, basées sur la collaboration, la participation et le plaisir ont en tous les cas le mérite de motiver les élèves à être acteurs, tout en transformant positivement leur rapport à l'apprentissage. Et si, par la même occasion, leur approche des grands enjeux mondiaux – parfois abordés de manière alarmiste voire culpabilisante – gagnait en optimisme et légèreté, leur intérêt, leur envie d'agir et leur confiance ne pourraient qu'en sortir renforcés.

**Delphine Conus Bilat | Rédaction de ventuno**

## Table des matières

---

### 1+3 Entretien | Tommaso Corridoni

### 4–11 Pistes pour l'enseignement

#### 4–5 Cycle 1

La véritable histoire de la brosse à dent  
Activités ludiques sur la solidarité

#### 6–7 Cycle 2

En compétition pour l'eau  
Colombie – Protéger les enfants et construire la paix

#### 8–9 Cycle 3

Quelles stratégies pour quel futur ?  
« Raid Cross » – à la découverte du droit international humanitaire  
La bande dessinée Yoko-Ni

#### 10–11 Postobligatoire

Le droit à l'alimentation en jeu  
Esperanza – Le jeu

---

### 12–13 Ressources | Jeux

---

### 14 Ressources | Nouveautés

---

### 15 Actualité | Un monde de plastique

---

### 16 Regard en coin

Abonnez-vous au ventuno électronique !

éducation21

Avenue de Cour 1 | 1007 Lausanne  
info\_fr@education21.ch  
021 343 00 21 | www.education21.ch  
Consultation et conseil sur rendez-vous.



ventuno en ligne

Téléchargez ventuno au format PDF et accéder aux liens sur www.education21.ch/fr/ventuno

Commandes des productions é21

Par mail vente@education21.ch,  
par téléphone 021 343 00 21 ou sur  
www.education21.ch/fr/ressources/  
catalogue

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Frais de port facturés en sus.



est une représentation simplifiée de la réalité. Dès le cycle 2, l'accent va porter sur les règles sociales : l'enfant voudra faire partie du monde des adultes et rechercher des points d'ancreages, des références morales sur la manière de se comporter envers les autres ou envers l'environnement. Pour les plus âgés, les jeux qui vont les intéresser seront plutôt liés aux chiffres, comme les jeux de dés ou de plateau. Quoi qu'il en soit, au travers du jeu, les élèves interagissent et mobilisent des compétences comme la participation et la coopération, au contraire des adultes qui fondent principalement leurs choix en se référant à des valeurs.

#### **Quelles compétences EDD le jeu permet-il de développer ?**

Les compétences mises en avant par éducation21, comme la participation, la créativité, la responsabilité et la coopération, sont centrales dans le jeu. Beaucoup d'enseignants les travaillent déjà, sans parler explicitement de compétences EDD. Ce que ces enseignants relèvent également, c'est l'apport du jeu dans la modélisation de la réalité. Le jeu rend possible la construction de modèles à la fois scientifiques, technologiques, mais aussi culturels et poétiques. Il serait bien sûr préférable d'être confronté directement aux réalités du terrain, mais comme cela n'est pas toujours possible, le jeu remplace cette réalité.

#### **Dans le cadre de votre cours, les étudiants conçoivent leur propre jeu EDD. Pourquoi ne pas utiliser des jeux existants ?**

Pour un enseignant, se servir d'un jeu en classe, quels qu'en soient les objectifs, est fonction de son propre parcours, de son âge et de sa personnalité. La profession d'enseignant – à l'instar des professions médicales ou de celles liées au maintien de l'ordre – est particulière, car l'implication personnelle y est très marquée. Tout au long de leur formation, les jeunes font l'expérience de profondes modifications de leur personnalité. C'est pour cette raison qu'il est nécessaire qu'ils soient

confrontés eux-mêmes à la problématique du développement durable, avant de la « réduire » sous la forme d'un jeu. Ainsi, au travers de l'expérimentation de la création d'un jeu pour enfants, ils seront d'autant plus en mesure de comprendre ce que ce jeu va signifier pour eux. Et c'est seulement ainsi que ces futurs enseignantes et enseignants pourront appréhender le potentiel et les limites de leur création, mais aussi qu'ils développeront leur enseignement, en prenant par exemple conscience qu'en matière de développement durable, il n'existe pas de solution unique. En ce sens, il serait contreproductif d'utiliser des jeux déjà existants.

#### **Le jeu en tant qu'outil pédagogique est-il suffisamment utilisé dans les écoles suisses ?**

Oui, je pense que le jeu y est largement utilisé. Ce qui diffère toutefois d'une pratique à l'autre, c'est le type de jeux proposés et les finalités poursuivies. Nombre de jeux visent à stimuler les capacités de reproduction, car les enfants apprennent beaucoup par imitation. Mais comme déjà mentionné, les jeux doivent être des outils, à adapter aux divers besoins éducatifs. Dans le cadre spécifique de l'EDD, ils devraient permettre de simuler la réalité – tout en reflétant la complexité des situations-problèmes – et d'initier une réflexion portant autant sur les connaissances que sur les valeurs de chacun. Pour autant que le corps enseignant y soit convaincu, cette démarche est possible autant avec des enfants du cycle 1 qu'avec des adultes.



Tommaso Corridoni  
Formateur auprès du DFA-SUPSI (Haute école spécialisée de la Suisse italienne – Département formation et apprentissage)  
Enseignant de physique