

Jeux et EDD, une bonne association?

La place du jeu dans le développement de l'enfant est depuis longtemps reconnue. Mais qu'en est-il de sa place dans l'éducation en vue d'un développement durable (EDD)? En quoi le jeu permet-il aux apprenant-e-s d'acquérir les compétences nécessaires pour se confronter – de manière critique et créative – à un monde de plus en plus complexe et mondialisé? Réponse en quelques exemples.

Delphine Conus Bilat, éducation21

Précisons d'abord qu'un jeu peut servir à favoriser l'acquisition de connaissances sur une thématique liée au développement durable (DD), mais qu'il peut également encourager l'acquisition de compétences spécifiques à l'EDD, comme penser en système, changer de perspective ou collaborer. Une thématique liée au DD – comme le changement climatique, les inégalités mondiales, l'approvisionnement énergétique ou la surexploitation des ressources – est généralement caractérisée par sa complexité, ses implications à l'échelle mondiale et les incertitudes qu'elle génère quant à notre avenir. Peut-elle dès lors être associée aux notions de légèreté et d'amusement qui accompagnent généralement le jeu? Si un jeu peut aider les élèves à appréhender la complexité et à percevoir les enjeux, alors oui, il peut (et doit!) certainement être utilisé. Prenons l'exemple d'un jeu de simulation en ligne tel «2020 Energy» (voir encadré): en modélisant en direct les interactions entre environnement, société et économie, ce jeu permet aux élèves d'identifier les interdépendances et d'ajuster leurs choix en fonction du futur qu'ils souhaitent atteindre. Pour autant qu'ils y jouent en groupe, l'échange, le débat et la recherche de solutions communes complètent l'apport de ce type de jeu à l'EDD.

Trouver ensemble des réponses

En effet, en matière d'EDD, un jeu devrait permettre d'exercer des compétences sociales et personnelles comme le changement de perspective, la collaboration ou la réflexion sur les valeurs. Différentes méthodes, certes plus ou moins ludiques, vont inciter les élèves à réfléchir à leurs propres valeurs et à développer leurs points de vue. Par exemple, un «Jeu de la ficelle» ou un «Mystery» (voir encadré) proposera, en groupe, d'identifier et d'analyser les impacts de la consommation – de nourriture, de vêtements, de plastique, d'eau, d'aluminium, etc. – sur l'environnement et sur la vie de nombreux individus ailleurs dans le monde. Ces méthodes visent non seulement à rendre les élèves conscients des liens d'interdépendance, mais également à les questionner sur ce qui détermine leurs choix personnels et sur ce qu'ils seraient prêts – ou non – à modifier dans leur vie en faveur d'un développement plus durable...

Agir ensemble

Au final, l'EDD encourage le développement de compétences liées à la responsabilisation et à l'action, qu'elles soient individuelles ou collectives. Pour ce faire, le levier principal de l'école va consister à mobiliser les élèves dans le cadre de projets de classe ou d'établissement. Un projet qui motive, qui a du sens, qui s'inscrit dans la durée, qui implique la classe, l'école, voire la commune, peut être un formidable moteur pour soutenir le développement durable. Un concours scolaire, par exemple les «Explorateurs de l'eau» (voir encadré), pourra permettre d'accroître encore l'engagement des élèves, de par son aspect ludique et compétitif. En conclusion, tout jeu ou activité ludique sur le développement durable, qui allie la compréhension, la collaboration ou la réflexion sur les valeurs au plaisir, a le potentiel de stimuler les élèves à être acteurs et à s'impliquer en vue d'un avenir plus juste et durable. •

«2020 Energy» | cycle 3: *serious game* en ligne sur une problématique énergétique qu'il faut résoudre en s'aidant de divers conseillers dans les domaines de l'environnement, de l'économie et de la société. www.2020energy.eu/serious-game

«Jeu de la ficelle» et «Mystery» | tous les cycles: éducation21 a créé toute une série de ressources en ligne, pour les différents cycles, sur les thèmes de l'alimentation, des déchets, du e-commerce, etc. www.education21.ch/fr/productions

«Explorateurs de l'eau» | cycles 2 et 3: programme international, ludique et collaboratif, qui encourage les élèves à prendre des mesures concrètes pour préserver l'eau douce. www.explorateursdeleau.ch

ventuno 1/2019 «Jeux et EDD»: retrouvez des articles, des offres et des ressources sur ce thème dans le dernier numéro de *ventuno*. www.education21.ch/fr/ventuno