Programme

09h00	**Accueil et café**
09h30	**Mots de bienvenue et introduction** *Chantal Martin Sölch, Vice-rectrice Offres d'étude et de Formation continue, Vie de campus et Egalité des chances, Université de Fribourg* *Sylvie Bonvin-Sansonnens, Conseillère d'Etat, Direction de la formation et des affaires culturelles* *Lucia Winkler, directrice éducation21*
09h45	**Peut-on jouer avec les enjeux environnementaux ?** *Prof. Eric Sanchez, Université de Genève*
10h30	**Discussion ouverte au public**
10h45	**Pause**
11h00	**Approcher la complexité par la pensée systémique et le Game Design éducatif** *Xavier Sauteur, Université de Fribourg*
11h45	**Discussion ouverte au public**
12h30	**Repas de midi**
13h30-14h30	**Session d'ateliers parallèles**
14h30-14h55	**Pause-café**
14h55-15h55	**Session d'ateliers parallèles**
16h00-16h30	**Conclusion de la journée et apéro**

Interventions

Peut-on jouer avec les enjeux environnementaux ?

Les enjeux environnementaux et de développement durable se caractérisent par leur complexité et leur dimension systémique. Dans ce contexte, le jeu apparaît comme une modalité pédagogique particulièrement pertinente, en ce qu'il favorise une forme d'apprentissage expérientiel fondée sur l'engagement et la résolution de problèmes.

Cette conférence proposera d'interroger la place du jeu dans l'éducation au développement durable. Après avoir clarifié ce que recouvre la notion de jeu en contexte éducatif, il s'agira de déconstruire certaines idées reçues afin d'examiner les conditions nécessaires à une mise en œuvre pertinente du jeu à des fins éducatives. En particulier, il s'agira d'interroger la posture enseignante. La réflexion s'appuiera sur différents exemples de jeux ayant fait l'objet de travaux de recherche dans le champ de de l'éducation au développement durable.

Éric Sanchez *est professeur en technologie éducative à la faculté de psychologie et des sciences de l'éducation de l'Université de Genève au sein de l'Unité Technologies de Formation et Apprentissage (TECFA). Il dirige le Laboratoire d'innovation pédagogique. Ses travaux de recherche ont été menés à l'Université de Sherbrooke (Canada), à l'École Normale Supérieure de Lyon (Institut Français de l'Éducation) et à l'Université de Fribourg (Suisse). Ils portent sur l'innovation pédagogique, les usages du numérique en éducation et plus particulièrement sur la conception et l'analyse des usages du jeu pour l'enseignement et la formation. Il a en particulier publié Le paradoxe du marionnettiste – Jeu et apprentissage (Octares 2022), Enseigner et former avec le jeu (ESF Sciences humaines 2023) et Qu'apprend-on en jouant ? (ISTE Editions 2024).*

Approcher la complexité par la pensée systémique et le Game Design éducatif

Cette conférence présentera un dispositif de formation des futurs.es enseignants.es primaires, testé à l'Université de Fribourg, et dont l'objectif est le développement de compétences pour travailler l'EDD en classe sous une forme innovante et ludique. Dans un premier temps, les étudiants.es définissent une thématique liée au développement durable, la formulent en une problématique et réalisent un schéma systémique. L'étape suivante consiste à développer des compétences en Game Design éducatif afin d'élaborer et de créer un jeu de simulation immersif et ludique faisant travailler les intentions pédagogiques.

A travers des analyses de jeux créés par des étudiants.es, nous discuterons des étapes du processus et de la méthodologie de création de jeu que nous avons élaborée. Une discussion sur les apports de ce dispositif et ses limites permettra d'en évaluer la portée.

Xavier Sauteur *est psychologue, enseignant, formateur et Game Designer éducatif. Il travaille en tant que lecteur et collaborateur scientifique au CEDP (anciennement HEP) de l'Université de Fribourg. Il est en charge notamment des cours de psychologie du développement et de l'apprentissage et travaille sur des projets de création de jeux éducatif. Il est co-directeur de Ludilinx Sàrl, une société qui propose des formations et des accompagnements en ludopédagogie, ainsi que de la création de jeux épistémiques pour l'enseignement et la formation.*

Ateliers

Atelier 1	**Le jeu de simulation pour sensibiliser au thème de la consommation** Venez découvrir et tester un jeu destiné aux élèves du cycle 3, et proposé aux écoles du canton de Fribourg dans le cadre de la semaine du climat 2026. « Net ou pas net ton business » est un jeu éducatif de simulation dans lequel les élèves se mettent dans la peau de businessman et businesswoman. Dans ce jeu, il faut optimiser la fabrication et la distribution de produits de consommation (textiles et numériques), tout en limitant la production de CO2 et les impacts sur la biodiversité et la souffrance humaine. Des événements inspirés de faits réels vont perturber la bonne marche des « affaires ». Après avoir découvert et testé brièvement le jeu, une discussion sera proposée sur les étapes du Game Design éducatif qui ont ponctué le processus de création de ce jeu. **Public cible :** Cycle 3 et Sec II, mais ouvert au cycle 1-2 (Game Design éducatif) *Xavier Sauteur, Psychologue, Enseignant et Formateur, lecteur et collaborateur scientifique (Université de Fribourg), co-directeur Ludilinx Sàrl (ludilinx.ch)*
Atelier 2	**Escape game CLEVER : aborder les thèmes de l'alimentation durable à travers le jeu** « Une équipe d'expert.e.s a mis au point une méthode secrète et imparable : la méthode CLEVER, conçue pour aider à déjouer les pièges du marketing. Cependant, juste avant sa présentation au monde, des patrons véreux ont volé le document top secret, et l'ont déchiré en morceaux afin de l'effacer à jamais. » A partir de cette mise en situation, les élèves ont l'occasion de résoudre des énigmes par eux-mêmes et de découvrir de nombreuses informations sur l'alimentation. L'objectif principal est de les accompagner vers l'action, en leur offrant un espace de questionnement et de réflexion collective sur ce que signifie se nourrir tout en prenant soin de sa santé et de l'environnement. Durant cet atelier vous testerez le jeu, puis discuterez de la manière dont il permet de compléter vos cours dans une optique d'EDD – que ce soit en introduction ou en prolongement d'une thématique. **Groupe cible :** cycle 3, Sec II, gymnases, écoles de culture générale, formation professionnelle *Anaïs Robatel, Fondation Biovision*

Atelier 3	**Eneventura – Comment les décisions transforment la ville** *Eneventura* est un jeu éducatif stratégique qui permet d'aborder de façon motivante des questions complexes liées au développement durable. Dans ce jeu de simulation coopératif, les élèves assument ensemble la responsabilité d'une ville. Leurs décisions, en tant que conseil municipal, ont un impact direct sur l'environnement, l'approvisionnement énergétique, les finances et la satisfaction de la population, et mettent en évidence les conflits d'intérêts. Un site web proposant des tutoriels vidéo, de courtes parties de jeu et des suggestions d'activités prêtes à l'emploi, ainsi qu'un guide pédagogique, facilitent l'utilisation du jeu dans l'enseignement. Au cours de l'atelier, vous jouerez vous-même à *Eneventura* et découvrirez comment le jeu peut être utilisé au cycle 3 sans grande préparation. Ensemble, nous réfléchirons aux possibilités d'utilisation en classe en lien avec les disciplines des sciences humaines et sociales et des sciences de la nature, et découvrirons des variantes passionnantes pour approfondir les contenus disciplinaires. **Public cible :** enseignant.e.s des domaines disciplinaires SHS et MSN à partir du cycle 3 *Isabelle Dauner Gardiol, éducation21* *Valérie Pidoux, éducation21* *Hannes Müller, Conseiller spécialisé / Développeur de produits Nature & Technique, INGOLDVerlag*
Atelier 4	**Jouer et apprendre au cycle 1 – Comment créer un environnement d'apprentissage EDD axé sur le jeu ?** Lorsqu'ils jouent, la plupart des enfants se plongent durant un long moment dans une tâche ou un rôle. Ce faisant, ils maintiennent leur concentration et acquièrent des connaissances de manière focalisée. Parallèlement, ils développent et renforcent des compétences clés de l'EDD telles que la coopération, l'empathie, le changement de perspective et la créativité. En classe, différentes formes de jeu offrent des opportunités d'apprentissage. Le jeu libre, en particulier, dévoile son plein potentiel dans un environnement d'apprentissage axé sur le jeu, qui peut être mis en place avec les élèves en fonction de leur niveau de maturité et de leurs intérêts. Pendant le jeu, l'enseignant.e accompagne activement les enfants : il ou elle observe, encourage, soutient et fait des suggestions pour stimuler le jeu, le faire évoluer ou lever d'éventuels freins. Au cours de l'atelier, vous enrichirez vos connaissances, développerez vos propres idées et découvrirez des outils pédagogiques concrets pour mettre en œuvre dans votre classe un environnement d'apprentissage EDD axé sur le jeu à partir du thème de « l'alimentation durable ». **Public cible** : enseignantes et enseignants du cycle 1 *Valérie Arank, éducation21* *Muriel Goudiaby-Wyss, enseignante au cycle 1, www.spiellernwelt.ch*

Atelier 5	**Hexapodia – Joue et sauve les insectes en ville !** En Suisse, les insectes représentent 85 % des espèces animales. Pourtant, plus de 60 % sont menacés de disparition et leur déclin menace toute la chaîne alimentaire. Le jeu de plateau coopératif *Hexapodia* propose aux élèves d'incarner un insecte traversant une ville semée d'embûches pour rejoindre sa partenaire. Routes goudronnées, gazon ripoliné, oiseaux gourmands… A chaque coin de rue, les menaces sont présentes ! En jouant, les participant.e.s apprennent à connaître les insectes, identifier les dangers et trouver des solutions pour leur survie. Le jeu invite ensuite à explorer sa propre cour d'école : est-elle accueillante pour les insectes ? Où sont les dangers ? Quels aménagements mettre en place ? L'atelier propose de tester *Hexapodia* dans sa version XXL et d'enquêter aux alentours pour imaginer des actions concrètes en faveur des insectes. **Public-cible :** cycles 1 et 2, intervenant.e.s en éducation à l'environnement *Delphine Seydoux, Responsable de projets en éducation à l'environnement pour les écoles, Pro Natura*
Atelier 6	**Courage – l'union fait la force** Cet atelier vous propose de découvrir un jeu interactif qui aborde de manière ludique des thèmes tels que les droits humains et l'engagement citoyen. Grâce à différents scénarios de décision, les joueurs et joueuses découvrent comment leurs actions peuvent influencer la vie des autres. Ainsi, tout en exerçant l'empathie, ils et elles développent une compréhension de la responsabilité sociale. Ce jeu qui encourage les jeunes à s'engager pour la justice et leur montre que même de petites actions peuvent faire de grandes choses. Un dossier avec des pistes pédagogiques accompagne ce jeu. Durant cet atelier commencerez par jouer à *Courage*. Ensuite, vous pourrez échanger sur les différentes manières d'intégrer le jeu dans vos séquences d'enseignement dans une optique d'EDD. **Public cible :** Cycle 3, Sec II (Gymnase, Ecole de culture générale, formation professionnelle) *Anne Monnet, éducation21* *Fabio Guarneri, éducation21*

Atelier 7	**Jeu d'Iconomix « Le vivier » : apprendre la tragédie des biens communs par l'expérience** Cet atelier vous permettra de découvrir le jeu éducatif « Le vivier » proposé par Iconomix, l'offre de formation de la Banque nationale suisse. Ce jeu fait partie d'un module qui traite différents thèmes, tels que les types de biens économiques, la tragédie des biens communs, les effets externes, la durabilité, la pénurie des ressources, le rôle de l'État ou les normes sociales. Au centre du module se trouve une expérience. La première partie de cet atelier vous permettra donc de tester le jeu. Vous découvrirez ainsi le défi que représente l'utilisation durable des ressources communes. Ensuite, nous vous montrerons comment ce jeu peut vous aider à traiter, en classe, la problématique des biens communs et comment transposer ce concept à d'autres questions d'actualité, telles que les problèmes environnementaux. Des trucs et astuces vous seront également transmis afin d'utiliser au mieux ce module en cours. **Public-cible** : enseignantes et enseignants du Sec II *Sébastien Betrisey, Responsable Iconomix Community pour la Suisse romande et italienne*
Atelier 8	**Comment ajouter des ingrédients EDD à n'importe quel jeu ?** Dans cet atelier, vous serez activement guidé.e.s pour traduire les apports théoriques du matin dans votre pratique enseignante. A partir d'un outil développé par éducation21, vous serez amené.e.s, à partir de l'exemple d'un jeu connu, à ajouter des ingrédients EDD. Ce faisant, vous apprendrez à l'intégrer dans votre enseignement, vous permettant de l'utiliser comme méthode EDD de manière confiante et professionnelle, sans oublier le plaisir ! **Public-cible** : cycle 2, cycle 3 et Sec II *Isabelle Bosset, éducation21*