

**Projet « conception de jeux de société adaptés à différents publics (personnes âgées, enfants, personnes en situation de handicap, malades et familles) » en bac pro ASSP (accueil, soins et services à la personne).**

- **Introduction : pourquoi les jeux de société ?**

Au retour du confinement, les professeurs ont pu expérimenter les effets de la ludification en créant, avec les élèves, un « Trivial Pursuit professionnel ». L'objectif étant de réviser tout en s'amusant en concevant un jeu de A à Z.

Les élèves ont apprécié cette première approche ludique et les professeurs ont ainsi imaginé donner une suite à cette première expérience dans le cadre du chef d'œuvre, en lien avec leur formation professionnelle.

- **Quelle réalisation concrète ?**

Le chef d'œuvre visé consiste en la création de jeux de société adaptés aux différents publics auxquels les élèves de la section ASSP seront confrontés : les personnes âgées, les enfants, les personnes en situation de handicap, les malades, ainsi que les familles.

- **Quels participants ?**

Le public concerné est une classe de première ASSP structure, composée de 28 élèves.

4 professeurs sont impliqués : deux professeurs d'enseignement professionnel (SMS, Sciences médico-sociales), un professeur de lettres-histoire-géographie, ainsi qu'un professeur d'arts appliqués.

- **Quelle organisation ?**

Le projet est prévu sur l'année de première, durant laquelle l'accent est mis sur la création de jeux dédiés aux personnes âgées et aux enfants, ainsi que sur l'année de terminale, mettant l'accent sur la création de jeux pour les personnes en situation de handicap, les malades et les familles.

Les élèves travaillent en groupe et chacun aura réalisé, au final, 4 jeux différents.

Les professeurs ont un service annualisé pour ce dispositif, ce qui laisse une souplesse d'organisation selon l'avancée du projet (travail individuel, à deux, trois ou quatre enseignants) d'autant plus que les heures sont placées en barrette dans leur emploi du temps, à raison de 2h par semaine mais la classe est dédoublée en 2 groupes de 14 élèves.

L'organisation matérielle permet également en mise en œuvre de ce chef-d'œuvre dans les meilleures conditions possibles : plusieurs salles communiquant entre elles sont utilisées pour cette barrette horaire.

- **La méthode de travail :**

L'objectif de cette démarche est de faire travailler les élèves en mode projet, afin de les rendre les plus autonomes possible. Dans cette optique chaque étape de l'évolution de ce projet sera consignée dans un journal de bord de l'élève et un journal de bord collectif. Des revues de projet régulières permettront aux élèves de présenter l'avancée de leurs travaux, ce qu'ils ont réussi, ce qui leur a posé problème et ce qu'ils prévoient pour la/les séances suivantes.

Une réelle pédagogie du détour est donc en œuvre dans ce projet : les enseignants vont donc transmettre des connaissances aux élèves sans qu'ils s'en rendent compte, en les confrontant à la nécessité d'apporter des solutions aux problèmes qu'ils vont rencontrer dans les différentes étapes de la conception des jeux de société.

- **Quelle réception du projet par les parties prenantes ?**

Les professeurs confirment l'attrait des élèves pour ce projet, déjà constaté en fin d'année scolaire précédente. L'approche ludique et la création par soi-même d'un objet ludique est un élément de motivation pour l'ensemble des participants.

Les professeurs impliqués vont pouvoir développer des compétences spécifiques chez les élèves lors de la conduite de ce projet, en lien avec leurs disciplines mais aussi travailler sur des compétences transversales telles que le travail en équipe, la résolution de problèmes...



Enfin, du côté de la direction de l'établissement, l'implication est totale : la mise à disposition de plusieurs salles, d'une barrette dans l'emploi du temps, du dédoublement de la classe... autant d'éléments qui vont permettre aux enseignants, aux élèves, d'aller au terme de la démarche de conception.

**Pour aller plus loin :**

- La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage : <https://disciplines.ac-toulouse.fr/documentation/la-ludification-d-un-contenu-pedagogique-un-nouveau-mode-d-apprentissage>
- Lettre Édu\_Num thématique consacrée à la ludification : <https://eduscol.education.fr/lettres/actualites/actualites/article/lettre-iedu-num-thematiquei-consacree-a-la-ludification.html>
- Lettre Édu\_Num Thématique N°06, La pédagogie par le jeu sous toutes ses formes : jeux sérieux, jeux d'évasion, ludification : [https://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique\\_06](https://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique_06)