



PROJET ERASMUS+ au Collège Juliette Dodu



Erasmus+ à Berlin.

En décembre 2022 la première mobilité du Projet Erasmus (*European Region Action Scheme for the Mobility of University Students*) à Berlin (Allemagne) a pu avoir lieu. Il s'agissait d'une formation visant à acquérir de nouvelles compétences professionnelles, rencontrer des professionnels venus de toute l'Europe, développer le sentiment Européen, et si possible, trouver de nouveaux partenaires pour des échanges ou partenariats européens ultérieurs.



Le choix de cette formation en Allemagne, intitulée « Game-based learning », centré sur la ludification des cours :

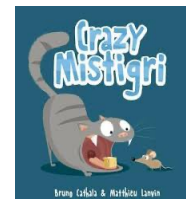
- Pourquoi et comment introduire des jeux dans la classe,
- présentation et création de jeux,
- comment les choisir en fonction du public,
- acquisition de nouvelles ressources..

a été motivé par ma volonté de renouveler les pratiques d'enseignement pour :

- susciter davantage de motivation, d'envie d'apprendre de la part des élèves,
- augmenter le temps de parole individuel des élèves (combien de minutes un collégien parle-t'il anglais en moyenne par cours ? Trop peu, tous en conviennent.).
- améliorer et renforcer connaissances et compétences en langue anglaise.
- inscrire les apprentissages dans la durée (avec les jeux, on n'apprend pas pour une évaluation à telle date, dont bien des notions ou connaissances sont oubliées pour certains sitôt l'évaluation faite. On veut jouer, on veut gagner et on fait davantage d'efforts pour se souvenir. Avec les jeux on apprend et on pratique dans le plaisir, ce qui permet un renforcement des savoirs).



BEST



J'avais depuis longtemps bien conscience de la nécessité de l'introduction de jeux en classe, comme lorsque j'avais créé des points Harry Potter (imagés/ comme des billets de banque stylisés dans la thématique Harry Potter) pour toutes sortes d'actions (Gains et pertes de points, avec des images « rares » parfois) ou fait du théâtre avec des jeux.

Depuis ce stage en décembre, j'ai créé plusieurs jeux de cartes pour la classe. Chaque jeu a un objectif principal (renforcement des verbes irréguliers/ utilisation du prétérit..) et des objectifs annexes tout aussi importants (maîtrise de notions grammaticales :

can/can't/must/mustn't/ impératifs etc) qui s'ancrent davantage dans une connaissance solide du fait de l'utilisation et de la répétition dans les différents jeux. Ce sont les phrases nécessaires dans les échanges entre élèves (ex : You spoke French so I take your turn/ I didn't speak French ! You're cheating ! It's not your turn, it's her turn !) qui prennent davantage de sens qu'une leçon, trop souvent oubliée quand la suivante arrive.

La création et l'utilisation de jeux en classe est certes chronophage mais il est clair qu'elle permet la manipulation de la langue anglaise pendant l'essentiel du cours par l'ensemble des

élèves divisés en petits groupes ; elle permet aussi le renforcement des acquisitions en jouant, souvent. Reste maintenant à créer d'autres jeux.. papiers ou digitaux.. L'objectif d'un stage ultérieur ?

Je profite de cet article pour rappeler que ce projet va permettre la formation financée par l'Europe de plusieurs personnels cette année et les années à venir, également de voyages scolaires.

Elsa Le Tiec, Professeur d'anglais au Collège Juliette Dodu.

