

PLAY!

Proposition de projet de l'Instruction publique de la Ville de Bruxelles

L'Instruction publique, qui organise un enseignement tant francophone que néerlandophone, voit en la proposition Play! une opportunité de développer et (re)valoriser la richesse et la plus-value du jeu dans les pratiques pédagogiques de ses agents et d'offrir à ses élèves des activités ludiques et créatives. Au terme des deux réunions s'étant tenues en présence de l'équipe Play! et de membres de l'Instruction publique, des suggestions de collaboration spécifiques et ciblées autour du jeu ont été dégagées par l'IP, à savoir : conduire une réflexion autour du jeu et de la règle par et pour les équipes éducatives et les élèves, proposer des supports pour soutenir l'apprentissage des langues, co-construire et programmer des expositions et des parcours urbains, co-organiser des formations, animer des sessions de pratique du jeu, soutenir les projets « programmation et codage » et offrir un lieu de rencontre, de réunions ou encore de teambuilding.

Points d'intérêt et d'attention pour l'Instruction publique de la Ville de Bruxelles :

1) Réflexion fondamentale : Qu'est-ce que le jeu ? Quel.s intérêt.s pour la société et la pédagogie ? Quel.s sens revêt le jeu ? (Compétition, collaboration, coopération, but, règles...)

- ✓ Proposer des formations et/ou workshops à destination des équipes éducatives et des élèves. L'intérêt sera de mener une réflexion collective autour de questionnements propres au jeu, en lien direct avec la société tels que :
 - Compétition >< collaboration >< coopération ?
 - Émulation / motivation
 - Règles / sanctions (si non-respect de la règle/tricherie = sanction ? ; place de la créativité à travers la règle ; absolutisme de la règle ? ; ...)
 - Introduction de la nécessité de règles, de respect des règles pour jouer <-> pour vivre la classe <-> l'école <-> la société
→ Dimensions philosophiques/citoyennes, historiques et géographiques du jeu.
- ✓ Information / communication « Le jeu à travers les âges et les sociétés : Pourquoi le jeu ? Quelles fonctions ? ... » → panneaux synthétiques et visuels
- ✓ Pratiquement ? Possibilité de construire et organiser ces activités en interne : mobilisation de professeurs toutes matières et de géographie, histoire et CPC volontaire, Team philo, Joëlle Lamon, Jessica Dejas, Centre de recherche appliquée de la HEFF...

2) Expositions et parcours urbains :

- ✓ Play! met à disposition un espace d'accueil pour des projets (expositions, formation, groupes de travail ou autres activités) de l'Instruction publique en lien avec le jeu (dimension ludique retrouvée dans la forme ou le contenu). Exemple : Crazy Machine ...
- ✓ Play! offre un accompagnement aux équipes pédagogiques dans la création et concrétisation de projets, à caractère ludique, tels que des expositions, des parcours dans la ville
- ✓ Pratiquement ? Partenaires : membres du projet Play! (qualité d'experts), bibliothèques de la Ville, équipes pédagogiques, conseillers pédagogiques, Installation artistique monumentale , Cempa, CTA, Cellule communication de l'IP, HEFF (Infographie, publicité...), ARBA secondaire et IBIS (options artistiques), ARBA Sup (photographie, dessin, communication visuelle...)...

3) Formations :

- ✓ Contenus et formes déterminés/spécifiés au regard de la ludopédagogie → étudier/découvrir le jeu dans toutes ses formes : plateaux, jeux de rôle, vidéos ...

Pratiquement ?

- ✓ Détermination des sujets par l'IP et coconstruction des formations par l'IP et les membres de Play! et d'éventuels partenaires-experts
- ✓ Public : enseignants, auxiliaires d'éducation, éducateurs de la Ville de Bruxelles, étudiants de la HEFF
- ✓ Proposition dans le catalogue de formations de la Ville de Bruxelles et de ses partenaires (Cecp, Cpeons, ifc)
- ✓ Intégration de ces formations à la formation initiale des enseignants (catégorie pédagogique, HEFF) comme outils d'apprentissage

4) « Le jeu au service ... »

Pour chacun des 4 points suivants, envisager des sessions de jeux « courtes » (une matinée/une après-midi) :

a. des apprentissages :

- « C'est par le jeu que l'on va inculquer, introduire, créer, faire émerger les différents apprentissages »
- Renforcer les remédiations par le jeu.
- Organiser des sessions pour créer/adapter des jeux avec/par les élèves;
- Organiser des temps pour jouer ;
- Apports/plus-values pédagogiques au regard des référentiels et programmes de cours + transdisciplinarité ;

b. de l'acquisition des langues :

- Volonté de favoriser l'apprentissage des langues
- Développement d'un projet pédagogique « *Nederlands Anders Leren* » : organisation d'activités culturelles en néerlandais pour des élèves francophones
- Contribuer à l'apprentissage du néerlandais ou de l'anglais à travers des activités ludiques

c. de thématiques spécifiques :

- Organiser des sessions de jeux, d'animations ludiques au regard de thématiques prioritaires de l'IP, à savoir :
 - Le réchauffement climatique, le développement durable... ;
 - L'égalité fille-garçon ;
 - Le harcèlement ;
 - L'égalité des chances ;
 - Le genre ;
 - ...

d. de la collaboration et de la coopération :

- Contribuer au développement de la citoyenneté de nos jeunes et les préparer à la « vie en société » par le recours aux jeux de coopération et de collaboration (à ne pas confondre !)
- coopérer : travailler, chacun, à une tâche commune sans échanger/partager obligatoirement ;

- collaborer : œuvrer à une réalisation commune en discutant/échangeant autour d'une stratégie fédératrice dans le but d'attendre un résultat commun (avec attribution du rôle de chacun)

Les intérêts sont multiples :

- ➔ Permettre aux élèves de contribuer activement à la construction de leurs apprentissages (acquisition de compétences et de connaissances, développement de la création et de la réflexion...) + plus-value transdisciplinaire
- ➔ Susciter la motivation ;
- ➔ Permettre aux équipes pédagogiques de se faire conseiller et accompagner dans le choix et dans l'exploitation de certains jeux) par des experts (membres de PLAY! ou IP)
- ➔ Initier l'évaluation formative et l'auto-évaluation par le recours aux jeux
- ✓ Pratiquement : Partenaires : membres du projet Play! (qualité d'experts), équipes pédagogiques, conseillers pédagogiques, Cempa, CTA, HEFF (catégories pédagogique + artistique), Bibliothèque des Riches-Clares, FabLab, ARBA Sup...

5) Programmation :

- ✓ Objectif : ne pas subir le monde numérique, mais bien entrer en réflexion, le comprendre et éventuellement le concevoir → tendre vers une citoyenneté numérique
- ✓ Enrichissement du cours d'Education par la Technologie : éducation par et au numérique (comportement *safe* sur le net, logiciels, codage, programmation...)
- ✓ Utiliser le code pour créer du jeu : l'enfant n'est plus consommateur, mais devient créateur
- ✓ Exemples : Scratch, Unity ...

6) Stage civique :

- ✓ Envisager l'accueil d'élèves de 5^e année secondaire pour 30h de bénévolat (dans le cadre d'activités ouvertes au public)

7) Teambuilding :

- ✓ Renforcer l'esprit d'équipe, fédérer les membres d'une équipe pédagogique, par le jeu.

⇒ Priorités pour 2020-2021 ?

Développement de projets spécifiques autour des axes suivants : la règle et le multilinguisme.