

La ludopédagogie en mathématiques : un allié des piliers de l'apprentissage

Avantages et limites

Pierre Martin
Académie de Limoges

Résumé

Comment motiver nos élèves ? Comment leur faire comprendre que l'erreur est essentielle dans leur parcours d'apprentissage mais également essentielle pour progresser ? C'est là qu'intervient la ludopédagogie. C'est le fait d'intégrer des éléments ludiques dans une situation qui ne l'est pas à l'origine. Ce support va venir dédramatiser ce rapport à l'erreur. Il va également permettre de favoriser l'autonomie mais aussi accroître la motivation des apprenants.

Lors de la semaine des mathématiques de 2023, un jeu de cartes a été créé pour tenter de ludifier certaines séances. Il s'est avéré que les élèves gagnent en autonomie et en compétences, notamment dans les automatismes. Leur point de vue concernant l'erreur a été complètement modifié. De plus, tous les piliers de l'apprentissage sont travaillés durant ces séances rendant les élèves beaucoup plus impliqués.

Modalités de l'atelier

- 20 minutes de présentation de la ludopédagogie : le cadre, les objectifs et des exemples
- 40 minutes de manipulations du jeu de cartes créé lors de la semaine des mathématiques 2023
- 30 minutes de discussions collectives finales et présentation des résultats de deux ans de tests : apports et limites des séances ludifiées

Références

- Emmanuelle Savignac, *La gamification du travail. L'ordre du jeu*, 2017
- Les grands principes de l'apprentissage, Stanislas Dehaene, 2012