



Les jeux pour une éducation au développement durable

Cécile Redondo

► To cite this version:

Cécile Redondo. Les jeux pour une éducation au développement durable. Jeux et enjeux, May 2019, Marseille, France. hal-02124761

HAL Id: hal-02124761

<https://amu.hal.science/hal-02124761>

Submitted on 9 May 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les jeux pour une éducation au développement durable (EDD)

par Cécile Redondo
Docteur en Sciences de l'éducation AMU



– **Il existe plusieurs types de jeux** : petits ou grands, individuels ou collectifs, de plateau ou numériques, etc.

– **Dans le contexte scolaire**, les jeux éducatifs contribuent à une EDD à travers la mobilisation des sens, l'observation, l'analyse ou la mise en situation.

– Dans le champ pédagogique, le principe consacré sur lequel s'appuient les jeux – celui d' « apprendre en s'amusant » – est à l'origine de **l'approche ludique**.

Plusieurs types de supports ludiques :

- la nature elle-même (une rivière, un arbre à grimper, etc.),
- les jeux de plateau,
- les « jeux sérieux » environnementaux ou *green games*, etc.

Différents types de techniques et scénarios pédagogiques :

- activités sensorielles (jeux de Kim),
- activités artistiques (land'art),
- activités physiques,
- activités d'observation et de reconnaissance (d'arbres et de plantes)
- orientation à l'aide d'une boussole,
- découverte de codes ou traduction d'énigmes,
- chasse au trésor,
- déguisement avec des éléments naturels,
- défis nature,
- jeux avec les matériaux vivants et naturels.

MAIS LA MISE À DISPOSITION D'UN JEU SUFFIT-ELLE – PÉDAGOGIQUEMENT PARLANT – POUR ÉDUIQUER AU DD ?

- nécessité d'un investissement important de l'enseignant (Giordan & Souchon, 2008)
 - proposition de confier aux élèves eux-mêmes la réalisation du jeu
 - besoin de scénarisation de l'activité (instrumentée au moyen du jeu)
 - intérêt d'intégrer les jeux à une progression didactique cohérente (Vidal & Simonneaux, 2011)
 - exigence du repérage d'objets d'apprentissage précis pour élaborer autour, des stratégies et situations didactiques pertinente
- > important travail d'ingénierie pédagogique et didactique