

Création d'un jeu de société avec les élèves en Latin

CADRE DE L'ACTIVITE

Niveau concerné : 2^{ndes}, 1^{ères} et terminales L.C.A.

Nombre de séances et durée : 8 séances sur la période d'octobre 2024 à février 2025

Production attendue : Création d'un jeu de plateau de type exploration de donjon

EQUIPE

Encadrement : Collaboration entre la professeure de lettres classiques, Julie Hugues et le professeur documentaliste, Jean-Christophe Boj.

Partenaires extérieurs éventuels : Association du G.R.A.A.L. pour le Festival International du Jeu de Cannes

MODALITES PRATIQUES

Lieux : CDI

Nombre d'élèves : 21 élèves

Modalités de travail : deux groupes de travail, le premier avec les élèves en seconde et le second avec les élèves en classe de première et en classe de terminale. Les deux groupes ont été organisés en plusieurs sous-groupes de deux à trois élèves.

Matériel nécessaire : tablettes, ordinateurs, cartes, plateau de jeu.

Outils distribués : fiche élève pour collecter les informations.

DESCRIPTIF

Socle	
CRCN	Domaine 1 : Informations et données Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information Compétence 1.3 Traiter des données Domaine 2 : Communication et collaboration Compétence 2.1 Interagir Compétence 2.2 Partager et publier Compétence 2.3 Collaborer Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.1 Développer des documents textuels Compétence 3.2 Développer des documents multimédia Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité
PIX	2. Communication et collaboration 2.3. Collaborer : Les latinistes ont collaboré en groupe et en sous-groupe afin de concevoir le jeu en utilisant la messagerie électronique de l'E.N.T. ATRIUM.
Parcours concernés	- Le Parcours Citoyen : Par le biais de l'éducation aux médias et à l'information, les élèves deviennent des créateurs en utilisant leurs compétences info-documentaires et leurs connaissances en Latin. - Le parcours d'éducation artistique et culturelle (E.A.C.), structuré autour de ses trois piliers, la rencontre avec des éditeurs de jeu de société, la pratique de techniques d'expression artistique adaptées au jeu de plateau, ainsi que l'appropriation des notions du programme de Latin traduites en règles de jeu.

Mots-clés	ludification, pédagogie, intelligence collective, compétences transversales, Latin, jeu de plateau, français, TRAAM Documentation, Festival International des Jeux, lycée, créativité.
-----------	--

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Disciplinaires	- LATIN : Chaque niveau a travaillé sur les différents objets d'étude de l'enseignement de Latin : « L'Homme et l'animal », « L'Homme et le divin », « Soi-même et l'autre », « Méditerranée : voyager, explorer, découvrir ».
Documentaires	- Recherche documentaire : Identifier, sélectionner et analyser des informations fiables. - Tri de l'Information : Hiérarchiser et synthétiser l'information. - Utilisation de l'I.A. : Les latinistes ont utilisé l'intelligence artificielle pour créer des visuels originaux, en partant de recherches précises qu'ils ont par la suite traduites en mots-clés.
Transversaux	- Communication : Les élèves ont mené des recherches ciblées, puis ils ont mutualisé leurs informations. - Pensée critique : L'intelligence collective a permis une circulation des savoirs, tout en développant l'esprit critique. - Créativité : Les recherches n'étaient pas passives. Elles ont été transformées en contenus ludiques comme les cartes ou le plateau.

PREREQUIS

- Maîtrise du logiciel de recherche documentaire *Esidoc*

EVALUATION

Objectifs atteints ou partiellement atteints et éventuellement, précisez les modalités

Les objectifs initiaux ont été atteints. Les élèves ont finalisé le jeu pour le Festival des Jeux de Cannes 28 février 2025.

L'évaluation s'est faite en plusieurs étapes :

- Exposé de trois minutes pour présenter le résultat des recherches au groupe et aux enseignants.
- La présentation des sources au travers de la bibliographie a fait l'objet d'une évaluation.
- La pertinence de la vulgarisation et de la synthétisation des recherches à travers le matériel de jeu (cartes, plateau) a été pris en compte dans la notation du travail des élèves des trois niveaux.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITE PEDAGOGIQUE

Séance 1 & 2:

Après la présentation du projet, *Brainstorming* autour du projet afin de créer les sous-groupes, établir un mécanisme de jeu et répartir le travail dans les deux groupes classe. Les secondes se sont partagé la création des cartes de profil des monstres, les premières se sont lancés sur l'élaboration des cartes profils auteurs, c'est-à-dire les héros du jeu et les terminales se sont focalisés sur les bibliothèques et la création du plateau de jeu qui représente la bibliothèque d'Alexandrie.

Séance 2 & 3 :

Les élèves des deux groupes ont effectué des recherches documentaires en utilisant les ressources numériques de l'établissement tel que l'*Encyclopédie Universalis*, *Esidoc* ou encore *Cafeyn*. Ils ont recherché, vérifié et trié les informations qu'ils considéraient pertinentes par rapport à leurs objectifs.

Séance 4 & 5 :

Les deux groupes se sont partagés la conception des cartes trésors, pièges, événements ainsi que les cartes de questions utilisées pour résoudre les combats. En se basant sur les recherches effectuées ; les élèves ont utilisé les mots clés afin de générer les illustrations des cartes via les outils d'intelligence artificielle de Canva.

Séance 6 & 7 :

Création des cartes, du plateau et des différents éléments du jeu. Les élèves ont effectué des parties test afin d'affiner le mécanisme de jeu afin de l'améliorer en vue de le présenter au Festival International du Jeu.

Séance 8 :

Présentation du jeu aux *Nuits du OFF du Festival International du Jeu*, afin de faire tester le jeu à des passionnés, des professionnels du secteur comme des éditeurs ou des créateurs. Les élèves étaient organisés

en deux groupes : le premier faisait jouer les personnes à notre stand et ils notaient les différentes remarques positives et négatives autour du jeu. Tandis que le second, présentait le jeu (son histoire, son mécanisme, son but) aux autres personnes ou aux professionnels du secteur.

OBSERVATIONS

1. Difficultés rencontrées :

- **Travail d'équipe :** Travailler avec les trois niveaux de latinistes a été compliqué. Il était difficile de trouver un temps pour les réunir. Si nous reconduisons le projet, nous ferons une demande pour avoir quelques heures où nous puissions les réunir.
- **Gestion du temps :** Le principal défi a été la gestion du temps. Notre jeu, ou plutôt notre prototype devait être jouable pour le *Festival International du Jeu* à Cannes en février. La majorité du projet a dû être bouclée en un semestre, même si nous avons continué à le développer.

2. Effets constatés :

- **Engagement des élèves :** Les latinistes se sont bien impliqués dans le projet, surtout les terminales, qui ont joué un rôle moteur au deuxième trimestre et qui ont animé et présenté le jeu le soir au *Festival International du Jeu*.
- **Mise en œuvre compétences transversales :** Les élèves ont évidemment amélioré leurs connaissances en Latin, mais parallèlement, ils ont appris à collaborer, à échanger. Ils ont développé leur esprit critique. Ils ont amélioré leur compétence langagière, ce qui est une véritable plus-value pour les premières et terminales avec les épreuves orales du baccalauréat. Avec la création du jeu, les élèves ont compris et pris conscience de l'importance des compétences info-documentaires.
- **Une expérience valorisante et professionnalisante :** les échanges avec les joueurs expérimentés mais surtout avec les professionnels de la création ludique a été très enrichissante, que ça soit pour le développement du jeu ou sur le plan humain.

En croisant les recherches documentaires, la collaboration numérique et l'expression créative, les élèves sont devenus non seulement des apprenants, mais aussi des concepteurs, médiateurs et passeurs de culture. Le jeu devient alors un outil pédagogique complet, ancré dans les compétences du XXI^e siècle.