

Une nouvelle ambition pour les sciences et les technologies à l'école

Dossier de presse - Luc Chatel - 31/01/2011

Extrait :

Développer l'usage des jeux pour apprendre

L'essentiel

- **Jouer pour apprendre : se concentrer, mieux mémoriser, acquérir des automatismes, développer des stratégies**
- **Jouer pour se dépasser, se lancer des défis**
- **Mieux connaître les jeux scientifiques**

Jouer pour apprendre

Le jeu permet d'installer un environnement favorable à l'apprentissage en liant travail et plaisir. Il permet de développer la motivation et la concentration des élèves et d'encourager leur esprit d'autonomie et d'initiative. L'activité de jeu contribue ainsi progressivement à la construction des acquisitions fondamentales et développe des attitudes et des aptitudes intellectuelles propices aux apprentissages.

Le jeu permet également de favoriser le développement affectif et relationnel de l'élève tout en contribuant à son développement cognitif.

L'utilisation adaptée de jeux pour apprendre permet de développer la mémorisation, de travailler les fondamentaux par une approche différente.

Une mission de l'inspection générale de l'éducation nationale dans les pays nordiques a pu montrer que les jeux mathématiques occupent une place importante à l'école primaire et constituent des objets de réflexion et d'étude importants au sein de la formation des maîtres.

Ils sont considérés comme un des moyens de faire entrer les mathématiques dans la vie de la classe et, par là même, de les rendre concrètes.

De nombreux jeux existent qui associent **mémorisation et stratégie**

- les jeux traditionnels comme les échecs
- les jeux à règles comme les jeux de cartes
- les jeux de construction

L'apprentissage de **règles du jeu** parfois complexes, la démarche par essais et erreurs, les recherches de causalité, d'équivalence, de temporalité sont assez semblables dans les jeux et les situations de séquences scolaires, tout particulièrement dans le domaine des enseignements scientifiques.

À travers le jeu, la pratique de la suite, de la comparaison, de l'addition ou du complément des nombres, dès les classes de maternelle, permet d'ancrer fortement les fondamentaux.

Mieux intégrer les jeux pour apprendre

Dans le cadre du **plan sciences et technologies à l'École**, les enseignants, à tous les niveaux de l'école primaire, sont formés et accompagnés pour mieux **intégrer cette dimension du jeu pour apprendre, pendant le temps de classe et l'accompagnement éducatif**.

Afin d'aider les enseignants à choisir les jeux les plus adaptés en fonction des différents objectifs d'apprentissage, le Centre national de documentation pédagogique (CNDP) prépare un **guide d'accompagnement** pour un usage pédagogique et professionnel du jeu pour apprendre.

Le ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative a également décidé de nouer un **partenariat avec la Fédération française des échecs** afin de favoriser la pratique des échecs en milieu scolaire. À cet égard, des jeux d'échecs seront diffusés gratuitement dans les écoles par la fondation "L'Échiquier de la réussite". Le jeu d'échecs permet aux élèves de développer leurs capacités intellectuelles : mémoire, raisonnement logique, capacité d'abstraction, mise en oeuvre de stratégies de résolution, etc.

Source : <http://www.education.gouv.fr/cid54824/une-nouvelle-ambition-pour-les-sciences-et-les-technologies-a-l-ecole.html>