La ludi'classe, kesako ?

publié le 01/10/2021 - mis à jour le 03/10/2021

Descriptif :

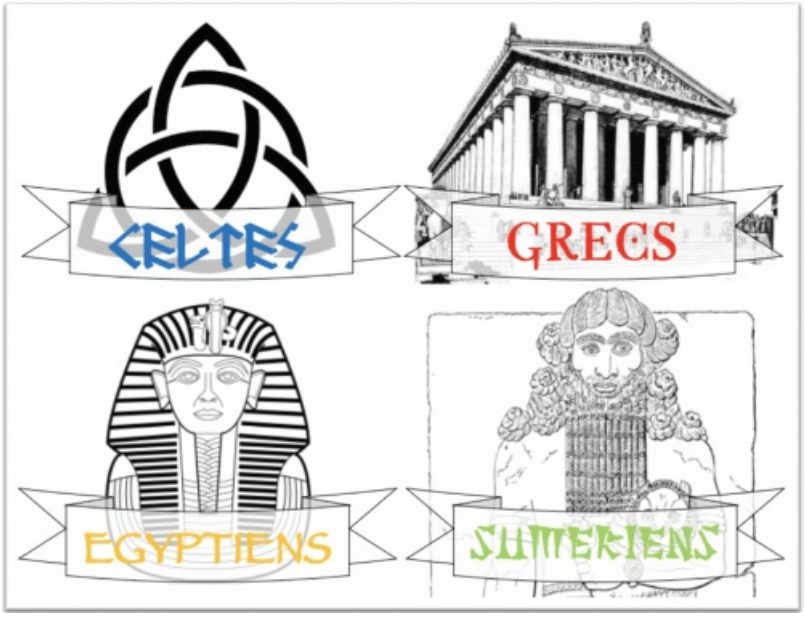
Les 6eme Perrault participent à un projet pédagogique innovant durant le cours d'histoire-géographie-EMC, ils vont expérimenter la ludification pédagogique, basculant leur classe dans le monde de Harry Potter...

"Bienvenue à Poudlard. Vous allez être répartis dans les différentes maisons. Cette répartition constitue une cérémonie très importante. Vous devez savoir, en effet, que tout au long de votre séjour à l'école, votre maison sera pour vous comme une seconde famille. [...] Pendant votre année à Poudlard, chaque fois que vous obtiendrez de bons résultats, vous rapporterez des points à votre maison, mais chaque fois que vous enfreindrez les règles communes, votre maison perdra des points. A la fin de l'année scolaire, la maison qui aura obtenu le plus de points gagnera la coupe des Quatre Maisons."

Extrait du chapitre 7 de Harry Potter à l'école des Sorciers

Ce passage qui est la base du fonctionnement de l'univers de l'école de Poudlard est le point de départ du projet de **ludification pédagogique** mené en classe de 6eme Perrault. Ce projet est un mélange de jeu, de pédagogie et de sciences cognitives. L'objectif est d'apporter une part de jeu dans les cours, de gommer certains termes de vocabulaire qui peuvent freiner les apprentissages, de permettre à chaque élève d'avancer à son rythme, d'aider les membres de sa maison, de faire des compétitions amicales entre maisons, etc... Le tout en atteignant des objectifs communs de réussite.

Afin de différencier le livre et le collège Pierre et Marie Curie, les maisons sont des peuples que les élèves auront l'occasion de croiser durant le programme d'histoire de sixième : les Sumériens, les Egyptiens, les Grecs et les Celtes.



Chaque élève s'est vu délivrer une fiche d'identité contenant différents éléments : son résultat lors du test de

positionnement de début d’année, le nom de la maison à laquelle il appartient, le résultat des différentes activités et compétitions que nous effectuerons durant l’année ainsi que des badges (représentant l’accomplissement de certains objectifs).

Un digipad (en cours de complétion) est à leur disposition afin d’appréhender les étapes de création de ce projet, vérifier les règles de la ludi’classe et également pour connaître les points de chaque maison (qui sont mis à jour après chaque cours).

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.