**SES : apprendre par le jeu en seconde**

Les apprentissages nécessitent une persévérance que la ludification peut convertir en plaisir et en engagement.

L'univers du numérique, outil de communication, source d'information mais aussi de désinformation défie la formation d'une pensée libre et d'un esprit critique capable de résister à toutes formes d’emprises. C’est ainsi que sur des notions controversées, l'élève pourra à travers le jeu s’impliquer jusqu'à ne plus se tromper.

Elise Benoit Lemonnier, Anthony Borey, Manon Faivre, Paul Loichot, Damien Martinez et Florence Thomas ont fabriqué quatre jeux et se sont ainsi attelés à scénariser pour les TRAAM 2022-2023 quatre séquences incluant ces séances de jeux.

Benoit Guyon a testé les jeux de l’académie de Strasbourg et de Créteil, dont une évaluation est proposée. *Mets les liens stp Franck 😊*

**Kairos SES** propose de traiter la quasi-totalité du programme de seconde sous forme d’un jeu d’expérimentation collaboratif, simulation d’une microsociété.

**SES en débat** traite les Q2, OA7 et Q5, OA1 avec un débat initié par des jeux de cartes à jouer.

**SES en pratique** permet de traiter l’OA 3 de la Q5 sous forme de simulation et de jeu de rôle pour les.

Les supports sont numérisés et peuvent également être téléchargés pour une version papier ou pour le jeu « Kairos SES » via une utilisation de plateau.

Pourquoi jouer ?

* Pour les apprenants :

1. Apprendre sans appréhender l’erreur puisque l’erreur fait partie du jeu
2. S’approprier l’erreur comme moteur de la progression, persévérer Apprendre par l’expérimentation
3. Coopérer et collaborer
4. Mémoriser en jouant sur plusieurs leviers d’associations : lire, écouter, agir, se mouvoir
5. Sensibiliser aux vertus de l’action
6. Autovalider ses compétences
7. Développer la connexion plaisir/apprentissage
8. S’approprier des règles et des consignes pour rendre possible la progression.
9. Travailler les compétences orales

* Pour les enseignants

1. Susciter la motivation et le besoin d’apprendre des apprenants
2. Restaurer la confiance des élèves par des leviers qui individualisent les compétences
3. Identifier des groupes de besoin

Il ne faut pas négliger le coût d’entrée du jeu pour le collègue qui l’expérimente en classe : il faut s’exercer et être habitué pour ne pas « perdre sa classe » et évaluer en fin de séquence pour en retirer tous les bénéfices. Le jeu développe la confiance en soi et l’estime de soi des élèves. L’efficacité du jeu en terme d’apprentissages suppose une phase d’évaluation et d’explicitation du jeu : l’élève doit pouvoir s’approprier ce que le professeur souhaite vraiment inscrire dans sa progression. Cette phase peut être très simple et courte, mais elle est nécessaire.

Vous  trouverez ci-dessous tout le matériel nécessaire pour mettre en place les jeux proposés .

1) Pour **les SES en débat** et **les SES en pratique** : les deux fichiers commencent par une grille de présentation. c'est ensuite que vous téléchargerez les cartes. Une bande son permet de lancer les SES en débat .

2) Pour **kairos ses** : Pour une vision globale, il est préférable de regarder d'abord la fiche de présentation puis le document "mise en place du jeu". Le jeu existe en version numérique et en version papier.

pour la version numérique, l'adresse du genially est dans le document "mise en place du jeu'. Sachez que dans les deux versions, il faudra imprimer le défi 1.

Si vous préférez la version papier, la bande son est sur le genially ! (la version papier est une version hybride)