« Tout ça pour du curry ! » : enseigner le Nouveau Monde avec un jeu sérieux

« Tout ça pour du curry ! » est un jeu collaboratif concernant la découverte du Nouveau Monde. Il permet de réaliser le voyage ayant mené à sa découverte alors que l'objectif initial était de trouver une nouvelle route vers les Indes.

Classe : niveau 5e
Thème 3 – Transformation de l'Europe et ouverture sur le monde au XVIe et XVIIe siècles.

Objectifs notionnels / capacités – compétences :

- Identifier les éléments qui ont conduit à la découverte du Nouveau Monde
- Coopérer et mutualiser
- Utiliser le numérique

Outils mobilisés :

- Outil de création d'interface numérique : Canva (RGPD via l'ENT)
- manuel Hatier et le livre scolaire
- outil d'intelligence artificiel pour créer des musiques libres de droit

Séance La découverte du Nouveau Monde (1h00) :

- 5 minutes : Mise en place des groupes et de l'activité
- 45 minutes : Mise en activité du Jeu « Tout ça pour du curry »
- 5 minutes : Reprise du professeur

Différenciation : texte pour la musique ; choix d'une calligraphie adaptée ; choix des groupes (hétérogène)

Bibliographie / sitographie :

Ouvrages de référence sur le jeu et les jeux sérieux :

- **Alvarez Julian, Djaouti Damien**, *Introduction au Serious Game*, Questions théoriques, 2010.
- **Djaouti Damien, Alvarez Julian, Rampnoux Olivier**, *Apprendre avec le serious game*, Réseau Canopé, 2016.
- **Brougères Gilles**, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, 2010.
- **Winnicott D. W.**, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard (ou rééditions). [1]

Dossiers et guides pratiques en Histoire-Géographie :

- **Réseau Canopé**, Jouer en histoire-géographie (ouvrage coordonné avec le réseau LUDUS de l'académie de Caen, pionnier en la matière avec Yvan Hochet et Denis Sestier). [1]
- **Ministère de l'Éducation nationale (Éduscol)**, dossier thématique : *Jeux sérieux et mondes virtuels : aspects éducatifs*.
- **Académie de Toulouse**, TraAM 2022-2023 - Jeux sérieux en Histoire-Géographie (exemples de séquences et retours d'expériences sur l'apprentissage par le jeu et le multi-sensorialité).

Articles scientifiques, thèses et revues spécialisées :

- **Boutonnet, C. / Bonenfant, M. & Philippette, T.** (et coll.), travaux sur l'intégration et la réception des jeux vidéo en classe d'histoire-géographie (répertoriés notamment sur HAL Science dans l'article *"Quand les élèves se prennent au jeu (vidéo)"*).
- **Gigot, Mathieu & Lajartre, Arnaud de**, « Les jeux sérieux en géographie et en aménagement », entretien et dossier dans la revue *ÉchoGéo*, 2024, accessible via ÉchoGéo.
- **Mémoires et thèses universitaires (DUMAS / Archives ouvertes)** :
    - *L'usage des serious games dans la pratique enseignante* (disponible sur DUMAS) sur l'impact en termes de motivation et de concentration.
    - *L'utilisation du jeu dans l'enseignement de la géographie* (mémoire consultable sur Patrinum) centré sur la mise en place de jeux de rôles et de débats en aménagement du territoire.

Merci à Quentin, Rémi, Loane & Roxanne, étudiants de Master MEEF