



JEU CLIM@CTION

AUTEURS

J. CAZES
L. DELORME
J. JANIN
D. JUTRAS
C. JOUNEAU-SION
E. SANCHEZ
S. YOUNG

NIVEAU

Seconde

DISCIPLINES

SVT
Histoire-Géographie
Sciences physiques
SES

LÉA LYCÉE GERMAINE TILLON
& LÉA PAUL VALÉRY

Clim@ction est un jeu multi-joueurs sur le développement durable et les énergies, qui vise à développer les compétences citoyennes des élèves, en les sensibilisant aux conséquences néfastes du changement climatique. Les élèves jouent le rôle d'acteurs de terrain (élus, entreprises, citoyens) faisant face à des situations préoccupantes engendrées par la production exagérée de gaz à effet de serre. Les joueurs participent alors à un « Plan Climat Energie Territorial » pour réduire la consommation énergétique. Chaque équipe dispose d'un budget de 10 millions d'euros, qu'elle doit dépenser dans un temps imparti : 8 semaines. Un cabinet d'experts (les professeurs) est là pour aider les élèves à animer des réunions, organiser la collaboration, obtenir les subventions qui feront baisser leur budget, ou fournir une aide à la demande. Ce jeu de rôle met en oeuvre des situations d'apprentissage complexes : les élèves amorcent ainsi une réflexion sur la diversité des facteurs à prendre

en compte ; ils élaborent leur propre stratégie de manière autonome, et s'engagent dans la réalisation d'un projet par le biais de la compétition. Clim@ction a été construit par [l'équipe « Jeu et Apprentissage »](#) de l'IFÉ. Mis en œuvre dans un premier temps avec une classe du LéA lycée Paul Valéry de Sète, il s'est ensuite amélioré grâce à une évaluation du jeu, basée sur des entretiens menés auprès des élèves joueurs. Il s'est aussi joué parallèlement entre une classe de seconde d'un lycée français (LéA lycée Germaine Tillion – Sain Bel [69] et lycée Paul Valéry – Sète [34]) et deux classes de Sherbrooke (Québec). Comment jouer ? Deux possibilités : le jeu en classe, en s'appuyant sur les ressources mises à disposition sur le site [Eductice](#), ou alors le jeu entre plusieurs classes, via une plateforme [moodle](#) qu'il faut créer.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES SCIENTIFIQUES ASSOCIÉES À LA RESSOURCE :

L. DELORME (2012)
Clim@ction : jouer pour apprendre en ligne.
Journées de l'innovation. UNESCO, 28 et 29 mars 2012.

N. KRAMAR (2012)
Apport d'un jeu sérieux pour l'instauration d'un nouveau rapport au savoir du point de vue épistémologique : cas du jeu Clim@ction.
Mémoire de Master Histoire, Philosophie et Didactique des Sciences.

E. SANCHEZ (2014)
Le paradoxe du marionnettiste, contribution théorique et méthodologique à l'étude des jeux épistémiques.
Mémoire d'HDR. Université Sorbonne-Paris Descartes.
Consultable en ligne : goo.gl/0atocQ



[Accéder
au site](#)