

Créer un jeu de société sur la laïcité en sixième dans le cadre de l'AP

1. Présentation du projet.

Début septembre, l'annonce de l'organisation de la journée de la laïcité au lycée de Confolens est apparue comme une opportunité de faire travailler les élèves du collège sur la laïcité en participant à la liaison école-collège-lycée dans le cadre du réseau.

Au collège Noël Noël, tous les élèves bénéficient d'au moins une heure d'AP par semaine : « Tous les élèves de sixième doivent bénéficier d'un accompagnement personnalisé pour prendre en charge leurs difficultés ou pour approfondir leurs connaissances ou compétences » (circulaire n°2011-118 du 27-7-2011). L'heure d'AP du mardi est destinée à tous les élèves, tandis que celle du vendredi est dédiée aux élèves ayant des besoins spécifiques. La centaine d'élèves de sixième a été répartie en dix groupes, dont trois comprennent des élèves sans besoins spécifiques (approfondissement mathématiques, anglais, citoyenneté et ouverture sur le monde).

Dans le cadre de ce groupe « Citoyenneté et ouverture sur le monde », l'objectif était de réaliser une production pour la journée du 9 décembre. Le choix s'est porté sur un jeu de société : objet ludique, connu des élèves et permettant d'approfondir connaissances et compétences.

2. Nombre d'élèves et niveau concerné.

12 élèves de sixième, issus des quatre classes, ont participé au projet.

3. Objectifs poursuivis.

- Proposer, en neuf séances d'une heure, la production d'un jeu de société sur le thème de la laïcité (mettre en projet les élèves).
- Approfondir les connaissances des élèves sur la charte de la laïcité, déjà travaillée en EMC (C.6).
- Développer et approfondir des connaissances sur l'histoire et la géographie des religions, le vocabulaire des religions, les valeurs de la République (C.5 et 6).
- Approfondir la maîtrise des compétences en expression écrite (C.1), notamment la forme interrogative, l'impératif, la rédaction à la première personne.
- Développer et approfondir des compétences transversales : travail de groupe, recherche documentaire, compétences informatiques (C.4 : traitement de texte, sauvegarde sur différents supports).
- Approfondir des capacités en histoire et géographie (se repérer dans l'espace et dans le temps).
- Développer la créativité des élèves, les faire exprimer leur sensibilité (EMC thème 1) et leur esprit d'initiative (C.7)

4. Description et modalités de mise en œuvre.

- Il a été nécessaire, dès la première séance, de cadrer le travail des élèves pour faire aboutir le projet dans les délais.
- Le travail s'est fait de façon coopérative : toutes les décisions prises l'ont été par l'ensemble du groupe après des propositions de la part des élèves (charte graphique, nom du jeu, ...). De plus, quand un élève changeait de tâche, il devait transmettre à ses camarades toutes les indications pour pouvoir reprendre celle-ci dans de bonnes conditions.

- Dès la première semaine, un rétroplanning a été mis en place. Les élèves ont également découvert le fonctionnement de différents jeux de société.
- Quatre séances ont été consacrées à la recherche documentaire (les ressources avaient été au préalable extraites du CDI), à la rédaction des questions, à une relecture par les pairs puis à leur saisie sur un logiciel de traitement de texte.
- Quatre autres séances ont vu les élèves se séparer et travailler de manière complémentaire. Les élèves ont alors conçu et produit le plateau de jeu, les cartes, rédigé et mis en page les règles du jeu. D'autres ont réalisé une exposition décrivant la démarche de construction du jeu et une frise chronologique sur l'histoire de la République et de la laïcité de 1789 à nos jours.
- Toutes les semaines, les élèves devaient, individuellement, compléter un carnet de bord leur permettant de mettre des mots et prendre du recul sur leur travail.

5. Bilan et difficultés rencontrées.

Les élèves ont été très impliqués dans le projet. Quelques élèves ont cependant eu des difficultés à voir l'intérêt d'aller en AP et comprendre l'intérêt du projet.

Tous étaient fiers du résultat de leur travail et de le savoir présenté le mercredi 9 décembre 2015. Au final les élèves ont conçu le jeu, rédigé entre 40 et 50 questions (sur des thématiques relevant souvent des programmes de cinquième, quatrième et troisième). La boîte de jeu a été pensée par les élèves mais réalisée par le professeur : deux maquettes leur ont été présentées à partir de leurs désirs et indications. Les élèves ont aussi réalisé un bilan individuel de leur travail à l'issue des neuf séances.

Une des difficultés a été l'évaluation de l'expression écrite : les activités de rédaction ont été la plupart du temps réalisées par groupes de deux. Certains élèves ont aussi eu du mal à travailler en autonomie.

Plus-value du projet :

- Ces neuf séances ont été l'occasion d'aborder des sujets importants dans la formation des élèves de manière différente, « ludique ».
- Ce jeu peut devenir un outil dans la liaison école-collège-lycée. Dès le 8 décembre, il a été proposé aux élèves de présenter leur jeu aux élèves de CM2 de l'école Pierre et Marie Curie.
- Il est possible de développer et faire évoluer le jeu. Les élèves auraient aimé ajouter des astuces pour complexifier les règles du jeu. De plus, ils voulaient (mais n'ont pas pu par manque de temps) laisser la possibilité aux visiteurs du 9 décembre de créer leurs questions afin de construire une « extension » du jeu (par exemple, des questions plutôt destinées aux élèves des classes élémentaires, d'autres aux lycéens).