

Un jeu de société pour aider les élèves à mieux réviser les sciences

GÉRALD VANBELLINGEN

Candy Georges, une jeune prof de sciences au Collège du Sacré-Cœur de Charleroi, a développé un jeu de société pour pallier le manque de motivation à réviser de ses élèves. Avec « Scienscool », elle entend les aider à préparer au mieux le CE1D en alliant le ludique au pédagogique !

« Citez un producteur au sein de la chaîne alimentaire », « Nommez l'élément numéro 10 de ce schéma anatomique », « Quels sont les trois états de la matière ? »... Voici le genre de questions auxquelles vous pourriez être confrontés lors d'une interro de sciences... ou lors d'une partie du jeu pédagogique Scienscool créé de toute pièce par Candy Georges, une jeune prof de sciences du premier degré au Collège du Sacré-Cœur de Charleroi.

Elle a fait le pari d'allier le ludique au pédagogique pour davantage motiver ses élèves à réviser les sciences et ainsi les préparer au mieux pour l'épreuve qui a lieu à la fin du premier degré (CE1D). « En secondaire, pour mieux réviser, on donne généralement des exercices à réaliser et on les corrige. Pour certains élèves ça fonctionne mais pour d'autres on constate un manque de motivation évident », explique Candy Georges. « Le jeu permet de pallier ce manque en les incitant, au contraire, à s'impliquer davantage et à rendre leurs révisions plus efficaces et ludiques à la fois. Tout en leur rappelant la démarche scientifique. »

Sciences, school, cool

Une sympathique idée qui a germé dans la tête de la jeune enseignante il y a 3 ans environ, dans le cadre de son travail de fin d'études à la HELHa (Haute École Louvain en Hainaut) de Loverval. Pas mal de recherches plus tard et un engouement certain autour de son jeu, elle intégrait alors le StudentLab de Charleroi en 2019 dans l'espoir de commercialiser cet outil pédagogique d'un nouveau genre.

« À la base, je n'aurais jamais cru en arriver là. C'était avant tout mon sujet de TFE, mais j'ai reçu beaucoup de soutien



de mon promoteur et de la directrice de mon école, ce qui m'a encouragée à poursuivre l'aventure. Depuis, le jeu a été testé par plus de 200 élèves dans 6 ou 7 écoles, dont ici au Sacré-Cœur de Charleroi », poursuit Candy Georges. « Ce qui a permis à Scienscool – pour Science, school et cool - d'évoluer en fonction des différents retours, qui ont tous été très bons. Six exemplaires existent d'ailleurs déjà et des profs me les empruntent à tour de rôle. »

Le concept du jeu se présente comme un mélange entre un Cluedo et un escape-game où les joueurs (entre 2 et 5 maximum) doivent cette fois tout faire pour délivrer le directeur d'une université. Pour y arriver, ils doivent reconstituer un code secret grâce au cours de sciences et déverrouiller les portes des différentes pièces du plateau de jeu.

« En bleu, ce sont des questions qu'ils sont susceptibles de retrouver au CE1D. En rose, ce sont les questions de biologie. Et en vert, celles de physique. J'y ai mis volontairement tous types de questions : des QCM, des questions de théorie, des formules à retrouver, etc. Pour que les révisions soient aussi larges et complètes que possible », conclut Candy Georges. « Un autre avantage du jeu c'est que les élèves comme les professeurs apprennent à accepter les erreurs. Parfois ils se trompent et doivent réessayer. Mais comme ils doivent passer par toutes les pièces du plateau, pas question de se cacher face à une matière ou une thématique qu'ils ne maîtrisent pas ou pas complètement, comme ils pourraient le faire en classe. » ■

Retrouvez ici la vidéo YouTube de présentation de Scienscool :
<https://bit.ly/3DhdzDk>