

Formation doctorale CUS
Anthropologie historique. Mondes anciens et modernes

Jeu et apprentissage

Université de Fribourg, 26-27 octobre 2017
Miséricorde, av. Europe 20



*Achille et Ajax jouant aux dés. Amphore attique à figures rouges, signée Exékias, vers 530 av. J.-C.
De Vulci. Vatican, Museo Gregoriano Etrusco Vaticano.*

Jeudi 26 octobre

MATIN : MIS 03, salle 3118

09h00 **Accueil : Véronique Dasen**
Bernadette Charlier, Doyenne de la Faculté des Lettres
Filip Karfik, Directeur de l'Institut du monde Antique et Byzantin (IAB)

Présidence : Véronique Pache, Fribourg

09h30-10h30 Conférence d'ouverture
Gilles Brougère, Paris
Une approche critique des relations entre jeu et apprentissage

10h30-11h15 **Valérie Camos**, Fribourg
Le jeu dans le développement cognitif de l'enfant

11h15-11h45 Pause café

11h45-12h30 **Eric Sanchez**, Fribourg
Compétition, collaboration et apprentissage dans le cadre d'un jeu en ligne

* * *

APRÈS-MIDI : MIS 04, salle 4112

Présidence : Danielle Van Mal-Maeder, Lausanne

14h00-14h45 **Eleanor Dickey**, Reading
Europe's Oldest Children's Book and Roman Attitudes to Play

14h45-15h30 **Christian Laes**, Anvers
Playful Learning in a Classroom Context. The Views of Quintilian and Other Ancient Educational Writers

Présidence : Didier Follin, Fribourg

15h30-16h30 **Atelier doctorants**
Christophe Fitamen, Fribourg : *Le contexte de jeu comme aide à la mémorisation*
Guillaume Bonvin, Fribourg : *Classcraft : en quête d'apprentissage ! Rôle de l'enseignant-e dans l'orchestration d'un jeu numérique de gestion de classe*
Maud Sieber, Fribourg : *Apprentissage de l'informatique avec Prog & Play. La phase de débriefing*

16h30-17h00 Pause café

Présidence : Stefan Matter, Fribourg

17h00-17h45 **Noëlle-Laetitia Perret**, Fribourg
Le jeu dans l'éducation du prince d'après Gille de Rome (v. 1279)

17h45-18h15 Bilan de la journée

18h15 **Mot de bienvenue : Astrid Epiney**, Rectrice de l'Université de Fribourg

*** **Apéritif** ***

*

Vendredi 27 octobre

MATIN : MIS 02, salle 2122 A/B

Présidence : Dominic O'Meara, Fribourg

9h15-10h00 Michel Casevitz, Paris
Faire l'enfant en grec

10h00-10h45 Véronique Dasen, Fribourg
Achille et Ajax : un modèle éducatif ?

10h45-11h15 Pause café

Présidence : Didier Follin, Fribourg

11h15-12h00 Atelier doctorants

Christine Müller-Tragin : *Le jeu dans l'œuvre de Platon*

Aydin Mutlu, Fribourg : *Myths and Children in Plutarch*

Fabio Spadini, Fribourg : *Des oracles ludiques*

* * *

APRÈS-MIDI : MIS 02, salle 2122 A/B

Présidence : François Gauthier, Fribourg

13h30-14h15 Salvatore Costanza, Fribourg

Apprentissage, transmission, mémoire : les jeux érotiques du livre IX de l'Onomasticon de Pollux

14h15-15h00 Jean Retschitzki, Fribourg

Jeu et apprentissage – Les limites du transfert

15h00-15h45 Jean-Pierre Rossie, Gand/Sidi Ifni

Le regard d'un anthropologue socioculturel

15h45-16h15 Pause café

16h15-17h00 Conférence de clôture

Roberte Hamayon, Paris

Jouer, un mode indirect d'action qui prépare à vivre



Classcraft

© Classcraft Studios Inc

Quelle place donner aux activités ludiques dans les processus d'apprentissage ? En quoi jouer permet-il d'apprendre ? Qu'apprend-on en jouant ? Les rapports entre jeu et éducation interpellent depuis l'Antiquité, ils sont aujourd'hui au centre des préoccupations des chercheurs et éducateurs qui s'intéressent à l'usage de jeux numériques pour l'éducation et la formation. Cette rencontre doctorale réunira des spécialistes de différents horizons (historiens, archéologues, philologues, spécialistes du développement cognitif et des sciences de l'éducation). L'objectif est de croiser différentes approches du sujet dans le monde occidental, de l'Antiquité à aujourd'hui, afin de saisir le développement de différents discours sur l'enfant, de comprendre les rapports qui peuvent se nouer entre jeu et apprentissage tout en montrant les apports méthodologiques d'une réflexion diachronique et comparatiste.

Le jeu est-il un lieu « naturel » d'apprentissage informel, pour les enfants comme pour les adultes ? Quel type de discours incite les adultes à intervenir dans les jeux des plus jeunes et à les transformer en jeux à visée éducative ? Dans quelle mesure se crée un discours normatif qui façonne l'individu ? Le monde gréco-romain est souvent perçu comme le berceau de la notion moderne de jeu éducatif. Platon, Aristote, ainsi que les auteurs romains, tel Quintilien, valorisent la contribution du jeu au développement physique et moral de l'enfant. Le jeu entraîne tout en révélant les dispositions naturelles des enfants. En grec, *paidia*, « jeu » et *paideia*, « éducation » sont de la même racine, tout comme le latin *ludus*, qui signifie à la fois « le jeu » et « l'école ». Ces concepts se transmettent et se déclinent au Moyen âge et à la Renaissance. Au XVIII^e siècle, à l'époque de la révolution romantique, les activités spontanées des enfants sont valorisées et encouragées. Le jeu devient une source « naturelle » d'éducation, contribuant au développement cognitif de l'enfant. Le concept de « jeu de famille » fait son apparition avec un nouveau type de famille « bourgeoise » et des jeux éducatifs sont créés, comme les *Jeux de cartes instructives* d'Étienne de Jouy (1804) qui décrivent la vie d'hommes illustres de l'Antiquité, avec leurs portraits, ou le *Grand Jeu de l'Histoire Ancienne de la Grèce* (1815), qui permet d'apprendre en jouant les principaux événements de l'histoire grecque. Aujourd'hui, les jeux numériques constituent des produits culturels parmi les plus consommés. Des jeux numériques sont également produits pour des visées éducatives quand ce ne sont pas les situations d'apprentissage elles-mêmes qui sont ludicisées à l'aide des technologies numériques.

LIEU : SITE MISERICORDE



→ Salle 3118

→ Salle 4112

→ Salle 2122 A/B

CONTACT ET ORGANISATION : veronique.dasen@unifr.ch

SITES INTERNET : <https://tinyurl.com/erclocusludi>

<https://tinyurl.com/formationsdoctorales>