

Détourner les jeux à des fins pédagogiques pour soutenir la motivation des étudiants

Qu'est-ce que le jeu éducatif ?

Extrait de Sauv  et Al.¹

Nous d finissons un jeu  ducatif comme une situation artificielle (fictive, fantaisiste) dans laquelle des joueurs (un ou plusieurs), mis en position de conflit (lutte, confrontation) les uns par rapport aux autres ou tous ensemble (coop ration) contre d'autres forces, sont r gis par des r gles (proc dure, contr le et cl ture) qui structurent leurs actions en vue d'un but d termin , soit de gagner (gagnant vs perdant), d' tre victorieux (contre le hasard, l'ordinateur, un ou plusieurs joueurs) ou de prendre sa revanche contre un adversaire.

Quels sont les ressorts du jeu ?

Extrait de Boussuat et Lefebvre²

- **L'adh sion** : le jeu en tant que fiction « r elle » n cessite l'adh sion de chacun. Il n'y a de jeu que si le joueur le d cide. On peut s'amuser soi-m me ou regarder les autres jouer, donc ne pas obliger permet d'aborder le jeu avec l g ret .
- **La frivolit ** : le jeu, terrain d'une autre r alit , ne doit pas avoir de cons quences sur la vraie vie. Il est donc conseill  de ne pas  valuer le r sultat et de permettre le maximum de prise de risque, d'explorations de nouvelles strat gies et de cr ativit . Dans ces instants, chacun peut se surpasser, devenir un autre, se r parer et se r inventer.
- **L'incertitude** : le moteur du jeu tient au suspens. Le formateur ne peut ma triser ni son d roulement, ni le r sultat final. Cette part de lâcher prise sera une  tape importante pour les formateurs (...) qui se rassureront avec une r gle et un processus bien bord s.
- **La r gle** : elle est indispensable pour la structuration du jeu. (...) le sens de la comp tition peut amener des participants   s' charper du fait de r gles floues...

¹ L. Sauv , L. Renaud, M. Gauvin, « Une analyse des  crits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage », *Revue des sciences de l' ducation*, vol.33, n 1, 2007, p.89-107, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/016190ar>

² B. Boussuat, J. Lefebvre, *Former avec le funny learning. Quand les neurosciences r inventent vos formations*, Dunod, Paris, 2015

Quels sont les impacts du jeu sur l'apprentissage ?

Extrait de Sauv  et Al.³

Le jeu favorise le **d veloppement d'habilit s de coop ration, de communication et de relations humaines**. Il peut favoriser le d veloppement de ces habilit s de diverses mani res : capacit  d'entrer en relation avec les autres, de n gocier, de discuter, de collaborer, de partager des  motions et des id es, de d velopper des liens et des amiti s ou encore de d velopper l'esprit d' quipe.

Le jeu favorise la **motivation   l'apprentissage** sur diff rents plans. Il soutient positivement l'estime et la confiance en soi, l'engagement, le d sir de pers v rer et d'accomplir une t che. Le plaisir de jouer, le d fi, l'aspect comp titif, l'interaction entre les joueurs, l'effet d'entra nement et la possibilit  de gagner des points, l'excitation et l'enthousiasme suscit s par la participation au jeu sont d'autres facteurs de motivation.

Le jeu favorise le **d veloppement d'habilit s en r solution de probl mes**. Il permet le d veloppement chez l'apprenant de strat gies et l'am lioration de ses capacit s   prendre des d cisions,   comprendre un probl me,   poser des hypoth ses de solutions et   solutionner un probl me  tudi . Il permet donc aux apprenants de d velopper la logique requise pour r soudre un probl me.

Le jeu favorise la **structuration des connaissances**, encourage le renforcement de connaissances sp cifiques   une mati re donn e et favorise la construction et l'organisation de sch mas et de repr sentations chez les apprenants.

Le jeu favorise l'**int gration de l'information** en d veloppant la capacit     tablir des liens,   transposer des connaissances acquises dans d'autres contextes, et ce, de mani re intuitive ou non.

Quels sont les jeux possibles ?

Extrait de Boussuat et Lefebvre⁴

Cr er ses propres jeux offre l'avantage de pouvoir r aliser un sur-mesure   un prix abordable. La r ussite tiendra dans le fait d'int grer ces  tapes :

1. Centrez-vous sur l'objectif : qu'est-ce que l'apprenant doit savoir ou savoir-faire ?
2. Recueillez l'existant : que savent-ils d j  (pour int grer les questions faciles) ? combien de personnes ? quelle typologie ? quel  ge ? quelle salle (espace) ? quel budget ?
3. Choisissez les modalit s en fonction du public : par exemple coop ratif/comp titif, jeu en ligne/en salle,   l'ext rieur...
4. Habillez votre th me pour embarquer votre public (explorateur d'un nouveau monde, f erie, Star wars, Game of thrones...).
5. D finissez les m canismes (observation, m moire, dext rit , r flexes,  changes, transposition sur le terrain, dur e du jeu...).
6. Cr ez votre r gle (...) et testez votre jeu avant de vous lancer.
7. Choisissez le mat riel en fonction de votre budget et de sa r utilisation. S lectionnez les objets (bandeaux, d s, dominos, cartes, sablier, balles, pi ces de construction, Plus Plus, Lego, Kapla...).
8. Appliquez le cross-over : faites co ncider les savoirs avec des activit s ludiques (par exemple, transformer le cours en dessin, en sayn te de th  tre ou r bus).

³ Cf. r f rences note 1

⁴ Cf. r f rences note 2