

La pédagogie du jeu

Dossier de veille et de curation sur la pédagogie du jeu
réalisé par l'équipe de l'Atelier-EDU et de l'asbl PortailEduc

Maxime DUQUESNOY

Gaël GILSON

Jérémy LAMBERT

Charlotte PREAT



PortailEduc asbl

<http://portaleduc.net>



Atelier-EDU

<http://atelier-edu.be>

Présentation des contributeurs à ce dossier

Maxime DUQUESNOY, Enseignant, chercheur associé au sein du laboratoire CERLIS (Paris Descartes), coordinateur de l'Atelier-EDU



Gaël GILSON, Enseignant, doctorant à l'UCLouvain en Sciences de l'Information et de la Communication & Membre du Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs (GReMS) à l'UCLouvain

Jérémy LAMBERT, Enseignant, conseiller en pédagogie numérique et enseignant au CPF B & chercheur au Centre de recherche sur l'imaginaire de l'UCLouvain



Charlotte PREAT, doctorante à l'UCLouvain en Sciences de l'Information et de la Communication, au sein du Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs (GReMS).



Préambule

La place du jeu dans l'enseignement et au sein des apprentissages est un dispositif qui interroge, fascine ou inquiète selon les personnes et les époques.

Comme le souligne Chantal Barthélémy-Ruiz, « introduire du jeu dans la pédagogie, c'est vouloir mêler plaisir et travail... Or ce ne sont pas là des notions que le sens commun ni les enseignants rapprochent volontiers »¹. Alain (Emile Chartier), dans ses *Propos sur l'éducation* (1932), pouvait se montrer cinglant sur la place du jeu dans les apprentissages souhaitant « un fossé entre le jeu et l'étude », estimant que cette ludification n'amène à estimer que les « grands secrets ne paraissent pas assez difficiles, ni assez majestueux ».

Force est pourtant de constater que le jeu, sous toutes ses formes, prend place dans la classe. Qu'il s'agisse d'un jeu de plateau, d'un jeu vidéo ou d'un escape game, le jeu a pris sa place, peu ou prou, au sein des enseignements, de la maternelle à la formation professionnelle en passant par l'université.

Le présent dossier ne vise pas l'exhaustivité. Il est le fruit de notre travail de veille et de curation ; il est empreint de nos pratiques, de nos contacts et, de fait, d'une certaine subjectivité que nous assumons. Dans certaines recherches, le jeu est considéré comme une fin en soi ou comme un moyen. Pourtant, il est possible de l'envisager comme un médium, le plaçant au croisement d'un niveau tactique et stratégique². Le jeu peut donner (un autre) accès à des savoirs par son intermédiaire tout comme l'enseignant peut donner (un autre) accès au jeu en mobilisant des savoirs.

Nous vous souhaitons une agréable lecture de ce dossier, espérant que les (res)sources proposées puissent vous être utiles tant dans vos pratiques que dans votre réflexion pédagogique.

Charlotte, Gaël, Jérémy & Maxime

¹ Chantal Barthélémy-Ruiz, « Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire », *Les Cahiers Pédagogiques*, N°448 - Dossier « Le jeu en classe »

² Gilson, G. & Prémat, C. (2018). « Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe ».

Le jeu, tentative de définition

Dans l'encyclopédie Universalis, on peut lire, concernant le jeu :

« Qu'il soit individuel ou collectif, le jeu est une activité qui semble échapper, presque par définition, aux normes de la vie sociale telle qu'on l'entend généralement, puisque jouer c'est précisément se situer en dehors des contraintes qui régissent l'existence ordinaire. Mais, en même temps, il est évident que le jeu n'est pas sans rapport avec cette même vie sociale puisque, d'une part, il la parodie bien souvent et que, d'autre part, on peut aisément trouver dans les formes les moins rationnelles de toute culture des éléments de fantaisie qui donnent satisfaction à notre appétit de jeu. On peut alors se demander si l'esprit ludique n'est pas présent dans certains processus qui s'imposent à l'attention du sociologue, s'il ne lui en fournit pas l'explication, et si, inversement, le jeu n'est pas une sorte de déformation des productions culturelles. On pourrait même soutenir que tout dérive du jeu ou que tout peut devenir jeu. Seules des définitions et des classifications rigoureuses permettent de délimiter la part exacte du jeu dans l'intégration de l'individu à la société ; dans les institutions et les œuvres culturelles, et finalement dans le principe même de l'engagement social. »

Pour Roger Caillois (1965), le jeu est une activité qui doit être :

- **libre** : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique
- **séparée** : circonscrite dans les limites d'espace et de temps
- **incertaine** : l'issue n'est pas connue à l'avance
- **improductive** : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse)
- **réglée** : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires
- **fictive** : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde

Nicole De Grandmond (1995), quant à elle, définit le jeu comme étant :

- une **acte total** faisant appel à tout l'être ;
- une **action libre** qui ne peut être commandée ;
- une **activité incertaine**, dépendante de la fantaisie du joueur ;
- une **activité spontanée**, sans règles préétablies ;
- une activité qui fait appel à la **motivation intrinsèque**.



Gilles Brougère (2005) nous donne une définition du jeu en cinq critères :

- **la fiction « réelle » (le second degré)**, le jeu prend place dans un cadre spatio-temporel donné et implique une métacommunication. Le joueur s’y investit avec autant de sérieux que dans la réalité ;
- **la décision du joueur**, il n’y a jeu que si le joueur le décide, ce qui renvoie à la fois à sa décision d’entrer dans le jeu et aux décisions qu’il prendra durant le jeu ;
- **la règle**, elle structure le jeu et fait l’objet d’une acceptation collective par les joueurs ;
- **la frivolité**, il n’y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n’a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créatif ; on peut se surpasser ;
- **l’incertitude**, c’est le moteur du jeu. Le jeu n’est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l’avance comment il va se dérouler et finir.

Pour compléter cette partie, nous vous invitons à découvrir le texte de Gilles Brougère « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game »

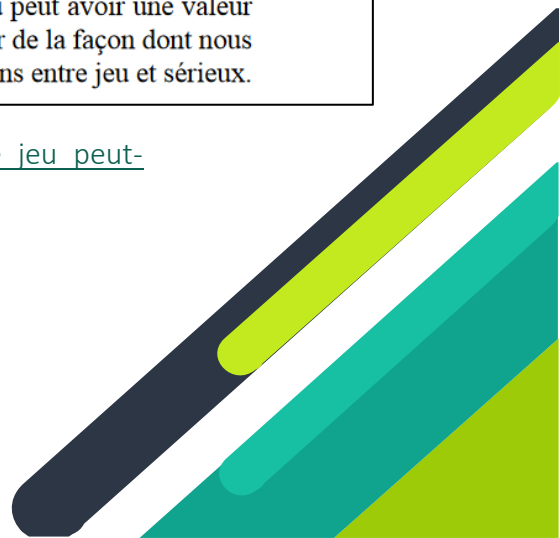
AJFS 49.1 2012 DOI:10.3828/AJFS.2012.3

Le jeu peut-il être sérieux? Revisiter *Jouer/Apprendre* en temps de *serious game*

GILLES BROUGÈRE

Marc Lapprend dans sa communication, cite François Le Lionnais: “L’Oulipo est un jeu, mais un jeu sérieux”. Qu’est-ce à dire: “Ceci n’est pas un jeu” ou bien encore “C’est un jeu et ce n’est pas un jeu”? Parler de jeu sérieux, c’est produire un oxymore. Reste que cette expression qui n’est pas nouvelle connaît aujourd’hui un succès grandissant en traduisant “serious game”, domaine de développement récent du jeu vidéo à but “sérieux”. Comment penser cette relation entre jeu et sérieux qui semble intégrer et étendre l’ancienne relation, tout aussi problématique, entre jeu et éducation ou apprentissage? C’est à travers l’idée que le jeu peut avoir une valeur éducative que le sérieux est venu s’inviter. Nous allons partir de la façon dont nous avons pensé cette relation, pour poser la question des relations entre jeu et sérieux.

https://experice.univ-paris13.fr/wp-content/uploads/2015/02/Le_jeu_peut-il_etre_serieux_.pdf



La pédagogie ludique

La pédagogie du ludique³ n'est rien de moins que l'application d'une philosophie de vivre qui autorise l'individu à apprendre par tous les moyens possibles, et cela, à son rythme. Elle exige de celui qui la met en pratique une grande connaissance des apprentissages qu'il veut faire faire et de bien définir ses objectifs.

Le jeu peut permettre à l'enseignant d'observer le joueur et sa démarche et de lui apporter systématiquement des supports, des correctifs ou de l'aider. De plus, il permet de suivre l'apprenant et non le devancer dans son apprentissage, respectant sa phase de latence comprise entre l'appris et l'acquis.

Il faut aussi comprendre qu'il est un des moyens dans la valise de l'enseignant et qu'il ne règlera pas tout. Apprendre ses tables de multiplication restera toujours fastidieux, on aura beau les réciter les pieds au plafond et la tête dans des coussins, l'effort reste le même et le seul moyen de les apprendre est de les mémoriser !

La pédagogie du ludique, comme tout autre forme de pédagogie, a ses forces et ses limites. Elle convient à certains et peut déplaire à d'autres. Elle peut aider à mieux saisir certaines notions, certains concepts comme d'autres pédagogies peuvent le faire. Il lui faut, par contre, deux axes solides :

1. un pédagogue voué à sa philosophie et qui comprend très bien les enjeux de cette façon d'aborder l'apprentissage ;
2. la pédagogie du ludique procède par détour, par de l'indirect, c'est-à-dire que l'apprenant n'est pas ou peu conscient du but visé. Un debriefing est donc indispensable à la structuration de cet apprentissage. Ainsi tout au long de son « jeu » aura-t-il droit à toutes les découvertes que le pédagogue aura mises en place et bien d'autres que même ce dernier n'aura peut-être pas perçues puisque le bagage de connaissance de l'élève n'est pas à ce point mesurable. L'élève vit dans divers milieux et chacun d'eux lui apporte des connaissances qu'on ne mesure pas nécessaires à l'école.

La pédagogie du ludique est une autre forme d'application de la PÉDAGOGIE avec un grand « P ». Elle a les mêmes intentions que la pédagogie seule son approche et ses méthodes diffèrent pour atteindre et aider certains élèves plus fragiles ou plus résistants à l'une ou l'autre des pédagogies conventionnelles.

³ Nicole De Grandmont, <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/>



Le jeu ? Les jeux ? Jeu ludique, éducatif ou pédagogique ?

Nicole De Grandmont propose une typologie en 3 axes des jeux. Elle distingue ainsi le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique. Cette typologie, que nous réorganisons ci-après, sous forme de tableau, est disponible sur son site <http://ndegrandmont.webatu.com/>

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Définition	<p>Activité libre et gratuite Essentiel au plaisir Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles) Nécessaire au développement de tout individu</p>	<p>Premier pas vers la structure Contrôle des acquis Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Cache l'aspect éducatif de l'activité Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages</p>	<p>Activité axée sur le devoir d'apprendre Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques) C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées C'est le plaisir de performer Génère habituellement un apprentissage précis Activité souvent mécanique comme les « kits »</p>
Notion	<p>Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles Supporter par l'intériorité du joueur Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structurer avec des structures préétablies Supporter par le désir d'apprendre du joueur Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structure préétablie et sans variante Supporter par la compétence du joueur Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur</p>
Synthèse des qualités	<p>Le jeu n'impose pas de règles Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :</p> <ul style="list-style-type: none"> esthétique prédéterminé perfectionné <p>Il y a une notion de plaisir Le jeu est nécessaire au développement de tout individu Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur Le jeu crée des liens égaux avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> le psychisme l'émotif-affectif le sensoriel le cognitif 	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Sert de contrôle aux acquis Permet d'évaluer les acquis Permet d'observer les comportements du joueur Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Le jeu éducatif devrait être :</p> <ul style="list-style-type: none"> distrayant, sans contraintes perceptibles, axé sur les apprentissages <p>Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur</p>	<p>Axé sur le devoir d'apprendre Le jeu pédagogique génère habituellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> un apprentissage précis, un appel aux connaissances du joueur, un constat des habiletés à généraliser <p>Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits Le jeu pédagogique est un moyen de testing Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque</p>
En termes d'apprentissage	<p>Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance :</p> <ul style="list-style-type: none"> La motivation intrinsèque à la connaissance La motivation intrinsèque à l'accomplissement La motivation intrinsèque aux sensations <p>Le jeu ludique aide certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> savoir gérer l'imprévu, contrôler ses émotions, explorer ses émotions, développer sa motivation et sa curiosité <p>Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.</p> <p>Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments</p>	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> comprendre les notions, apprivoiser les concepts, structurer sa pensée, développer ses connaissances et ses habitudes <p>Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur</p>	<p>Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque</p>
	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique

D'après N. De Grandmont, <http://ndegrandmont.webatu.com>

Ce tableau est disponible en version [Image \(PNG\)](#) et en PDF sur notre site

Lien vers le PDF :

<http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Typologie-des-jeux.pdf>



Témoignages d'enseignants et d'élèves

De nombreux enseignants utilisent le jeu dans leur classe, dans les apprentissages.

Nous reprendrons ici quelques extraits significatifs, des vidéos et des extraits d'entretiens.

Nous débuterons avec quelques extraits d'entretiens issus des recherches de Charlotte Prémat et de Gaël Gilson.

Charlotte Prémat mène une thèse portant sur l'utilisation du jeu par les enseignants dans le cadre de leurs pratiques pédagogiques, et ce dans les classes de primaire en Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle y questionne la relation entre jeu et apprentissage, et plus précisément l'adéquation entre jeu et contexte scolaire. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) se faisant de plus en plus présentes dans les écoles, elle accorde une attention particulière à la place qu'occupent les jeux numériques dans les pratiques enseignantes.

Gaël Gilson mène une thèse qui vise à développer des propositions d'éducation au jeu vidéo en privilégiant une approche rhétorique du game design. Il s'intéresse aussi à l'utilisation du jeu vidéo en contexte scolaire et à la dimension autobiographique de ce médium.

Les extraits proposés ci-dessous sont issus de leur intervention à l'Université d'Été Ludovia #15, « Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe » dont le support est disponible sur <http://culture.numerique.free.fr> et sur le site de [l'Atelier-EDU](http://Atelier-EDU).



« L'objectif, au départ, c'est de **créer des jeux mathématiques** [...] et de **dédramatiser les maths**. On se rend compte qu'il y a des enfants pour qui c'est évident mais il y a des enfants qui sont vraiment en grande difficulté. Et donc on s'est dit que, **par le jeu, ça allait pouvoir les aider**. [...] Les jeux qu'on crée, ce n'est **pas spécialement du nouveau**. Moi, par exemple, les jeux que j'ai créés, je me suis basée sur des **jeux existants**. Les enfants, au début d'année, ont apporté différents jeux, ont parlé des différents jeux qu'ils avaient et puis on a réfléchi à comment on pouvait les **transformer pour utiliser notre matière et réviser notre matière**. Ils ont proposé toute une série de jeux et on a trié dans les différents jeux pour voir ce qui était transformable ou pas. »

« L'enfant joue, mais [il] ne se rend pas toujours compte qu'il travaille. Alors que, quand je donne une feuille c'est "Oh, encore, pfff...". Et, du coup, il y en a certains qui en ont marre, qui ne veulent plus, qui ont une saturation. Alors que si je leur propose la même chose mais en jeu, ils vont avoir envie de le faire, voilà parce que ça reste un jeu et c'est que l'enfant, du coup, va avoir plus facilement envie de travailler que sur feuille. Et puis après, moi, faire du papier crayon toute la journée, ce n'est pas ma vision de l'enseignement. [...] Là, je m'ennuie et les enfants aussi s'ennuient. Et donc là, c'est vraiment le premier but, leur donner envie d'apprendre. »

« Pour moi, il doit y avoir un intérêt pédagogique sur une matière. »



« L'avantage, c'est aussi que j'avais une bonne entente en classe, ils s'entendaient tous bien. Ils changent aussi dans leur caractère. Il y en a qui [...] n'aiment pas perdre et [...] n'aiment pas travailler en groupe. Donc ça les change aussi. Ils apprennent [...] à perdre et à être contents de perdre entre guillemets parce qu'ils comprennent que ce n'est qu'un jeu. Ceux dans ma classe, ils jouent souvent soit sur la Playstation, soit sur une DS. [...] Ils sont contents quand on ouvre une boîte, ils touchent les pions, ils regardent les couleurs, ils sont contents. »





EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ENSEIGNANT

Écrasement du pédagogique

« J'utilise principalement des jeux [...] que je trouve soit sur Internet - soit que j'utilise tels quels, soit que j'adapte - soit que j'invente moi-même de a à z en m'inspirant de jeux existants. »

« Ça m'est arrivé de créer certains jeux où je me suis rendu compte que c'était encore trop scolaire. Fin, où l'enfant sentait trop que c'était quand même encore du travail. Et, du coup, il est moins motivé, puisqu'il ne le voit pas vraiment comme un jeu. Donc j'essaie quand même de prendre des jeux où ils ont vraiment l'impression de jouer, que ça soit amusant et, voilà. [...] Mais ils le savent, on leur dit quand même, parce que je n'ai pas envie que mes élèves se disent « tiens, on joue et on ne travaille plus. »

« J'essaie quand même souvent, mais ce n'est pas toujours possible, de faire des jeux où l'enfant peut se corriger lui-même, [...] s'il n'y a aucune rétroaction, ben ça tombe un peu à l'eau. Bon alors il y a le plaisir d'apprendre, quand même, mais autant que ça soit utile et que l'enfant puisse se corriger. »



EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ÉLÈVE

Le jeu comme langage commun

« Quand on joue, j'ai l'impression de mieux connaître le prof. Un peu plus, en fait. (...) Il joue à ce que je joue, j'aurais pas cru (rires). Je lui ai même prêté un jeu là. God of War. Il a aimé, c'était bien d'en parler. (...) Je l'ai aidé aussi quand il était coincé. Il m'a demandé et voilà. (...) En plus, il m'explique des trucs sur le jeu que j'aurais jamais sus, genre les légendes des vikings, la mythologie ou que les objets du jeu, ben tu les retrouves dans la vraie vie. Enfin, dans le passé bien sûr. (...) J'aime bien parler de jeux avec lui. (...) Il m'a aussi prêté un jeu qui ressemble à Journey qu'on a fait en classe. Flowers. (...) Franchement, j'aurais jamais cru aimer ce genre de jeu. Mais il m'a fait aimer. (...) Surtout quand j'ai compris le sens. L'histoire. »



« En histoire, on a joué à un morceau du nouveau Zelda. (...) On restait dans une même zone. Le temple, je ne sais plus trop son nom. (...) J'ai jamais joué, mais ça a l'air bien. Mais j'ai pas la console, c'est dommage. Peut-être plus tard. (...) En fait, des fois, on se passait la manette pour rechercher ce que la prof nous demandait dans le temple. L'architecture, la forme du bâtiment, tout ça. Les décorations aussi. On devait créer des panneaux sur l'art. (...) Mais j'avais pas vraiment l'impression qu'on jouait. Parce qu'on pouvait rien faire d'autre que rester dans la zone. On pouvait pas battre les ennemis, visiter ailleurs. (...) Après, ça devenait un peu ennuyeux. (...) Mais c'était quand même bien hein pour faire l'exercice. Ca changeait des documents. »

EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ÉLÈVE

Écrasement du ludique



EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ÉLÈVE

Écrasement du pédagogique

« La première fois, on a joué à un jeu sur les iPads sur l'histoire de l'écriture. (...) C'était un jeu de plateforme, comme Mario. (...) Le jeu, il était bien et beau, y avait des énigmes et tout, même si c'était pas toujours facile de jouer avec la tablette. Je préfère les vraies consoles. (...) On devait jouer tout seul, on avait chacun une tablette, gagner des objets qui nous donnaient des informations sur l'écriture. Comment elle est née et puis comment elle a évolué. (...) Au début, je lisais chaque fois que je trouvais un truc. Mais après, j'ai oublié puis j'ai arrêté parce que c'était long. Et ça coupait le jeu ou ça tombait dans un passage plus difficile. Bref. (...) Après la prof nous a donné un questionnaire sur l'écriture. Pour voir les infos qu'on avait retenues. (...) Ben j'ai pas bien réussi. (...) Mais le jeu était cool. Je l'ai téléchargé chez moi. »



Apprendre par le jeu... Le témoignage d'un enseignant qui utilise le jeu comme support de l'apprentissage

https://youtu.be/Q-6c_2w-lr4



Monsieur Mathieu, un enseignant ludologue

Mathieu Quénée est professeur des écoles depuis 2005, ludologue (créateur de jeux) et collabore avec des maisons d'éditions depuis 2012. Il est aussi chroniqueur pour le petit journal des profs pour *Le web pédagogique*. Maître tuteur, il accompagne également de jeunes Professeurs stagiaires dans leur découverte du métier.

Son site et sa page Facebook drainent des milliers de visiteurs à la recherche d'informations sur le jeu, son usage en classe ou dans les apprentissages. Les ressources y sont innombrables et on ne peut que vous conseiller de vous y abonner et de visiter régulièrement son site !

Pour Apprendre en jouant!



<https://lewebpedagogique.com/monsieurmathieundlrnchin>

<https://www.facebook.com/BlogdeMonsieurMathieu/>

Nous vous partageons, ci-dessous, quelques vidéos où il présente sa classe et les jeux qu'il utilise en classe

Tous les jeux que j'utilise en classe – Vidéo de M. Mathieu

<https://youtu.be/ZPct2HOR8lo>



La classe de M. Mathieu

<https://youtu.be/jxRGTZk6iC4>



Pour découvrir son travail et son approche, visionnez également son intervention au Forum "Recherchons pour inventer et innover" de l'IFP Nord Pas de Calais qui s'est tenu à Lille en février 2014

https://youtu.be/e5_QMOCxVsI



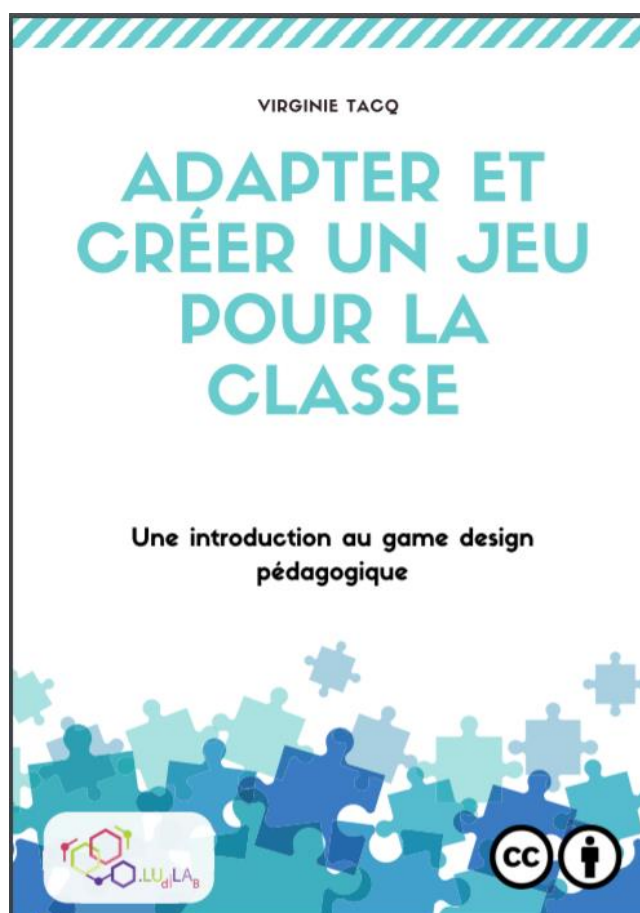
Adapter et créer un jeu pour la classe

Dans ce document, Virginie Tacq nous propose une introduction au game design pédagogique.

Comme elle l'indique en introduction, « il n'est pas toujours simple de trouver le jeu qui sera en parfaite adéquation avec l'utilisation que l'enseignant.e veut en faire. Des difficultés de différents ordres peuvent se poser, que ce soit en termes d'adaptation au nombre d'élèves d'une classe, plus important que les groupes prévus dans la plupart des jeux, de durée de partie ou encore en termes de contenus abordés. Il est alors tentant de se construire un outil sur mesure ».

Sans vouloir se substituer au métier de game designer, elle propose plutôt d'en saisir les fondements afin de créer des jeux simples et amusants, adaptés à l'utilisation scolaire.

Introduction au game design pédagogique



http://ludilab.eu/IMG/pdf/ebook_adapter_et_cree_un_jeu_pour_la_classe_tacq.pdf?fbclid=IwAR2va_ejswTQBHrOBRW6GsK99efCS3hNkYu3-wSnJzMyPtT3qFMAorMm7Gs

Comment le jeu façonne le cerveau ?

Les résultats des recherches les plus récentes montrent, contrairement à ce que les psychologues pensaient par le passé, que jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social.

Découvrez l'infographie proposée par le magazine « Cerveau & Psycho » (<https://www.cerveauetpsycho.fr/sr/infographie/comment-le-jeu-faconne-le-cerveau-13048.php>)

36 | **DÉCOUVERTES** L'infographie

Comment le jeu façonne le cerveau

Les résultats des recherches les plus récentes montrent, contrairement à ce que les psychologues pensaient par le passé, que jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social.

Texte : Anne van der Grinten - Illustration : Yoonan Koh

1 CAPACITÉS DE COOPÉRATION
Le jeu stimule les capacités d'aide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

2 LANGAGE
Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

3 RÉSOLUTION DE PROBLÈMES
Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les Lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

4 PENSÉE COUNTERFACTUELLE
Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si... »)

5 MAÎTRISE DE SOI
À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

6 NEUROGENÈSE
Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses – en tout cas chez des souris de laboratoire. Ce phénomène bénéficie sur tout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance des neurones.

7 COMPÉTENCES SOCIALES
Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se révèle plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

8 PALETTE D'EXPRESSIONS
Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

9 RÉDUCTION DE LANGOISSE
Les jeux « risqués » aident à surmonter l'anxiété et à repérer ses propres sensations corporelles.

10 GESTION DES CONFLITS
Plus les enfants se chamaillent (sans excès) lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

11 PENSÉE MATHÉMATIQUE
Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

12 ATTENTION
Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

13 CALME
Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.

En partenariat avec Téléthon, de Laurent Bignolles, sur France 2, référence en santé après la recherche de Christine Ballestrero le lundi 9 avril à partir de 6h30.

Cerveau & Psycho 13

Cette publication est disponible sur notre site en PDF

<http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Comment-le-jeu-faconne-le-cerveau1.pdf>

Les jeux de coopération

Le journaliste de l'Ufapec Michael Lontie propose une analyse approfondie des jeux coopératifs, tant de leur logique que de leur mise en place concrète. Il s'agit d'une ressource didactique très complète et accessible par rapport aux jeux coopératifs.

Lien vers le dossier : <http://www.ufapec.be/nos-analyses/0112-jeux-cooperation/>

Belfedar – Coopérer ou mourir... de rire !

L'Université de Paix et la Fondation Evens ont créé le jeu de coopération Belfedar.

Belfedar est un jeu coopératif permettant de développer des habiletés sociales utiles pour prévenir la violence et gérer positivement les conflits, à travers des exercices ayant pour but de mieux se connaître et mieux connaître les autres, développer l'estime de soi, favoriser l'expression créative, l'expression et la gestion des émotions, l'écoute, la coopération...

Les 250 défis proposés sont actifs et interactifs : mimes, dessins, jeux passant par la parole, l'écriture, le mouvement, le chant... En plus de l'amusement que cette diversité apporte, ce jeu est l'occasion pour chacun d'exercer ses talents propres afin que les ressources des joueurs se complètent pour réussir les défis.

Pour en savoir plus sur le jeu Belfedar, rendez-vous sur Belfedar.org (retrouvez-y notamment son guide d'animation pédagogique et des exemples de défis) <http://www.belfedar.org/>

Vous pouvez découvrir le jeu via un PowerPoint de présentation via le lien <https://www.slideshare.net/universitedepaixasbl/confrence-belfedar-un-jeu-qui-favorise-le-respect-des-jeunes>



Favoriser la coopération par le jeu

Le n° 334 de *Non-Violence Actualité* propose plusieurs articles relatifs à l'apprentissage de la coopération par le jeu.

http://www.nonviolence-actualite.org/catalog/index.php?main_page=product_info&cPath=53_55&products_id=12258

« Les jeux coopératifs offrent aux joueurs un temps de rencontre et d'amusement. C'est un moyen pour eux de se découvrir dans leurs forces et leurs différences. Ceci se fait dans un cadre sécurisant, puisqu'il n'y a pas un vainqueur et des perdants ; tout le monde gagne ou perd ensemble.

L'échec n'est pas négatif, au contraire, il est utile à l'apprentissage puisqu'il donne des informations qui permettront de surmonter collectivement l'obstacle. Ainsi, à travers les jeux proposés, les participants sont invités à adopter une attitude propice à l'action collective, en recherchant la complémentarité de leurs actions. Chacun fait l'expérience du bénéfice partagé à aider, à demander de l'aide et à prendre des décisions en commun pour réussir la tâche ».



Le jeu vidéo

Du livre au film, en passant par le manga, la bande dessinée ou la série télévisée, de nombreux médiums ont peu à peu intégré la sphère scolaire, portés par des enseignants qui ramènent au sein de leurs classes la culture avec laquelle ils ont grandi. En ce qui concerne le jeu vidéo, deux pratiques se démarquent sur le terrain : soit les enseignants utilisent des jeux éducatifs, des *serious games*, spécialement conçus pour « faire apprendre » et autour desquels se construit une industrie prolifère sous l'égérie de la gamification (Bonenfant & Philippette, 2018) ; soit ils transforment, « détournent » ou se réapproprient des jeux existants pour atteindre des objectifs pédagogiques (Gilson & Prétat, 2018).

Au carrefour de ces pratiques, le jeu vidéo demeure une boîte noire auprès de ses publics : ses particularités esthétiques, culturelles et artistiques, ainsi que ses langages, restent arcaniques auprès des jeunes joueurs qui n'ont pas forcément les clés de lecture pour les décoder. Pourtant, l'intérêt d'étudier à l'école le jeu vidéo en tant qu'œuvre culturelle semble manifester : en effet, le médium vidéoludique contient de nombreux messages (philosophiques, politiques...), remédie à une kyrielle de savoirs et de référents culturels, voire des traces de vie de leurs créateurs (Gilson, 2018). Aider les (non) joueurs à bâtir leur compréhension des jeux vidéo en tant qu'œuvres culturelles et faciliter l'accès à la connaissance des jeux apparaissent dès lors comme deux pistes à explorer pour favoriser l'appropriation du patrimoine culturel par les jeux vidéo.

Récemment, Gaël Gilson, chercheur à l'UCLouvain et professeur de français à Liège, a démarré un projet de recherche au fil duquel il cherche à développer des ateliers d'éducation au jeu vidéo, dans les écoles secondaires de la Belgique francophone. Orientés sur la réception, ces ateliers ont pour but d'apprendre à leurs publics-cibles à décoder, à lire et à interpréter de manière critique et autonome les langages du jeu vidéo.

Sur son blog (<https://luduminvaders.com/>), il partage son « Carnet de recherche » : éducation au jeu vidéo et utilisation du jeu vidéo en classe de français.



Jeu vidéo et récit initiatique : une activité autour de *Journey*

<https://luduminvaders.com/2017/03/06/jeu-video-et-recit-initiatique-une-activite-autour-de-journey/>



Afin de permettre aux élèves de découvrir la **dimension initiatique d'un récit**, j'ai utilisé le jeu vidéo *Journey* (Thatgamecompany, 2012) en classe de français (3^è année). Il s'agit d'un jeu contemplatif que j'affectionne particulièrement pour ses qualités artistiques, ainsi que pour sa **portée philosophique et symbolique**. Le joueur y incarne un être énigmatique, qu'il doit conduire jusqu'au sommet d'une montagne dominant l'horizon. Au fil du voyage et au gré de mystérieuses rencontres, notre avatar découvre le **secret de ses origines**, les raisons de son périple et le sens de son existence.



Le jeu vidéo *Journey* (Thatgamecompany, 2012) est un jeu contemplatif à la portée philosophique et symbolique. Le joueur y incarne un être énigmatique, qu'il doit conduire jusqu'au sommet d'une montagne dominant l'horizon. Au fil du voyage et au gré de mystérieuses rencontres, l'avatar découvre le secret de ses origines, les raisons de son périple et le sens de son existence.

Une partie de *TowerFall* pour travailler les adverbes

<https://luduminvaders.com/2017/02/05/une-partie-de-towerfall-pour-travailler-les-adverbes/>



Récemment, j'ai utilisé le jeu *TowerFall* en cours de français (deuxième année). L'idée m'est venue en regardant les vidéos Youtube d'un élève qui commente et arbitre des compétitions du card game *Hearthstone* (Blizzard, 2014).

Présentation

Je cherchais justement un moyen de travailler de manière ludique – mais intelligente – les **adverbes de manière** (ex : peureusement, rageusement, gentiment...). Je souhaitais surtout que cet apprentissage fasse sens aux élèves, sans tomber dans une approche trop académique ou trop artificielle. Mon choix s'est tourné vers *TowerFall* pour trois raisons : 1) c'est un jeu que j'apprécie énormément et que je trouve fun à jouer ; 2) les parties sont simples, rapides et facilement personnalisables ; 3) il propose un cadre de jeu qui m'a permis de me réapproprier facilement les pratiques de mon commentateur e-sportif.

Dans cette activité, Gaël Gilson a utilisé le jeu *TowerFall* en cours de français afin de travailler de manière ludique – mais intelligente – les adverbes de manière (ex : peureusement, rageusement, gentiment...). Il souhaitait surtout que cet apprentissage fasse sens pour les élèves, sans tomber dans une approche trop académique ou trop artificielle.

Pokémon GO en classe de français

<https://luduminvaders.com/sequences-pedagogiques/des-touristes-ardents/>



Cette séquence pédagogique a pour but d'amener les élèves à créer une carte postale interactive. Une activité mobilisant l'application *Pokémon Go* sert de support au projet : les élèves explorent la ville, découvrent des points d'intérêt, s'informent à leur propos, prennent des photos et exploitent leurs ressources pour créer des vidéos qui présentent brièvement leurs découvertes.



Jeu vidéo et éducation

Julien Annart, détaché pédagogique jeu vidéo auprès de FOR'J. écrit pour divers sites et revues depuis 2007, essentiellement à propos des *retrogaming* et de philosophie dans les jeux vidéo. De 2010 à 2018, il a travaillé au sein de l'équipe chargée de mettre en place à Charleroi le Quai 10, un centre des images pensé autour du cinéma, des arts graphiques et du jeu vidéo. Depuis 2014, il travaille au sein de FOR'J, une fédération de Maisons de Jeunes, autour d'animations, d'événements et de dossiers qui utilisent les jeux vidéo dans un cadre pédagogique, culturel ou créatif auprès de toutes les institutions liées à la jeunesse et à la formation.

À travers ses recherches et sa pratique, il a identifié 5 qualités pédagogiques et éducatives principales du jeu vidéo⁴.

Le « learning by doing »

Les jeux vidéo sont interactifs et participatifs par essence. Il s'agit d'un média qui existe si on s'y implique. Ses univers requièrent le joueur pour se déployer, à l'instar des livres dont les mots s'assemblent et développent leur univers grâce à l'action du lecteur.

L'apprentissage par l'essai-erreur

Un moteur d'implication et de motivation

L'ouverture sociale

Autre avantage du jeu vidéo, son extraordinaire succès populaire en tant que culture pop, aussi bien comme un média grand public que touchant toutes les catégories sociales. Enseigner avec les jeux vidéo, c'est s'ouvrir à un public conséquent mais surtout socialement varié.

Concrétiser l'abstrait

Enfin, dernier point particulièrement important, qui résume sans doute tous les précédents, le jeu vidéo propose une expérience, un ressenti, une action vécue. Les jeux vidéo possèdent la capacité d'apporter l'expérience de l'idée, le vécu virtuel de l'abstraction, vivre le concret de la question et de ses conséquences dans une logique de jeu de rôle, de mise en situation.

Article complet disponible sur <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/apprendre-par-le-jeu-video> « Apprendre par le jeu vidéo : le potentiel pédagogique vidéoludique »

⁴ <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/apprendre-par-le-jeu-video>



Julien Annart a également rédigé et coordonné un manuel intitulé

Jeux vidéo et éducation - Ateliers de pédagogie (vidéo)ludique

Dans ce manuel, vous trouverez en introduction un article expliquant leur travail et leur méthode, en analysant les forces et les limites tout en proposant des pistes à mettre en œuvre sur le terrain. Puis, des conseils concrets pour cette mise en œuvre et de quoi vous familiariser avec le jeu vidéo. Le cœur du manuel réside dans une dizaine d'ateliers utilisant le jeu pour apprendre. Enfin, un dernier cahier propose une série de ressources (jeux, sites, magazines...) à utiliser pour votre travail ou pour en découvrir plus sur ce média.

<https://www.quai10.be/wp-content/uploads/2018/10/Jeu-video-et-e%CC%81ducation.pdf>

Jeux vidéo et éducation

Ateliers de pédagogie (vidéo)ludique

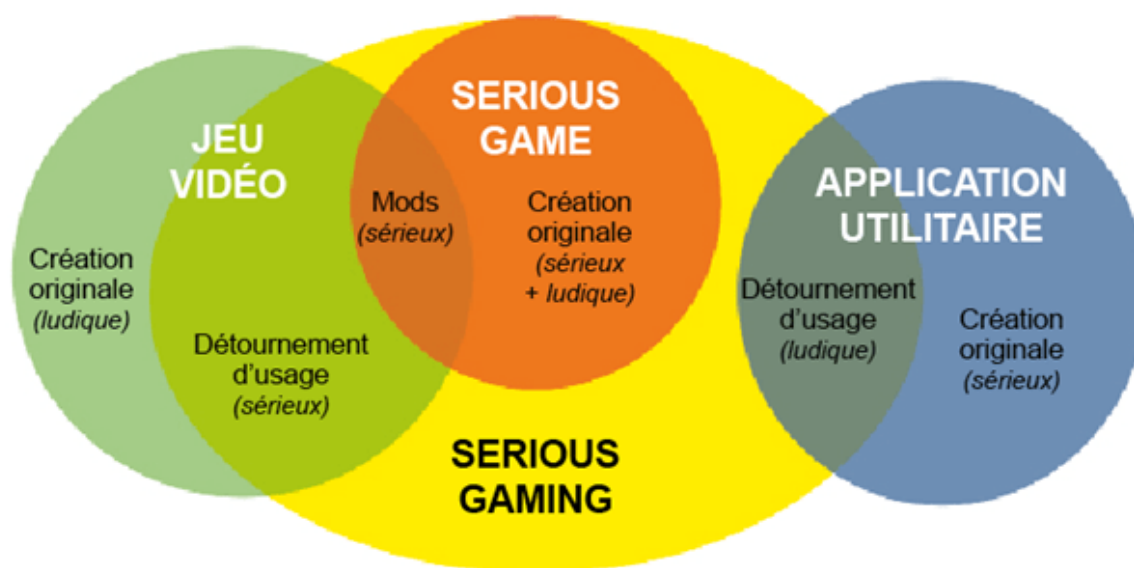


Jeu numérique, jeu sérieux et ludification

Comme précisé par le portail Eduscol (Apprendre avec le jeu numérique), est considéré comme jeu numérique une ressource s'appuyant sur un support numérique, « organisée autour de ressorts et de modalités ludiques, et susceptible de répondre à des intentions d'enseignement ».

Le jeu numérique intègre largement la notion de jeu sérieux (« serious game ») défini par Julien Alvarez, Damien Djaoutiet Olivier Rampnoux comme un dispositif, numérique (aujourd'hui majoritaire) ou non, « dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects utilitaires ("serious") tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu, vidéoludique ou non ("game") ».

De même, on estimera que le jeu numérique s'associe naturellement à la démarche de détournement (« serious gaming ») d'un jeu classique à des fins d'enseignement, selon deux modalités : détournement du jeu par les usages sans modification de l'artefact (« serious diverting ») et détournement par modification du dispositif (« serious modding ») au niveau de son design ou de son fonctionnement...



Source : <http://www.educ-revues.fr/ARGOS/AffichageDocument.aspx?iddoc=41665>

On s'intéressera dans ce cadre également au phénomène (numérique ou non) de ludification (« gamification ») qui consiste, à l'inverse du jeu sérieux, « à associer du jeu ou des mécaniques de jeu à des contextes ou objets qui en sont dépourvus à l'origine ». Enfin, il ne faudra pas non plus oublier une dernière dimension propre aux usages des jeux numériques pour l'apprentissage (JNA), pour reprendre l'expression privilégiée par Margarida Romero, à savoir la création de jeux numériques comme méthode d'apprentissage.

Les jeux d'évasion pédagogiques

Les escape game pédagogiques font partie des outils qui se développent à l'heure actuelle dans le champ de l'apprentissage, et ce pour deux raisons majeures. D'une part, les escape games pédagogiques présentent des tâches complexes permettant aux apprenant.e.s et à leurs enseignant.e.s de faire le point sur l'intégration d'un (ou d'un ensemble) de savoir(s) et de savoir-faire (feedback pédagogique). D'autre part, parce qu'ils contiennent une dimension ludique et, surtout, de travail en équipe – compétence transversale à acquérir, quel que soit le niveau d'enseignement auquel on se trouve.

Le jeu d'évasion (« escape game ») est une déclinaison physique grandeur nature du type de jeu vidéo d'aventure « escape the room », qui consiste à « enfermer » un petit groupe de personnes dans une pièce dans laquelle sont dissimulés indices et énigmes à résoudre en temps limité pour pouvoir sortir. Sa transposition en contexte pédagogique, à des fins d'apprentissage, dénommée « serious escape game » (SEG) se développe depuis plusieurs années. Pour réussir son jeu d'évasion pédagogique, le site [S'CAPE](#), espace de mutualisation de ressources, propose une série de 20 conseils ou points de vigilance permettant de dessiner les contours d'un tel parcours.

L'infographie ci-dessous résume le processus d'un jeu d'évasion pédagogique tout en prodiguant des conseils utiles pour se lancer dans cette aventure pédagogique.

ESCAPE GAME pédagogique

Escape game ?

Jeu d'évasion grandeur nature dans lequel une équipe de joueurs doit résoudre des énigmes afin de s'évader en un temps limité, le tout dans un contexte pédagogique (découverte, entraînement, révision...).



équipe



énigmes



évasion



express



éduquer

Nos 20 conseils



scénario

Original, le scénario doit être explicite, motivant et surtout cohérent !



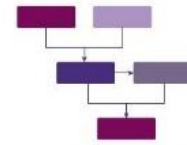
introduction

Au format audiovisuel de préférence (vidéo, audio), l'introduction du jeu doit être dynamique, courte et claire.



issue

Enfermer les participants n'est pas une obligation, mais le final doit être captivant et mémorable.



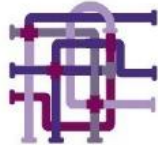
organigramme

Créer un visuel du scénario permet d'avoir une vue d'ensemble du jeu qui est alors plus facile à partager.



énigmes

Varié les énigmes permet de vaincre la monotonie du jeu.



imbrication

Il est préférable d'éviter les scénarios linéaires. L'imbrication des énigmes favorise la collaboration entre les joueurs.



étapes

Les étapes motivent et stimulent les joueurs en leur donnant un sentiment de réussite et de progression.



consignes

Réduire les consignes permet de développer l'intelligence collective chez les joueurs. Les énigmes doivent rester ouvertes.



coups de pouce

Il faut anticiper les besoins et les égarements des joueurs en créant des aides qui compensent aussi l'absence de consignes.



fouille

Cacher les indices (mais pas trop) oblige les joueurs à les chercher et donc à se séparer et à s'approprier l'espace.



puzzle

Énigmes classiques, simples à mettre en œuvre, les puzzles participent au sentiment de réussite. Les pièces peuvent être cachées dans la salle.



cadenas

Les cadenas (à code) allient réflexion, manipulation et suspense. Leur ouverture est à effet jubilatoire.



espace

L'espace de la salle doit être pensé pour permettre le déplacement des joueurs et faciliter la collaboration. Ne pas oublier la sécurisation.



décors

La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets du décor.



effets spéciaux

Les effets spéciaux participent à l'atmosphère. Une simple bande-son peut suffire, mais on peut aussi utiliser une lampe UV, la réalité augmentée...



maître du jeu

Le maître du jeu est l'organisateur, le guide et le maître du temps. Il veille à la sécurité.



participants

Le nombre de joueurs est un critère important pour la collaboration. Il dépend du nombre d'énigmes et de l'espace disponible.



test

Tester l'escape game permet de vérifier la faisabilité des énigmes et du temps nécessaire pour réussir. Mais chaque équipe est différente.



debriefing

Il est essentiel de réfléchir à l'après-jeu et au debriefing à chaud pour expliquer les énigmes et les relier aux notions à retenir.



plaisir

L'important est de faire plaisir aux participants et aussi de se faire plaisir.

Dans cette démarche, un site s'avère incontournable : S'CAPE

<https://scape.enepe.fr/>



Ce site est une mine d'or pour conseiller et aider les enseignants à créer des escape game ou jeux d'évasion pédagogiques.

On pointera, notamment, le BRIC-A-BRAC listant des dizaines d'outils pour créer des énigmes.

<https://scape.enepe.fr/bric-a-brac.html>



Mais surtout, on ne peut pas passer à côté de leur dossier

S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion

S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion



ANNE PETIT
PATRICE NADAM
MÉLANIE FENAERT

Ce recueil a été conçu dans un esprit de complémentarité avec le site. Il pose des jalons et dispense des conseils judicieux pour la création d'un escape game pédagogique.

La partie « Les Trésors » vous permettra de découvrir d'innombrables jeux d'évasion conçus et utilisés en classe par des enseignants.

<https://scape.enepe.fr/-les-tresors-.html>



Enfin, notons aussi que le site propose des documents-soutiens de création d'escape games utilisés et à utiliser pour la formation.

<https://scape.enepe.fr/supports-de-preparation.html>



Nous invitons également à consulter cette présentation Genial.ly qui vous invite à découvrir comment créer un escape game. <https://t.co/f0nvi1jpAh>

Petite sélection de jeux

Economie – Sciences économiques

Voici quelques exemples de jeux sérieux (nécessitant pour la plupart d'activer Adobe Flash) susceptibles d'être utilisés en Sciences économiques :

- Mission Knut : jeu de simulation où l'élève joue le rôle d'un commissaire européen confronté à une catastrophe maritime. L'intérêt du jeu est de découvrir le fonctionnement des institutions européennes ;
- €conomia : le jeu sur la politique monétaire. Proposé par la BCE depuis longtemps maintenant. L'objectif est de maintenir le taux d'inflation en-dessous de 2% ;
- Top Floor, en route vers le sommet ! La mission est de rassembler sept notes d'information pour le Conseil des gouverneurs au Top Floor. C'est un jeu pédagogique qui explique le fonctionnement de la Banque centrale européenne (BCE), de l'Eurosystème et du Système européen de banques centrales (SEBC) ;
- Inflation Island, comment l'inflation affecte l'économie : on peut observer les réactions des personnages face à l'inflation et à la déflation et les changements du décor. On peut également tester ses connaissances et essayer de déceler les différents scénarios relatifs à l'inflation ;
- Cap Odyssey : jeu de simulation d'une exploitation agricole : intéressant pour découvrir la PAC de 1950 à nos jours. Permet aussi d'aborder les notions de coûts de production, productivité... ;
- 2020 Energie : l'objectif du jeu est de réduire la consommation d'énergie, accroître l'efficacité énergétique et choisir les énergies renouvelables les plus adaptées. Calculateur d'empreinte écologique : outil de simulation qui permet de calculer son empreinte écologique ;
- Clim'City : jeu de gestion inspiré de *Simcity*, mais ici consacré au développement durable
- Le jeu de l'oie d'une loi : un jeu de l'oie pour comprendre les différentes étapes du vote d'une loi.



Histoire – Géographie

Quelques pistes pédagogiques non exhaustives parmi les nombreuses propositions disponibles sur les sites académiques français :

- en histoire : Construis ta cité romaine ; Vivre au temps des châteaux forts par les académies de Caen et Rennes ; Violences révolutionnaires et Assassin's creed Unity ; la Première Guerre mondiale avec Gueule d'ange ou un escape game numérique proposé par l'Académie de Lille ; Sauvons le Louvre sur la Résistance pendant la Seconde Guerre mondiale ; un jeu pour aborder la guerre froide sur tablette ;
- en géographie : aménager la ville durable avec Écoville ; Des territoires une voie sur l'aménagement du territoire par les Académies de Lyon, Aix-Marseille et Dijon ; 2020 Energy ; Halte aux catastrophes sur les risques naturels et industriels par les Académies d'Aix-Marseille et Caen ; aborder la question des réfugiés par le jeu ; un serious game de localisation industrielle et un autre sur la gestion de l'eau

Mathématiques

Dossier (PDF) sur « Les mathématiques par les jeux »

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Maths_par_le_jeu/92/4/01-RA16_C3_C4_MATH_math_jeu_641924.pdf



Bibliographie indicative

- Bonenfant, M. & Philippette, T. (2018). « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification », *Sciences du jeu* [En ligne], 10, mis en ligne le 30 octobre 2018, consulté le 28 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1422> ; DOI : 10.4000/sdj.1422.
- Brougère Gilles (1995), *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan.
- Brougère Gilles (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica.
- Gilson, G. & Prémat, C. (2018). « Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe », Colloque scientifique Ludovia 2018 : *Innovation(s) / Institution(s)*, Ax-Les-thermes, 2018. En ligne : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo18/Gilson_Preat_Ludovia_2018.pdf.
- Gilson, G. (2018). Confessions sur écran : quand le « je » devient jeu. *Hermès, La Revue*, 82, 126-133. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2018-3.htm-page-126.htm>.
- Les Cahiers Pédagogiques, N°448 - Dossier « Le jeu en classe », <http://www.cahiers-pedagogiques.com/No448-Le-jeu-en-classe-2753>

Sitographie

- Alvarez, J., Amato, E. A., Djaouti, D. (2014) *Jeux Sérieux*, site soutenu par le ministère de l'éducation nationale <http://www.jeux-serieux.fr/>
- La pédagogie par le jeu sous toutes ses formes : jeux sérieux, jeux d'évasion, ludification, Édu_Num Thématique N°06, http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique_06
- Laboratoire « Jeux et mondes virtuels », <https://labjmv.hypotheses.org/>
- Luduminvaders, Carnet de recherche de Gaël Gilson : éducation au jeu vidéo et utilisation du jeu vidéo en classe de français, <https://luduminvaders.com/>
- Pédagogie et philosophie du jeu, <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>
- Pédagogie du jeu...Philosophie du ludique... <http://ndegrandmont.webatu.com/>
- <http://www.ludoscience.com/>



Un pearltress sur la pédagogie du jeu

<http://www.pearltrees.com/speigne/pedagogie-jeu/id15409353>

The screenshot shows a Pearltrees board titled "Pédagogie du jeu" by Speigne, created on April 5, 2019. It features a QR code on the left and a grid of 10 article thumbnails. The thumbnails include titles such as "Plaisir et jeu : facilitateurs d'apprentissage?", "#Eidos2019 : Peut-on sérieusement apprendre avec les jeux vidéo?", "#Eidos2019 : Conférence de Margarida Romero : jouer pour apprendre : une...", "Jeu d'échecs et numérique", "Game-based Learning: Teachers Guide", "10 Strategies To Make Learning Feel More Like A Game", "How Gamers Learn: The Game Player's Brain", "Détournement d'usage et numérisation de jeux éducatifs destinés à...", "Comment les jeunes peuvent apprendre grâce aux jeux de société | Les éclaireurs", and "Favoriser l'engagement des élèves par le jeu : une aventure pédagogique et...".

Zotero éducol

Cette [collection consacrée au jeu](#) contient une sélection de références de publications imprimées et numériques. La recherche au sein de ce réservoir évolutif s'effectue grâce au moteur de recherche interne (plein texte, par champ) ou par tag (mots clefs).

Lien : <https://www.zotero.org/groups/485489/eduscol/items/collectionKey/CWHAQ53G>

The screenshot shows the Zotero website interface. The top navigation bar includes "Home", "Groups", "People", "Documentation", "Forums", and "Get Involved". A search bar is located on the right. The main content area displays a list of items in a table format. The table has columns for "Title", "Creator", and "Date Modified".

Title	Creator	Date Modified
A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux	Solinski	10/23/2018 12:27 AM
Adapter et créer un jeu pour la classe	Tacq	1/1/2019 1:55 AM
Apprendre avec le jeu numérique Minecraft.edu dans un dispos...	Andlauer et al.	10/23/2018 12:14 AM
Apprendre avec les pédagogies coopératives : démarches et ou...	Connac	1/4/2019 9:31 PM
Apprendre avec les serious games ?	Alvarez et al.	3/29/2018 10:41 PM
Apprendre comme Inventer, Pour introduire le concept d'insen...	Delacour	10/31/2018 2:10 PM
Apprentissage par le jeu	Tremblay et al.	3/29/2018 10:41 PM
Avatar	Maury	10/23/2018 1:19 AM
Bibliothèques numériques et gamification : panorama et état ...	Andro and Saleh	10/23/2018 1:27 AM
Big data : nouvelles partitions de l'information	INRIA	11/30/2017 2:32 PM
CAN@BAE Histoire-Géographie - 8 idées pour utiliser les jeux...	Mériaux	10/23/2018 1:23 AM
Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et je...	Buzy-Christmann et al.	10/23/2018 12:31 AM
De l'imprimerie au déplombage : comprendre le jeu vidéo à l'...	Sidre	12/6/2018 10:37 AM

Jouer pour apprendre

La sélection de Coursus.edu : <https://coursus.edu/liste-de-lecture/2139>

Parcours - Jouer pour apprendre

Parcours - Jouer pour apprendre

Le jeu est un outil précieux pour apprendre: il a la capacité de nous divertir, en nous faisant presque oublier le travail et l'effort que nous fournissons. On apprend sans s'en rendre compte lorsqu'on joue. Le jeu peut aussi développer notre façon de penser, et nous aider à trouver de nouveaux chemins en résolution de problème. Si les salles de classe ont intégré le jeu depuis longtemps, qu'en est-il du reste du monde?

Dans cette édition, faisons place au jeu et voyons comment il s'intègre dans nos vies.

Bonnes découvertes.



Éléments du dossier



le 29 mars 2018
Les jeux numériques pour l'éducation



le 28 mars 2018
Jouer pour guérir



le 28 mars 2018
Comment les ordinateurs neurent-ils



le 28 mars 2018
Jeux de hasard: côté sombre



Le jeu est la forme la plus élevée
de la recherche.

Albert Einstein



PortailEduc asbl

<http://portaleduc.net>



Atelier-EDU

<http://atelier-edu.be>

Mai 2019