

Quelle est la valeur de l'apprentissage par le jeu?

Jouer et concevoir des jeux sont considérés comme des moyens intéressants pour les enseignants de la maternelle à la 12^{ème} année afin de soutenir l'apprentissage des élèves. Les parents sont également de plus en plus ouverts aux jeux vidéo et de société comme choix d'activités familiales, comme l'indique un sondage mené en 2018 par l'Association canadienne du logiciel de divertissement, qui révèle que 71 % des parents canadiens jouent à des jeux vidéo avec leurs enfants. L'apprentissage par le jeu implique des situations où les enfants jouent ou conçoivent de jeux, qu'ils soient numériques, physiques ou de table – dans lesquels ils peuvent résoudre des problèmes et acquérir progressivement de nouvelles connaissances et compétences. Il a été démontré que les jeux améliorent la motivation et le développement cognitif des élèves, tels que la mémoire et le raisonnement.

Les principaux éléments de l'apprentissage par le jeu comportent les suivants :

- Les élèves cherchent à atteindre un objectif, prennent des décisions et en assument les conséquences. Par exemple, l'objectif du jeu « Monopoly » est de posséder le plus de biens immobiliers possible et d'être celui qui a accumulé le plus d'argent à la fin du jeu, grâce à la prise de décisions financières, soit la gestion de fonds, la vente ou l'achat de propriétés, le paiement d'un loyer si l'on tombe sur les propriétés d'un autre joueur, le paiement de taxes ou le remboursement d'un prêt à la banque, ou la perte de sa maison si on est incapable d'effectuer les mensualités hypothécaires;
- Différentes approches, telles que jouer à un jeu, le modifier ou en concevoir un; et
- Des jeux faciles à apprendre et intéressants pour l'apprenant (p. ex., le jeu « Inversé » qui ne comporte que quelques règles et des pièces en bois colorées, et qui développe l'habileté spatiale : volume, estimation, rotation mentale).

VOICI TROIS CONSEILS CLÉS POUR ENSEIGNANTS ET PARENTS QUI VEULENT UTILISER LE JEU POUR SOUTENIR L'APPRENTISSAGE DES ÉLÈVES :

- 1. Vous n'avez pas à être un expert au jeu :** Les jeunes peuvent parfois avoir de meilleurs compétences de jeu que les adultes. Cependant, il est important de se rappeler qu'en tant qu'enseignant et/ou parent, il n'est pas essentiel pour vous de maîtriser le jeu, mais plutôt d'y jouer pour vous-même (ou avec votre enfant) afin de comprendre comment il pourrait s'aligner sur des objectifs d'apprentissage ciblés.
- 2. Cherchez à établir des liens avec d'autres matières :** En jouant, les élèves apprennent beaucoup (c'est-à-dire des règles et des stratégies), mais ils peuvent également apprendre une variété de sujets à travers les interactions sociales impliquées (p. ex., dans le jeu vidéo « Civilization », ils apprennent comment le changement d'alliés ou d'ennemis change les relations politiques et économiques).
- 3. Dirigez un projet de reconception qui encourage la créativité et la pensée critique en :**
 - encourageant les élèves à modifier certains éléments du jeu (p. ex., les règles, le nombre de joueurs, les dimensions ou formes des pièces ou du plateau de jeu);
 - réinventant le jeu en changeant le scénario (p. ex., en créant de nouveaux personnages, en changeant le contexte, ou en posant de nouveaux défis aux joueurs);
 - changeant la structure du jeu (p. ex., changer son but, en le basant sur la stratégie plutôt que sur le hasard; et
 - intégrant deux jeux pour en faire un nouveau (p. ex., en combinant les jeux « Inversé » et « Puissance 4 »).

La recherche démontre que l'apprentissage par le jeu améliore les compétences essentielles à la vie quotidienne fondamentales au développement de l'enfant. Surtout, il offre aux élèves une expérience interactive où ils ont la possibilité d'utiliser et de développer de nombreuses différentes compétences cognitives, sociales et physiques. La résolution de problèmes, la pensée critique, l'élaboration de stratégies, la prise de décisions et le travail d'équipe sont quelques-unes des nombreuses compétences que les jeux peuvent fournir.

Pour plus de ressources en ligne et de références :
www.edcan.ca/faits-en-education

Auteures,
Reyhaneh Bastani et Beaumie Kim, Ph. D.

La série « Les faits en éducation » est produite grâce au généreux parrainage de l'Association canadienne des commissions/conseils scolaires et de la Fondation Desjardins.

Information sur le droit d'auteur : Vous êtes libre de reproduire et de distribuer ce document sous toute forme, à condition de reproduire intégralement les commentaires et d'en attribuer la provenance au Réseau ÉdCan et à l'University of Calgary.

 **Desjardins**
Fondation



UNIVERSITY OF CALGARY
WERKLUND SCHOOL OF EDUCATION

RECHERCHE
EdCan