

Le jeu s'immisce à l'école

Longtemps cantonné aux classes préscolaires, l'apprentissage par le jeu s'étend désormais à tous les niveaux de formation. Même les très sérieuses écoles secondaires supérieures sont conquises. Quels sont les avantages et les risques de cette ludification? Analyse.

TEXTE | Patricia Michaud

La rentrée scolaire 2014 a réservé une double surprise à Sherryl, Canadienne et mère de Ben, 15 ans. «Lorsqu'il est revenu du lycée un des premiers soirs, j'ai demandé à Ben ce qu'ils avaient fait en classe les jours précédents. Il m'a répondu: on a joué.» Perplexe, la quadragénaire a mis cette réponse sur le compte de l'humour de son ado. Quelques semaines plus tard, lors de la réunion des parents d'élèves, Sherryl a subi un nouveau choc: Adam, le professeur d'histoire de Ben, s'est dit «extrêmement satisfait du travail en classe de mon fils. J'en suis presque tombée de ma chaise: jusque-là, les enseignants s'étaient toujours plaints du manque d'engagement de Ben.»

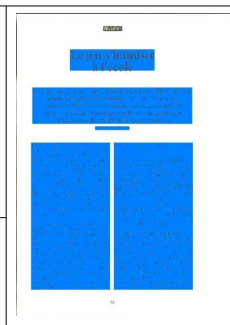
Ce qu'a découvert par la suite Sherryl, c'est qu'Adam, comme de nombreux enseignants de la jeune génération, a décidé de s'inspirer de la méthode éducative «Classcraft», lancée l'an dernier par son compatriote Shawn Young. Conçue comme un jeu de rôle, «Classcraft» transforme les élèves en une horde de guérisseurs, mages et guerriers qui s'affrontent à coups de points d'expérience (l'un de ces personnages peut être découvert en p. 60). Pour gagner lesdits points, les adolescents peuvent par exemple rendre des travaux supplémentaires, aider leurs camarades ou encore participer activement lors des cours. A l'inverse, ils

perdent des plumes en cas de retard, d'attitude négative en classe, etc.

D'après son site web, ce jeu éducatif a déjà séduit les enseignants de 7'000 élèves, répartis dans 25 pays du monde. Shawn Young, lui-même professeur de physique au lycée, explique qu'il ne vise pas à changer le contenu de l'enseignement, mais bien la façon dont on enseigne. Habité par la même volonté, l'Américain Ben Bertoli est en train de mettre sur le marché «ClassRealm», un programme de gestion de la classe basé lui aussi sur la quête de points d'expérience, mais qui va encore plus loin: il intègre une plateforme internet sur laquelle les élèves peuvent s'entraider et les parents venir constater l'avancée de leurs adolescents.

Utiliser le vocabulaire des apprenants

Avant Shawn Young et Ben Bertoli, plusieurs professeurs – la plupart actifs dans des hautes écoles américaines – avaient déjà pris le parti de transformer leur classe en grand jeu de rôle. But de l'exercice? Sortir des traditionnels cours magistraux et tenter d'impliquer davantage les étudiants, grâce à une structure d'enseignement basée sur les mécanismes du jeu vidéo. Il faut dire qu'aux Etats-Unis, quelque 97% des jeunes dégainent leur manette au moins une fois par semaine. Le vocabulaire du jeu est



Hémisphères
1201 Genève
022 919 19 19
www.revuehemispheres.com

Genre de média: Médias imprimés
Type de média: Magazines spéc. et de loisir
Tirage: 14'000
Parution: 4x/année

N° de thème: 375.017
N° d'abonnement: 1087541
Page: 60
Surface: 111'237 mm²

«une meilleure façon de véhiculer l'idée que l'apprentissage est réel, personnel et ancré dans une expérience contextualisée», constate Seann Dikkers dans une interview accordée à l'e-magazine vousnousils.fr. Ce professeur de l'Université de l'Ohio a lui aussi choisi de muer ses enseignements semestriels en un jeu de plusieurs dizaines d'heures, où les travaux deviennent des quêtes servant à accumuler des points.

«Gamifier» leur classe – c'est-à-dire utiliser la structure et les mécanismes du jeu – pour motiver les étudiants n'est pas le seul moyen pour les pédagogues de faire entrer les activités ludiques à l'école. De plus en plus d'enseignants ont recours aux contenus des jeux de rôle, de société ou vidéo pour transmettre des savoirs ou mettre en pratique des connaissances. En France, plusieurs projets ont été lancés afin de mieux exploiter le potentiel des «serious games» (lire en page 18). On peut citer les créations, en 2013, du «Serious Game research network» au sein de l'Université de Toulouse et du «Play Research Lab» à Valenciennes.

Les enseignants doivent redéfinir leur rôle

Longtemps cantonné aux classes préscolaires, le jeu est donc en train de se faire une place tout au long du parcours de formation, jusque dans les niveaux secondaires supérieurs. Les origines de l'engouement pour cet outil pédagogique sont à chercher du côté de la crise de l'enseignement survenue à la fin des années 2000. «Auparavant, les professeurs étaient les détenteurs du savoir. Mais depuis la généralisation des smartphones, les élèves et étudiants ont toutes les connaissances à disposition dans leur poche», rappelle Gustave Brandys. Fêru de jeu sous toutes ses formes et coauteur du blog spécialisé «Gus and Co», cet enseignant genevois de gymnase dispense plusieurs modules de formation continue – au niveau cantonal et fédéral – sur l'utilisation du jeu à l'école. «Les enseignants doivent donc redéfinir leur rôle, sortir du savoir pur et être davantage axés sur le savoir-faire.» M. Brandys précise que pour une partie de la nouvelle génération de professeurs, qui ont eux-mêmes baigné dans la culture du jeu vidéo, il est tout naturel d'y avoir recours en classe.

TROIS QUESTIONS À Serge Delafontaine

Assistant à l'Institut d'informatique de gestion de la HES-SO Valais-Wallis et auteur d'une étude sur l'utilisation du jeu dans la formation tertiaire.

Quelle est actuellement l'importance en Suisse du jeu dans l'enseignement?

L'école enfantine emploie couramment le jeu comme méthode d'enseignement. Au niveau primaire, il commence à apparaître, tout comme aux niveaux secon-

daire et tertiaire, de manière certes encore assez parcimonieuse. Les formes les plus utilisées y sont les jeux de rôle et de simulations, ainsi que les défis cognitifs. C'est une phase de transition: de plus en plus d'enseignants souhaitent faire le pas mais sont découragés par les a priori culturels et le manque de formations spécifiques.

Quelles sont les raisons qui poussent les professeurs à ludifier leurs cours?

Il y a une forme de pression théorique, venue d'outre-Atlantique: les pédagogues entendent forcément à un moment ou un autre parler de la gamification pédagogique. Parallèlement, en Suisse, les sociétés spécialisées dans la formation continue – par exemple en entreprise – utilisent elles aussi couramment le jeu pour augmenter l'attractivité de leurs cours, ce qui crée un exemple à suivre.

Quels sont les principaux

avantages et inconvénients de l'apprentissage par le jeu?

D'abord le fort pouvoir de motivation de cette technique amusante. Cela s'avère particulièrement utile pour les tâches répétitives ou la mémorisation d'une longue liste d'éléments. Du côté des inconvénients, le jeu n'est pas forcément adapté à tous les types de personnalités. Il peut par exemple créer des blocages chez les personnes les plus introverties.

Hémisphères
1201 Genève
022 919 19 19
www.revuehemispheres.com

Genre de média: Médias imprimés
Type de média: Magazines spéc. et de loisir
Tirage: 14'000
Parution: 4x/année

N° de thème: 375.017
N° d'abonnement: 1087541
Page: 60
Surface: 111'237 mm²

Les écoles helvétiques n'échappent pas à cet engouement pour une méthode d'apprentissage qui présente – selon ses défenseurs – de nombreux avantages: source de plaisir et donc de motivation, le jeu permet non seulement d'intégrer et d'approfondir les connaissances les plus «sèches», mais aussi d'impliquer les élèves en tant qu'acteurs, voire de leur apprendre la collaboration. De plus en plus d'enseignants suisses, tous niveaux confondus, adoptent la philosophie du célèbre créateur de jeux vidéo Raph Koster, à savoir «Learning is the drug» («c'est la volonté d'apprendre toujours plus qui rend le joueur accro», ndlr). «Lorsqu'il a du plaisir à apprendre, l'élève persévère», confirme **Pascale Marro**, rectrice de la Haute école pédagogique (HEP) Fribourg, qui forme les enseignants cantonaux des degrés préscolaires et primaires (découvrez son visage actuel en p. 62).

Meilleure intégration de la matière

Certains établissements primaires privés ont fait le pari de baser l'intégralité de leurs enseignements sur l'expérimentation. C'est le cas de l'école active de Malagnou, à Genève, qui encourage les élèves à découvrir leurs propres stratégies d'apprentissage. Or, «à partir du moment où l'on prône l'expérimentation, on accepte forcément d'intégrer la composante ludique», note Emmanuel Bouvier, le responsable pédagogique de l'école. Selon lui, «les cours ex cathedra ne parlent souvent qu'aux bons élèves». Jouer et explorer afin de titiller la curiosité des enfants permet au contraire de rallier le plus grand nombre. «Il n'est pas rare que lorsqu'ils sortent de notre école, les élèves bénéficient de connaissances plus approfondies que leurs homologues du public. C'est du moins ce que nous ont rapporté des enseignants du cycle d'orientation.»

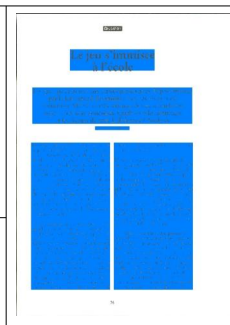
A l'autre bout de l'échelle de la formation, Olivier Duvanel est lui aussi un inconditionnel du «learning by doing». Ce professeur en micro-technique à la Haute Ecole Arc Ingénierie organise depuis huit ans des concours de projets pour les étudiants en ingénierie. «L'idée est partie du constat que de nombreux jeunes au bénéfice d'un CFC se retrouvaient chez nous

dans un contexte beaucoup trop théorique. Le



taux d'abandon étant élevé, nous avons décidé de réagir en lançant des travaux pratiques multidisciplinaires basés sur toute la théorie de la première année de cours.» Chaque équipe est dotée d'un budget de 1'000 francs, dont elle fait usage notamment pour sous-traiter certaines phases du projet. «Hormis la mise en pratique de leurs connaissances, les étudiants ont donc l'occasion d'apprendre la gestion du personnel et des finances», souligne Olivier Duvanel, qui précise que les résultats de l'expérience sont bluffants. «Le concours est un facteur de stimulation incroyable. En fin de projet, les jeunes travaillent jusqu'à quatorze heures par jour sans que nous ayons à les pousser.»

Professeur en informatique de gestion à la HES-SO Valais-Wallis Haute Ecole de Gestion & Tourisme, Alexandre Cotting a pour sa part décidé d'accroître l'intérêt de ses étudiants grâce à l'un des plus célèbres jeux de la planète: Lego. «Je forme des groupes de quatre ou cinq personnes, qui doivent créer une île paradisiaque en Lego. J'endosse alors le rôle d'un client souhaitant monter un business touristique sur place. Les étudiants doivent plancher ensemble sur un projet concret.» Si le jeu ne dure que quelques heures, le professeur y fait référence durant le reste du semestre chaque fois qu'une notion théorique est en lien avec l'un des problèmes rencontrés. Alexandre Cotting constate que depuis qu'il utilise cette méthode, les étudiants intègrent mieux la matière.



Hémisphères
1201 Genève
022 919 19 19
www.revuehemispheres.com

Genre de média: Médias imprimés
Type de média: Magazines spéc. et de loisir
Tirage: 14'000
Parution: 4x/année

N° de thème: 375.017
N° d'abonnement: 1087541
Page: 60
Surface: 111'237 mm²



Par contre, peu de ses collègues profitent des bénéfices du jeu dans leur cours. Cette frilosité, il la met notamment sur le compte du manque de connaissance des outils à disposition.

Et le goût de l'effort?

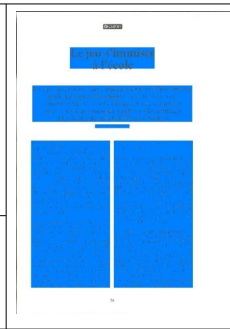
Selon Florence Quinche, professeure formatrice à la HEP Vaud, la réticence de certains pédagogues face à la ludification de leurs enseignements est plutôt un phénomène culturel. «Chaque année, je propose aux professeurs déjà en activité une formation continue sur le jeu vidéo. Il n'y a jamais d'inscrits!» A l'inverse, la formatrice constate que les futurs enseignants – du primaire, secondaire et gymnase – fréquentant actuellement les banes de la HEP sont de plus en plus ouverts à l'utilisation pédagogique des jeux. «Une de mes étudiantes a, par exemple eu l'idée de simuler des voyages grâce à un jeu vidéo puis de faire écrire en anglais aux élèves de sa classe de stage le récit de leurs aventures fictives.» Interrogée sur l'éventuel risque – parfois mis en avant par ses détracteurs – que l'apprentissage par le jeu tue le goût de l'effort chez les élèves, Florence Quinche (découvrez son visage actuel en p. 62) rétorque «qu'il est totale-

ment erroné de penser que le jeu ne demande pas d'effort. Au contraire!»

Même son de cloche chez Gustave Brandys: «Il ne faut pas confondre plaisir et facilité. Le jeu peut être à la fois plaisant et difficile.» Dans ses classes gymnasiales, l'enseignant genevois utilise notamment les jeux de rôle afin de faire collaborer tous les élèves à une quête d'informations collective, par exemple sous forme d'expédition scientifique virtuelle. Selon lui, le danger potentiel de l'utilisation du jeu en classe se situe ailleurs: «Il faut bien faire la différence entre les jeux qui génèrent une motivation intrinsèque (le joueur est motivé par l'envie d'acquérir de nouvelles connaissances, ndlr) et ceux qui misent sur l'espoir d'une récompense extrinsèque.» Pour Gustave Brandys, les méthodes telles que «Classcraft» sont à l'image des gommettes à l'école enfantine: elles poussent parfois les élèves à travailler uniquement pour obtenir un «su-sucre», qu'il s'agisse d'un autocollant ou de points d'expérience, sans réellement avoir d'intérêt pour la matière apprise. ☺

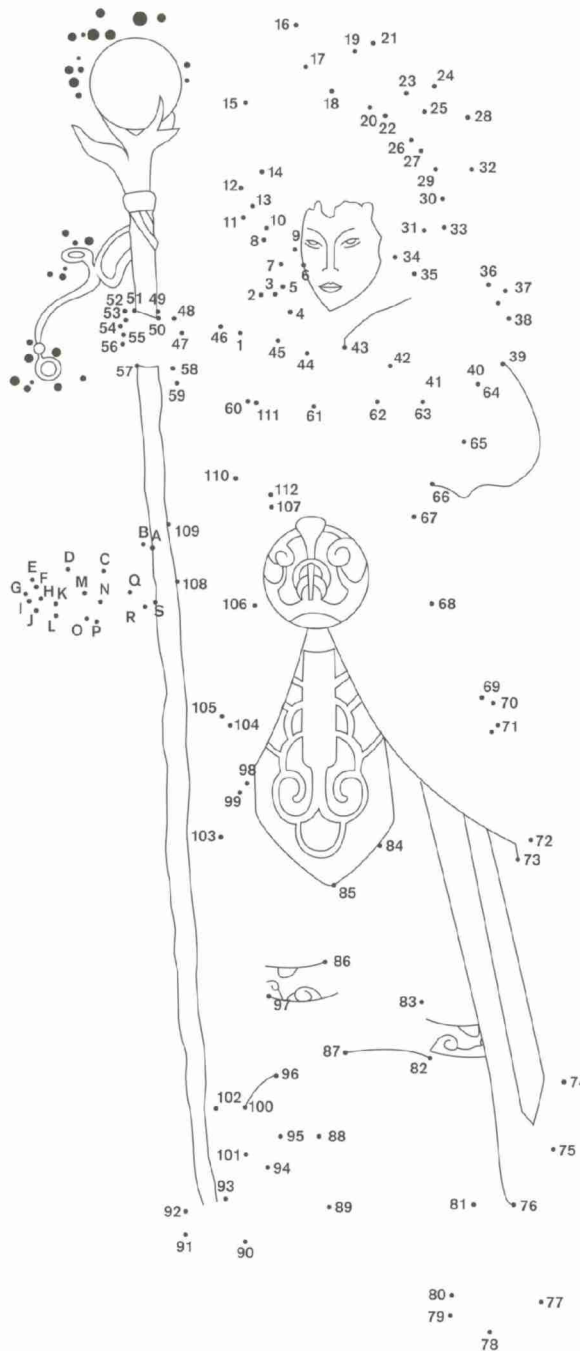
Hémisphères
1201 Genève
022 919 19 19
www.revuehemispheres.com

Genre de média: Médias imprimés
Type de média: Magazines spéc. et de loisir
Tirage: 14'000
Parution: 4x/année



N° de thème: 375.017
N° d'abonnement: 1087541
Page: 60
Surface: 111'237 mm²

EDUCATION Le jeu s'immisce à l'école



En reliant les points, vous découvrirez l'un des personnages du jeu «Class-craft» mentionné en p. 56.