

L'apprentissage par le jeu

L'apprentissage par le jeu, une approche pédagogique bien connue, est à la base du programme d'éducation au préscolaire; elle se répand de plus en plus au primaire. Connaissant les bienfaits de cette manière d'apprendre, serait-ce possible de la mettre en pratique à d'autres niveaux de scolarité? Bien sûr! Ce dossier thématique présente des résultats de la veille du RIRE qui abordent l'utilisation de l'apprentissage par le jeu du préscolaire aux études supérieures. Peut-être cela vous inspirera-t-il?

Pourquoi miser sur le jeu?

La **ludification** (intégrer des mécanismes du jeu aux situations d'apprentissage), parfois appelée **gamification** comme en anglais, permet aux élèves d'associer de nouveaux apprentissages à différents stimulus. Cela augmente la **motivation intrinsèque** et favorise la mémorisation à long terme. La mécanique de jeu provoque des interactions potentielles avec le joueur-apprenant afin de provoquer une expérience amusante.

La **ludicisation**, quant à elle, désigne davantage le fait de rendre simplement l'enseignement plus ludique afin que l'apprentissage soit plus amusant et engageant pour les élèves.

*Attention aux activités vides de sens et centrées sur les récompenses tape-à-l'œil qui font davantage appel à la **motivation extrinsèque**.

Le jeu pour aider les élèves handicapés ou en difficulté d'adaptation ou d'apprentissage HDAA

- Change the Game: Using Minecraft to Teach Students with Autism
- Des jeux vidéo pour aider les enfants dyslexiques [Blogue]
- App endgame: Detect dyslexia earlier
- LEGO lance officiellement des briques pour faciliter l'apprentissage du braille chez les enfants
- This Video Game May Help Kids with ADHD
- [Recherche] Les partenaires ludiques des enfants en situation de handicap

Le jeu pour favoriser l'apprentissage en mathématiques

- Using the Outdoors to Teach STEM
- A simple numbers game seems to make kids better at math
- How Game-based Learning Can Support Strong Math Practices [Blogue]
- The Playful Approach to Math

Pour en apprendre plus sur le jeu

- Jouer pour apprendre : De la ludification à la ludicisation
- Le jeu comme contexte pour soutenir le développement et les apprentissages des enfants : valorisé, mais méconnu et sous-utilisé [Blogue]
- Partie 1 | Partie 2
- Jouer pour apprendre
- La mémorisation par le jeu et l'action
- When Educators Make Space For Play and Passion, Students Develop Purpose
- How Schools Spark Excitement for Learning with Role Playing and Games
- [Entrevue] Margarida Romero : Jouer pour apprendre! (EIDOS64)
- Intégrer le jeu en classe
- Le jeu pour diversifier les apprentissages
- Le jeu en classe : pourquoi et comment ludifier sa pratique pédagogique? [Blogue]
- How to Use Play for Learning
- Pourquoi utiliser la gamification dans l'enseignement ?
- Gamification de l'e-learning : quelle stratégie adopter?
- Comment valoriser le jeu chez les enfants, en tant qu'adulte?
- La vidéo et le jeu : des outils pédagogiques de plus en plus utilisés
- Physical Education: How and Why We Play Games

- Trucs et astuces**
 - Five Proven Benefits Of Play
 - 2 Ways to Bring Games Into Your Classroom
 - De Pokémon Go à la salle de classe, sept manières d'utiliser le jeu pour enseigner
 - 8 leçons tirées des jeux vidéo pour augmenter la motivation et l'engagement
- Multi médias**
- [Table ronde] Regards croisés sur le jeu dans l'apprentissage
- [Webinaire] André Tricot : On apprend mieux avec le jeu ?
- [Débat] Donner l'envie d'apprendre, un jeu d'enfant?

Quelques catégories de jeux

- Jeux sérieux**
 - [RIRE] Que dit la recherche à propos de l'usage des « jeux sérieux » à l'école?
 - [Recherche] Jeu et non-jeu dans les serious games
 - [Recherche] Apprentissage, jeu sérieux et « détournement sérieux de jeu »
 - [Recherche] Apprendre en jouant: du jeu sérieux au socle commun de connaissances et de compétences [Thèse]
 - Quel apport pédagogique des jeux sérieux ?
 - Jeux sérieux et éducation : où en sommes-nous ?
- Jeux de construction**
 - Building a future in science with construction-based toys
- Jeux vidéo, numériques et programmation**
 - [Recherche] Élaboration d'une méthode facilitant la conception d'un jeu vidéo destinant aux apprentissages ciblés [Mémoire]
 - Utiliser les jeux vidéo grand public en classe
 - Et si on jouait à programmer?
 - Exploiter les jeux numériques pour favoriser l'apprentissage : mission possible!
- Jeux de société**
 - Les valeurs pédagogiques du jeu de société

Apprendre par le jeu à tout âge

Préscolaire

- Articles du RIRE**
 - Le pouvoir du jeu dans le développement des jeunes enfants
 - Les bienfaits du jeu chez les jeunes enfants
 - La place du jeu à la maternelle
 - Pourquoi et comment introduire le jeu symbolique
 - L'émergence de l'écrit dans des situations d'apprentissage issues du jeu symbolique : résultats d'une recherche
 - Quand apprendre à lire est un jeu d'enfant
 - Les jeux de logique peuvent préparer les enfants à comprendre les mathématiques
- Recherches**
 - Free play, free choices? Influence and construction of gender in preschools in different local contexts
 - Playing with science : manifestation of scientific play in early science inquiry
 - Comment le jeu dirigé favorise l'apprentissage des jeunes enfants
- Littérature**
 - Enseigner les sciences dès la petite enfance
 - [COVID-19] L'urgence de jouer
- Articles de vulgarisation**
 - Pourquoi le jeu est-il si important à la maternelle?
 - Using play to "school" children's emotions
 - Se préparer à la maternelle par le jeu
 - More Play, Hands-On Learning In Kindergarten Improves Academic Outcomes
 - Play and Cognitive Skills in Kindergarten Predict Extracurricular Activities in Middle School
- Pourquoi le jeu symbolique tend à disparaître dans les étapes du jeu des enfants ?**
- Kindergartners get little time to play. Why does it matter?**
- Activer les processus mentaux pour mieux réussir en mathématiques**
- Jouer avec les sons pour apprendre à lire**
- How does playing with other children affect toddlers' language learning?**

Primaire

- Suggestions de lecture**
 - [Recherche] Le jeu d'échecs dans les classes du primaire : un moyen ciblé pour développer les habiletés des garçons en résolution de problèmes
 - Utiliser le jeu à des fins d'enseignement : le cas de l'orthographe lexicale [Blogue]
 - Quand c'est un jeu, les garçons lisent mieux !
 - Apprendre de manière ludique : réviser la grammaire à partir de peintures

Secondaire

- Suggestions de lecture**
 - [Recherche] Impact d'un contexte de classe ludifié sur la motivation des élèves dans un cours d'arts plastiques au premier cycle du secondaire [Mémoire]
 - Étude exploratoire sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves par les enseignants novices du secondaire
 - Un nouveau jeu interactif aide les enfants à comprendre les politiques de protection de la vie privée et les conditions d'utilisation
 - Jeu d'échecs et numérique
 - Un jeu d'Ubisoft pour connaître l'histoire
 - How the Mystery Skype Game Helps Kids Learn Geography and Connect with Others Globally
 - Pédagogie innovante : pour réviser l'histoire-géo, les élèves créent un escape game numérique !

Collégial et universitaire

- Suggestions de lecture**
 - [RIRE] Le processus du jeu dans l'apprentissage en enseignement supérieur : une expérience qui fait sens
 - The use of games and simulations in higher education can improve students' cognitive and behavioural skills [Blogue]
 - Ludifier la transition postsecondaire
 - Les jeux vidéo comme moyen d'offrir des expériences d'apprentissage en profondeur aux étudiants
 - Les jeux sérieux en enseignement supérieur: l'option Moodle
 - Les jeux sérieux en éducation, qu'existe-t-il en recherche et au collégial?

Ressources pour petits et grands

- Outils pour enseignants**
 - Et si (finalement) vos élèves prenaient plaisir à écrire ?
 - Pimentez votre enseignement!
 - [Site web] H5P
 - [Site web] Alimentarium Academy
 - [Site web] La magie des maths
 - Des outils pour réaliser des jeux d'évasion pédagogiques
 - L'escape game pédagogique, pour apprendre à collaborer
 - Utiliser une ESCAPE BOX pour des escape games semi-numériques déconnectés
 - Plans de cours STEAM par LEGO
- Jeux de français**
 - [Applications] L'amélioration du français au bout des doigts
 - [Application] CT Bernard : Parfaire son vocabulaire
 - 16 cartes de lecture avec des mots simples de 3 lettres pour les lecteurs débutants
 - [Site web] Twine : Création d'histoires interactives non linéaires
- Autres jeux**
 - 13 jeux gratuits à télécharger (offerts par les maisons d'édition de jeux)
 - [Site web] Code Combat : Apprendre à coder à travers le jeu
 - [Site web] Tranches de vie au Moyen Âge
- Jeux de mathématiques**
 - 5 jeux d'initiation aux statistiques et probabilités (3 à 7 ans)
 - 10 charades mathématiques pour travailler le calcul mental - multiplications, divisions, fractions
 - Le calcul à l'envers : 7 activités de calcul mental sous forme de casse-tête
 - [Site web] Mathamaze
 - [Site web] Mathéros
 - [Site web] Poki
- Pour les étudiants**
 - [Site web] Orthographe pour scientifiques
 - [Application] Euclidea
 - Des jeux pédagogiques interactifs pour mieux comprendre les concepts financiers

Références

Desrosiers, C. (2017). Les jeux sérieux en éducation, qu'existe-t-il en recherche et au collégial? <https://www.profeeb.ca/publications/articles/les-jeux-serieux-en-education-qu-existe-t-il-en-recherche-et-au-collégial>

Toute l'information qu'offre ce dossier a été répertoriée dans la **bibliothèque virtuelle du RIRE**. Pour trouver des informations semblables, utiliser les mots-clés suivants :

#ludification #jeu #apprentissage