

DES ÉCOLES GAME OVER

LE 16 AVRIL 2012 ANAÏS RICHARDIN

La *gamification* de l'enseignement produit des premiers résultats, notamment aux États-Unis. Permettant de penser autrement les programmes scolaires, en intégrant - modérément - la culture du jeu vidéo. Mais pas en France. Où les derniers travaux sur la présence du numérique dans les écoles trahissent des lacunes criantes.



“L’e-éducation n’est pas un gadget” affirmait Vincent Peillon le 30 mars dernier lors d’un colloque sur le thème “le numérique, moteur du changement”. Le député européen (PS) et chargé de l’éducation dans la campagne de François Hollande a ainsi pointé du doigt le retard de la France vis-à-vis du numérique dans le système éducatif. Un retard confirmé et étayé par le député (UMP) des Yvelines Jean-Michel Fourgous, dans son rapport « **“Apprendre autrement à l’ère du numérique”** », remis le 3 avril dernier à l’Assemblée nationale.

Années 50

Dans le secondaire, on dénombre seulement 3,4 élèves par ordinateur, et 10 élèves par ordinateur en primaire, selon les chiffres du ministère de l’Éducation. Il y a deux ans, dans son premier rapport “Réussir l’école numérique”, Jean-Michel Fourgous avait fixé pour objectif national d’arriver à trois élèves par ordinateur dans l’année en cours – en 2010 donc. Un objectif qui, deux ans plus tard, n’est toujours pas atteint.

À la manière de tous les autres secteurs, l’enseignement ne peut fuir le numérique et se doit de s’y adapter. Face à des *digital natives* pour qui les technologies de l’information sont devenues une autre langue maternelle, le système traditionnel d’enseignement semble archaïque. Yann Leroux, psychologue, déplore ainsi l’inadéquation de l’enseignement avec les évolutions de la société :



On ne peut pas enseigner à un lycéen qui a accès à Wikipédia comme on le faisait avec un lycéen des années 50, la révolution du numérique doit se faire dans tous les champs de la société.



L’arrivée du numérique a entraîné une redistribution des cartes. Le savoir n’est plus l’apanage d’enseignants qui en sont les uniques diffuseurs. Il est désormais accessible à

tous. Une évolution sur laquelle on ne peut pas transiger, selon Vincent Peillon :



Si l'école est en retard alors qu'elle devrait, comme le disait Edgar Quinet « être le messager de l'avenir », alors elle n'est plus à sa place.

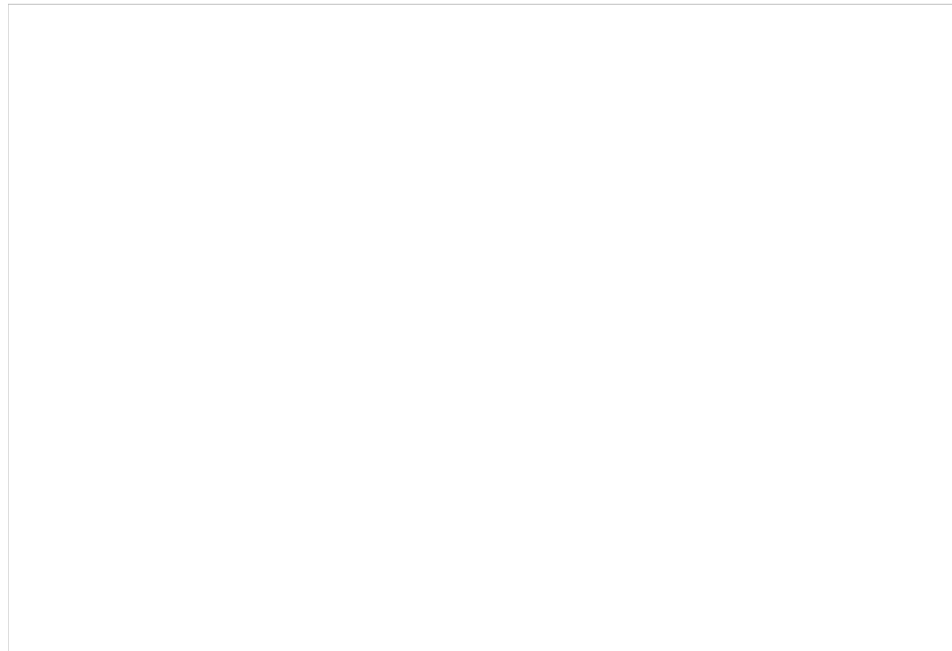


Maîtresse

La *gamification* (ludification en français), ou l'application des mécanismes du jeu vidéo dans un autre domaine, n'est pas aussi récente que le mot tendance qui la qualifie. Le mouvement a même débuté dans le secteur scolaire il y a bien longtemps. Le système de notation (notion de score) ainsi que le bon point distribué par la maîtresse à la fin d'un exercice (gratification) ne sont ni plus ni moins que des formes primitives de *gamification*.

Lesquelles peuvent évoluer et rejoindre des objectifs éducatifs. Ainsi, au début des années 2000 sont apparus les *serious games*. Finis les jeux vidéo jugés inutiles et dangereux, place aux jeux pédagogiques et familiaux.

Ce nouveau type de jeux a amélioré la réputation du jeu vidéo, ouvrant la voie à de nouvelles possibilités d'usage. Ces dernières années, de nombreux jeux ont vu le jour, à l'image d'**Angles**, un jeu créé par la BBC pour permettre aux enfants de différencier les angles géométriques en les utilisant pour faire avancer un robot. Ce type de jeu est une évolution par rapport aux *edugames* des années 90. En effet, la finalité n'est pas de réussir un exercice de maths simplement présenté par un petit personnage guilleret mais bien de faire progresser un personnage dans un monde virtuel tout en apprenant, sans s'en rendre compte.



Pour Arana Shapiro, co-directrice de **Quest to learn**, une école expérimentale américaine, un peu révolutionnaire, dans laquelle l'enseignement s'inspire de la *gamification*, l'apprentissage serait plus facile à travers le jeu car les élèves se sentent nettement plus impliqués :



Quand les élèves jouent à un jeu ils en connaissent le but, ils savent où ils vont car les mécanismes sont clairs. Le feedback est immédiat et les élèves deviennent des acteurs de leur apprentissage.

”

Leigh Alexander, une journaliste américaine spécialiste des jeux vidéo ajoute que l'apprentissage dans le jeu ou dans l'expérience gamifiée a des répercussions sur le comportement en dehors de ce jeu :



Avec la montée croissante de l'usage des réseaux sociaux dans les jeux, il est possible de créer des jeux en ligne dans lesquels le comportement de l'enfant a un impact dans la vraie vie. On peut par exemple leur apprendre ce qu'est le réchauffement climatique et leur montrer comment avoir les comportements adéquats, comportements qu'ils assimileront et avec lesquels ils pourront faire une vraie différence dans la vie de tous les jours.



L'usage de la *gamification* en direction des enfants permet aujourd'hui de créer des applications pour les autonomiser et les responsabiliser, tout en leur apprenant à porter un autre regard sur le monde qui les entourent.

Le jeu permet aussi d'apprendre sans sentiment d'échec, la fin d'une partie n'ayant pas le même impact qu'une sanction telle qu'une mauvaise note ou une appréciation décevante. Pour **Gilles Brougère**, professeur en sciences de l'éducation :



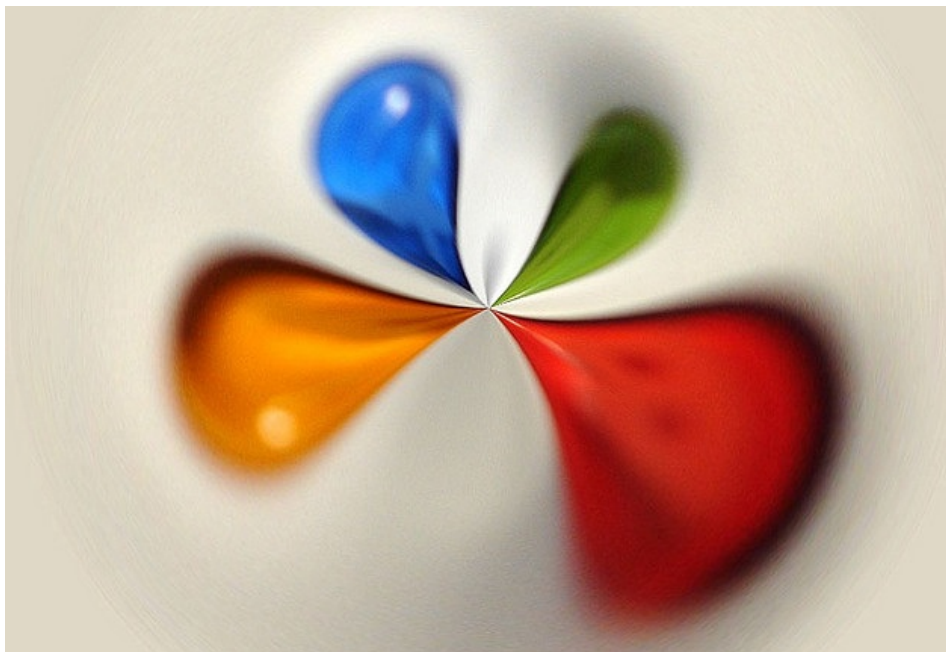
Le jeu permet de mettre à distance les conséquences.



Grande échelle

L'école **Quest to learn**, créée à Manhattan en 2009, est une école expérimentale qui a poussé la *gamification* à son paroxysme. Le programme pédagogique est le même que dans n'importe quelle école américaine, mais il est rendu plus engageant par des méthodes radicalement différentes.

Tout le système scolaire a été repensé, les matières ont été renommées : le sport est devenu “*wellness*”, les maths “*codeworld*” et les sciences “*the way things work*”. L'école n'utilise pas de jeux vidéo commerciaux mais applique les mécanismes du jeu pour créer des expériences d'apprentissage qui reposent sur l'immersion, l'engagement et la quête, comme dans une sorte de jeu vidéo à grande échelle.



Dans cette école, pas de notation ou de classement, les élèves évoluent de niveaux en niveaux selon leur progression, indépendamment d'une classe ou des autres, uniquement à l'aune de leurs propres efforts. Ce qui n'empêche pas la dimension collaborative d'être au cœur de l'enseignement. Dans chaque matière, un concepteur de jeux aide les élèves à construire leur propre projet.

Un jeu commun, mettant en application ce qu'ils ont retenu de la matière et dont ils décident des règles et des modalités. Ayant vu le jour en 2009, il n'est pas encore possible de dresser un bilan du bien-fondé de ce type d'enseignement, même si, en 2011, une autre école *Quest to learn* a vu le jour à Chicago.

Puisque les réformes vers une e-école sont engagées, pourquoi ne pas imaginer une part de *gamification* du système scolaire français... Pour Damien Djaouti, docteur en informatique et cofondateur de **ludoscience**, ce n'est pas envisageable :



La gamification n'est pas possible, si on la pousse à son paroxysme, tout sera jeu et donc plus rien ne sera jeu.



Évoquant la notion de cercle magique, il insiste sur le fait que le jeu doit se dérouler dans un univers distinct de la réalité. L'usage du jeu doit donc être restreint et n'être utilisé qu'en complémentarité d'autres méthodes. Yann Leroux va plus loin en expliquant que le transfert de la dynamique du jeu vidéo en classe est un exercice périlleux :



Ce qui caractérise le jeu c'est d'être différent du travail [...] avec le travail on cherche à acquérir des aptitudes, la dynamique n'est pas la même [...] La formation des enseignants à ces nouvelles pratiques est nécessaire mais il y a une vraie réflexion à mener entre pédagogues au préalable.



Le jeu vidéo, qui est encore assimilé à l'oisiveté, semble encore incompatible avec le travail et l'apprentissage au sein des écoles. Il faudra donc attendre que l'usage du numérique dans l'enseignement français se démocratise. Que l'e-école entre dans la réalité avant

FIBRETIGRE

le 16 avril 2012 - 16:21 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bonjour,

Je suis plutôt un évangéliste du JV mais l'objet de la "gamification" ainsi présenté est un non-sens. Le mot même de gamification est un néologisme qui va à contresens de la mission sociale de l'école.

Au contraire, il faut des écoles permettant aux jeunes d'apprendre des techniques brutes, traditionnelles, classiques, qu'ils s'en pénètrent afin de reconquérir toute l'architecture du savoir déjà éprouvée.

Les jeux vidéo aujourd'hui sont indigestes sur beaucoup de sujets : les aspects visuels sont tous moches (dans le meilleur des cas réaliste) et de mauvais goût, les fautes d'orthographe abondent, les notions philosophiques et morales sont dignes d'un soap d'après midi TF1.

"Apprendre en s'amusant" ça va deux minutes, et franchement c'est même une devise pour des gens qui manquent de volonté et qui ont eux-mêmes un compte à rendre à une éducation où ils ont souffert. On apprend en souffrant, en suant, c'est dur ; les récompenses sont le produit de cette souffrance.

La gamification, voyez j'emploie votre mot horrible, vient du constat erroné que les grands esprits ont repoussé les limites de la science avec une excitation proche de celle que l'on trouve dans les jeux ; c'est le cas avec Poincaré, par exemple. Mais il jouait avec la finalité : c'est à dire le mystère des maths, pas en transformant son labeur en jeu.

Le labeur et la souffrance dans l'apprentissage aride et nu sont enfin une leçon fondamentale de la vie.

Last but not least, on se caresse le ventre avec la gamification car ce sont des projets à la mode dans lesquels on investit ; vivement que cela passe, le jeu vidéo a besoin paradoxalement de professionnels issus d'un cursus non lié au jeu vidéo pour enfin respirer.

FibreTigre

VOUS AIMEZ



15

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

XAV

le 17 avril 2012 - 1:15 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Cet article et commentaires très intéressants font appeler à trois remarques:

D'une part, est ici traité la question de l'éducation formelle, définie comme étant une activité éducative structurée dans le cadre du système scolaire, avec une reconnaissance officielle des acquis ainsi qu'une visée clairement établie d'éducation. J'aimerais ici élargir la discussion en plaçant le concept de ludification dans le contexte des concepts édictés les organisations internationales d'éducation non-formelles et informelles (je vous renvoie aux textes de l'OCDE, de l'UNESCO et du Conseil de l'Europe à ce sujet). J'ai l'impression que la discussion ici exclue ce que l'on appelle la Formation tout au long de la vie – Long Life Learning – c'est à dire la capacité pour toute personne d'évoluer et de progresser dans des domaines d'activités choisis.

En cela, la ludification est un parfait exemple d'apprentissage au croisement de ces différentes formes d'éducation. Pour mon expérience personnelle, les jeux vidéos m'ont permis d'acquérir un vocabulaire en anglais que je n'avais pas (éducation informelle) que j'ai pu réutiliser dans contextes (classes, conversations...) mais hors de logiques éducatives globales et cohérentes. La ludification de certains enseignements, en tant qu'exercice visant à maîtriser in fine des concepts m'apparaît ici comme une alternative intéressante et sans doute déjà expérimentée sans être renseignée par des profs qui pour beaucoup se sentent largement dépassés.

Concrètement, j'aimerais également que les chercheurs se penchent sur la question suivante: si l'on réussit également ou mieux à atteindre des objectifs éducatifs en passant par le jeu, quel mal peut-on y trouver ?

Un exemple historique très concret me vient à l'esprit: le redéveloppement de

l'hébreu par exemple. Soutenu par une méthode originale d'apprentissage nommée OULPAN développée dans les années 50, cette méthode fait appel à de nombreux exercices dont des mises en situation où le jeu est utilisé notamment pour faire prendre la parole aux élèves. Méthode qui a fait ses preuves puisque toujours utilisée aujourd'hui par Israël pour favoriser l'intégration des nouveaux venus et reprise plus tard pour l'enseignement du Gallois et du Breton.

Enfin, les chercheurs cités ci-dessus semblent distinguer de manière tout à fait absolue jeu et travail. Pourtant nous connaissons de nombreux professionnels du jeu: aujourd'hui nous entendons souvent parler des joueurs de poker mais on pense aussi à tous les joueurs de jeux vidéo professionnels, notamment en Asie. Est-ce que l'adjectif professionnel est ici abusif ? Ou bien est-ce que le terme de joueur n'est plus approprié à partir du moment où l'on gagne sa vie grâce et par le jeu lors de tournois ou bien même en ligne (World of Warcraft – WoW – par exemple où certains joueurs vont faire monter des personnages en puissance pour les revendre ensuite).

Bref, la discussion sur l'éducation et ses enjeux n'est pas prête d'être refermée mais un point essentiel reste tout de même à envisager: apprendre à apprendre doit devenir la priorité, pas apprendre à souffrir.

VOUS AIMEZ



5

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

LUCIEGORSKY

le 16 avril 2012 - 17:36 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



En gros, d'après votre commentaire : notre école est très bien comme elle est et elle n'a pas besoin d'introduire de nouveaux modes d'apprentissages.

J'ai une vision plus nuancée, enfin à vrai dire je suis pour les types d'enseignement alternatifs immersifs qui rendent réellement autonomes et responsables les élèves... et Learn to quest semble répondre à cela.

Je considère que la pratique de cours magistral comme unique vecteur d'enseignement est dépassé...

Même si je conviens tout à fait du niveau médiocre de bien des serious games, je pense que nous sommes à un tournant et que des applications ludiques intéressantes finiront par voir le jour...

Juger que les gens qui préfèrent apprendre en s'amusant n'ont aucune volonté c'est faire preuve de condescendance... et penser que pour apprendre à apprendre, il faut souffrir c'est faire preuve de masochisme ^^

Je ne dis pas non plus que ce n'est pas en effet une leçon fondamentale de la vie.

Je pense simplement que si on trouve un moyen d'apprendre à aimer cette notion d'apprentissage, il ne faut pas la mettre de côté sous prétexte qu'en réalité, il faut souffrir pour apprendre.

Je suis partiellement d'accord avec votre conclusion puisque je pense que vivement que le Mammouth se dégraisse et prenne enfin en compte des pédagogies différenciées ^^

VOUS AIMEZ



3

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

FIBRETIGRE

le 16 avril 2012 - 17:45 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bonjour Lucie,

Vous faites preuve de nuance, donc de sagesse ; une précision quand même, je ne parle pas de la piètre qualité des jeux vidéo éducatifs mais des jeux vidéo en général, c'est une industrie qui est créativement sclérosée, et qu'intégrer en plus des jeux vidéo dans les processus d'apprentissage en rajouterait à la consanguinité de l'ensemble.

J'accepte votre opinion concernant le masochisme, mais je ne la partage aucunement. Le monde est dur, réussir est dur, repousser les limites est dur. Il faut que cette dureté existe dans notre éducation car elle est une des choses les plus importantes que l'on apprend à l'école, avec, entre autre, le jeu social et ses cruautés, ainsi que l'injustice, le piston, la triche...choses que l'idéal normatif de l'apprentissage par le jeu vidéo raye.

FT

VOUS AIMEZ



2

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

GRING

le 16 avril 2012 - 20:57 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Cher Fibretigre, vous prônez l'association entre l'apprentissage de la dureté de la vie et l'apprentissage des connaissances.

C'est à mes yeux un immense gâchis, la plupart des adultes rejettent inconsciemment tout ce qui est intellectuel parce cela leur rappelle les humiliations de leur scolarité. Les sujets de conversations intéressants et inhabituels se font généralement rapidement détourner vers les futilités du quotidien. Les gens n'aiment pas apprendre parce que personne n'aime avoir mal.

Cela est un désastre car cela fige la société – lorsque par exemple, des métiers deviennent obsolètes, nombreux sont ceux qui se retrouvent sur le carreau, parce que le réflexe d'apprendre en dehors de ce qui est immédiatement utile est totalement inhibé.

Lorsque l'on donne des cours particuliers, on se rend compte que beaucoup de mauvais élèves ont en réalité dérouterés par le formalisme scolaire, alors qu'ils ont la connaissance implicite de nombreux concepts avancés.

Le rôle de l'école est d'instruire le plus grand nombre, pas d'appliquer une sélection naturelle impitoyable qui fait émerger une élite qui a eu la chance d'avoir eu un esprit naturellement compatible avec l'unique point de vue des programmes scolaires.

Le savoir est une fin en soi, quelque chose que chacun devrait rechercher naturellement et pas un enjeu de tri social.

Plus on multipliera les approches d'apprentissage, plus on augmentera le niveau global. L'approche ludique est donc une chose bénéfique à condition qu'elle ne soit pas la seule approche disponible.

VOUS AIMEZ



7

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

AFFRORIFFO

le 17 avril 2012 - 13:41 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Le jeux vidéo est un média encore très jeune (- de 30 ans) et donc son utilisation dans l'apprentissage est peu être à nuancer. De belles choses sont proposées, pas forcément toutes très efficaces mais nous y viendrons!

Je suis d'accord sur un point "si tout est jeu alors il n'y a plus de jeu" mais je pense qu'à l'heure d'aujourd'hui il est nécessaire d'intégrer le multimédia à l'école et le jeu vidéo est un bon moyen.

Qui sommes nous pour dire que l'enseignement doit rester "crayon+papier" alors que nous passons tous et toutes nos journées devant un écran?

Attention tout de même, le jeu vidéo est loin, très loin d'être "créativement sclérosée"... Si tu t'arrêtes au jeux "blockbuster" oui ok mais franchement, des pépites créatives comme Fez, Limbo, Flower ou Journey sont tout simplement magiques. Je regrette simplement que l'on n'en parle pas... Le jeu vidéo bénéficie malheureusement d'une telle mauvaise image, c'est déprimant... C'est tout simplement comme réduire le cinéma à Transformers.... Mais une fois de plus, il n'y a que le temps qui fera changer les mentalités...

VOUS AIMEZ



3

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

PISTON

le 17 avril 2012 - 11:22 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



"Ce qui caractérise le jeu c'est d'être différent du travail [...] avec le travail on cherche à acquérir des aptitudes, la dynamique n'est pas la même [...]"

Allez dire cela à un hardcoregamer de WoW ou à un e-sportif de Stracraft qui passe dix heures par jour à affiner ses combos et ses stratégies de développement ! Réduire le jeu à du divertissement c'est oublier que les premières années de nos vies sont caractérisées par l'apprentissage empirique (grimper, courrir, faire une cabane etc...) très sérieux puisqu'il consiste à apprendre évoluer dans le monde via des petits

défis et des simulations ("on dirait que...").

Le jeu permet de multiplier l'univers de ces défis et simulations.

Enfin les avancés artistiques, scientifiques et techniques sont d'abord le fruit de personne passionné qui "hack" leur environnement pour aller plus loin.
"le jeu doit se dérouler dans un univers distinct de la réalité", je crois que les frères Wright (et ô combien d'autres) désapprouveraient vigoureusement ce point...

VOUS AIMEZ



3

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

TZ

le 17 avril 2012 - 14:40 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Des lacunes criantes en France ? Et que dire des cadres travaillant chez Google et Yahoo, ne voulant pas d'écrans pour leur progéniture car connaissant leurs effets pervers : <http://www.vousnousils.fr/2012/02/28/pas-dordi-a-lecole-pour-les-enfants-des-cadres-de-google-ou-debay-522349>

Ni les jeux vidéo ni la télévision ne sont nécessaires à l'éducation. C'est même plutôt le contraire, on apprend 100 fois mieux en impliquant le corps, en n'étant pas interrompu toutes les 2 minutes et en travaillant en groupe.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

THIERRY

le 17 avril 2012 - 18:33 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bien!! sur un sujet qui, par ailleurs, m'intéresse au premier chef!

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

THIERRY

le 17 avril 2012 - 23:28 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Pour développer un peu plus, on pourrait dire que le problème est plus large que le "jeu vidéo" lui-même dans l'éducation surtout française. C'est le jeu lui-même. Si on voulait bien envisager l'éducation comme une suite d'apprentissages ludiques formant les esprits (et les corps), dans ce cas, l'informatique ne serait qu'un outil de plus dans la trousse de l'élève et de l'enseignant. Après tout, observons ce qui se passe dans toute "socialisation", qu'elle soit chez le jeune enfant comme chez le jeune animal : tout est jeu, copie de situations authentiques, sans qu'elles soient pour autant réelles! Or, c'est bien là que le bât blesse : nous sommes en France de piètres scientifiques car il faut apprendre les sciences dans la douleur (comme dans toutes les matières par ailleurs). Or, si l'on concevait qu'un exercice de math, de physique...peut être un défi ludique, nous serions sans nul doute bien meilleurs. Tous nos scientifiques ont été de grands enfants! Alors, oui, si l'on change nos méthodes d'apprentissage 1) il y aura moins d'échecs et de rejets de l'éducation par certains élèves, 2) tous les outils informatiques auront leur place..

VOUS AIMEZ



2

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

PISTON

le 18 avril 2012 - 13:21 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bien dit !

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

CLAIRE

le 18 avril 2012 - 21:50 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

*Bonjour,*

je voudrais juste signaler que les débats qui tournent actuellement autour des "serious games" et autres ont déjà été en grande partie menés il y a plusieurs décennies : souvenez vous des approches constructivistes et des écoles Montessori, développées en France et ailleurs. Ce n'était pas américain, mais Suisse si ma mémoire est bonne ; -) De très bons articles existent sur le web

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

KIKI

le 19 avril 2012 - 20:30 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Oui, mais que sont devenus ces courants, ainsi que celui de Freinet? Ils sont devenus marginaux, malheureusement.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

ECOLE2DEMAIN

le 29 avril 2012 - 10:37 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Et pourtant quand on écrit cela, on a rien fait. Les pourquoi amènent au passé et ne permettent pas de construire les solutions de demain qui ont besoin de s'ancrer dans le présent.

Comment faire pour que l'école redeviennent un lieu d'enseignement avec et en numérique ?

Trois perspectives de solution :

Les 4 étapes pour devenir une STARR de l'éducation numérique avec 2 R !

<http://www.jogtheweb.com/run/Q8sXxqwQQcCn/La-boite-a-outils-de-lenseignant-20>

Réflexions autour de l'éducation, du numérique et du handicap lors de la remise du rapport du Conseil National Numérique

<http://www.jogtheweb.com/run/jRdM9y615y32/Le-nouveau-contrat-educatif-numerique>

Qu'en pensent les personnels de l'éducation nationale chargés de la prospective ?

[http://www.youtube.com/watch?](http://www.youtube.com/watch?v=bFzUjCIXX_o&list=PLF37F4EA601FEDC76&index=15&feature=plpp_video)

[v=bFzUjCIXX_o&list=PLF37F4EA601FEDC76&index=15&feature=plpp_video](http://www.youtube.com/watch?v=bFzUjCIXX_o&list=PLF37F4EA601FEDC76&index=15&feature=plpp_video)

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

OCARBONE

le 30 avril 2012 - 11:21 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Cet article a du sens ... et les commentaires postés d'autant plus ! Les idées qui y sont exprimées peuvent à la première lecture sembler opposées mais si on y réfléchit bien, ils sont complémentaires.

Ce qui est intéressant, c'est de constater que les opinions divergentes : chacun voit le système éducatif et les méthodes qui s'y appliquent différemment.

Afin de compléter cette discussion, je viens aussi ici partager mon opinion :)

Le jeu est-il un moyen de transmettre un savoir ? D'apprendre à le mettre en pratique ?

Les 2, bien sur !! Est-ce le seul moyen, non évidemment : c'est un moyen parmi d'autres, il permet de varier les méthodes d'apprentissages ... pas pour s'amuser, mais proposer différents moyens pour apprendre :

– permet de mieux s'adapter à la pluralité des apprenants (qui sont tous uniques et ont eux donc une appétence différente aux différents moyens d'apprendre)

– permet de diversifier les contextes d'apprentissage afin que les apprenants apprennent à apprendre dans toutes situations (et que leur cerveau s'habitue à apprendre au quotidien de chaque expérience, et non seulement lorsqu'ils en classe devant un professeur)

Que l'on soit pour ou contre l'emploi du jeu, que l'on soit pour une "éducation par le plaisir" ou pour une "éducation=lutte pour la réussite" il me semble important de s'ouvrir aux autres méthodologies ... voire de les pratiquer de manière combinées :)

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

5 pings

Gamification in France – la “ludification” « outfind.ca le 16 avril 2012 - 16:09

[...] French blog OWNI proposes an interesting summary of the state of gamification in schools (in French, bien [...]

serious games | Pearltrees le 16 avril 2012 - 16:34

[...] Des écoles game over » OWNI, News, Augmented [...]

Education 2.0 | Pearltrees le 17 avril 2012 - 20:22

[...] Années 50 Dans le secondaire, on dénombre seulement 3,4 élèves par ordinateur, et 10 élèves par ordinateur en primaire, selon les chiffres du ministère de l'Éducation. Il y a deux ans, dans son premier rapport “Réussir l'école numérique”, Jean-Michel Fourgous avait fixé pour objectif national d'arriver à trois élèves par ordinateur dans l'année en cours – en 2010 donc. Un objectif qui, deux ans plus tard, n'est toujours pas atteint. “L'e-éducation n'est pas un gadget” affirmait Vincent Peillon le 30 mars dernier lors d'un colloque sur le thème “le numérique, moteur du changement”. Des écoles game over » OWNI, News, Augmented [...]

education | Pearltrees le 18 avril 2012 - 3:20

[...] Années 50 Dans le secondaire, on dénombre seulement 3,4 élèves par ordinateur, et 10 élèves par ordinateur en primaire, selon les chiffres du ministère de l'Éducation. Il y a deux ans, dans son premier rapport “Réussir l'école numérique”, Jean-Michel Fourgous avait fixé pour objectif national d'arriver à trois élèves par ordinateur dans l'année en cours – en 2010 donc. Des écoles game over » OWNI, News, Augmented [...]

Penser l'école | Pearltrees le 24 avril 2012 - 17:32

[...] Des écoles game over » OWNI, News, Augmented Années 50 Dans le secondaire, on dénombre seulement 3,4 élèves par ordinateur, et 10 élèves par ordinateur en primaire, selon les chiffres du ministère de l'Éducation. Il y a deux ans, dans son premier rapport “Réussir l'école numérique”, Jean-Michel Fourgous avait fixé pour objectif national d'arriver à trois élèves par ordinateur dans l'année en cours – en 2010 donc. Un objectif qui, deux ans plus tard, n'est toujours pas atteint. “L'e-éducation n'est pas un gadget” affirmait Vincent Peillon le 30 mars dernier lors d'un colloque sur le thème “le numérique, moteur du changement”. [...]