Jeux et éducation : la gamification est-elle efficace dans l'apprentissage ? Quel est l'impact du jeu sur la mémoire du joueur ?

Bibliothèque publique d'information, notre réponse du 12/03/2020.



Photo by Gautam Arora on Unsplash

« Maturité de l'homme : cela signifie avoir retrouvé le sérieux qu'étant enfant, on avait au jeu. »
Par-delà le bien et le mal / Frédéric Nietzsche (1898).

Tout d'abord, cet **article en ligne** présente une synthèse des publications récentes (1998-2005) qui traitent des impacts du jeu, en tant que formule pédagogique sur l'apprentissage.

Article de la Revue des sciences de l'éducation
« **Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage**« . *Revue des sciences de l'éducation*, Sauvé,

L., Renaud, L. & Gauvin, M. Volume 33, Numéro 1, 2007, p. 89–107

Dossiers en ligne :

Également, le dossier, **Jeu et apprentissage**, publié le 02/01/2019, au sein de *Balises* (*webmagazine* de la Bibliothèque publique d'information).

Extrait : *Portés par la vague internationale du serious game et de la gamification, des discours de plus en plus nombreux présentent le jeu ou la ludification des activités comme un moyen d'associer plaisir et éducation.*
(…)
Mais est-on si certain du bénéfice du jeu pour l'apprentissage ? Apprend-on autre chose que le jeu dans un jeu ? Peut-on utiliser ce qu'on a appris lors d'un jeu dans un autre cadre ?
En voici le sommaire :
* Peut-on apprendre en jouant ?
* Simuler, c'est stimuler !
* Jeux déguisés
* L'école à la manette
* Des jeux utiles ?
* Testez vos connaissances sur les jeux
* Un autre regard sur les jeux éducatifs
* Le jeu, naturellement éducatif ?
* Apprendre sur soi et sur les autres avec les jeux
* Johan Huizinga : « Le jeu est une tâche sérieuse »
* Les serious games, entre « jeu et non jeu »

LES DOSSIERS DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS : Ouvrage gratuit de près de 70 pages autour du jeu vidéo comme support de l'éducation aux médias, conçu par le centre de ressources

Média animation.
Éducation aux médias et jeux vidéo : Des ressorts ludiques à l'approche critique, par Média Animation, 2015.

Conférences :

En complément du dossier précédent, la **Web TV/radio de la Bpi** (Bibliothèque publique d'information) permet de visionner en ligne un cycle de 3 conférences, **peut-on apprendre en jouant ?**.

Ce cycle de rencontres sera l'occasion de s'interroger sur les relations entre jeu et apprentissage, qu'il s'agisse de jeux dont la finalité est le divertissement ou de jeux transformés pour atteindre des objectifs pédagogiques.

En voici la programmation :

- Se divertir au point d'apprendre : gamification et serious game
- Le jeu va à l'école
- Comment penser les relations entre jeu et éducation ?

Revue en ligne

Concernant le jeu et la gamification, je vous recommande la revue *Sciences du jeu* disponible en ligne, en libre accès sur la plateforme *Openedition* :

Présentation : Revue internationale et interdisciplinaire, **Sciences du jeu** a pour mission de développer la recherche en langue française sur le jeu, de lui donner une visibilité, de nourrir le dialogue entre les disciplines autour de cet objet,

et de susciter des débats.
Publiée par le laboratoire Experice de Paris 13, elle est ouverte à toutes les approches ou méthodes disciplinaires, portant sur tous les objets ludiques (dont, mais non exclusivement, les jeux vidéo), et a pour ambition de présenter des recherches issues de différents terrains concernant le jeu dans un sens large (objets, structures, situations, expériences, attitudes ludiques).

Ouvrage

Jeu et cultures préscolaires
Sylvie Rayna et Gilles Brougère, Institut National De Recherche Pédagogique, 2010.
Un compte-rendu de lecture : « **Sylvie Rayna, Gilles Brougère, Eric Plaisance, Collectif, *Jeu et cultures préscolaires*** » Rachel Gasparini, *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2011, mis en ligne le 21 janvier 2011, consulté le 17 avril 2020.
URL : http://journals.openedition.org/lectures/1246

Travaux universitaires et Recherche

L'assimilation des savoirs scolaires par le jeu : en quoi le jeu permet une meilleure assimilation des savoirs scolaires ?
Mémoire Master 2 MEEF, mention premier Degré, Professorat des Écoles, James Jérick, 2015-2016.

Le jeu d'émulation pour favoriser la mémorisation des connaissances historiques
Mémoire Master 2 Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation, mention premier Degré, Alicia MOURIER,

2016-2017.

Le jeu : outil pédagogique en milieu scolaire. La conception des questions d'un jeu de plateau par les élèves constitue-t-elle un moyen plus efficace de mémorisation que la participation en tant que joueur actif ?
Mémoire Master 2 MEEF, Professorat des lycées professionnels, Lydia Keravec, 2014-2015.

Dans le domaine de l'apprentissage et des jeux, les deux chercheuses : Cindy De Smet et Margarida Romero de l'Université Nice sont spécialistes du sujet.
Lors de la quatorzième édition du Colloque scientifique Ludovia#15, elles ont présenté les résultats d'une intervention auprès de deux groupes de 30 enseignants en formation initiale pour le secondaire, qui ont intégré les jeux dans leurs apprentissages, en se reposant sur deux dispositifs pédagogiques différents.
Accédez à leur intervention :
Étude exploratoire sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves par les enseignants novices du secondaire

Jeux numériques et apprentissages
Margarida Romero, avec la contribution de Sébastien Trembla, éditions JFD, Montréal, 2016.
Le premier chapitre est disponible ici : https://www.researchgate.net/publication/311327014_Jeux_numeriques_et_apprentissages

---
