



RECHERCHE

# Étude exploratoire sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves par les enseignants novices du secondaire



Par rédaction ✉

Article du 23 juillet 2018

**POUR LA QUATORZIÈME ÉDITION DU COLLOQUE SCIENTIFIQUE LUDOVIA#15, 40 COMMUNICATIONS VOUS SERONT PRÉSENTÉES SUR LE THÈME « INNOVATIONS & INSTITUTIONS AUTOUR DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF ». LUDOMAG SE PROPOSE DE VOUS DONNER UN AVANT-GOÛT DU COLLOQUE JUSQU'AU DÉBUT DE L'ÉVÈNEMENT, LUNDI 20 AOÛT.**

**Cindy De Smet et Margarida Roméro présenteront « Étude exploratoire sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves par les enseignants novices du secondaire. » le jeudi 23 août.**



Dans sa thèse, Bugmann (2016, p. 53-54) s'interroge sur la manière dont l'école française se sert du jeu pour améliorer les apprentissages des élèves. Il constate que le jeu reste « absent du socle commun de connaissances et de compétences » et est « très légèrement présent dans les grilles de références du socle commun de connaissances et de compétence ». Deplus, Bourgonjon et al. (2013) concluent que l'adoption et l'efficacité de l'apprentissage par le jeu dépend de l'acceptation du jeu dans la classe par l'enseignant. Prenant appui sur ces travaux, nous cherchons à identifier les pratiques et expériences d'enseignants novices sur l'interrogation des jeux dans l'apprentissage des élèves.

La recherche en éducation éclaire sur le rôle des professeurs dans l'apprentissage par le jeu et la pédagogie par le jeu (Sørensen, 2009 ; Kangas, Koskinen & Krokfors, 2017). Ainsi, plusieurs études ont été réalisées menant à la création de deux dispositifs pédagogiques. Le modèle PCaRD (Play Curricular activity Reflection Discussion) de Foster et Shah (2015) propose une démarche détaillée, étape par étape, permettant aux professeurs d'intégrer les jeux dans leur enseignement. L'approche GameChangers (Arnab et al., 2017), quant à lui, soutient les élèves et les professeurs dans une démarche de co-création.

Dans notre recherche, deux groupes de 30 enseignants en formation initiale pour le secondaire à l'ESPE de l'Académie de Nice ont suivi des cours sur les deux approches présentées ci-dessus. Ensuite, les enseignants ont utilisé l'apprentissage par le jeu durant leur stage en responsabilité en s'appuyant sur l'un des deux dispositifs. Dans cette étude, nous avons développé un design de recherche associant questionnaires et étude de cas. Nous cherchons ainsi à analyser 1) les perceptions et les attitudes créatives des enseignants stagiaires, 2) leurs expériences et obstacles en termes de co-créativité, et 3) leurs pratiques en classe.

### Principaux résultats et discussion

Pour l'étude des compétences et attitudes clés du 21e siècle, nous avons utilisé l'échelle #5c21 (Romero, Lille & Patino, 2017). Afin de mesurer les expériences et les obstacles de co-créativité, nous avons utilisé l'échelle de collaboration créative basée sur les travaux de Wishart et Eagle (2014) et de Romero et Barberà (2014). Enfin, une étude de cas sur le dispositif pédagogique intégrant un jeu est réalisée par les enseignants en formation pendant leur stage au cours de leur formation universitaire.

Les premiers résultats montrent que la structure factorielle des deux questionnaires correspond aux études menées antérieurement. Au niveau des compétences de créativité et de co-créativité, les analyses nous permettent de vérifier les processus utilisés en pédagogie créative comme la curiosité, la tolérance à l'ambiguïté, la dédramatisation des erreurs et la



### EDUCATION AUX MÉDIA

**EDUCATION AUX MÉDIA**  
Booktube, quand l'élève devient lecteur acteur

**EDUCATION AUX MÉDIA**  
La réalité virtuelle comme levier pour travailler l'acquisition des 4C

**EDUCATION AUX MÉDIA**  
Coder une histoire interactive sur tablette avec Scratch Jr

**EDUCATION AUX MÉDIA**  
Mener un projet innovant avec ses élèves : la création d'un objet connecté

**EDUCATION AUX MÉDIA**  
Des robots à la maternelle, est-ce bien raisonnable ?



flexibilité. Les enseignants en formation reconnaissent ne maîtriser que faiblement les compétences suivantes : la pensée informatique, la créativité et la collaboration. Les données recueillies dans les études de cas font apparaître une préférence marquée pour la démarche de co-création. Cette étude exploratoire tend à montrer que les enseignants stagiaires qui arrivent à intégrer les jeux dans leur enseignement sont les enseignants créatifs et co-créatifs.



#### Références

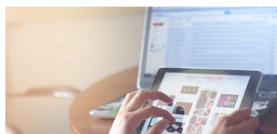
- Arnab, S., Morini, L., Green, K., Masters, A., & Bellamy-Woods, T. (2017). We are the Game Changers: An Open Gaming Literacy Programme. International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 7(3), 51-62.
- Bourgonjon, J., De Grove, F., De Smet, C., Van Looy, J., Soetaert, R., & Valcke, M. (2013). Acceptance of game-based learning by secondary school teachers. Computers & Education, 67, 21-35.
- Foster, A., & Shah, M. (2015). The play curricular activity reflection discussion model for game-based learning. Journal of Research on Technology in Education, 47(2), 71-88.
- Julien Bugmann. Apprendre en jouant : du jeu sérieux au socle commun de connaissances et de compétences. Université de Cergy Pontoise, 2016. Français. <NNT : 2016CERG0772>. <tel-01342743>.
- Kangas, M., Koskinen, A., & Krokfors, L. (2017). A qualitative literature review of educational games in the classroom: the teacher's pedagogical activities. Teachers and Teaching, 23(4), 451-470.
- Sørensen, B. H. (2009). Concept of educational design for serious games. Research, Reflections and Innovations in Integrating ICT in Education, 1, 278-282.

Plus d'info sur : [Cindy De Smet](#) et [Margarida Romero](#)

Retrouvez tous les articles sur Ludovia#15 et toutes les présentations d'ateliers sur notre page [www.ludovia.com/tag/ludovia-2018](http://www.ludovia.com/tag/ludovia-2018)

RELATED ITEMS: [APPRENTISSAGE](#), [CO-CRÉATIVITÉ](#), [COLLOQUE SCIENTIFIQUE](#), [JEUX](#), [LUDOVIA 2018](#)

#### ON VOUS RECOMMANDE AUSSI



TIC, innovation et enseignement du FLE à l'université marocaine



Innovation(s) / institutions(s) du numérique



Innover au musée : imaginaires et pratiques

1 COMMENT



LUDOVIA MAGAZINE  
Chaîne d'information sur le digital et l'éducation  
Service de presse en ligne N° CPPAP : 0518 W 93101  
31 Bis Cours du jeu du Mail  
09500 MIREPOIX FRANCE  
Rédaction : +33 (0) 1 83 62 94 53



#### DERNIERES NEWS

TIC, innovation et enseignement du FLE à l'université marocaine

Innovation(s) / institutions(s) du numérique

Innover au musée : imaginaires et pratiques

Usages numériques et bouleversement des rapports sociaux : regards sur les pratiques sériophiliques des étudiants abidjanais

Les jeux vidéo en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe

Ok Google...je veux participer à la casa de Papel, l'Escape Game

#### SUJETS LES PLUS TRAITÉS

NUMERIQUE UNE TABLETTES

ESPACES NUMÉRIQUES DE TRAVAIL JEUNESSE

COLLOQUE SCIENTIFIQUE RESSOURCES MULTIMÉDIA

SERIOUS GAME RESEARCH LUDOVIA 2016 ÉCOLE

RECHERCHE MATHÉMATIQUES LUDOVIA 2015 ÉDUCATION

LUDOVIA 2018 LUDOVIA 2013 COLLÈGE CLASSE INVERSEE

LUDOVIA 2017 RÉSEAUX SOCIAUX PREMIER DEGRÉ MOBILITÉ

IPAD APPRENTISSAGE LUDOVIA 2014 ACTION PUBLIQUE

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ENSEIGNEMENT