



L' ANRT promeut la pédagogie par le jeu

https://youtu.be/CIYXHy-Y-_I

L'expression serious game en témoigne, le jeu doit nécessairement se faire « sérieux » pour prétendre investir la pédagogie et, plus encore, l'androgogie. Si les expérimentations, soutenues par les avancées des sciences cognitives, se multiplient, elles demeurent éparpillées et le plus souvent issues « de l'initiative personnelle de pédagogues passionnés, soucieux d'accroître leur efficacité éducative ». C'est ce constat qui a conduit un groupe de travail « Pédagogie par le jeu », composé de responsables d'entreprises, de chercheurs et représentants institutionnels, à se réunir sept fois entre octobre 2018 et juillet 2019. Piloté par l' ANRT et présidé par Hélène Michel (Gem), le collectif avait un objectif : « dresser un état des lieux, recenser les attentes et identifier des mesures concrètes afin de faire évoluer les pratiques pédagogiques par le développement et l'intégration des jeux ».

Des dispositifs complémentaires

Chargée d'études à l' ANRT et rapporteur du rapport rendu public le 21 janvier au siège de l'association, Violette Nemessany souligne que l'ambition n'est pas de présenter le jeu comme une « panacée », mais de reconnaître la valeur éducative des dispositifs ludiques en vue d'une plus grande intégration à la palette des outils pédagogiques. En s'appuyant sur les émotions, le plaisir et la sociabilité, les jeux pédagogiques permettent notamment de capter l'attention, de se former ensemble et de développer le plaisir d'apprendre. Utiles à la transmission de compétences transverses, ils permettraient le développement de « savoirs et facultés cognitives souvent négligés par la pédagogie traditionnelle », comme le travail en équipe, la créativité ou la capacité d'adaptation.

Passage à l'échelle

Les travaux du collectif ANRT ont à la fois montré l'essor des initiatives innovantes et la nécessité de bâtir un écosystème adapté à la transformation des pratiques pédagogiques. Le passage à l'échelle suppose notamment la constitution de partenariats, la modernisation des locaux et supports d'apprentissage, le développement d'actions de professionnalisation et la constitution d'un modèle économique. Il en ressort onze recommandations destinées aux établissements scolaires et universitaires, entreprises et pouvoirs publics. Ces derniers sont appelés à soutenir le développement d'une filière par des mesures économiques et la création d'un « prix national pour les jeux pédagogiques ». Il revient aux entreprises de renforcer leurs liens avec le monde de la recherche académique, y compris par le recrutement de doctorants Cifre [1] Conventions industrielles de formation par la recherche .

Professionnalisation et rentabilisation

Du côté de l'offre de formation, les établissements scolaires et universitaires sont invités à, premièrement, « établir un répertoire de connaissances et de compétences transverses à acquérir dans le cadre des formations aux métiers émergents dans le

secteur du gaming » et, deuxièmement, à « créer un module d'apprentissage à la pédagogie par le jeu dans la formation permanente du corps enseignant » .
L'investissement des pédagogues devrait être soutenu par la reconnaissance de la création d'un jeu pédagogique comme une création intellectuelle. Enfin et alors que la ludification de l'offre de formation peine à trouver son modèle économique, le rapport recommande de proposer des formations à la valorisation des jeux pédagogiques aux pédagogues et aux services de valorisation.

La pédagogie par le jeu : comment remettre les apprentissages en jeu ? – Rapport de synthèse sous la présidence de Hélène Michel, Grenoble École de management, [ANRT](#) , Les cahiers [Futuris](#), 74 p., janvier 2020 :
www.anrt.asso.fr/sites/default/files/comment_remettre_les_apprentissages_en_jeu-novembre_2019.pdf

Notes [+]

1. ↑ [Conventions industrielles de formation par la recherche.](#)