



L'apprentissage par le jeu est-il efficace ?

Les jeux de plateau, les serious games, les jeux vidéo se développent à toute vitesse aussi bien dans le champ de l'enseignement que dans celui de la formation pour adultes. "Il existe une vraie dynamique de la pédagogie par le jeu et une demande à tous les niveaux", observe Violette Nemessany, rapporteur à l'ANRT. Ce qui est certain, c'est que le jeu – qui est souvent digital – capte l'attention des apprenants, encourage le travail en équipe et suscite du plaisir. Par ailleurs, des entreprises se sont créées, de nouveaux métiers sont apparus autour du gaming, et des formations ont même vu le jour comme, par exemple, à l'Université de Lorraine, le master "Création de dispositifs ludiques".

Avantages et risques

La pédagogie est entrée dans l'ère de la digitalisation, ce qui présente des avantages. "Chaque personne a une façon particulière d'apprendre et on sait que le contexte de présentation de l'objet est déterminant. Le numérique peut enrichir la pluri-contextualisation de la présentation de l'objet", admet Jean-Marc Monteil, de la mission interministérielle éducation et numérique. Mais il reste très prudent. "Il est essentiel de définir pourquoi et comment utiliser le numérique et d'asservir le numérique à des fins d'apprentissage sinon le risque est de faire n'importe quoi." Ceci exige d'avoir une vision précise de la façon dont on transmet le savoir et de continuer, quel que soit le support utilisé à "trier, contextualiser, hiérarchiser l'information, sinon tout se vaut", rappelle-t-il.

Renforcer la recherche

Autre source de questionnement, il n'existe pas de preuve scientifique que l'apprentissage digital, qui fait généralement une bonne place au jeu, fonctionne. Les élèves comme les enseignants expriment une grande motivation et un vrai plaisir à apprendre grâce au jeu. Mais les enquêtes visant à prouver l'efficacité de cette approche portent sur de petits échantillons et ressemblent plus à des enquêtes de satisfaction ou d'opinion qu'à des enquêtes de performance. "De vrais travaux de recherche doivent être entrepris. Et si l'on veut aller plus loin, un lien étroit entre recherche, pédagogie et technologie doit se créer", affirme Jean-Marc Monteil.

Ne pas oublier l'objectif premier

Il n'est pas rare qu'une vision idéalisée du numérique doive être combattue. "Les entreprises font appel à nous pour renouveler leur catalogue de formations traditionnelles et souhaitent également « industrialiser » la formation. Nous sommes amenés à retravailler avec elles leurs objectifs afin qu'ils soient atteignables et que nous puissions proposer des formations numériques vraiment... formatives", explique Florent Teyras, consultant pédagogique chez My-Serious-Game, créateur de formation digitale. Rester centrés sur l'apprentissage ou la formation est donc un vrai combat.