



Serious games II

publié le 12/04/2015

Descriptif :

Des jeux sérieux ... un oxymore de plus ?

Imaginons un instant la séquence idéale, celle dont nous rêvons tous, le Graal du prof...

Ce que nous attendons des élèves – ou plutôt ce que nous rêvons de mettre en place - c'est un dispositif qui mobilise leur attention. C'est aussi un dispositif qui les encourage à persévérer. C'est enfin un dispositif qui développe leurs compétences, qui leur permette de progresser et si possible de progresser ensemble.

Cette séquence n'existe peut-être pas, mais un tel dispositif existe bel et bien : je veux bien sûr parler des jeux vidéo. D'où l'idée d'[utiliser les jeux à des fins pédagogiques](#).

Admettons tout d'abord que l'idée n'est nouvelle. Platon l'évoque déjà dans son ouvrage *Les Lois*¹. En fait, on n'a pas attendu l'apparition de l'ordinateur pour se demander s'il est possible que les élèves apprennent en classe tout en s'amusant tout autant que dans les cours de récréation. Permettre aux élèves d'apprendre en jouant est le rêve de tous ceux qui en ont assez de voir certains élèves s'ennuyer fermement en classe.

L'affaire est-elle entendue pour autant ? Un petit ouvrage récent ² consacre un chapitre à la question. Voici ce que j'en ai retenu :

- 1. On ne peut jouer sans apprendre.
- 2. La finalité du jeu n'est pas l'éducation. En voulant rentabiliser le jeu, en lui donnant une autre fonction que le simple plaisir de jouer, les *serious games* sont à même d'éteindre le plaisir procuré par le jeu. Ainsi, apprendre en jouant, c'est parfois efficace, mais pas toujours motivant !
- 3. Le jeu ne nécessite pas le recul réflexif, étape importante de l'apprentissage.
- 4. Le jeu est un moyen parmi d'autres pour créer une situation d'apprentissage actif.
- 5. Le scénario pédagogique tient une place centrale.

Ce dernier point est essentiel. Pour que le *serious game* soit efficace en matière d'apprentissage, il faut d'abord concevoir une séquence pédagogique cohérente, avec des objectifs, des tâches, une progression, des supports, un dispositif de régulation et une évaluation ... comme quand on enseigne de façon ordinaire en fait !

L'ouvrage s'appuie sur de nombreuses études scientifiques et bouscule les idées reçues. Loin de la recette miracle et du gadget, le jeu, et en particulier le jeu vidéo, apparaît en fait au travers de ces études comme une possibilité parmi d'autres - ni plus, ni moins - pour créer des situations d'apprentissage actif.

(1) "On commencera à leur enseigner le calcul, par manière de jeu et de divertissement ..." [Les Lois, livre VII](#) ↗

(2) Franck Amadiou et André Tricot, [Apprendre avec le numérique, mythes et réalités](#) ↗, Editions Retz, 2014

