



Mobiliser le jeu dans un enseignement

Guide détaillé

L'intégration des jeux dans les pratiques pédagogiques constitue un levier puissant pour stimuler l'engagement des apprenant·es, développer des compétences et ancrer les savoirs. Cette note a pour objectif d'accompagner les enseignant·es dans l'utilisation des jeux de plateau, de cartes et des jeux vidéo au sein de leurs séquences d'enseignement, en soulignant l'importance du briefing et du débriefing.

L'efficacité pédagogique des jeux découle de leur capacité immersive, de leur aptitude à recréer des situations complexes, de leur faculté à apporter des réactions aux choix, et à encourager une participation active. Les jeux sont des outils précieux pour développer des compétences tant disciplinaires que transversales, telles que la collaboration et la résolution de problèmes. Toutefois, un encadrement didactique structuré est indispensable pour maximiser les bénéfices d'un apprentissage par le jeu.

Ce guide détaillé vous permettra d'intégrer le jeu de manière optimale dans vos enseignements, en exploitant pleinement leur potentiel pédagogique pour favoriser un apprentissage actif, engageant et durable.

L'ensemble ci-dessous est écrit pour être adaptable à un nombre important de contextes. N'hésitez pas à nous faire vos retours pour le rendre encore plus ouvert !

1. Préparation

L'intégration d'un jeu dans une séquence pédagogique nécessite une préparation minutieuse afin d'assurer son efficacité et sa pertinence. Il est essentiel de choisir un jeu adapté aux objectifs pédagogiques, de bien maîtriser ses mécanismes, d'anticiper les besoins logistiques et d'établir des objectifs d'apprentissage clairs. Cette étape conditionne le bon déroulement du jeu et maximise son impact sur les apprentissages des apprenant-es.

Choix du jeu

- Analysez les objectifs pédagogiques de votre séquence.
- Sélectionnez un jeu qui s'aligne avec ces objectifs (compétences visées, contenu à aborder).
- Vérifiez l'adéquation du jeu avec le niveau et l'âge des apprenant-es.
- Assurez-vous que le jeu est engageant et stimulant pour votre public cible.

Objectifs pédagogiques

- Définissez précisément les compétences à développer (ex : résolution de problèmes, travail d'équipe).
- Identifiez les connaissances spécifiques à acquérir à travers le jeu.
- Créez une grille d'observation pour évaluer l'atteinte de ces objectifs pendant le jeu.

Maîtrise du jeu

- Jouez vous-même au jeu plusieurs fois pour bien comprendre ses mécanismes.
- Identifiez les points clés et les moments potentiels d'apprentissage.
- Anticipez les difficultés que pourraient rencontrer les apprenant-es.

Logistique

- Préparez tout le matériel nécessaire (plateau, cartes, dés, matériel numérique, etc.).
- Aménagez l'espace de manière adaptée au jeu.
- Prévoyez suffisamment de temps pour le briefing, le jeu et le débriefing.
- Testez les équipements techniques notamment si vous utilisez des jeux vidéo.

2. Briefing

Le briefing est une étape essentielle qui permet d'introduire le jeu, ses objectifs et les attentes pédagogiques aux apprenant·es. Il doit capter l'attention des publics joueurs en mettant en avant l'intérêt du jeu, tant sur le plan ludique que pédagogique. Cette phase prépare les apprenant·es à s'engager activement dans l'activité et facilite l'intégration des apprentissages.

Contextualisation

- Présentez le jeu comme partie intégrante de la séquence d'apprentissage.
- Expliquez le lien entre le jeu et les objectifs de l'enseignement.
- Annoncez clairement les évaluations formatives proposées et vos attentes. (cf chapitre 5)
- Suscitez l'intérêt des élèves en mettant en avant les aspects ludiques et pédagogiques.

Formation de groupes si nécessaire

- Constituez des groupes équilibrés en termes de compétences et de personnalités.
- Attribuez des rôles spécifiques au sein des groupes si nécessaire.
- Mettez en place le matériel de jeu selon les modalités choisies.

Explication des règles, du gameplay

- Présentez les règles/le gameplay de manière claire, concise et structurée.
- Utilisez des supports visuels (tableau, diaporama) pour illustrer les explications.
- Faites une démonstration rapide si possible : par exemple, réalisez le tutoriel avec les apprenant·es.

Clarification des doutes

- Assurez-vous que tous les apprenant·es ont bien compris le briefing.
- Encouragez les apprenant·es à poser des questions.
- Répondez patiemment à toutes les interrogations.
- Faites reformuler les règles (si nécessaire) et les attendus par quelques apprenant·es pour vérifier la compréhension.
- En cas de tutoriel embarqué comme dans les jeux vidéos, vérifiez la compréhension de celui-ci.
- Annoncez le temps de jeu dédié.

3. Déroulement du jeu

Le rôle de l'enseignant-e est d'observer, guider et ajuster si nécessaire, tout en évitant de trop intervenir pour laisser place à l'autonomie. Elle/Il doit veiller à maintenir une dynamique de jeu fluide en intervenant avec subtilité pour éviter les blocages et encourager l'implication des apprenant-es. En posant des questions stratégiques, elle/il stimule la réflexion et favorise une prise de décision éclairée. Enfin, elle/il encourage la collaboration et l'argumentation, en incitant les apprenant-es à défendre leurs choix et à construire ensemble des stratégies et solutions adaptées à la situation du jeu.

Supervision

- Circulez entre les groupes pour observer le déroulement du jeu.
- Intervenez de manière minimale, seulement si nécessaire.
- Soyez disponible pour clarifier des points de règle si besoin.

Observation

- Notez les stratégies employées par les apprenant-es.
- Identifiez les moments d'apprentissage significatifs.
- Repérez les difficultés rencontrées par certains apprenant-es ou groupes.

Prise de notes

- Utilisez votre grille d'observation pour noter les comportements pertinents.
- Relevez des exemples concrets à utiliser lors du débriefing.
- Notez les points à améliorer pour les futures sessions de jeu.

Gestion du temps

- Annoncez régulièrement le temps restant.
- Assurez-vous que tous les apprenant-es progressent à un rythme similaire.
- Adaptez la durée si nécessaire, sans compromettre le temps de débriefing.

4. Débriefing

Le débriefing transforme l'expérience ludique en apprentissage. Il commence par un retour sur le jeu, où les apprenant·es analysent leurs ressentis, les décisions et les difficultés rencontrées. Ensuite, les liens sont établis avec les notions académiques, en les rapprochant du contenu du jeu. Enfin, une discussion critique encourage la réflexion sur les apprentissages réalisés, identifie les limites du jeu et explore les connaissances transférables à d'autres contextes.

Partage d'expériences

- Demandez aux apprenant·es de partager leurs impressions générales sur le jeu.
- Incitez-les à exprimer leurs émotions et ressentis, leurs souvenirs de parties.
- Facilitez un échange constructif entre les différents groupes.

Analyse réflexive

- Guidez les apprenant·es dans une réflexion sur leurs actions pendant le jeu, en vous appuyant sur leur expérience de jeu décrite dans le partage d'expérience.
- Posez des questions ouvertes pour stimuler l'analyse critique.
- Encouragez les apprenant·es à identifier eux-mêmes les apprentissages réalisés.

Lien avec les objectifs pédagogiques

- Explicitez les connexions entre le jeu et les concepts du cours.
- Utilisez des exemples concrets observés pendant le jeu pour illustrer les apprentissages. Demandez aux apprenant·es de faire eux-mêmes ces liens.

Identification des apprentissages

- Listez collectivement les compétences développées et les connaissances acquises.
- Mettez en évidence les progrès réalisés par rapport aux objectifs initiaux.

Transfert des apprentissages

- Discutez de la manière dont les apprentissages du jeu peuvent s'appliquer dans d'autres contextes. Proposez des situations concrètes où les apprenant·es pourraient réutiliser ces compétences.
- Encouragez les apprenant·es à partager leurs propres idées de transfert.
- Incitez, si cela est possible, les apprenant·es à remobiliser le jeu du jour dans des contextes moins contraints (asynchrone, seul·e, hors du cours, etc.) en favorisant le maximum de possibilités et libertés. Cela ne peut être que bénéfique pour vos prochaines sessions de jeu.

5. Évaluation et suivi

L'évaluation est une étape clé pour mesurer l'impact du jeu sur les apprentissages et ajuster son intégration pédagogique. Elle permet d'identifier les compétences développées, d'analyser les dynamiques de participation et de recueillir les impressions des apprenant-es afin d'améliorer l'expérience ludique et éducative.

L'évaluation doit être envisagée pour les apprenant-es sous une forme non notée, mais formative, dans le but de valoriser l'apprentissage et encourager la progression des apprenant-es. L'erreur joue un rôle central dans ce processus : elle permet d'expérimenter, de tester différentes stratégies et d'apprendre de ses choix sans crainte de sanction. Une approche bienveillante et réflexive favorise ainsi une meilleure appropriation des savoirs et une participation active. Une notation pourrait donc avoir des effets néfastes sur la séquence pédagogique entière.

Évaluation des objectifs

- Utilisez votre grille d'observation pour évaluer l'atteinte des objectifs.
- Identifiez les points forts et les axes d'amélioration.

Retour des apprenant-es

- Distribuez un questionnaire de satisfaction sur l'activité.
- Organisez un tour de table pour recueillir les impressions à chaud.
- Soyez ouvert aux suggestions d'amélioration proposées par les apprenant-es.

Ajustements futurs

- Combinez vos observations avec l'auto-évaluation des apprenant-es.
- Notez les modifications à apporter pour les prochaines sessions.
- Réfléchissez à des variantes du jeu ou des processus différents pour cibler d'autres objectifs.
- Envisagez des adaptations pour différents niveaux ou profils d'apprenant-es.

Activités de réinvestissement

- Prévoyez des exercices ou projets qui mobilisent les compétences développées durant le jeu.
- Proposez des situations-problèmes similaires à celles rencontrées dans le jeu.
- Incitez, si cela est possible, les apprenant-es à remobiliser le jeu du jour dans des contextes moins contraints (asynchrone, seul-e, hors du cours, etc.) en favorisant le maximum de possibilités et libertés. Cela ne peut être que bénéfique pour vos prochaines sessions de jeu.