

Ludification des apprentissages : des pratiques de classe à l'intégration dans la formation des enseignants

التلعيب في التعلم: من الممارسات التعليمية إلى الإدماج في تكوين الأساتذة

M.C/ KHADRAOUI Errime¹ M.A/MESSAOUR Riad

Faculté des Lettres et Langues Étrangères- Université Mostefa Benboulaïd Batna2

Laboratoire Stratégies d'Enseignement de la Littérature : une Notion en Mouvement
«SELNoM »

e.khadraou@univ-batna2.dz r.messaour@univ-batna2.dz

Received in: 10/22/2020 Accepted in: 27/06/2021

Résumé

La présente contribution, qui se veut purement théorique, vise à mettre en exergue ce que peut apporter la ludification, en tant que fondement dans la conception des programmes, au processus d'apprentissage sur le plan cognitif, psychologique, et social. Pour cela, nous nous basons sur l'apport théorique des neurosciences dans le domaine de l'éducation. La principale nouveauté apportée par cette science est le dépassement de la dichotomie existante jusque-là entre le jeu d'un côté et l'apprentissage de l'autre. Dans cette perspective, l'école ne sera plus un lieu de « travail » dans son sens étymologique renvoyant à la souffrance. Désormais, l'école peut être considérée comme un lieu pouvant procurer du plaisir à apprendre moyennant le jeu. Il ressort de cette étude qu'en effet le jeu permet à l'apprenant de dédramatiser le processus d'apprentissage en endiguant la peur de commettre des « fautes ». En effet, il peut s'engager plus facilement et participe activement dans son apprentissage sans que le spectre de l'échec ne le menace à chaque fois qu'il entreprend une tâche. Ainsi, la ludification des apprentissages rend le processus d'enseignement/apprentissage plus ergonomique pour le cerveau de l'apprenant. L'apport que constitue cette nouvelle forme d'enseignement/apprentissage plaide en faveur de son intégration dans les offres de formation des enseignants.

Mots clés : activité ludique ; pratique de classe ; motivation ; épanouissement ; formation des enseignants.

المخلص

تهدف هذه المساهمة، والتي هي نظرية بحتة، إلى إبراز ما يمكن أن يجلبه التلعيب، كأساس في تصميم البرامج، لعملية التعلم على المستويات المعرفية والنفسية والاجتماعية. لهذا، نعتد على المساهمة النظرية لعلوم الأعصاب في مجال التعليم. الحداثة الرئيسية التي جلبها هذا العلم هو تجنب الفصل الذي كان قائماً بين اللعب في جانب والتعلم من الجانب الآخر. من هذا المنظور، لن تكون المدرسة بعد الآن مكاناً "للعمل" بمعناه الاشتقاقي الذي يشير إلى المعاناة. من الآن فصاعداً، يمكن اعتبار المدرسة مكاناً يمكن أن يوفر المتعة للتعلم من خلال اللعب. يظهر من هذه الدراسة أن اللعب يسمح بالفعل للتعلم بالتهوين من أهمية عملية التعلم من خلال الحد من الخوف من ارتكاب الأخطاء. في الواقع، يمكنه الانخراط بسهولة أكبر والمشاركة بنشاط في تعلمه دون أن يهدده شبح الفشل في كل مرة يقوم فيها بنشاط. وبالتالي، فإن عملية التعلم بالألعاب تجعل

¹ - Auteur correspondant.

عملية التدريس / التعلم أكثر راحة لعقل المتعلم. المساهمة التي قدمها هذا الشكل الجديد من التدريس / التعلم تدعو إلى دمجها في عروض تكوين الأساتذة.
الكلمات المفتاحية نشاط ترفيهي؛ ممارسات تعليمية؛ التحفيز؛ ازدهار؛ تكوين الأساتذة.

Introduction

L'assimilation, par l'apprenant, des savoirs qu'ils soient concrets ou abstraits est une opération très complexe faisant appel à plusieurs fonctions. Les difficultés d'assimilation peuvent conduire l'apprenant à l'échec et à déperdition. Ces dernières peuvent se manifester au niveau du processus d'instruction amenant l'apprenant au décrochage et l'abandon et/ou au niveau de la socialisation à travers un citoyen névrosé, ne pouvant s'intégrer dans sa société et cela en dépit de sa réussite éducative et/ou professionnelle. Ainsi, l'objectif principal des instances éducatives et formatrices de tout pays est la facilitation de l'apprentissage afin que tous ses apprenants réussissent. Dans cette perspective, il apparaît clairement que notre mission en tant que chercheur est de parvenir à mettre en place des systèmes de formation non seulement efficaces et efficaces, mais également épanouissants. À cet égard, « ludifier » les systèmes de formation nous semble une piste très prometteuse pour rendre le processus d'enseignement/apprentissage plus ergonomique et par conséquent plus attractif.

En effet, La prise en compte des avancées apportés par l'essor technologique et scientifique notamment l'apport des neurosciences dans le domaine de l'éducation- qui, disons-le est en train de bouleverser les postulats qui nous semblaient immuables- nous contraint, en tant que chercheur, à nous intéresser de plus près aux études produites par cette « jeune science ». Le principal éclairage permis grâce aux neurosciences est celui de la modélisation du traitement et la mémorisation de la connaissance par le cerveau. Une fois que la phase descriptive du fonctionnement du cerveau humain a été achevée, les chercheurs ont mis en place le concept de la neuroergonomie, qui consiste non plus à comprendre notre cerveau mais à optimiser son utilisation en sachant ce qui est en mesure de l'effectuer et d'une manière ergonomique de ce qui est irréalisable ou réalisable avec beaucoup de contraintes (épuisement, saturation). En ce sens, la neuroergonomie postule que le jeu est la norme dans tout processus d'apprentissage.

Cette contribution, qui se veut purement théorique et qui repose sur une littérature scientifique relativement récente notamment sur les avancées des neurosciences, se propose de présenter l'apport que peut avoir le ludique/jeu dans la suscitation de la motivation dans un premier temps, et dans l'acheminement de l'apprenant vers l'épanouissement dans l'apprentissage dans un second temps. Cet article évoquera également la question de l'introduction de la ludification des apprentissages dans la formation des enseignants en tant que compétence professionnelle caractérisant les futures pratiques de classe.

===== Ludification des apprentissages : des pratiques de classe à l'intégration.....

Le choix du ludique en tant que principe guidant la conception de système de formation n'est pas fortuit. En effet, il repose sur le fait que les activités d'apprentissages ludiques permettent de diminuer considérablement le caractère contraignant de l'apprentissage et ainsi rapprocher le processus d'apprentissage le plus possible de celui de l'acquisition qui se distingue par un ratio de contrainte faible. Par ailleurs, placer le ludique au centre des préoccupations didactico-pédagogiques permet de lutter contre l'ennui et le décrochage dans l'éducation.

Notre réflexion ne consiste aucunement à vanter les mérites de l'intégration de quelques types d'activités ludiques au sein d'un processus d'apprentissage déjà existant. Elle tente de mettre en exergue ce que peut apporter la ludification, en tant que fondement dans la conception des programmes, au processus d'apprentissage sur le plan cognitif, psychologique, et social.

Il est vrai qu'on retrouve ici et là, des initiatives louables entreprises par certains enseignants pour sortir des sentiers battus, mais celles-ci demeurent insuffisantes et leurs efficacités sont à l'image de leurs fréquences d'application.

1. Définition du ludique et du jeu

Avant de proposer une quelconque définition au mot « jeu », nous tenons à préciser que nous avons décidé de confondre sciemment le sens du mot jeu et celui du ludique. Le mot jeu en tant qu'activité ludique renvoie à de multiples significations. En effet, la littérature scientifique foisonne de définitions qui parfois se complètent et parfois d'autres se contredisent. Champy et Etéve (2005) ; Huizinga (1976) une activité non imposée, à travers laquelle l'enfant se divertit tout en éprouvant du plaisir. Ces deux auteurs précisent également que la satisfaction et le but de l'activité ludique sont endogènes. Elle permet selon De Graeve (1996) ; Fournier (2004) outre le renforcement du sentiment d'appartenance à une communauté, la construction d'une identité et la socialisation de la personne. Piaget pour sa part, estime que le jeu est une activité expérimentale qui permet à l'enfant d'expérimenter le monde et de construire son intelligence. D'autres auteurs comme Caillois (1958) la qualifient certes d'activité libre, mais il ajoute qu'elle est improductive et limitée dans le temps et l'espace. Bien que ce dernier auteur la qualifie d'improductive, nous pouvons d'ores et déjà déceler un certain nombre d'avantages qui peuvent être exploités dans le processus d'apprentissage.

Afin de mieux cerner ce qu'est un jeu ou une activité ludique, il convient de nous référer à la définition proposée par Delory-Momberger (2006). Bien qu'il reconnaisse la difficulté d'objectiver une définition exhaustive, cet auteur retient les cinq critères qui font qu'une activité devienne ludique :

« Le caractère de « second degré » de l'activité dans son rapport aux *mêmes* activités de la vie ordinaire (Je sais que « *ceci est un jeu* »), la libre décision

d'entrer dans le jeu (« *jouer, c'est décider de jouer* »), l'existence de règles implicites ou explicites partagées, la non-conséquence du jeu dans la vie «réelle», l'incertitude quant à l'issue du jeu. » (2006, p. 1-2)

Notons que l'ensemble des caractéristiques que contient cette citation ne représente pas une contrainte pour celui qui s'engage dans ce type d'activité. De prime abord, il semble que ces critères sont difficilement intégrables dans des activités pédagogiques, mais à bien réfléchir si les pédagogues parviennent à rendre le processus d'enseignement/apprentissage similaire à celui d'une activité du jeu, le défi d'une école agréable sera gagné.

Les pédagogues distinguent trois types de jeu. La typologie la plus connue est celle de De Grandmont (1995) :

- Le jeu ludique dont la définition inclut tous les éléments développés plus haut ;
- Le jeu éducatif qui est relativement structuré et où le plaisir intrinsèque diminue. Ce type de jeu est axé davantage sur l'apprentissage ;
- Le jeu pédagogique qui est considéré comme une activité tournée vers le devoir d'apprendre. Il suscite le plaisir de performance.

D'une façon générale, plus on augmente la sensation du plaisir meilleur sera la concentration et l'investissement de l'apprenant.

2. L'activité ludique comme moyen d'apprentissage

L'activité ludique et celle de l'apprentissage sont indissociables, car d'après Brougère (2005) cité par Delory-Momberger (2006), avant de jouer l'enfant doit apprendre les règles du jeu. Comme l'activité ludique est également un produit socioculturel, celui qui s'y engage doit maîtriser au préalable tous les codes qui lui permettent non seulement de jouer, mais aussi de jouer avec ou contre les autres.

Bien que la question d'introduire le jeu comme procédé d'apprentissage ait été abordée par d'innombrables chercheurs (De Graeve 2004 ; Vauthie 2006 ; Musset et Thibert 2009), nous constatons que de nos jours, à part les pédagogies dites non conventionnelles (Montessori), son application demeure anecdotique dans la mesure où d'une part, peu de systèmes éducatifs l'utilisent et d'autre part, le recours à ce type d'activité n'est pas généralisé à toutes les disciplines ni à toutes les activités.

Pourtant, aujourd'hui plus que jamais nous avons besoin de combattre l'ennui et la monotonie en classe. En effet, de plus en plus de recherches soulignent le lien de cause à effet qu'ont l'ennui et la monotonie sur la motivation des apprenants et par ricochet avec l'échec (Ferrière, 2009 ; Leloup, 2004). Cette configuration nous presse de présenter, comme nous l'avons déjà soulevé plus haut, dans le présent article les arguments en faveur de la nécessité de placer la notion du ludique au cœur des réflexions qui visent la refonte des systèmes de formation. Cette entreprise vise à repenser le

===== Ludification des apprentissages : des pratiques de classe à l'intégration.....

processus d'enseignement/apprentissage d'une manière à ce qu'il dépasse les obligations et les injonctions qu'on impose à l'enfant et qui bride son développement (Stern, 2007) pour esquisser les contours d'une nouvelle approche centrée sur le jeu.

Il est à noter que la nature même des activités ludiques qui se caractérise par la dynamique et l'action se prête bien aux pédagogies et aux approches en vigueur (pédagogie active, perspective actionnelle). Dans cette optique Sauv  et *al.* reconnaissent que :

« (...) les jeux ont des impacts significatifs sur les aspects suivants de l'apprentissage : le d veloppement d'habilet s de coop ration, de communication et de relations humaines, la motivation, la structuration des connaissances, l'int gration des connaissances et le d veloppement d'habilet s en r solution de probl me. » (2007, p. 95).

De l , il appara t clairement que le jeu ou les activit s ludiques repr sentent un v ritable atout dans le processus d'enseignement/apprentissage. En effet, il permet de d velopper des comp tences sur le plan cognitif,  motionnel, social, communicatif, etc.

L'autre avantage que pr sentent les activit s ludiques pour les jeunes apprenants est le caract re routinier du jeu, en d'autres termes l'enfant joue ind finiment le m me jeu plus ou moins de la m me mani re et dans la m me dur e de temps. Ce rituel qu'entreprend l'enfant lorsqu'il s'investit dans le jeu est capital pour son d veloppement. En effet, Stern (2007) souligne l'importance du rituel dans le d veloppement psychologique et cognitif de l'enfant. Il estime que le rituel permet de structurer la pens e de l'enfant.

3. Jeu comme mode/vecteur d'apprentissage dans la nature

Remarquons que le jeu n'est pas sp cifique/typique de l'esp ce humaine. En effet, les animaux jouent  galement. En ce sens, Jacob et Power (2006) pr cisent que le jeu poss de une fonction biologique   part enti re qui se manifeste par un d veloppement sur le plan cognitif, sensori-moteur, et relationnel   travers les interactions sociales au sein du groupe.

Cette r alit  est observable, et ce depuis la nuit des temps, dans le r gne animalier et pr cis ment chez les mammif res qui utilisent le jeu comme unique mode d'apprentissage de la survie. En d pit de l'importance des enjeux de ce type d'apprentissage (rester en vie), la nature a retenu le jeu. En effet, ce type d'activit  leur permet   la fois de canaliser et de d penser le surplus d' nergie qu'ont tous les  tres vivants  tant petits, mais  galement de capter leurs concentrations. Ainsi, le jeu est la voie d'excellence pour savoir chasser, d fendre son territoire, se reproduire, etc.

Delalande (2003) mentionne que le jeu d'imitation est pr sent aussi chez nos enfants   travers la recherche du conformisme au mod le de l'adulte. Ainsi, en imitant

le comportement de l'adulte, le petit enfant adopte à chaque fois une nouvelle posture qui l'amène pas à pas à grandir. Nous tenons à signaler que nous ne pouvons évidemment pas réduire l'apport du jeu à la simple imitation.

4. Le ludique en tant que catalyseur de la motivation

Les travaux de Musset et Thibert (2009) ont mis à jour l'apport remarquable que constituent les jeux comme stratégies d'apprentissage dans la motivation à l'apprentissage des apprenants et le développement de leurs compétences. En effet, d'après les mêmes auteurs le divertissement que permet le jeu ainsi que la liberté qu'il offre conduisent à un apprentissage inconscient. En d'autres termes, le plaisir que suscitent les activités d'apprentissage ludiques fait que la barrière d'entrer dans l'activité soit faible et inversement celle de sortie de l'activité soit très haute. C'est principalement ce qui distingue les activités motivantes des corvées, car ces dernières présentent une barrière d'entrer très élevée et une barrière de sortie très faible. C'est la facilité à se concentrer et l'inhibition du sentiment de la peur entre autres qui motivent tant les apprenants (Vauthier, 2006). Toujours dans le même ordre d'idées Sauvé et al, (2007), qui s'appuient sur plusieurs études (Maricopa Center for Learning and Instruction, 1999; Jubiebo et Durnford, 2000 ; Bartholomew, Parcel, Kok et Gottlieb, 2001 ; Garris, Ahlers et Driskell, 2002 ; Shaftel, Pass et Schnabel, 2005), décrivent l'impact qu'a le jeu sur la motivation en précisant que celui-ci est à l'origine de la génération.

« des conditions favorables à l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur [...], le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes » (Sauvé et al., 2007, p.90).

Naturellement lorsqu'on reconnaît que le jeu « (...) *soutient positivement l'estime et la confiance en soi, l'engagement, le désir de persévérer et d'accomplir une tâche. Le plaisir de jouer, le défi, l'aspect compétitif, l'interaction entre les joueurs, l'effet d'entraînement et la possibilité de gagner des points, l'excitation et l'enthousiasme suscités par la participation au jeu (...)* » (Sauvé et al., 2007, p. 100), celui qui s'y engage ne peut qu'être très motivé. C'est *in fine* ce qui fait du jeu un vrai catalyseur de la motivation à l'apprentissage.

5. Jeu et mémorisation

Le processus de la mémorisation est un processus très important dans l'apprentissage, car il permet d'enregistrer et de sauvegarder les informations. À ce sujet, les activités ludiques sont considérées par un bon nombre d'études comme étant des activités appréciées par le cerveau. En effet, le jeu implique les sentiments et quand

===== Ludification des apprentissages : des pratiques de classe à l'intégration.....

l'apprenant aime quelque chose non seulement il s'investit sans compter dans son accomplissement, mais également il aura une rétention optimale.

Nombreuses sont les recherches qui ont prouvé l'influence du jeu sur la construction des connaissances particulièrement sur le processus d'assimilation (Fukuchi, Offutt, Sacks et Mann, 2000 ; Rosas et al., 2003 ; 2005 ; Marion Selve 2013). Dans le même ordre d'idées Gee (2003) estime que l'apprentissage médié par le jeu permet aux apprenants de construire des schémas mentaux, à l'image de cartes conceptuelles, ce qui les conduit à mieux visualiser la notion acquise, mais également à la mettre en relation avec celles qui existent déjà. Ce processus permet, selon le même auteur, une efficacité dans la résolution des situations problèmes. De ce fait, l'assimilation des nouveaux savoirs se fait d'une manière intuitive ce qui facilite son traitement et son enregistrement.

S'agissant de la rétention de l'information, le rôle joué par le jeu n'est plus à démontrer. En effet, les recherches de Moreno et Duran (2004), ainsi que celle Purushotma (2005) mettent en exergue l'impact qu'ont les jeux sur l'intégration de l'information. Cette capacité d'intégration est due, selon Sauvé et al. à « (...) la capacité d'établir des liens et de concrétiser les apprentissages. » (2007, p.98) que les apprenants développent grâce au jeu. De plus, la créativité que permet l'apprentissage ludifié participe dans la résolution des situations problèmes que l'apprenant est amené à rencontrer tout au long de son apprentissage.

En définitive, outre le fait de structurer, d'organiser et de stocker la connaissance notamment par la création de schémas, le jeu permet de mobiliser des stratégies de compréhension des situations problématiques, et mobilise les stratégies adéquates à leurs résolutions, et ce, grâce à la création de liens et à la transposition des savoirs assimilés dans de nouveaux contextes. Il est à signaler que l'ensemble des processus que nous venons de mentionner s'accomplit dans un environnement dénué de contraintes.

6. Jeu comme stratégie de développement des habiletés sociales

Il est connu que la nature de l'enseignement/apprentissage traditionnel instaure parfois un climat qui n'est pas toujours propice à l'apprentissage marqué souvent par le stress, la fatigue, l'ennui, et par une concurrence qui n'est pas saine. D'après Vauthier (2006), ce n'est pas toujours le cas, car lorsqu'on introduit le jeu, on constate une reconfiguration des rapports vis-à-vis des savoirs, mais aussi vis-à-vis des pairs. Le même auteur explique que de par les règles du jeu, l'apprenant apprend à communiquer en échangeant avec ses partenaires ou ses adversaires de jeu, à respecter les autres, et cultiver un savoir-vivre ensemble. Dans ce cas de figure, l'apprenant n'accomplit pas ses tâches en vue de satisfaire l'adulte en tant que référent, mais pour gagner ou faire gagner son équipe afin qu'il soit reconnu par ses pairs et les adultes.

Guillot (2004) pour sa part, estime que les émotions suscitées par le plaisir que procure le jeu contribuent significativement dans le développement et le renforcement de la compétence sociale notamment dans son volet communicatif et coopératif. Il explique ce processus en affirmant que « *Le plaisir exprimé au travers des émotions réveillées lors d'un échange authentique via la complicité émotionnelle suscitée par le jeu permet de tisser du lien et d'enrichir les échanges à venir* » (2004, p. 57-58). À la lumière de cette citation, nous comprenons que le recours au jeu permet aux apprenants d'avoir les attitudes comportementales adéquates dans leurs interactions. Ce point de vue est défendu également par Moisy (2004) qui pointe le délaissement des comportements inadéquats et des problèmes communicatifs qui en découlent.

Delalande (2003) évoque à son tour l'importance des interactions horizontales, c'est-à-dire entre pairs. Cette conception met en évidence l'importance, pour l'enfant, d'appartenir à un groupe et d'être reconnu par ce dernier. Ainsi, il apparaît clairement que le jeu jouit d'une fonction socialisante qui se traduit par le rapprochement entre les individus. Dans le même ordre d'idées, Huizinga (1995) se fonde sur l'impact du jeu sur les interactions humaines en collectivité, affirme que le jeu en tant qu'activité ludique est une « tâche sérieuse ».

7. Jeu et épanouissement

La notion de « *flow* » ou « *flux* », ou encore « *expérience optimale* » est définie par M. Csikszentmihalyi (2006 :11) comme « *un état optimal* » atteint par une personne lorsque celle-ci est totalement immergée dans la réalisation d'une activité. Cet état est caractérisé par une sensation de liberté, de joie, d'accomplissement de soi, et durant lequel la notion du temps semble disparaître. Les dernières avancées dans le domaine des neurosciences ont mis en lumière les conditions permettant à un individu d'atteindre ce flow. Il s'est avéré que le jeu en est la voie la plus privilégiée. Les chercheurs ont proposé l'équation suivante : $\emptyset (SA) \propto A * T$. Ils expliquent que la quantité du savoir emmagasiné ($\emptyset (SA)$) par une personne est proportionnelle (\propto) au produit de l'attention et du temps ($A * T$).

À ce propos Idriss Aberkane (2017) introduit un nouveau concept qu'est « *l'économie de la connaissance* ». Ce concept englobe, selon le même auteur, toutes les transactions qui permettent à l'individu de consommer du savoir. En effet, il explique que pour télécharger de la connaissance la personne ou plus précisément le cerveau doit monnayer sa transaction. Il faut savoir que le cerveau paie en attention et en temps et plus précisément l'attention multipliée par le temps. Aberkane, ajoute à l'équation un autre élément qu'est l'amour. Il poursuit son raisonnement en affirmant que plus on aime quelque chose plus on est disposé à lui accorder du temps et de l'attention¹. Or, de nos jours, l'école ne peut contrôler que le temps parce qu'elle est en mesure d'assurer la

===== Ludification des apprentissages : des pratiques de classe à l'intégration.....

présence des apprenants pendant un nombre d'heures par jour grâce à son caractère obligatoire. En revanche, elle n'a pas de levier pour contrôler l'attention des apprenants et c'est ce qui cause la perte de toute compétitivité pour capter l'attention de l'apprenant comparé à la TV, radio, aux réseaux sociaux, et aux jeux.

Ainsi, lorsqu'un apprenant éprouve du plaisir ou aime son apprentissage il déploiera toute son attention et tout son temps à tel point qu'il atteigne le flow. Finalement, c'est ce qui justifie l'introduction du jeu comme stratégie d'apprentissage.

L'altération du temps et le sentiment de satisfaction induit par l'immersion totale dans une activité ne peuvent être réalisés que si l'activité en question est captivante et surtout plaisante. Assurément, l'atmosphère agréable que crée le jeu réduit considérablement le stress, mais favorise également les interactions avec les autres (Ward et O'Brien, 2005 citées par Ruben Chambilla Huarahuara, 2019).

8. Former les enseignants à exploiter les activités ludiques en classe

Une fois que nous avons montré l'apport que peut avoir l'adoption du jeu comme stratégie d'enseignement/apprentissage dans le développement des différentes habilités de l'apprenant, il convient de s'intéresser à la manière dont les enseignants devront l'intégrer dans leurs pratiques. Le recours au jeu nous paraît compatible avec la pratique enseignante dans la mesure où seule la réalisation des objectifs assignés aux programmes importe. En effet, les enseignants jouissent d'une certaine liberté pédagogique quant à la prise en charge desdits objectifs. Ainsi, peu importent les moyens pourvu que l'enseignement soit efficace.

À ce sujet, Grandmont (2007) reconnaît trois avantages à l'introduction du jeu dans le processus d'enseignement/apprentissage :

- Le jeu permet une meilleure exploitation des notions abstraites ;
- Le jeu permet la concrétisation sur le terrain des notions déjà acquises ;
- Le jeu permet de vérifier le degré d'assimilation des notions apprises.

Nous ne manquerons pas de signaler que l'enseignant est tenu à proposer des activités ludiques certes à la portée de ses apprenants, mais avec un niveau de difficulté suffisamment élevé pour susciter leurs réflexions les amenant ainsi à puiser dans le background.

Par ailleurs, il ne suffit pas de permettre aux apprenants de jouer pour que ceux-ci apprennent quelque chose. En effet, Hochet précise que « *La simple mise à disposition d'un jeu ne change pas grand-chose à ce que les joueurs apprennent. La médiation du pédagogue, qui pense la place du jeu dans une démarche d'apprentissage, est indispensable* » (Hochet 2012, cité par Nemessany, 2020 p. 59). Ainsi, l'intervention de l'enseignant est plus que déterminante, et cela dès la phase pré-pédagogique d'où la nécessité d'intégrer la pédagogie du jeu dans les offres de formation des enseignants.

Cette nouvelle donne nous amène à repenser le métier d'enseignant afin de pouvoir intégrer le jeu dans les pratiques de classe. Cette intégration vient satisfaire un nouveau besoin éducatif exprimé par les apprenants qui sont constamment en quête d'approches de plus en plus individualisées et créatives. Ces nouvelles compétences qu'on est en droit d'attendre de la part d'un enseignant nécessitent une prise en charge au sein de sa formation. En effet, en plus des défis auxquels l'enseignant est appelé à faire face actuellement « (...) *créateur de contenu et animateur de session ; porte-parole et modérateur de communautés ; administrateur et gestionnaire* » (Lechka, 2019, cité par Nemessany, 2020 p. 54), l'enseignant doit faire preuve d'une réelle maîtrise d'une expertise technique qui lui permettra de mener à bien un enseignement médié par le jeu. Cette expertise exige entre autres une familiarité avec le domaine des jeux, une bonne gestion du matériel.

La prise en charge de la ludification des apprentissages passe avant tout par l'intégration dans les systèmes de formation initiale comme continue d'un certain nombre de recommandations que Nemessany (2020) a formulé dans un rapport de synthèse s'intitulant « *La pédagogie du jeu Comment remettre les apprentissages au jeu ?* ». Elle propose la création d'une matière dédiée à la pédagogie par le jeu dans la formation des enseignants de tous les cycles (du primaire à l'université). Elle suggère également, la reconnaissance de la création de nouveaux jeux comme critère d'évaluation servant à évaluer la carrière des enseignants.

En outre, il faut veiller à sensibiliser les enseignants de l'importance du sentiment d'amour dans l'apprentissage. En effet, en faisant en sorte que les apprenants aiment la matière, l'enseignant, l'environnement éducatif on augmente *ipso facto* leurs AT et par voie de conséquence on améliore grandement leurs apprentissages.

La principale difficulté à laquelle font face les enseignants pour introduire dans leurs pratiques n'importe quel dispositif pédagogique innovant est celle du souci de la conformité et du respect du programme. En effet, l'une des raisons qui brident l'enseignant et l'empêchent de déployer tout son potentiel afin qu'il soit inventif est la logique même des systèmes de formation et de titularisation qui le contraint à prendre en considération les attentes de ses pairs et ses responsables au détriment de ses apprenants. Ainsi, ce souci de conformité prime sur toute initiative qui a pour ambition d'améliorer le mode d'apprentissage. Le système de formation tel qu'il existe actuellement privilégie la conformité sur le résultat (Aberkane, 2007). Dans ce contexte, l'introduction du jeu comme stratégie innovante susceptible d'optimiser le processus d'enseignement/apprentissage semble compromise.

Une autre piste de réflexion qu'on pourrait soumettre dans les formations des enseignants est celle de libérer les apprenants de toutes les contraintes relatives au

===== Ludification des apprentissages : des pratiques de classe à l'intégration.....

contexte scolaire en les libérant de toutes les règles disciplinaires. La liberté d'action qu'on attribuera aux apprenants ne risque pas de les conduire vers l'anarchie, car elle sera ponctuée d'activité générant du plaisir ce qui permet de les maintenir dans l'état de flow.

Céline Alvarez soutient qu'« *un enfant passif n'apprend pas ou peu* » d'ailleurs c'est le propos de son ouvrage. Elle explique que l'enfant est plein de vitalité et qu'il a besoin de se dépenser. Or, les systèmes éducatifs tels qu'ils existent actuellement, et pour des considérations politiques et budgétaires, sont pensés de manière à ce que les apprenants soient passifs et subissent leurs apprentissages. Cette auteure a mis en place une nouvelle approche basée sur le jeu et les résultats obtenus sont largement au-dessus de la moyenne. Sa méthode repose sur des recherches en psychologie cognitive, en neurosciences sociales et affectives, en linguistique, ainsi que sur les recherches de Montessori.

Conclusion

Les avantages liés à l'introduction du jeu dans le processus d'enseignement/apprentissages sont multiples : le jeu favorise l'expression des apprenants, la structuration de sa pensée et son raisonnement, l'argumentation de ses opinions, le développement du langage, la construction du travail collaboratif, la créativité.

Nous signalons qu'une telle conception de l'apprentissage ou de formation n'a pas vocation à éradiquer l'échec scolaire/ provoquer la réussite de tous les apprenants dans le sens où on n'aura que des cadres supérieurs.

Cette manière d'envisager l'apprentissage est adaptée au jeune public. Donc, on ne peut pas l'appliquer pour les formations des adultes (universitaires, professionnelles). Cela dit, lorsqu'on réussit dès le départ à lutter contre l'ennui et à motiver les apprenants, on parvient par la suite à une situation optimale. Il s'agit d'avoir dans les formations professionnelles des apprenants qui savent gérer leurs apprentissages dans le sens où ils auront cultivé durant toute leur scolarité des stratégies adaptées. Ils auront aussi appris à aimer ce qu'ils font.

À la lumière de ce qui a été présenté supra nous plaidons en la faveur de l'adoption du jeu en tant qu'outil au service du processus d'enseignement/apprentissage. L'apprentissage médié par jeu adopte, semble-t-il, selon Loisier (2015) une stratégie de dissimulation des intentions pédagogiques afin de parvenir à accrocher les apprenants récalcitrants.

Nous avons tenté tout au long de cet article de recenser sur divers plans les avantages à en tirer de l'introduction du jeu comme stratégie d'enseignement/apprentissage. Nous avons parcouru la littérature scientifique traitant

de cette thématique. Les conclusions auxquelles nous sommes parvenues présentent une perspective d'avenir plus prometteuse dans la mesure où l'introduction du jeu dans les systèmes d'éducation et de formation semble inéluctable afin de chasser la monotonie et l'ennui des classes pour les remplacer enfin par une soif d'apprentissage jouissif. Cette volonté de ludifier les apprentissages correspond aux besoins de l'époque, car de plus en plus de personnes de tous âges et sexes confondus, surtout « *les digital natifs* » (Loisier, 2015, p. 69) pratiquent une multitude de jeux sur une multitude de supports et plateformes. Dans cette perspective, et à l'instar de chacune des innovations pédagogiques (audio-orale, audio-visuel, e-learning, et MOOC), qui fut considérée comme révolutionnaire, celle de l'introduction des jeux semble plus que jamais aux portes de nos classes. Si à première vue enseigner par le jeu paraît, comme toutes les innovations pédagogiques qui l'ont précédé, démodable, en réalité il ne l'est pas, car, comme nous l'avons montré plus haut, il est une activité biologique naturelle.

Faire aimer l'école est un défi qui ne peut être relevé qu'en recourant au jeu dans les apprentissages. Cette stratégie voilera le caractère contraignant de l'apprentissage en stimulant les plaisirs de l'apprenant l'amenant ainsi à savourer le processus d'enseignement/apprentissage. Toutefois, Loisier (2015) attire l'attention des différents responsables sur les risques de rendre la ludification des apprentissages un « des fiascos pédagogiques » (p.69). En effet, il recommande la collaboration des techno-pédagogues, ingénieurs en éducation, professeurs ou experts en contenus, et pédagogues et artistes-techniciens pour veiller à ce que cette entreprise réussisse.

L'introduction du jeu à l'école rendrait cette dernière plus attrayante, car comme nous l'avons plus haut, le jeu est réputé d'être un aimant à AT pour la simple raison qu'il est très ergonomique pour le cerveau humain.

Bibliographie

- Aberkane, I. (2016). *Libérez votre cerveau : Traité de neurosagesse pour changer l'école et la société*. Paris : Robert Laffont.
- Coutou, É. (2015). *Élodie Coutou. Le jeu et l'apprentissage. Education. 2015.* (dumas-01387776) (Mémoire de Master 2 professionnel). Université de Nantes, Nantes.
- CRIRES. (1992). *Rapport annuel*. Québec : Faculté des sciences de l'éducation, Université Laval.
- De Graeve, S. (1996). *Apprendre par les jeux*. Bruxelles : De Boeck.
- De Grandmont, N. (1995). *Pédagogie du jeu*. Québec : Éditions Logiques.
- Delalande, J. (2003). Culture enfantine et règles de vie. Jeux et enjeux de la cour de récréation. *Terrain*, (40), 99à114.
- Delory-Momberger, C. (2006). G. Brougère. Jouer/Apprendre. *L'orientation scolaire et professionnelle*, 53(3), 1à3.

===== Ludification des apprentissages : des pratiques de classe à l'intégration.....

- Ferriere, S. (2009). *L'ennui en contexte scolaire : Représentations sociales et attributions à l'école primaire* (Thèse de doctorat en Psychologie). Université Lumière Lyon 2, Lyon.
- Fukuchi, S. G., Offutt, L. A., Sacks, J., & Mann, B. D. (2000). Teaching a multidisciplinary approach to cancer treatment during surgical clerkship via an interactive board game, association for surgical education. *The American Journal of Surgery*, (179), 337-340.
- Gee, J. P. (2003). *Games in education—Full report*. Cambridge : Teem.
- Guillot, B. (2004). La psychothérapie assistée par ordinateur – PsyaO. *Adolescence*, 22(1), 53-58.
- Hochet, Y. (2012). Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Les jeux vidéos comme objet de recherche, Questions théoriques, pp. 103-112. In S. Rufat & H. Ter Minassian, *Lecture. Les jeux vidéos comme objet de recherche* (p. 103-112). Paris : Questions théoriques.
- Huarahuara, R. C. (2019). *L'intégration des tic dans les salles de cours : Une étude sur les facteurs affectant la satisfaction des apprenants de jeux sérieux* (Mémoire, Québec). Québec, Montréal, Canada. Consulté à l'adresse <https://archipel.uqam.ca/13434/1/M16262.pdf>
- Huizinga, J. (1976). *Homo Ludens*. Pays-Bas : Gallimard.
- Huizinga, Johan. (1955). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Jacob, S., & Power, T. G. (2006). *Petits joueurs : Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères*. Sprimont : Mardaga Editions.
- Leloup, S. (2004). Le cours ennuyeux : De la différence des attentes à la déception partagée. *Spirale. Revue de recherches en éducation*, (33), 153-165. Consulté à l'adresse https://www.persee.fr/doc/spira_0994-3722_2004_num_33_1_1372
- Loisier, J. (2015). *Étude sur l'apport des jeux sérieux pour la formation à distance au Canada francophone*. Réseau d'enseignement francophone à distance du Canada (REFAD). Consulté à l'adresse http://www.refad.ca/documents/Etude_Jeux_serieux_en_FAD.pdf
- Moisy, M. (2004). EN-JEUX. *Adolescence*, 22(1), 77-89.
- Moreno, R., & Duran, R. (2004). Do multiple representations need explanations? The role of verbal guidance and individual differences in multimedia mathematics learning. *Journal of educational psychology*, 96(3), 492-503.
- Musset, M., & Thibert, R. (2009). Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? *Dossier d'actualité Veille et Analyse*, (48), 1-15. Consulté à l'adresse <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/pdf/48-octobre-2009.pdf>
- Nemessany, V. (2020). *La pédagogie par le jeu : Comment remettre les apprentissages au jeu ?* [Rapport de synthèse]. Consulté à l'adresse <https://www.researchgate.net/publication/337836694>
- Piaget, J. (1937). *Construction du réel chez l'enfant*. Pais: Delachaux.
- Purushotma, R. (2005). Commentary: You're not studying, you're just... *Language Learning & Technology*, 9(1), 80-96.

Sauvé, L., Renaud, L., & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89–107. <https://doi.org/10.7202/016190ar>

Selve, M. (2013). *L'efficacité du jeu dans la construction des apprentissages mathématiques : Oui ou non ? L'exemple de la "bataille" au cycle 2*. Education. 2013. Dumas-00915007 (Master « Métiers de l'Éducation et de la Formation », Université Montpellier II). Université Montpellier II, Montpellier. Consulté à l'adresse <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00915007/document>

Stern, A. (2017). *Jouer : Faisons confiance à nos enfants*. Paris : Actes Sud éditions.

Vauthier, E. (2006). Le jeu en classe. *Cahiers pédagogiques*, (448), 14–16.

Ward, A. K., & O'Brien, H. L. (2005). A gaming adventure. *J Nurses Staff Dev*, 21(1), 37–41.

Référence :

¹- Idriss Aberkane nomme la monnaie servant à payer la connaissance « AT » sachant qu'un (1) At correspond à une heure de temps d'attention maximale.