

Portail du réseau collégial

## Apprendre en jouant, même au cégep



### Rencontre avec madame Louise Sauvé

**Madame Louise Sauvé, Ph. D.**, est professeure-chercheuse au Département Éducation de l'université TÉLUQ et directrice du Centre de recherche public [SAVIE](#). Auteure de nombreuses publications scientifiques et d'ouvrages en formation à distance, ses champs d'intérêt portent notamment sur la personnalisation de l'apprentissage à vie, les jeux éducatifs en ligne, la persévérance aux études secondaires et postsecondaires, les technologies, ainsi que le design pédagogique en formation en ligne. Elle est l'instigatrice du site [Web SAMI-Persévérance](#).

Nous avons eu la chance de la rencontrer et de lui poser quelques questions sur le jeu comme outil d'apprentissage au niveau collégial.

### **La recherche permet-elle de parler d'une efficacité certaine des jeux comme moyen d'apprentissage?**

– Je dirais que oui. Mais cela dépend au point de départ de la personne qui construit le contenu du jeu. Si un professeur a du bon contenu, ses jeux ne seront que meilleurs et efficaces. Celui qui opte pour un contenu sans réfléchir aux objectifs poursuivis ne réalisera pas un jeu efficace. S'il entend évaluer certains objets d'apprentissages sans mettre en place l'ensemble des mécanismes pour le faire, il n'arrivera pas à créer un jeu

efficace. Le jeu sera aussi mauvais ou faible qu'un exposé magistral ennuyeux. Le jeu est un outil en soi. Il ne sera pas meilleur ou moins bon que ce que nous y mettons dedans. La qualité d'un jeu éducatif dépend essentiellement de la qualité de son contenu pédagogique et ludique.

[Lire la suite](#)