

[Accueil \(/\)](#) » [Publications \(/publications\)](#) » [Articles \(/publications/articles\)](#) » Apprendre en jouant, même au collégial

Publications

A | A

ARTICLES



Publié le 19 mars 2018 | Multidisciplinaire

Apprendre en jouant, même au collégial



Alain Lallier (</auteurs/alain-lallier>)

[Contacter \(mailto:alallier@videotron.ca\)](mailto:alallier@videotron.ca)

Édimestre, Éditeur en chef, Portail du réseau collégial

Cet article est un condensé d'une entrevue publiée le 5 mars 2018 sur le site web du Portail du réseau collégial. Son contenu a été adapté pour se conformer aux normes éditoriales de Profweb. Cliquez sur lien suivant pour [lire l'entrevue dans son intégralité](#)

(http://lescegeps.com/pedagogie/approches_pedagogiques/apprendre_en_jouant_meme_au_cegep)

Louise Sauvé est professeure-chercheuse à la TÉLUQ et directrice de la Société pour l'apprentissage à vie ([SAVIE \(http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/\)](http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/)). Elle est l'auteure de nombreuses [publications \(http://www.savie.ca/louisesauve/\)](http://www.savie.ca/louisesauve/) sur la formation à distance. Ses champs d'intérêt portent notamment sur la [personnalisation de l'apprentissage à vie \(http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/publications-par-theme/\)](http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/publications-par-theme/), les [jeux éducatifs en ligne \(http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/publications-par-theme-jeux/\)](http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/publications-par-theme-jeux/), la [persévérance aux études postsecondaires \(http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/publications-par-theme-perseverance/\)](http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/publications-par-theme-perseverance/) et le design pédagogique en formation en ligne. Elle est l'instigatrice du site web [SAMI-Persévérance \(http://perseverance.savie.ca/\)](http://perseverance.savie.ca/).

J'ai 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?

Louise : Je dirais que oui. Par contre, l'efficacité d'un jeu éducatif dépend essentiellement de la qualité de son contenu pédagogique et ludique. Si un enseignant opte pour un contenu sans réfléchir aux objectifs poursuivis, ou qu'il entend évaluer certains objets d'apprentissage sans mettre en place l'ensemble des mécanismes pour le faire, il ne réalisera pas un jeu efficace. Le jeu est un outil en soi. Il ne sera pas meilleur ou moins bon que ce que nous mettons dedans.

Vous avez mis en place, en 2000, un premier [Carrefour virtuel des jeux éducatifs \(http://carrefour-jeux.savie.ca\)](http://carrefour-jeux.savie.ca) , un environnement de création de jeux offert gratuitement aux enseignants. La création d'un jeu demande-t-elle beaucoup d'heures de travail ?

Louise : Tout dépend de l'ambition de l'enseignant. Au début, nous testions le temps nécessaire à l'organisation des contenus dans le jeu ainsi que les ressources consultées par l'enseignant. Nous voulions que les enseignants créent leur jeu du début à la fin. Cette expérimentation nous a amenés à développer toutes sortes de techniques pour répondre à leurs interrogations, notamment en leur donnant des exemples et des instructions. Par exemple, créer le fond du jeu requiert 7 étapes. Nous avons conçu des vidéos et des guides pour chacune des étapes.

Nous mettons aussi à la disposition des enseignants plusieurs planches de jeu ainsi que la formulation des questions et des rétroactions par défaut. Le temps de montage peut ainsi être relativement court : les enseignants arrivent à créer un jeu en une heure ou une heure et demie.

Pour préparer vos « coquilles génériques », vous utilisez beaucoup de jeux connus comme le Solitaire, le Parcheesi et le Tic-Tac-Toe. Pourquoi?

Louise : Nous avons mené des enquêtes auprès de personnes appartenant à différents groupes d'âge, ce qui nous a permis de retenir les jeux connus les plus pratiqués pour chaque groupe. Concevoir et réaliser un nouveau jeu coûte très cher. Il faut programmer le

jeu et ses règlements, le rendre suffisamment efficace et facile à utiliser. Tout le travail de programmation est réalisé par l'équipe de la SAVIE.

Nous avons développé 8 différentes « coquilles » capables de nous informer sur les traces de l'ensemble des manipulations reliées à l'apprentissage. Cela permet de dégager une rétroaction à l'enseignant, qui dispose de son propre environnement. Il peut suivre le cheminement de ses étudiants, connaître la moyenne du groupe ou savoir qu'une réponse n'a obtenu que 30 % de réponses positives. Cela devient un outil diagnostique important qui lui permet de revenir sur des questions difficiles en classe.

Avez-vous des exemples de jeux qui ont été développés pour le réseau collégial ?

Louise : Le jeu *Asthme en question : mieux connaître la maladie* a été conçu en collaboration avec des médecins spécialistes et validé par des experts œuvrant dans le milieu éducatif. Il s'adresse notamment aux étudiantes en soins infirmiers afin qu'elles :

Identifient les causes de l'asthme

Repèrent les comportements entraînant une crise d'asthme et prennent les mesures pour la prévenir

Différencient les traitements de l'asthme

Utilisent les moyens de diagnostic et de suivi

Le jeu a été développé à l'aide de la coquille générique du jeu de société Bingo. Il propose 87 questions avec 3 niveaux de difficulté liés aux objectifs d'apprentissage. Le jeu est également disponible sur la coquille [Solitaire Quiz \(https://www.jeuxserieux.ca/sq/\)](https://www.jeuxserieux.ca/sq/) . Il peut être joué sur tablette et il n'est pas nécessaire de s'inscrire pour y accéder.



Un aperçu du jeu L'asthme en question : mieux connaître la maladie utilisé en soins infirmiers. Le jeu fonctionne sur le même principe que le Bingo.

Y a-t-il des conditions gagnantes pour réaliser un jeu pédagogique efficace?

Louise : Tous les jeux que nous créons sont testés d'abord sur papier, pour voir les réactions des utilisateurs. Nous créons ensuite un prototype. Certains enseignants nous demandent quelquefois : « Ne pourriez-vous pas rendre le jeu plus pédagogique ? ». À d'autres moments, les utilisateurs nous disent « Ce n'est plus un jeu ! ». La question d'équilibre est toujours importante et requise. Il faut doser le contenu et l'aspect jeu pour maintenir la motivation du joueur.

Les jeunes de la génération Z ont baigné dans l'univers du jeu vidéo. Les enseignants qui décident de créer des jeux pédagogiques le font-ils par compromis, pour s'adapter ou être à la mode du jour ? Puisque les étudiants sont déjà saturés de numérique, ne serait-il pas mieux de leur offrir autre chose ?

Louise : Les jeux sont importants dans le contexte actuel. Dans 5 ou 10 ans, ce sera peut-être autre chose. Nous pouvons apprendre autrement, même avec les jeux. Bien sûr, cela ne règle pas tout. Il y a des temps limites pour un même jeu chez les jeunes. Il faut offrir des environnements différents, ne pas toujours avoir les mêmes images ni les mêmes contenus. Cela demeure un défi, mais en sachant que les étudiants peuvent apprendre et sont capables d'aller plus loin, nous y gagnons quelque chose. Il faut aussi noter que ce ne sont pas tous les jeunes qui jouent. Si on ne donnait que des jeux pour apprendre, certains échoueraient par manque de motivation.

Je ne pense pas que l'on puisse dire qu'il n'y aura jamais de jeux à l'école. Nous ferions là une erreur. Le jeu demeure leur élément et ne pas en tenir compte, c'est ne pas être à leur écoute. Il faut s'adapter à eux et penser à des jeux en fonction de leur environnement technologique.

Que doit faire un enseignant qui veut créer un jeu avec votre plateforme ?

Louise : Il doit [s'inscrire sur notre site \(http://www.savie.ca/CVJE2/\)](http://www.savie.ca/CVJE2/) . L'environnement de conception des jeux du [Carrefour virtuel de jeux éducatifs 2.0 \(http://www.savie.ca/CVJE2/\)](http://www.savie.ca/CVJE2/) est hébergé dans le portail [SAVIE \(http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/\)](http://www.savie.qc.ca/Savie-CRP/) . C'est gratuit, mais l'enseignant doit accepter de s'inscrire dans une dynamique de recherche, puisque les résultats sont utilisés par les chercheurs de la SAVIE à des fins d'évaluation et de développement. Ces données nous permettent d'améliorer continuellement nos coquilles de jeux.

Note de l'auteur

Louise Sauvé a pris sa retraite récemment à titre de professeure à l'université TÉLUQ. Elle assume toujours la direction du centre qu'elle a créé. Elle continue à faire des conférences à travers le monde. Après autant d'années, elle demeure intarissable quand il s'agit de parler des jeux éducatifs. Elle lègue un héritage majeur pour la compréhension et le développement de cette approche pédagogique.

À propos de l'auteur

Alain Lallier Il a commencé sa carrière en éducation comme professeur de philosophie au Cégep de Trois-Rivières. Il en devient ensuite directeur des services pédagogiques puis directeur général. En 1991, il est nommé directeur général du Cégep du Vieux Montréal, poste qu'il occupera jusqu'au moment de sa retraite, en 2003. Son parcours professionnel est marqué par la préoccupation constante d'assurer la qualité de l'enseignement dans les cégeps. Tout au cours de sa carrière, il s'est impliqué dans plusieurs dossiers du réseau collégial, entre autres Performa, la recherche au collégial, la mise en place du réseau du RISQ, le colloque des 20 ans des cégeps, le plan de développement de la Fédération des cégeps. Il a été un des initiateurs du projet du Portail du réseau collégial.

0 commentaire(s)

Commenter

* champs obligatoires

Prénom et nom*

Votre courriel*

Commentaire*

Type d'intervention*

- Faire un commentaire
- Poser une question
- Partager une ressource

M'avertir par courriel lorsque ce texte reçoit un nouveau commentaire

SOUMETTRE VOTRE MESSAGE

Do not fill in this field

EN SAVOIR PLUS



Publications en lien avec le sujet

[Devoir+ : La rétroaction technologique a-t-elle un impact sur la réussite et la persévérance des apprenants?](#)

Publié le 1 septembre 2016 (</publication/devoir-la-retroaction-technologique-a-t-elle-un-impact-sur-la-reussite-et-la-pseverance-des-apprenants>)

[Rétroaction, réussite et persévérance : résultats d'une étude et partage de bonnes pratiques](#)

Publié le 8 décembre 2015 (</publication/retroaction-reussite-et-pseverance-resultats-d-une-etude-et-partage-de-bonnes-pratiques>)

[Exploration des jeux au collégial à partir de la plateforme Moodle](#)

Publié le 2 juin 2017 (</publication/exploration-des-jeux-au-collegial-a-partir-de-la-plateforme-moodle>)

[La rétroaction multitype : compte rendu d'un article de Pédagogie collégiale](#)

Publié le 25 avril 2016 (</publication/la-retroaction-multitype-compte-rendu-d-un-article-de-pedagogie-collegiale>)

[« La correction audiovidéo, une pratique profitable? » Compte rendu d'un article de Pédagogie collégiale](#)

Publié le 25 avril 2016 (</publication/la-correction-audiovideo-une-pratique-profitable-compte-rendu-d-un-article-de-pedagogie-collegiale>)

[Plus de publications en lien avec le sujet \(/recherche?](#)

[q=%27%C3%89valuation+formative%27+%27Pr%C3%A9sentation+d%27un+service%27+%27Activit%C3%A9s+de+recher](#)

Publications en lien avec Multidisciplinaire

[La classe hybride : Être à l'écoute des étudiants](#)

Publié le 29 septembre 2014 (</publication/la-classe-hybride-etre-a-l-ecoute-des-etudiants>)

3 plateformes en ligne pour créer des contenus vidéo interactifs pour les étudiants

Publié le 8 février 2018 (</publication/3-plateformes-en-ligne-pour-creeer-des-contenus-video-interactifs-pour-les-etudiants>)

Voir plus de publications en lien avec la discipline ([/recherche?](/recherche?d=92&dc%5B%5D=92&q=%27%C3%89valuation+formative%27+%27Pr%C3%A9sentation+d%27un+service%27+%27Activit)

[d=92&dc%5B%5D=92&q=%27%C3%89valuation+formative%27+%27Pr%C3%A9sentation+d%27un+service%27+%27Activit](/recherche?d=92&dc%5B%5D=92&q=%27%C3%89valuation+formative%27+%27Pr%C3%A9sentation+d%27un+service%27+%27Activit)

DANS LE RÉSEAU COLLÉGIAL



Ressources en lien avec le sujet

Ressources publiées dans le catalogue CERES

[Maîtriser les principaux éléments d'un logiciel de présentation](#)

Publié le 13 janvier 2015 (<http://monde.ccdmd.qc.ca/ressource/?id=95869&demande=desc>)

[Manipuler des formes avec des outils de dessin](#)

Publié le 13 janvier 2015 (<http://monde.ccdmd.qc.ca/ressource/?id=95865&demande=desc>)

[Plus de ressources dans CERES \(http://ceres.vteducation.org/\)](http://ceres.vteducation.org/)

Ressources publiées dans le catalogue EDUQ.info

[Mesure et évaluation des apports d'un correcticiel.](#)

Publié le 13 mai 2014 (<http://www.cdc.qc.ca/parea/788538-ouellet-mesure-evaluation-apports-correcticiel-drummondville-PAREA-2013.pdf>)

[Moteur de recherche = Information = Plagiat dans les travaux scolaires.](#)

Publié le 13 mai 2014 (<http://www.cdc.qc.ca/parea/article/788559-frankoff-habitude-recherche-information-plagiat-heritage-article-PAREA-2013.pdf>)

[Plus de ressources dans EDUQ.info \(https://eduq.info/xmlui/\)](https://eduq.info/xmlui/)

