



RESTART VET:

**An innovative approach to support VET teachers/trainers
through the digital transformation of VET education**

Video Game Based (French)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Apprentissage par le jeu

Introduction:

Le terme "apprentissage basé sur le jeu", acronyme GBL, signifie l'utilisation d'un jeu, ou d'éléments de jeu, dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, pour atteindre des résultats éducatifs prédéfinis. En particulier, l'apprentissage par le jeu se réfère à un jeu qui a un but éducatif, et qui vise à apprendre quelque chose par le biais du processus de jeu. La gamification est un élément nouvellement introduit dans la pratique pédagogique et constitue certainement un excellent moyen de motiver les étudiants et les enseignants. Cette approche peut utiliser des jeux généraux bien connus comme Ludo, Risk ou Monopoly, ou des outils numériques ou des jeux plus sophistiqués, comme Escape Room, Maze Chase Labyrinth et les codes QR, comme moyen d'apprendre et d'engager un public d'enfants et d'adultes. À ce stade, il est important de souligner que, bien que les termes soient parfois utilisés de manière interchangeable, le GBL est légèrement différent de la gamification, même si la ligne de démarcation est très mince. La gamification est définie comme "l'application d'éléments de jeu et de techniques de conception de jeux numériques à des problèmes non liés au jeu, tels que des défis commerciaux (en croissance dans les technologies de l'éducation) et d'impact social". (revue editech). Cela signifie que les éléments de gamification sont normalement présents dans une activité de GBL, mais le contraire n'est pas toujours vrai.



Objectifs d'apprentissage :

A la fin de ce module, vous :

- serez familiarisé avec la définition de la GBL et des termes connexes
- Vous aurez une compréhension de base des différents types de GBL.
- Connaîtrez les outils et produits numériques qui peuvent aider le processus de GBL.
- Serez conscient des avantages de la GBL en matière d'apprentissage.
- Sera motivé pour explorer davantage le GBL

TYPES D'APPRENTISSAGE PAR LE JEU :**01 - Jeux de société**

Le Monopoly peut être considéré comme un jeu éducatif. Il possède tous les éléments nécessaires : une histoire, des personnages, des points, une compétition, et bien d'autres aspects. Il existe de nombreux exemples de jeux de type Monopoly pour les écoles, avec des règles modifiées pour différentes matières, comme le Monopoly d'histoire ou le Monopoly de mathématiques.



N.B. Dans les deux types suivants, mais surtout dans les jeux de société, la préparation du jeu (par exemple, le plateau et les règles) est vraiment importante. Les élèves doivent être impliqués dans la phase de "construction du jeu", car elle peut être très instructive et motivante. N'oubliez pas que la construction d'un jeu éducatif peut être une excellente activité d'apprentissage par projet (APP).

02 - Les jeux de la vie réelle

L'environnement est ici le monde réel. C'est probablement le type de jeu le plus motivant, mais aussi le plus stressant. Dans ce type, les élèves doivent bouger, agir, utiliser leur corps et leur esprit pour jouer. C'est le type le plus immersif et il provoque les élèves dans presque tous les aspects de leur apprentissage.

Puisqu'il y a la possibilité de se déplacer dans un certain espace, le jeu de la vie réelle est souvent lié au théâtre. Il est facile de trouver des activités de jeu de rôle, ainsi que des simulations ou du théâtre dans ce type d'apprentissage par le jeu. Les élèves agissent "comme s'ils étaient" un personnage du jeu, prennent des décisions en fonction de leurs objectifs, de l'environnement et des règles.



03 - Jeux numériques

L'environnement ici est en ligne. Les jeux numériques peuvent être comparés à des jeux de société. En fait, de nombreux programmes numériques pour le GBL utilisent des plateaux en ligne qu'un enseignant peut modifier ou auxquels il peut ajouter du contenu éducatif en fonction du thème qui sera joué. De plus, dans ce type de jeu, les élèves peuvent être impliqués dans la construction du jeu, surtout si l'enseignant n'est pas en mesure de gérer les outils en ligne sans leur aide. Les élèves ont un personnage (mais pas nécessairement un compte) qui se déplace dans le jeu où ils doivent relever des défis qui sont placés le long du parcours du jeu. Un jeu numérique n'implique pas de compétences liées à l'utilisation du corps et de l'espace réel, mais il peut entraîner les élèves à collaborer d'une manière différente et virtuelle.



Autres RESSOURCES :

https://ec.europa.eu/social/vocational-skills-week/gamification-vocational-training-2019-10-08_it

<https://www.springerprofessional.de/en/a-game-based-learning-platform-for-vocational-education-and-trai/15463220>

<https://trainingcentre.gr/courses/for-educational-organization-staff/game-based-learning/>

<https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>



APPLICATIONS ET FORMATIONS EN LIGNE SUR L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU

Les activités d'apprentissage par le jeu concernent et impliquent souvent des classes d'élèves et de jeunes du niveau élémentaire au niveau secondaire, voici plusieurs exemples d'apprentissage par le jeu, tous ces liens sont des sites web importants d'activités de mise en œuvre et avec des éléments élevés d'innovation.

<https://learningapps.org>

<https://www.goosechase.com>

Pyramid Game see this video https://www.youtube.com/watch?v=-5uE08ul_7A

<https://edpuzzle.com/>

<https://kahoot.com/>

<https://www.the-qrcode-generator.com/>

<https://www.pbslearningmedia.org/>

<https://nearpod.com/>

<http://www.storyjumper.com/>

<https://quizizz.com/>

<http://www.makebeliefscomix.com/>

<https://www.weebly.com/>

https://teach.classdojo.com/#/onboarding-v3/signup?stage=SELECT_SCHOOL

<http://www.classtools.net/QR/qrgenerator.php?fold=2&fname=e5XjU&diff=0>

(QR codes for the water cycle)



3. AVANTAGES : Quels sont les avantages de l'apprentissage par le jeu ?

01 - Motivation

On pourrait dire que si les élèves étaient toujours motivés, les problèmes des enseignants disparaîtraient. La motivation est la clé d'un bon enseignement et d'un bon flux d'apprentissage dans la salle de classe. Pour cette raison, le GBL est très efficace, car les jeux sont naturellement motivants et engageants. De plus, les jeux offrent quelque chose qui peut être décrit comme "loin d'une leçon traditionnelle" et ils incluent souvent une compétition entre les élèves, ce qui peut augmenter le niveau de motivation dans une classe. Les enseignants peuvent décider du type de compétition et créer des équipes solidaires pour réduire le niveau de stress des élèves.

Il est également important de créer et d'intégrer des jeux en fonction de l'âge des élèves. Par exemple, les adolescents peuvent avoir tendance à perdre leur motivation si un jeu leur semble trop enfantin. Pour éviter cela, l'enseignant doit préparer des jeux en fonction

de son public, avec un contenu qui compte pour ses élèves. Les enseignants ne devraient jamais avoir peur d'utiliser les jeux pour l'apprentissage et garder à l'esprit que personne n'est jamais trop vieux pour jouer à un jeu.

02 - Inclusion

Jouer peut mettre les élèves au défi et les obliger à sortir de leur zone de confort. Pour cette raison, il peut arriver que certains élèves ne veuillent pas jouer certains rôles. Si c'est le cas, l'enseignant ne doit pas forcer ceux qui ne veulent pas les jouer. Heureusement, une activité GBL, qu'elle soit complexe ou non, est constituée de différentes parties et de différents personnages ; il n'y a pas de limite à la création du type de joueurs et du type de participation requis. Les élèves peuvent se voir attribuer le rôle d'un superviseur qui vérifie que tout le monde respecte les règles du jeu, d'un enregistreur qui réalise une vidéo de l'activité en classe, d'un reporter qui collecte les résultats et/ou décrit l'évolution du jeu, ou d'un constructeur qui construit le jeu, etc. L'essentiel est que les rôles et les tâches puissent être différenciés pour inclure tous les élèves.

03 - Centré sur l'élève

Les jeux sont naturellement centrés sur les élèves et ceux-ci doivent être impliqués dans la préparation du jeu. S'ils sont engagés et intéressés, ils accompliront les tâches plus volontiers que dans les activités traditionnelles. En général, lorsque les enseignants fixent les objectifs et les règles, la plupart des élèves travaillent sans autre explication et les enseignants peuvent surveiller et aider leurs élèves.

Si vous souhaitez approfondir vos connaissances sur la mise en œuvre d'une classe centrée sur l'élève, jetez un œil à notre cours de formation des enseignants.

04 - Pensée critique et prise de décision

Ce sont deux compétences qui peuvent être pratiquées et apprises, notamment dans le cadre de jeux de rôle. Lorsque les élèves sont chargés d'incarner des personnages spécifiques dans certains environnements, ils doivent décider, sur le champ, de ce qu'il faut faire pour atteindre l'objectif.

Vous souhaitez en savoir plus sur la manière de développer l'esprit critique chez vos élèves ? Consultez nos cours de formation des enseignants.

05 - Travail de groupe

Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi un jeu convient parfaitement au travail en équipe et en groupe. L'union fait la force et tout le monde perd ou gagne lorsqu'il joue à un jeu ensemble.

Si vous souhaitez en savoir plus sur la manière d'utiliser les stratégies d'apprentissage collaboratif et coopératif en classe, consultez notre cours de formation des enseignants sur le sujet.

06 - Créativité

Le GBL et les jeux sont des outils efficaces pour favoriser la créativité, surtout si les élèves sont impliqués dans la construction du jeu. L'imagination n'a pas de limites. Les enseignants peuvent laisser des opportunités à l'intérieur d'un jeu où les élèves peuvent remplir les blancs avec leurs propres solutions et idées.



AUTO-ÉVALUATION

Il est important de donner aux élèves, pendant (formative) le jeu ou à la fin (sommativ) une évaluation, qui peut venir de l'enseignant, d'un pair ou de l'auto-évaluation de l'élève.

Tout ce qui est fait avant, pendant ou après un jeu peut être discuté, analysé et révisé afin de tirer le meilleur parti d'une activité de GBL.

De cette façon, les enseignants ajoutent une motivation extrinsèque en fournissant aux élèves des outils qui les aident à comprendre qu'il est important de s'amuser, mais qu'il est également important de savoir comment faire les choses correctement.

Quelle est votre expérience de l'apprentissage par le jeu ? Quels types de jeux avez-vous intégrés dans votre classe ? Pensez-vous que les jeux sont motivants ? Faites-nous part de vos réflexions et partagez toute autre idée concernant l'inclusion de jeux et/ou l'apprentissage par le jeu dans votre classe en commentant ci-dessous.

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Veillez à prévoir suffisamment de temps pour explorer tous les sujets mentionnés dans le module. N'hésitez pas à demander aux participants quels sont les sujets avec lesquels ils sont plus confiants et ceux avec lesquels ils ont des difficultés. Demandez-leur de donner des exemples tirés de leur vie quotidienne et de faire le lien avec la matière à travers leurs propres expériences.

Consacrez du temps à la création d'un plan de cours adapté à la GBL, résolvez les problèmes et attribuez un délai pour chaque activité, il est très facile de perdre la notion du temps quand on s'amuse ! 😊.

Ne perdez pas de vue vos objectifs d'apprentissage, les jeux doivent être le moyen d'atteindre l'objectif d'apprentissage et non la fin en soi. Restez attentif aux apprenants qui ne sont pas très à l'aise ou familiers avec le GBL et offrez-leur un soutien et des conseils supplémentaires.