

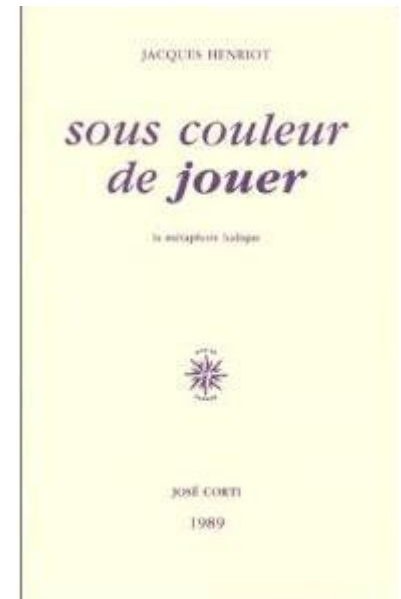


Jeu et apprentissage

Les serious game sont-ils vraiment
des jeux pour apprendre ?

Master IDP – le numérique pour apprendre et enseigner – C.Kellner

- Les principales caractéristiques du jeu :
 - Activité libre
 - Activité auto-télique
 - Conséquences internes au jeu
 - Activité gratuite
 - (Jacques Henriot, sous couleur de jouer, 1989, José Corti)
 - Gratuité antécédente
 - Gratuité subséquente



- Quel intérêt du jeu pour l'apprentissage ?
 - Motivation
 - Démarche par hypothèses
 - Conséquences visibles des hypothèses
 - Prise de risque sans conséquence sur le réel



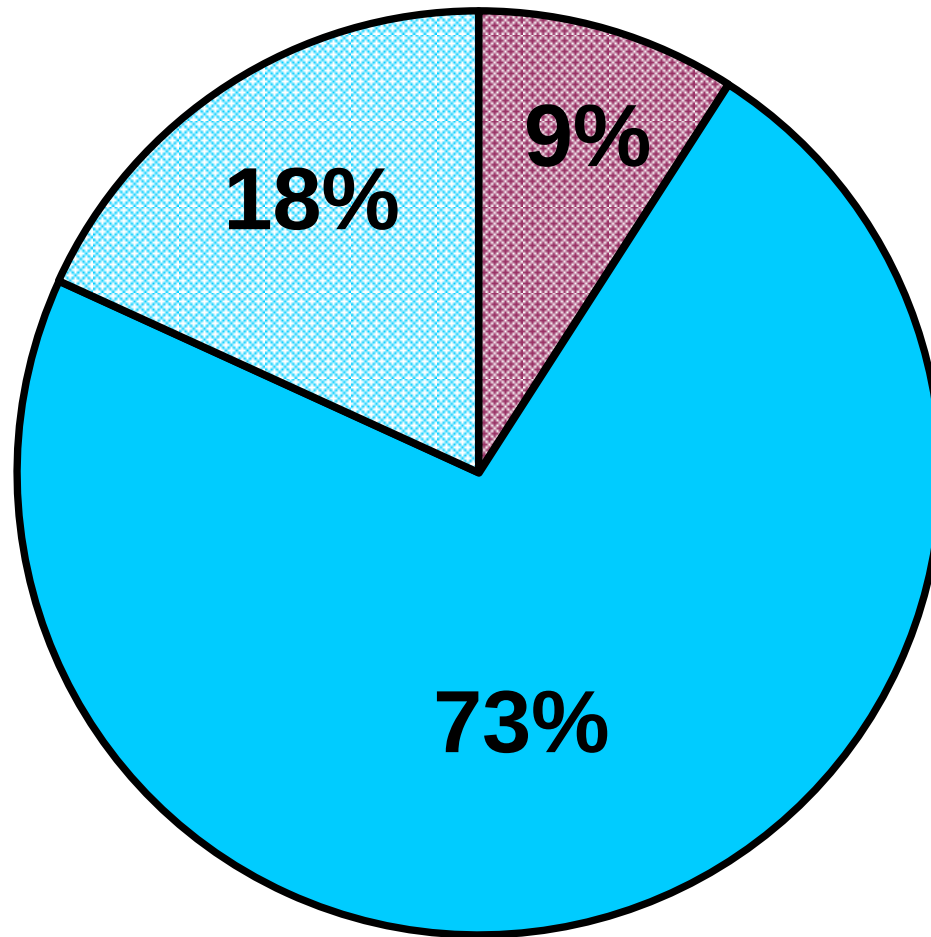
Définition de Jacques Henriot :

- Le jeu est constitué de 2 éléments :
 - structure ludique
 - attitude ludique
- une **structure ludique** ne permet ***pas le jeu*** s'il n'y a ***pas d'attitude ludique***
- une structure ***non ludique*** peut devenir ***jeu*** s'il y a une ***attitude ludique***
- attitude ludique : liée au contexte d'utilisation

Effet du contexte sur l'attitude ludique

- Quand les enfants considèrent le cédérom proposé comme du jeu :
 - On indique que l'enseignant va mettre une note en fonction des résultats obtenus par l'enfant

MATIERE	NOTE	OBSERVATIONS
Maths	11: 3/16	Occupe une chaise.
Anglais	1	Merci conseil : quitter l'Europe !
Histoire Géographie	0,5	Hong Kong n'est pas un grand genre géant...
Physique	2	Tant de fois explorer la classe à chaque T.D.
Sciences Naturelles	3	Votre niveau est resté à l'échelle glaciaire et vos connaissances demeurent féandentaliennes.
Français	0*	No! Molière n'est pas une grosse dent!
Travaux manuels	1	A un grand poil dans ses épaules gauches
Gymnastique	4	Tout fils de dieux du fleuve que domine le chamois
Musique	6	Après tout, Beethoven, et tout aussi lui aussi!
Dessin	3	Sembler plus intéressé par la délicate de sa vision que par le tracé de sa perspective.



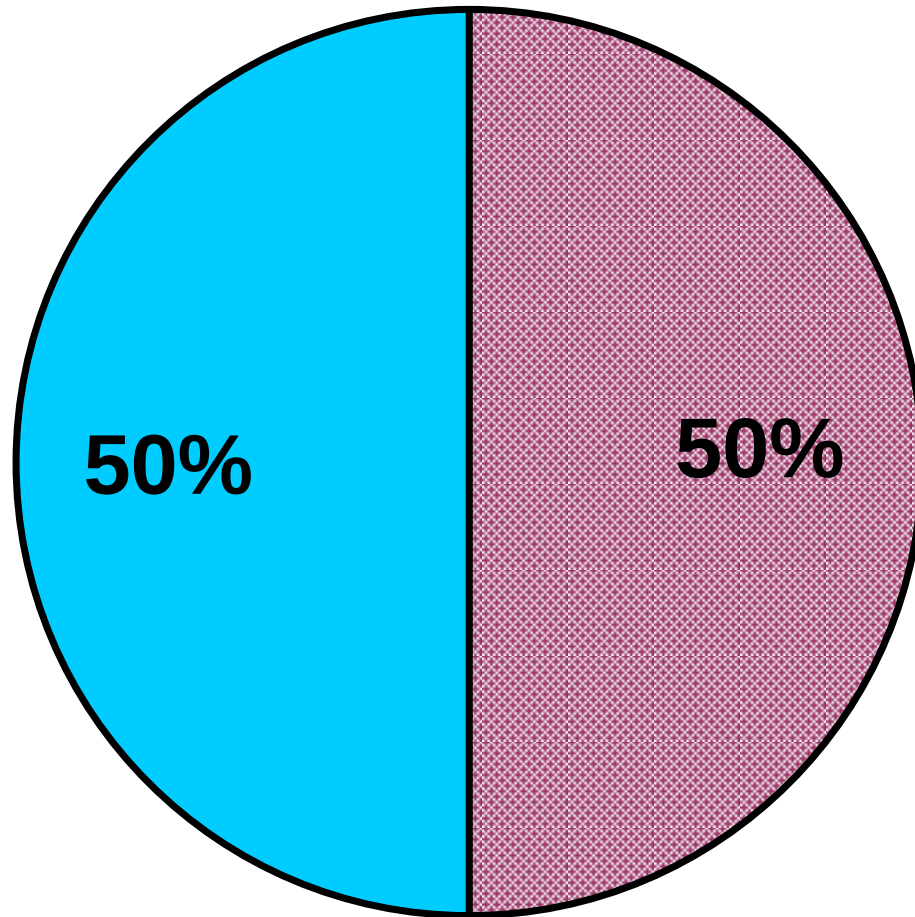
■ L'activité reste un jeu

■ L'activité devient un travail

■ L'activité est en partie du jeu mais surtout un travail

- **Dans le cas où les enfants considèrent le cédérom proposé comme du travail :**
 - **On leur propose d'utiliser le cédérom sans aucune contrainte, à la maison.**





 L'activité devient un jeu

 L'activité reste un travail

Les serious game

- Quelles attitudes ludiques possibles ?
- Quelles structures ludiques ?
 - Quels degrés de ludicité ? (S. Genvo)
 - Quelles possibilités de construction d'hypothèses ?
- Quels modèles d'enseignement ?



- Pour approfondir la question :

<http://www.ludoscience.com>

<http://www.sciencesdujeu.org>

<https://www.youtube.com/user/SebastienGenvo>

<http://www.ludologique.com/wordpress/>