

FICHE DE LECTURE

TITRE DE L'OUVRAGE

Enseigner et former avec le jeu

RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUE : Sanchez, É. (2023). Enseigner et former par le jeu : Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes. ESF Sciences humaines.

AUTEUR : Éric Sanchez

ÉDITEUR : ESF Sciences Humaines

ANNÉE : 2023

Accessibilité du contenu	Facile	Lecture attentive	Lecture studieuse
Équilibre apports théoriques et pratiques	Plutôt théorique	Plutôt critique	Plutôt opérationnel
Conseillé pour les enseignants	Niveau élémentaire	Niveau intermédiaire	Niveau expert

L'AUTEUR

Éric Sanchez, professeur agrégé de biologie-géologie, dirige le Laboratoire d'innovation pédagogique de l'Université de Genève où il enseigne également les technologies éducatives. Ses travaux de recherche sont à la croisée de l'innovation pédagogique, des usages du numérique dans le milieu éducationnel et de l'analyse de situations et objets ludiques dans le cadre de l'enseignement et de la formation.



SYNTHESE DE L'OUVRAGE

Enseigner et former avec le jeu est un livre paru dans la collection PÉDAGOGIES, qui aborde des questionnements autour du jeu, dans le cadre de la formation et de l'enseignement. Ces derniers sont traités d'un point de vue académique mais également au prisme de méthodes et outils concrets à disposition des enseignants.

Des jeux pour enseigner et former

Dès l'introduction, Éric Sanchez libère l'usage du jeu des aprioris qui le cantonnent parfois encore au monde de l'enfance. A travers ce premier chapitre, nous pouvons découvrir une classification ludopédagogique fondée sur les « modalités d'apprentissage » telles que la motivation ou l'autonomie (Sanchez, 2023).

Dans un premier temps, Éric Sanchez aborde la « ludicisation », démarche qu'il assimile à une « conversion » des situations d'apprentissage en jeu. Ensuite sont présentés des jeux « pour lesquels il est attendu que le joueur apprenne en jouant » (Sanchez, 2023). L'auteur montre que l'apprentissage peut aussi résulter de la métaphore ludique. De manière moins explicite que des jeux de simulation ou des *exerciseurs*¹, certains jeux peuvent susciter des apprentissages via leur « dimension affective », leurs univers ou possibilités de *gameplay* (Sanchez, 2023). Enfin, nous découvrons que la conception de jeu peut stimuler l'apprentissage, de même que certains jeux peuvent devenir de véritables outils d'évaluation des apprentissages.

Éric Sanchez utilise les critères de Gilles Brougère (2012) pour clarifier la « frontière entre le jeu et le non-jeu » mettant en avant la métaphorisation comme une démarche artistique clé dans la construction des mondes ludiques. Il souligne cependant les défis liés au manque de temps et de ressources dans le développement de jeux éducatifs. La conception ludique, bien qu'adoptée par certains enseignants, reste peu répandue en 2023 et est peu examinée dans la recherche.

Enfin, sont présentées les difficultés attenantes à l'emploi d'un jeu en tant que dispositif évaluatif : aucune garantie de transférabilité des compétences développées au sein du jeu, risque de contournement du système réglé par le(s) concepteur(s) pour « réussir sans véritablement engager les connaissances attendues ». Evaluer par le jeu pose aussi un joli paradoxe dans la mesure où le caractère de ce premier est « gratuit et frivole » (Sanchez, 2023).

Fondements théoriques de l'apprentissage par le jeu

Le deuxième chapitre explore les fondements théoriques de l'apprentissage par le jeu en se basant sur des auteurs tels que Brougère (2005), Henriot (1989), Huizinga (1938), Salen & Zimmerman (2003), et Winnicott (1971). L'auteur souligne que l'éducateur doit devenir le « maître du jeu » pour que l'utilisation d'un « artefact jeu » soit bénéfique aux étudiants. Cependant, le contexte d'apprentissage universitaire présente des obstacles en raison des enjeux, de l'espace non adapté au jeu et des rôles spécifiques détenus par les personnes impliquées.

Si le jeu est régulièrement rattaché à la **motivation**, l'auteur précise qu'aucune étude empirique ne confirme les liens entre les deux. En revanche, les « jeux facilitent la **dévolution**² » par leurs objectifs « généralement clairs » et concrets. Ils facilitent aussi l'autonomie cognitive, une des deux formes d'autonomie décrite par Bernard Lahire³, de par la « liberté offerte au joueur » encadrée par des règles du jeu et des *feedbacks*.

¹« Un exerciceur est tout d'abord un logiciel générateur d'exercices, de questionnaires, QCM, quizz, ou tests, et qui permet de donner des corrections et des évaluations selon des schémas préétablis. » (Dupays, 2015)

²« La dévolution, ou le processus de dévolution, désigne l'ensemble des actions de l'enseignant visant à rendre l'élève responsable de la résolution d'un problème ou d'une question en suspens » (Brousseau, 1998 : 303) (Reuter et al., 2013)

³Lahire, Bernard. « La construction de l'autonomie à l'école primaire : entre savoirs et pouvoirs ». Revue française de pédagogie 135, n° 1 (2001) : 151-61. <https://doi.org/10.3406/rfp.2001.2812>.



SYNTHESE DE L'OUVRAGE (suite)

Cette autonomie cognitive permise par le jeu est aussi due au caractère **adidactique**⁴ des situations ludiques. Lorsque le jeu se fait en équipe, les dialogues participant au processus d'apprentissage peuvent être « qualifiés d'**interactions épistémiques** ».

Le chapitre se termine sur une étude de l'expérience d'apprentissage ludique qui résulte d'interactions entre quatre dimensions : les *precepts* (dimension actionnelle du jeu), *percepts* (dimension sensorielle), *affects* (dimension émotionnelle) et *concepts* (dimension épistémique).

Faire jouer : introduire et orchestrer le jeu

La troisième grande partie de l'ouvrage est réservée au changement de **posture** de l'enseignant qui devient maître du jeu. L'auteur utilise le terme « orchestration » et celle-ci commence avant le temps de l'activité lorsque l'enseignant définit la durée, le nombre de participants mais aussi dès qu'il œuvre à la « construction » et au « maintien d'un univers narratif » (Sanchez, 2023).

Le jeu est d'abord introduit, en posant l'histoire, les règles mais aussi le **contrat pédagogique** : la confiance envers l'enseignant est donc primordiale puisque la situation de jeu reste adidactique, avec des objectifs pédagogiques peu apparents.

Le suivi du joueur et la collecte de ses traces sont également à l'ordre de ce chapitre via différentes métriques et tableaux de bord illustrés. Si l'intérêt des données est bien réel, pour cerner l'efficacité et les limites pédagogiques d'un dispositif, des questions éthiques se posent. Heureusement, le livre soumet des éléments de réponses et de réflexion en lien avec la législation existante (RGPD).

Quitter le jeu pour apprendre : le débriefing

Le quatrième chapitre dédie un pan entier du livre au débriefing pour souligner l'importance de cette phase d'après-jeu qui permet idéalement de **convertir les « connaissances en jeu » en « savoirs transférables »** (Sanchez, 2023). Ce premier « constitue un processus de décontextualisation/dé-métaphorisation qui est le pendant du travail de contextualisation/métaphorisation qui a permis la conception du jeu » (Sanchez, 2023). Les étudiants passent donc d'une situation adidactique (le temps du jeu) à une situation didactique d'explicitation des objectifs pédagogiques.

Prise en compte des émotions, conscientisation puis formulation et validation des savoirs, ainsi que transferts des apprentissages : voici les fonctions du débriefing. Ces dernières sont présentées et discutées dans le chapitre. Enfin, un panel de méthodes et outils nous est proposé.

Concevoir et réaliser des jeux pour former et enseigner

Dans le cinquième chapitre, la conception et la réalisation (à proprement parler) de jeux pédagogiques sont clairement traitées. L'auteur recommande un certain nombre de méthodes, d'outils et d'ouvrages à « consulter avant de s'engager dans une telle entreprise » (Sanchez, 2023). Ensuite, le contexte et les objectifs pédagogiques sont l'occasion d'aborder la question juridique. On y apprend notamment que le régime de l'exception pédagogique exclut de son cadre les « activités ludiques ». L'acceptabilité du jeu par la communauté universitaire est aussi une préoccupation, invitant le(s) concepteur(s) à initier leur démarche en analysant les « plans d'étude », « programmes scolaires ou [...] référentiels de compétences » (Sanchez, 2023).

⁴«Une situation adidactique est une situation d'apprentissage pour laquelle les objectifs d'apprentissage ne sont pas explicites, l'intention d'enseigner n'est pas affichée par l'enseignant ou le formateur et l'activité est motivée par l'exploration, la découverte ou l'aventure. » (Sanchez, 2023)



SYNTHESE DE L'OUVRAGE (suite)

Les mécaniques de jeu et les univers narratifs font l'objet d'un passage où sont invoqués le design thinking (Brown & Wyatt, 2010) et la créativité au sens large. Éric Sanchez propose enfin un panel d'outils auteurs facilitant la réalisation de dispositifs ludopédagogiques (utilisables sans compétences avancées dans le domaine informatique) et des outils pour mesurer l'utilisabilité et l'acceptabilité d'un jeu comme le System Usability Scale permettant d'évaluer la satisfaction d'un étudiant-joueur en une dizaine de questions.

En guise de point final, nous citerons une dernière fois l'auteur qui ne manque pas de rappeler que « si le succès d'un enseignement qui mobilise du jeu dépend de la qualité du jeu lui-même, il dépend surtout de la manière dont il est utilisé » (Sanchez, 2023).

POINTS FORTS

L'ouvrage Enseigner et former avec le jeu d'Éric Sanchez examine en profondeur les « limites et perspectives » du jeu dans un cadre éducatif. Il traite un grand nombre d'interrogations et de thèmes attenants au jeu dans les apprentissages en étayant ces derniers d'exemples réalistes, précis et concrets. D'une part, il condense diverses recherches sur les apports du jeu en pédagogie et peut faire office de guide pour appréhender la conception, la réalisation et l'animation d'un jeu à l'université (entre autres lieux et contextes dédiés aux apprentissages). Le livre mérite aussi une mention particulière pour avoir soulevé des questions usuellement peu abordées, notamment d'ordre juridique, éthique, émotionnel, ...

POUR ALLER PLUS LOIN

Brougère, G. (2005). *Jouer, apprendre*. Économica Anthropos.

Brougère, G. (2012). Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game. *Australian Journal of French Studies*, 49(2), 117-129. <https://doi.org/10.3828/AJFS.2012.10>

Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 8, 30-35. https://doi.org/10.1596/1020-797X_12_1_29

Dupays, A. (2015). Exerciseur. In EduTech Wiki. <https://edutechwiki.unige.ch/fr/Exerciseur>

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. J. Corti.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu* (Photomech. Repr). Gallimard.

Reuter, Y., Cohen-Azria, C., Daunay, B., Delcambre, I., & Lahanier-Reuter, D. (2013). Dévolution. In *Dictionnaire des concepts fondamentaux des didactiques*: Vol. 3e éd. (p. 61-64). De Boeck Supérieur. <https://doi.org/10.3917/dbu.reute.2013.01.0061>

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play : Game design fundamentals*. MIT Press.

Sanchez, É. (2023). *Enseigner et former par le jeu : Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. ESF Sciences humaines.

Winnicott, D. W. (1971). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*.

