**Mai**

03

08

**Automne**

Titre de l’article : Quels usages pour les jeux électroniques en classe ?

***Master 1 MIAGE
Université de Picardie Jules Verne***

Résumé article European Schoolnet

Vincent Paré

Quels usages pour les jeux électroniques en classe ?

Auteurs : Patricia Wastiau, Caroline Kearney, Wouter Van den Berghe

Contexte de la recherche

Cette étude a été réalisée dans différents pays de l’Union Européenne.

La période d’étude s’étend du printemps 2008 au printemps 2009, et porte sur l’utilisation des jeux vidéo dans les écoles (du primaire au secondaire).

## Problématique

Faut il introduire les jeux vidéos comme outil pédagogique dans les écoles, comment cette expérience est elle vaincue par les élèves, les enseignants et les parents ?

## Méthodologie

Le document est un résumé de différentes expériences qui ont eu lieu dans diverses pays de l’UE.

Le protocole de chacune de ces expériences y est décrit :

* **Højby** (*Danemark*)
Utilisation des jeux vidéos comme support de cours (au même titre qu’un livre).
* **The Consolarium** (*Ecosse, Royaume-Uni*)
Comparaison entre deux groupes d’éléves :
	+ Groupe témoin
	+ Groupe qui a joué au Programme d’Entraînement Cérébral du Dr. Kawashima et Nintendogs
* **Farm Frenzy** (*France*)
Effet des jeux vidéos sur la sociabilisation des élèves en difficulté.
* **Projet DANT** (*Italie*)
* **Games Atelier** (*Pays-Bas*)

Ensuite, on peut y lire les résultats de sondages et interviews d’enseignants.

## Résultat

Les jeux vidéos sont efficaces en Mathématiques et en Langues, elle permette par exemple d’améliorer la précision de 50% et de multiplier la vitesse de calcul par deux.

De plus, les élèves les plus faibles dont plus de progrès que les doués.

Dans la pratique, les enseignants constatent l’efficacité du jeu vidéo au niveau du regain de motivation obtenu et des progrès dans certaines compétences (sociales, intellectuelles, spatiotemporelles).

Ils sont moins convaincus en ce qui concerne le sens critique et les acquis propres à la matière enseignée.

Cette étude a aussi mis en lumière les difficultés de mise en place d’une telle pédagogie : difficulté de les intégrer dans le programme, manque d’équipement et opinion des autres enseignants et des parents.

## Conclusion

Globalement, l’opinion des enseignants qui utilisent les jeux électroniques est positive, voire très positive quant à l’impact sur l’apprentissage de leurs élèves. L’effet sur la motivation arrive en tête, suivi de très près par l’appui effectif aux élèves en difficulté (non pas en tant que groupe avec lequel les jeux sont utilisés de façon ad hoc, mais en tant qu’individus faisant partie de n’importe quelle classe).

Remarques (questions restants ouvertes, liens avec ma recherche…) :

Ce document est un peu trop candide, il n’y a aucune réflexion sur les effets néfastes que peuvent avoir les jeux vidéo sur les élèves.

Ils motivent les élèves sans pour autant avoir un lien direct avec la matière enseignée, alors que cela constitue une priorité.

Référence complète de l'article : <http://games.eun.org/upload/gis-synthesis_report_fr.pdf>.