

APPRENTISSAGE ET PARTICIPATION DES ÉLÈVES À TRAVERS LE JEU

La quête de Marius est un jeu de plateforme 2D conçu par le ministère de l'Éducation de l'Ontario afin de présenter aux élèves de 7e et de 8e années des concepts de géographie physique et humaine. En jouant au jeu, les élèves sont censés acquérir de l'expérience en matière de caractéristiques géographiques et de relations entre différentes localisations du monde réel.

Les enseignants ont déclaré que le jeu :

- stimulait **beaucoup** la **participation** des élèves;
- demeurerait accessible à des élèves éprouvant des **besoins éducationnels multiples**;
- était séduisant pour une vaste gamme de **styles d'apprentissage**;
- permettait aux élèves d'accéder au matériel en utilisant un **format immersif**;
- servait de **texte supplémentaire** que les élèves pouvaient lire et utiliser comme référence dans le cadre d'une unité plus grande.

Les observations en classe et les conversations avec les enseignants et les élèves ont clairement démontré que les élèves apprenaient tout en jouant à *La quête de Marius*.

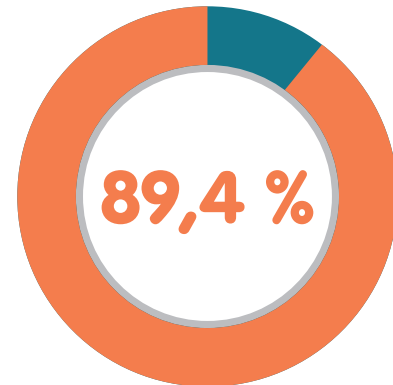
Près de 9 élèves sur 10 considèrent que les jeux vidéos peuvent constituer de bons outils d'apprentissage.

« Ils acquièrent des compétences de recherche parce qu'ils ne cherchent pas uniquement dans leurs conclusions tirées lorsqu'ils jouaient à La quête de Marius, mais parce qu'ils vont également effectuer des recherches pour obtenir de plus amples renseignements sur l'Internet. »

« Mes élèves ont énormément participé à La quête de Marius. Ils ont adoré ! »

« Le jeu se prête vraiment à l'instruction différenciée. »

« Nous avons un tel groupe avec d'importants besoins dans notre classe. Le jeu a vraiment équilibré le terrain de jeu. Nous avons un élève qui a beaucoup de difficultés à l'école sur le plan académique et quand on a mis ce jeu devant lui, tout à coup, il est devenu leader en salle de classe. »



Au cours du projet Jouer pour apprendre, les chercheurs ont découvert que les élèves tout comme les enseignants étaient excités par la perspective d'un apprentissage par l'intermédiaire d'un jeu vidéo. En fait, presque 90 % des élèves ayant participé aux sondages ont déclaré qu'ils pensaient que les jeux vidéo constituaient de bons outils d'apprentissage. Les enseignants étaient d'accord, à condition que les jeux soient reliés de manière constructive aux objectifs d'apprentissage propres à la matière et interdisciplinaires.

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?

- Eseryel, D., Law, V., Ifenthaler, D., Ge, X., & Miller, R. (2014). An investigation of the interrelationships between motivation, engagement, and complex problem solving in game-based learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(1), 42-53.
- Gee, J. P. (2012). Learning with videogames. Edutopia. Disponible à l'adresse : <https://www.edutopia.org/james-gee-video-games-learning-video>
- Jabbar, A.I., & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning. *Review of Educational Research*, 85(4), 740-779.
- Walsh, C. (2010). Systems-based literacy practices: Digital games, research, gameplay and design. *Australian Journal of Language and Literacy*, 33(1), 24-40.