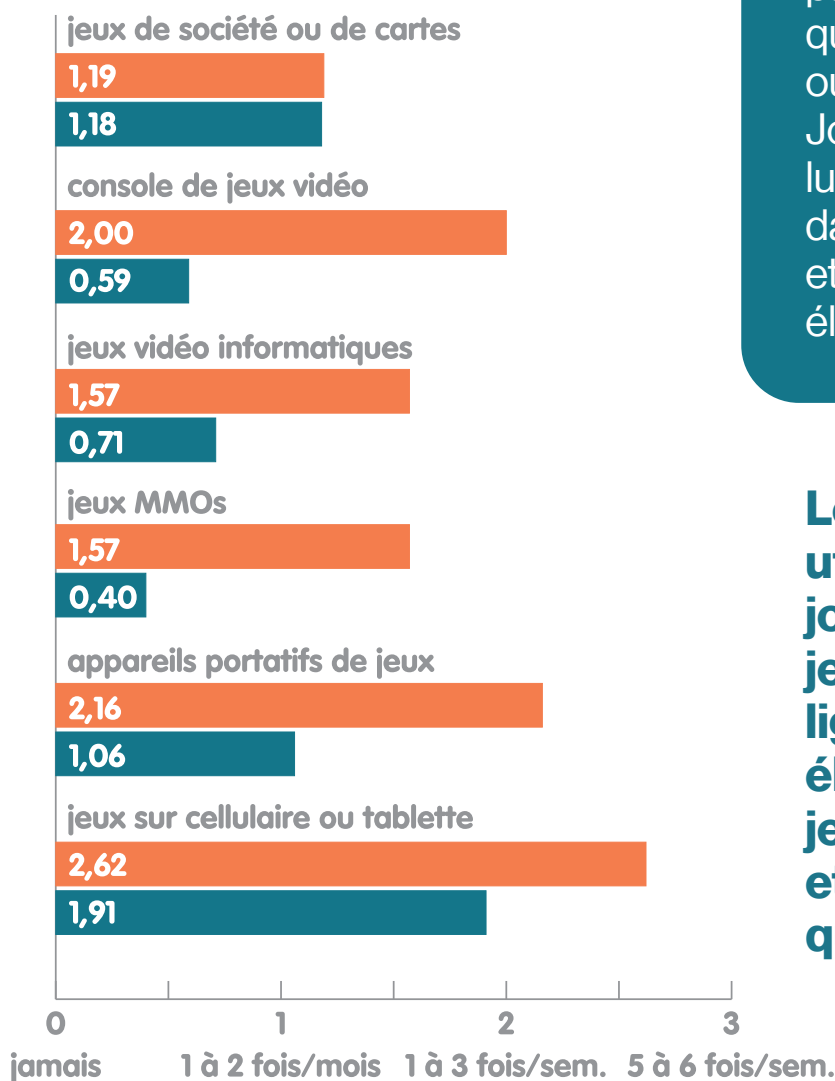


# L'EXPÉRIENCE AVEC LES JEUX : ENSEIGNANTS ET ÉLÈVES

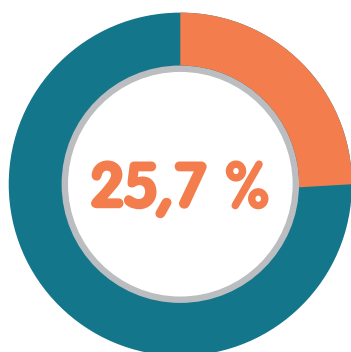
## Compte-rendu **DES ÉLÈVES** et **DES ENSEIGNANTS** sur leur utilisation des jeux



Les jeux sont souvent perçus comme de puissants outils éducatifs, car ils stimulent les élèves dans leur participation. Les élèves ayant participé à cette étude croient que les jeux constituaient de bons outils d'apprentissage. Le sondage Jouer pour apprendre a mis en lumière d'importantes différences dans l'engagement des étudiants et des enseignants envers les jeux électroniques.

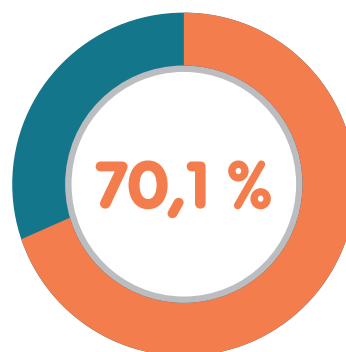
**Les élèves ont déclaré qu'ils utilisaient beaucoup plus/ jouaient beaucoup plus à des jeux à l'ordinateur, à des jeux en ligne multijoueurs, à des jeux électroniques portatifs, à des jeux sur cellulaire ou sur tablette et à des consoles de jeux vidéo que leurs enseignants.**

**Tandis que 25 % seulement des enseignants ont déclaré jouer à des consoles de jeux, 70 % des élèves ont déclaré jouer à des consoles de jeux.**



### **ACCÈS DES ENSEIGNANTS AUX CONSOLES DE JEUX**

- 9 enseignants ont déclaré jouer aux consoles de jeux
- 26 enseignants ont déclaré ne pas jouer aux consoles de jeux



### **ACCÈS DES ÉLÈVES AUX CONSOLES DE JEUX**

- 557 élèves au total ont déclaré jouer à des consoles de jeux
- 237 élèves au total ont déclaré ne pas jouer à des consoles de jeux

**Ces conclusions confirment ce que les autres recherches ont découvert : les élèves jouent plus régulièrement à des jeux et à un pourcentage bien plus élevé que leurs enseignants. Ce fossé traduit un besoin de fournir davantage de développement professionnel aux enseignants pour qu'ils se familiarisent avec les jeux et aient des opportunités de jouer.**

### **EN SAVOIR PLUS VOUS INTÉRESSE ?**

- Duggan, M. (2015). *Gaming and gamers*. . Disponible sur le site Web du Centre de recherche Pew Research Center : <http://www.pewinternet.org/2016/01/05/who-plays-video-games-in-america/> et <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers/>
- Steeves, Valerie. (2014). *Young Canadians in a wired world: Life online*. Disponible sur le site Web MediaSmarts : [http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/publication-report/full/YCWVIII\\_Life\\_Online\\_FullReport.pdf](http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/publication-report/full/YCWVIII_Life_Online_FullReport.pdf)
- Wilson, J. (2015, January 15). Women are almost half of the 'gamer' population in Canada. *Global News*. Disponible à l'adresse: <http://globalnews.ca/news/2455046/women-are-almost-half-of-the-gamer-population-in-canada/>