

PÉDAGOGIE ET APPRENTISSAGE BASÉ SUR LE JEU

À travers des observations réalisées en classe, le projet Jouer pour apprendre a démontré que des pédagogies par le jeu structurées et soutenues peuvent générer des écologies de classe favorables à l'apprentissage.

LES ÉCOLOGIES D'APPRENTISSAGE PAR LE JEU

**PÉDAGOGIE CONSTRUCTIVE
BASÉE SUR LE JEU**

**SOUTIEN AU JEU
ET PÉDAGOGIE
PAR LE JEU**

STRUCTURE DE LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU

PÉDAGOGIE CONSTRUCTIVE BASÉE SUR LE JEU

- L'apprentissage par le jeu est mis en place avant le jeu par l'entremise de leçons d'introduction afin de fournir des renseignements et d'établir des objectifs.
- Le jeu est suivi d'une tâche d'apprentissage précise exigeant des élèves qu'ils appliquent les connaissances qu'ils ont acquises avec le jeu.
- Des activités d'apprentissage constructives sont utilisées pour faire le lien entre le jeu et l'apprentissage antérieur, le programme de géographie et le monde réel.
- Des activités d'apprentissage enrichissantes et qui requièrent une réflexion critique, comme une discussion, un débat en classe, ou la création d'une affiche ou d'une vidéo de promotion pour une région précise.
- Le contenu du jeu est la priorité par rapport à la technologie. Les plateformes électroniques telles que Google Classroom ou un site de conseils D2L peuvent être utilisées, mais ils ne sont pas liés au jeu ou à l'apprentissage par le jeu.

STRUCTURE DE LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU

- Le jeu est structuré et ciblé. On demande aux élèves d'identifier et de compiler des renseignements spécifiques et de porter une attention particulière à certains éléments tandis qu'ils évoluent dans le jeu.
- Les élèves sont responsables de leur apprentissage pendant le jeu. À la fin du jeu, des travaux comme des notes manuscrites ou des feuilles d'exercices sont exigés comme preuves d'apprentissage.
- Des plages horaires sont imposées pour le temps de jeu et pour les tâches à accomplir. Un rythme adapté est maintenu tout au long du jeu et des tâches à accomplir.

SOUTIEN AU JEU ET PÉDAGOGIE PAR LE JEU

- Les enseignants participent au jeu et démontrent leur connaissance en parlant de leurs expériences et des expériences d'autres élèves avec le jeu.
- Les enseignants vérifient régulièrement la progression de leurs élèves pendant qu'ils jouent en circulant dans la salle pour poser des questions liées à l'apprentissage et aux activités de suivi.
- Les enseignants créent dans leur salle de classe un environnement qui favorise l'apprentissage basé sur la recherche et sur la collaboration durant le jeu.