

Les jeux sérieux

Les jeux sérieux ont une **visée ludique** et **éducative**, ils peuvent prendre diverses formes mais nous nous concentrerons sur leur forme numérique.

Au sein de l'ère du numérique, de nombreuses applications ont été récemment créées dans un but éducatif. Ils s'inscrivent dans une **démarche de pédagogie active** où l'élève est acteur et maître de son apprentissage, comme défini par Piaget.

Ce modèle d'apprentissage fonctionne par hypothèses et par essais / erreurs : en effet les élèves peuvent essayer autant de fois que nécessaire jusqu'à gagner. Les différents rythmes d'apprentissage sont donc pris en compte. Un élève qui réussit du premier coup n'a plus à attendre l'élève qui a besoin de plusieurs essais. Les jeux sérieux agissent ainsi comme des outils de contrôle de la frustration, et permettent d'entretenir l'estime de soi et d'éviter la stigmatisation.

Utilité pour les élèves allophones

Même si ces applications n'ont, pour la majorité, pas été conçues pour un public allophone, nous avons effectué une analyse dans l'optique de les utiliser pour ce public. Ces applications sur tablettes ou ordinateur exigent que l'école soit **équipée du matériel adéquat** et ait accès à une **connexion internet**. De plus, l'utilisation de ces applications pourra être encouragée à la maison, lorsque la famille de l'enfant sera équipée, afin d'assurer la continuité de l'apprentissage de cette langue souvent peu pratiquée au sein du cercle familial.

L'utilisation d'outils numériques comme des tablettes ou des téléphones portables sont maintenant chose courante dans un grand nombre de familles. Il apparaît donc idéal de saisir cette opportunité pour que l'élève continue implicitement ses apprentissages. Les **avantages** de la tablette sont **nombreux** tels que sa simplicité d'utilisation, son adaptativité, son aspect ludique et fréquent au sein de l'école ou au domicile de l'enfant.

Propositions

Il semble important de préciser que l'efficacité des jeux sérieux varient selon l'utilisation que l'enseignant en fait en classe, du jeu choisi, et du moment où il est proposé aux élèves.

Les différents outils proposés peuvent être utilisés :

- **En îlot avec quelques tablettes.**
- **En petit groupe en projetant sur le TBI.**
- **En demi-groupe ou en classe entière dans une salle informatique.**
- **En libre accès pour les élèves qui ont fini un travail en avance.**
- **En complément ou en préparation d'une leçon faite en classe entière.**
- **En APC ou autre temps de remédiation.**