

Jeu éducatif

Avancée



- 1 Appellation en anglais
- 2 Stratégies apparentées
- 3 Type de stratégie
- 4 Types de connaissances
- 5 Description
- 6 Conditions favorisant l'apprentissage
- 7 Niveau d'expertise des apprenants
- 8 Type de guidage
- 9 Type de regroupement des apprenants
- 10 Milieu d'intervention
- 11 Conseils pratiques
- 12 Ressources informationnelles utilisées dans la fiche
 - 12.1 Bibliographie
 - 12.2 Webographie
- 13 Ressources informationnelles disponibles pour rédiger et améliorer la fiche
 - 13.1 Bibliographie
 - 13.2 Webographie

Sommaire

Appellation en anglais

Games

Game-based Learning (GBL)/(Digital game-based learning)

Educational Games

Instructional Games

Learning game

Stratégies apparentées

Jeu vidéo éducatif

Jeu sérieux

Type de stratégie

Microstratégie

Types de connaissances

Le jeu éducatif propose des situations d'apprentissage inductives, donc particulièrement propices à la création du savoir. Il est donc constructiviste, car l'apprenant organise et élabore son savoir. Les jeux permettent à l'étudiant de découvrir par lui-même les concepts reliés à l'objet d'étude, car il est appelé à rechercher activement l'information plutôt que d'attendre qu'elle lui parvienne. « Le savoir assimilé est un savoir qui ne s'est pas arrimé à l'expérience de l'individu et qui lui est parallèle, tandis que le savoir intégré résulte d'une continuelle reconstruction du savoir d'expérience de l'individu qui s'enrichit et se diversifie à la faveur des nouveaux apprentissages » (Artaud, 1987).

Les jeux peuvent être utilisés pour une grande variété d'objectifs d'apprentissage, mais ils sont surtout appropriés pour les objectifs d'ordre affectif ou cognitif. « La connaissance de soi dans ses grandes dimensions et celle des autres, le développement des attitudes de tolérance et de compréhension, la capacité à entrer en communication, la prise de conscience et le développement des motivations ne sont que quelques facettes illustrant l'étendue du potentiel des jeux » (Chamberland et Provost, 1996, p. 27). Ici, on reconnaît les connaissances métacognitives comme type de connaissances principalement visées par les jeux éducatifs.

La stratégie du jeu éducatif est souvent utilisée à l'aide d'un concept de jeu connu et on l'adapte à notre contenu. Par exemple, les jeux de mémoire, le bonhomme pendu, le casse-tête, la pyramide, le mot croisé, etc. sont très populaires. Voici un exemple de jeu de mémoire afin de favoriser la mémoire de travail chez tout type d'apprenant : http://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire_spatialisation/memoire_travail.php.

Description

L'utilisation de jeux pour acquérir des connaissances est un phénomène aux origines très anciennes. Il y a peu de signes qui nous soient parvenus de la préhistoire, mais nous pouvons supposer que l'homme préhistorique pratiquait des activités de combat en vue de préparer leur organisme à accomplir des tâches de survie. Les processus d'apprentissage par l'imitation ou de l'enseignement par la simulation font partie de nos plus vieilles stratégies cognitives. Les jeux reproduisent toujours la réalité d'une époque et sont présents à travers tous les âges et toutes les cultures (Schwartzman, 1978).

Les grands penseurs de l'époque en ont parlé. Leur vision de l'enfant et de son éducation est marquée par un certain respect de la dimension amusement. Pour Platon, l'objet de l'éducation de l'enfant est d'en faire un bon citoyen et il propose que cette éducation se fasse par l'amusement. Aristote soutient qu'il faut éviter d'imposer aux enfants des travaux et des études contraignantes. Pour les préparer à leurs occupations futures, il suggère d'utiliser des jeux qui sont des imitations des activités sérieuses. Il est intéressant de noter qu'au Moyen Âge, le jeu d'échecs aura évolué selon les pratiques de la guerre de cette époque. Il est un bel exemple de jeu qui témoigne de son époque.

Les recherches sur le rôle du jeu éducatif dans l'histoire de la culture humaine aident à comprendre le phénomène de la formation humaine et de l'apprentissage humain dans les perspectives psychologiques, anthropologiques et, particulièrement, socio-constructivistes (Vygotsky, 1978). Dans son œuvre *Homo Ludens*, essai sur la fonction sociale du jeu écrit en 1938 (1988) l'historien néerlandais Johan Huizinga a présenté plusieurs arguments pour défendre l'idée que le jeu est consubstantiel à la culture humaine. L'acte de jouer est important pour tous les âges: pour les enfants autant que pour les adultes. Cette idée nous permet de constater que les différents types de jeux peuvent être nécessaires dans tous les milieux d'intervention et pour tous les niveaux d'expertise des apprenants.

Dans la pédagogie Jean Piaget (1972) et Lev Vygotsky (1978) définissaient la valeur et l'importance du jeu dans le processus de la socialisation de l'individu. D'après Lev S. Vygotsky (1978) le jeu comporte toutes les tendances du développement de l'enfant. D'après J. Piaget (1972) le jeu était important au niveau cognitif parce qu'il permet à l'enfant de comprendre le monde et mieux saisir les rapports entre les différents éléments de l'environnement. Piaget a élaboré la classification suivante des jeux : les jeux d'exercice; les jeux symboliques; les jeux à règles (5-6 ans).

C'est au début du XXe siècle qu'on assiste à la véritable naissance du jeu éducatif : « Les mots jeu éducatif renferment au départ une contradiction dans les termes. En effet, à partir du moment où il devient éducatif, le jeu, activité gratuite par excellence, sans autre but qu'elle-même et que le divertissement qu'elle entraîne, cesse en réalité d'être un jeu... À partir du moment où l'on demande au jeu de développer telle aptitude, d'accroître les connaissances d'un individu dans tel ou tel domaine, il cesse d'être un jeu » (Rabecq-Maillard, 1969, p. 2). Comme le rapporte Rabecq-Maillard, le jeu éducatif est difficile à définir de part sa contradiction.

L'utilisation du jeu comme formule pédagogique, comme outil de formation, demeure tout de même un phénomène assez généralisé en Amérique du Nord. L'esprit qui anime l'approche de plusieurs programmes scolaires visant des apprentissages significatifs par le biais de mises en situation et qui mettent en œuvre beaucoup plus que la simple sollicitation de la mémoire de l'apprenant a été propice à l'inclusion de jeux et des activités similaires parmi les stratégies employées. Il en va de même pour la formation en entreprise où la simulation et les jeux occupent une place importante dans la gamme de formules utilisées. (Chamberland et Provost, 1996, p. 18).

Selon Gilles Chamberland, un jeu éducatif se définit comme suit : « Interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but » (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1995, p. 65).

Dans Le livre des connaissances, voici la définition trouvée : « Sous toutes ses formes, le jeu présente des aspects éducatifs : en incitant l'enfant à développer ses aptitudes, il contribue à son épanouissement et au maintien de sa santé physique et de son équilibre psychologique » (Grolier, 1973, tome 8, p. 85). Le jeu évoque souvent l'activité privilégiée de l'enfant dans laquelle il s'engage librement et spontanément. Pourtant, on ne peut pas restreindre le jeu à des activités enfantines. « Les jeux changent avec les âges, mais le jeu est un phénomène sans âge » (Chamberland et Provost, 1996, p. 31).

Comme le spécifie Karl M. Kapp. dans son ouvrage : « un jeu est un système dans lequel les joueurs s'engagent dans un défi abstrait, défini par des règles, de l'interactivité et de la rétroaction, qui se traduit par un résultat quantifiable provoquant souvent une réaction émotionnelle » (Kapp, Karl M., 2012, p. 7).

Les composantes d'un jeu : (selon Chamberland et Provost, 1996, p. 32)

Interactions : Les interactions qui ont cours peuvent prendre place tant entre deux individus qu'entre des groupes de personnes. Elles peuvent également faire intervenir des instruments, des ordinateurs, des jouets, etc. L'interaction peut également être envisagée comme le défi qu'un individu relève lorsqu'il tente de dépasser ses performances antérieures; il rivalise en quelque sorte avec lui-même.

Règles : Il ne peut y avoir de jeu sans règles. À partir du moment où les règles ne sont plus observées, ou bien le jeu n'existe plus ou bien nous sommes engagés dans un autre jeu. Les règles servent à orienter le cours de l'action et à déterminer la fin du jeu.

But prédéterminé : Il doit toujours y avoir un but clairement défini dont l'atteinte constitue la fin du jeu. Les moyens pour atteindre le but sont limités par les règles et le facteur chance intervient dans une mesure variable. Il importe d'insister ici sur le fait que le but est prédéterminé et qu'il sert à départager gagnant(s) et perdant(s).

Artifice : Le jeu est une activité artificielle, c'est-à-dire soustraite aux normes habituelles qui s'appliquent à la réalité. Ainsi, le dénouement du jeu ne tire par à conséquence dans le monde réel, ce qui vous permet de faire faillite au Monopoly sans que change votre cote de crédit auprès de l'institution financière avec laquelle vous transigez dans le monde réel.

Malgré que la stratégie pédagogique du jeu éducatif soit d'origine très ancienne, avec l'arrivée des technologies dans nos milieux, nous sommes dans un nouvel essor du jeu. L'arrivée massive des tablettes et « smartphone », ainsi que les progrès technologiques du 3D facilite cet essor. N'importe quel support technologique ou physique peut être utilisé : papier, tableau à feuilles, ordinateur, tablette, etc. Avec la technologie d'aujourd'hui, beaucoup de logiciels sont présents sur le marché pour permettre la réalisation de jeux stimulants et innovants. Il n'y a maintenant plus de limites dans la conception de jeux, qu'ils soient connus ou inventés.

Conditions favorisant l'apprentissage

La réussite d'un jeu éducatif s'évalue selon la transmission de compétences ou de connaissances. Ceci étant dit, il en demeure que le principal défi dans sa réalisation est qu'il respecte intégralement les objectifs d'apprentissage.

Le jeu doit motiver les apprenants, car à la base le jeu évoque un caractère plaisant et met l'apprenant à l'aise. Il force nécessairement l'engagement. Étant une activité de formation expérimentale qui se caractérise par un objectif d'apprentissage, il doit se caractériser par une compétition, des règles, un score ou un résultat, des perdants et des gagnants. Il vise l'interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but. Le jeu peut aussi être flexible afin de laisser à l'apprenant plusieurs façons d'atteindre son but. Il se doit d'offrir des récompenses immédiates, étapes par étapes, et doit combiner assurément le plaisir et le réalisme. Un bon équilibre entre tous ces éléments favorisera un jeu éducatif très intéressant pour les apprenants.

Ces trois critères contribuent à définir les contours de ce que peut être un jeu éducatif acceptable. (Roissard, 2004, p. 4)

- créativité parce qu'elle est une ressource fondamentale du joueur en action,
- pédagogie parce qu'il soit éducatif ou non le jeu accompagne l'enfant dans son développement,
- ludicité parce qu'il ne suffit d'écrire jeu sur une boîte pour que le contenu soit effectivement ludique.

Niveau d'expertise des apprenants

Le jeu est adapté à tous les niveaux d'expertise. Tout est dans la conception du jeu où on vise à rejoindre notre clientèle. Celle-ci a normalement été identifiée lors de notre analyse de besoins, soit notre première étape dans la conception d'une formation.

Le jeu mise sur l'expérience de l'apprenant comme principal moment d'apprentissage. En effet, lors de la conception de notre jeu, on peut apporter une attention particulière afin que l'apprenant s'appuie sur son expérience dans l'atteinte du but ultime du jeu.

En général, on retrouve une certaine gradation du niveau de complexité au fur et à mesure que l'apprenant avance dans le jeu, ou celui-ci peut s'adapter à son niveau d'expertise. Par exemple, <http://www.disney.fr/disney-jeux/jouer/bonne-chance-charlie/jeu-des-differences/> offre un jeu éducatif axé sur les différences entre deux images avec des niveaux de complexité : facile, moyen et difficile.

Type de guidage

Tel qu'énoncé plus haut, une des conditions gagnantes d'un jeu, c'est qu'il soit accompagné de règles afin d'atteindre un but, soit la fin du jeu. Cette stratégie doit donc être accompagnée de l'enseignant comme médiateur des apprentissages. C'est lui qui possède toutes les règles du jeu pour aider les participants dans la réalisation de celui-ci.

Si le mode de diffusion du jeu s'inscrit dans une formation en ligne, alors la stratégie sera guidée par les outils informatisés comme médiateurs des apprentissages.

Il est primordial d'avoir des règles pour guider les apprenants dans le jeu afin d'orienter l'action correctement. Afin d'être transmis aux participants, il faut nécessairement un formateur ou un guide selon le mode de diffusion de la formation. Sans règles, il n'y a de jeu! Comme le spécifie Karl M. Kapp dans son ouvrage : « Les règles du jeu définissent le jeu. Ils sont la structure qui permet la construction artificielle de se produire. Ils définissent la séquence de jeu, le gagnant, et ce qui est vrai et ce qui ne l'est pas dans les limites de l'environnement de jeu » (Kapp, Karl M., 2012, p. 8).

Type de regroupement des apprenants

La présence d'autres apprenants dans le processus d'apprentissage a une importance très variable selon la nature du jeu, qui peut nécessiter plus ou moins de joueurs. En ce sens, le jeu ne peut être considéré comme une formule particulièrement individualisée ni véritablement sociocentrée. Enfin, le jeu a un caractère médiatisé, car il fait habituellement usage de matériel dont la manipulation fait partie intégrante de l'activité. (Chamberland et Provost, 1996, p. 33)

Le type de regroupement dépend essentiellement de la nature du jeu. Si on fait appel à un jeu de mémoire ou de patience, nécessairement l'apprenant sera seul. Par contre, si on parle d'un jeu de compétition comme les jeux d'échec, de dames, etc., ici les apprenants seront seuls contre une ou plusieurs personnes. On reconnaît ces types de jeu aussi présents dans les jeux par défaut de nos ordinateurs. On peut jouer en ligne contre d'autres personnes réelles, ou contre l'ordinateur lui-même. Si c'est contre l'ordinateur, on peut avoir certains degrés de complexité selon notre expérience du jeu.

Ensuite, libre selon la capacité d'innover dans la réalisation d'un jeu, les apprenants peuvent être regroupés en grand groupe de 3, 4... selon le nombre d'apprenants. Ici, un mode de diffusion en salle serait nécessaire pour un tel jeu.

Milieu d'intervention

Les jeux sont souvent utilisés avec les enfants, soit dans les milieux en garderie ou scolaire. Même si le jeu n'est pas l'activité privilégiée de l'enfant uniquement, la plupart des jeux connus sont destinés à ceux-ci. « Chez le jeune enfant, le jeu constitue une étape marquante de son développement psychomoteur et cognitif. C'est en effet par le jeu que l'enfant peut assimiler, c'est-à-dire réduire la complexité des impressions et des stimuli de son environnement à un niveau qui lui permet de les appréhender tant sur le plan intellectuel qu'affectif » (Chamberland et Provost, 1996, p. 17).

Il y a une multitude de jeux éducatifs pour cette clientèle sur Internet, que ce soit sur les mathématiques, les sciences, les lettres, etc. Voici un exemple de site qui offre beaucoup de jeux éducatifs pour enfants : <http://echosdecole.com/?lang=fr>.

Malgré une présence plus grande de jeux destinés aux enfants, il en existe bien sûr pour les adultes. Dans les entreprises, certains concepteurs sont interpellés par cette stratégie d'apprentissage et l'intègre dans leurs formations. En France, ils ont utilisés le jeu pour réviser le code de la route de façon ludique spécialement conçu pour permettre d'apprendre et mémoriser les panneaux de signalisation : <http://www.maxipermis.com/jeux.html>.

Conseils pratiques

Par exemple, la structure générale du jeu éducatif peut se baser sur les niveaux suivants: jeu (règles opérationnels, implicites, constitutives); joueur (temps et lieu du jeu, contexte socio-culturel, expérience); interactivité entre jeu et joueur (médiatisation, symboles, l'information, communication); pédagogie (théorie ou modèle d'appui, objectifs pédagogiques, habilités sociales à développer, motivation).

Dans les limites du jeu pédagogique, on retrouve un caractère subtil de la pertinence du contenu. Tout contenu dans le jeu doit être identique à la réalité. « Or le jeu est une transposition de la réalité et l'opération de transposition tend à dénaturer quelque peu les mécanismes et les informations issues de la réalité. Tout jeu est donc susceptible d'altérer la valeur scientifique des contenus. C'est ce qui rend le jeu si dangereux du point de vue de l'acquisition de savoirs nouveaux. Ce danger est d'autant plus évident que la plupart des compétences et des savoirs nécessaires à la conduite du jeu sont des prérequis au jeu. Le jeu entraîne plus qu'il n'apprend. Et faire jouer à un jeu d'addition un enfant qui ne sait pas compter ne présente, au mieux, aucun intérêt, au pire met en péril la poursuite de l'apprentissage. » (Roissard, 2004, p.5)

Ressources informationnelles utilisées dans la fiche

Ici figurent toutes les ressources informationnelles qui ont été lues et utilisées par les contributeurs successifs pour rédiger la fiche. Ces ressources ont été puisées dans celles qui ont été pré-déterminées ci-dessous, dans la section : Ressources informationnelles disponibles. Toutefois, chaque contributeur peut choisir d'utiliser d'autres ressources, du moment qu'elles sont pertinentes pour la thématique traitées, crédibles et présentent un contenu de qualité. Les références utilisées doivent être placées dans la bonne section : soit dans la bibliographie (articles, livres, chapitres) soit dans la webographie (ressources électroniques diverses, cependant les articles des revues électroniques ou des chapitres publiés en ligne doivent être placés dans la bibliographie).

Bibliographie

Artaud, A. (1987). *La récréation du savoir*. Pédagogiques, vol. 7, no 1.

Chamberland, G., & Provost, G. (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.

Chamberland, G., Lavoie, L., & Marquis D. (1995). *20 formules pédagogiques*. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.

De Grandmont, N. (1997). *Pédagogie du jeu; Jouer pour apprendre*. Paris-Bruxelles : De Boeck Université.

Grolier éditeur (1973). *Le livre des connaissances*. Tome 8. Paris : Grolier.

Huizinga, J. (1988) *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction : game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco : Pfeiffer.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York : Basic Books.

Rabecq-Maillard, M. M. (1969). *Histoire des jeux éducatifs*. Paris : Éditions Fernand Nathan.

Schwartzman, H. B. (1978). *Transformations : The Anthropology of Children's Play*. New York : Plenum Press.

Vygotsky, L. (1978). *The Role of Play in Development*. In *Mind in Society*. (Trans. M. Cole). Cambridge, MA : Harvard University Press. p. 92-104.

Webographie

- Document de recherche en français du Centre d'Études et de Recherche sur le jeu :

Roissard (2004). *Jeu éducatif, vous avez dit jeu éducatif?* Rencontres ludiques 2004. Compte rendu de l'Atelier de construction collective n°4. Repéré le 13 septembre 2014 à http://www.cerj.fr/downloads/Jeu_educatif.pdf

- Article (en anglais) issu du site web de Carleton University expliquant l'apprentissage basé sur le jeu et mentionnant quelques exemples :

Teed, R. (n.d.). *Game-Based Learning*. Repéré le 13 septembre 2014 à <http://serc.carleton.edu/introgeo/games/index.html>

- Site de jeux éducatifs en ligne pour enfants du primaire selon les thèmes de l'école :

Echos d'école (2014). Repéré le 23 septembre 2014 à <http://echosdecole.com/?lang=fr>

- Site de jeux éducatifs en ligne enfants ou adultes :

Walt Disney Internet Group (2008). Repéré le 23 septembre 2014 à <http://www.disney.fr/disney-jeux/jouer/bonne-chance-charlie/jeu-des-differences/>

- Site de jeux éducatifs en ligne des applications éducatives ainsi que des exploitations pédagogiques et des fiches en rapport avec les activités proposées :

Logiciel éducatif (2004). Repéré le 23 septembre 2014 à http://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire_spatialisation/memoire_travail.php.

- Document provenant de l'encyclopédie libre Wikipédia (en français) sur la description du mot « jeu » :

Jeu (2014, mise à jour 19 septembre). Dans Wikipédia. Repéré le 23 septembre 2014 à <http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu>

- Document provenant de l'encyclopédie libre Wikipédia (en anglais) sur la description du mot « Educational Game » :

Educational Game (2014, mise à jour 1er septembre). Dans Wikipédia. Repéré le 23 septembre 2014 à http://en.wikipedia.org/wiki/Educational_game

Ressources informationnelles disponibles pour rédiger et améliorer la fiche

Ici figurent les références sélectionnées sur la stratégie dont traite la fiche et, éventuellement, des sujets plus généraux mais liés de près à la thématique de la fiche. Si vous utilisez ces ressources pour rédiger votre contribution, vous devez les citer dans votre texte et, de plus, les déplacer dans la section " Ressources informationnelles utilisées". Vous pouvez aussi, comme tout autre contributeur au Wiki-TEDia, ajouter ici toutes les ressources

informationnelles que vous connaissez, que vous avez trouvées sur le web ou en lisant d'autres écrits, même si vous les utilisez pas. **Cette section fait donc office de veille sur la thématique couverte par la fiche.** Veuillez à placer les ressources proposées dans la bonne section : soit dans la bibliographie (articles, livres, chapitres) ou dans la webographie (ressources électroniques diverses, cependant les articles des revues électroniques ou des chapitres publiés en ligne doivent être placés dans la bibliographie).

Bibliographie

Dans cette section figurent les articles des revues (y compris les revues en ligne, les livres ou les chapitres de livres (y compris ceux qui sont disponibles en ligne). L'hyperlien peut être indiqué si possible. Les ressources doivent être citées selon les normes APA. Pour ce faire, utilisez le guide suivant : Couture, M. (2013, mise à jour). Adaptation française des normes bibliographiques de l'APA. Récupéré du site <http://benhur.teluq.quebec.ca/~mcouture/apa/Presentation.htm>

Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre: est-ce bien sérieux? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology/La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 37(2). Disponible en ligne :https://www.learntechlib.org/p/42923/article_42923.pdf

Brougère, G. (2002). Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Education et sociétés*, (2), 5-20.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation and Gaming*, 33(4), 441-467.

Gredler, M. E. (1996). Educational Games and Simulations: a Technology in Search of a (Research) Paradigm. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 521-540). New York: Macmillan.

Gredler, M. E. (2004). Games and simulations and their relationships to learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 2, 571-581.

Hays, R. T. (2005). *The Effectiveness of Instructional Games: a Literature Review and Discussion*. Orlando, Florida: Naval Air Warfare Center Training Systems Division.

Johnson, T. E., Spector, J. M., Huang, W. D., & Novak, E. (2007). *Instructional Gaming Effects on Learning Outcomes and Instructional Strategy Selection* (Naval Air Warfare Center, Training Systems Division). Tallahassee, Florida: Learning Systems Institute.

Kikikkaya, E. B., Iseri, ?, & Vurkaya, G. (2010). A board game about space and solar system for primary school students. *TOJET*, 9(2).

Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2006). *Literature Review in Games and Learning*, Futurelab.

Markey, K., Swanson, F., Jenkins, A., Jennings, B., St Jean, B., Rosenberg, V., ... & Frost, R. L. (2008). The effectiveness of a web-based board game for teaching undergraduate students information literacy concepts and skills. *D-Lib Magazine*, 14(9/10), 1082-9873. En ligne <http://dlib.anu.edu.au/dlib/september08/markey/09markey.html>

Pinder, J. P. J. (2013). Utilizing instructional games as an innovative tool to improve science learning among elementary school student. *Education*, 133, 434-438.

Ramani, G. B., Siegler, R. S., & Hitti, A. (2012). Taking it to the classroom: Number board games as a small group learning activity. *Journal of educational psychology*, 104(3), 661.

Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. *Simulation & Gaming*, 23(3), 261-276.

Sauvé, L., Renaud, L., & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89-107. En ligne <http://www.erudit.org/revue/rse/2007/v33/n1/016190ar.html>

Squire, K. (2005). *Game-Based Learning: Present and Future State of the Field*. Paper presented at the Masie Center e-Learning Consortium.

Turner, A. P., & Martinek, T. J. (1999). An investigation into teaching games for understanding: Effects on skill, knowledge, and game play. *Research quarterly for exercise and sport*, 70(3), 286-296.

Webographie

Dans cette section figurent des ressources informationnelles complémentaires disponibles sur le web. L'hyperlien doit être indiqué, de même que la date de consultation. Les ressources doivent être citées selon les normes APA. Pour cela, utilisez le guide du professeur Couture, notamment cette section du guide en ligne : Couture, M. (2013, mise à jour). Adaptation française des normes bibliographiques de l'APA. Récupéré du site <http://benhur.teluq.quebec.ca/~mcouture/apa/Presentation.htm>

- Entrevue en français avec Didier Faradji et Gilles Cohen sur le rôle du jeu dans l'apprentissage des mathématiques chez l'enfant.

aufemininTV (2012). *Jeux éducatifs : l'intérêt des jeux dans l'apprentissage...* [Vidéo en ligne]. Repéré à <http://www.youtube.com/watch?v=cgeASozEweE>

- Cette vidéo (en français) est une courte présentation sur le jeu utilisé à l'école.

Cyberprofs (2012). *L'apprentissage par le jeu*. [Vidéo en ligne]. Repéré à <http://www.youtube.com/watch?v=RCInw9R2FmI>

- Cette vidéo (en français) est un court reportage sur les jeux éducatifs en général utilisés dans le monde entier.

Euronewsfr (2012). *Euronews learning world : Apprendre en s'amusant : les jeux éducatifs* [Vidéo en ligne]. Repéré à <http://www.youtube.com/watch?v=lGe61q0EtjQ>

- Vidéo (en anglais) ouvrant le débat sur la manière dont les jeux en général et les jeux vidéo éducatifs devraient être intégrés en éducation.

Extra Credits (2013). *Extra Credits: Games in Education* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=rN0qRKjfX3s>

- Court article (en anglais) regroupant des arguments en faveur de l'utilisation des jeux en éducation.

Site web Nasaga. Repéré à <http://www.nasaga.org/page/why-use-games-to-teach>

- Document (en anglais) issu du site web Futurlab qui présente des résultats de recherches qui ont utilisé le jeu vidéo dans un contexte d'apprentissage.

Sandford, R., Ulicsak, M., Facer, K., & Rudd, T. (2006). *Teaching with Games*. Repéré à http://www2.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/teaching_with_games/TWG_report.pdf