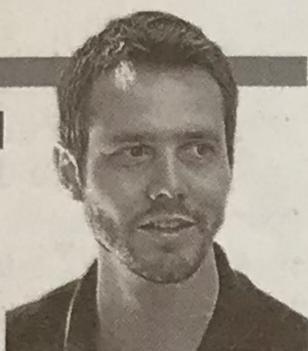


L'avis de l'expert

Jouer ou apprendre, doit-on choisir?

Gilles Regad
Consultant en
stratégie digitale
et intervenant
à l'ESM*



L'actualité donne le ton: les métavers, univers virtuels développés par les acteurs du jeu vidéo, promettent de nouvelles expériences pédagogiques. Plusieurs instituts de formation ont déjà franchi un cap, en organisant des événements sur des campus virtuels. Mais en quoi le jeu, parfois associé au plaisir futile, est-il compatible avec l'apprentissage?

Les escape games, mis en place au sein de cursus de formation innovants, offrent une excellente réponse

à cette question. À partir d'un objectif pédagogique adapté au domaine enseigné, le récit du jeu embarque les équipes vers un but commun. Elles résolvent une série d'énigmes en collectant des indices pour atteindre l'objectif final avant la fin du temps imparti. En explorant les différentes étapes du scénario, chacun assimile de nombreuses notions en s'amusant, sans même ressentir véritablement l'effort d'apprentissage. Tout cela dans une immersion totale.

Jeu et apprentissage sont intimement liés, et cela depuis très longtemps. Et pour cause: 70% de notre apprentissage se ferait au travers de nos expériences et pratiques, 20% via nos interactions sociales et seulement 10% via un mécanisme conscient, formel. Le jeu est un outil particulièrement efficace pour la compréhension, l'inté-

«Les jeux représentent une excellente façon d'apprendre sans même s'en rendre compte.»

gration, la mémorisation du savoir par nos cerveaux. Comment? Les escapes games font, par exemple, appel à de puissants moteurs cognitifs: le sens épique dirigé vers une quête commune, l'accomplissement via les nombreux défis, l'autonomie créative dans la résolution des énigmes, l'appartenance sociale au groupe de joueurs, ou encore la gestion de la curiosité et de l'impatience de la découverte...

Du simple jeu de cartes au jeu vidéo sophistiqué, les jeux représentent donc une excellente façon d'apprendre sans même s'en rendre compte, sous condition que les apports pédagogiques soient bien réfléchis en amont. Certes, la conception d'expériences immersives, escape games ou univers virtuels, peut être complexe. Mais «ludiciser» la formation passe également par des petits ajouts ludiques simples qui permettent de stimuler la motivation, l'engagement et la persévérance: quiz digital, jeux brise-glace, mini-concours... En favorisant la créativité et la collaboration, ces activités rendent l'apprentissage plaisant, amusant et engageant. Alors, à vous de jouer!

*ESM, École de management et de communication, www.esm.ch