

Les jeux électroniques en classe

Résumé succinct de la conférence sur l'usage des jeux électroniques dans les écoles organisée par ISFE et l'European Schoolnet à Strasbourg le 5 mai 2009

Cette journée d'études était dédiée à la présentation d'une étude menée par le « European Schoolnet » dans 8 pays européens et dédiée aux possibilités d'utiliser les jeux électroniques en classe. Dans ce domaine mal connu des enseignants et des parents, ces quelques expériences isolées réparties sur le vaste territoire européen montrent évidemment des résultats positifs. D'une part parce que l'usage des jeux en classe est très bien reçu par les élèves de tous les âges et d'autre part les enseignants impliqués sont hautement motivés ce qui a certainement une influence sur les résultats.

A Strasbourg fut présenté la brochure « How are digital games used in schools » et un résumé français de 60 pages. Le document peut être téléchargé sur les sites Internet de PEGI et ISFE. Les conclusions tirées à Strasbourg se résument comme suit :

- Les jeux électroniques interactifs sont largement utilisés par les enfants à la maison et l'école ne tient pas suffisamment compte de cette réalité parallèle qui plait tant aux jeunes.
- L'industrie productrice des jeux électroniques a un chiffre d'affaires qui a dépassé pour la première fois le chiffre d'affaires de l'industrie cinématographique en 2008, ce qui témoigne de l'intérêt des milieux d'affaires dans le développement de cette branche. La place des jeux dits « éducatifs » occupe une place insignifiante dans l'ensemble des jeux mais commence à se développer. Les jeux qui sont sur le marché sont pour la plupart assez simples dans leur conception et les enfants s'en lassent vite. Ce qui semble plus prometteur est une symbiose entre contenus éducatifs et styles des jeux d'action (« action games »).
- Les organisations internationales comme le Conseil d'Europe, le Parlement Européen, l'UNESCO et la Commission Européenne ainsi que les organisations patronales internationales comme ISFE mais également les fédérations internationales d'enseignants et d'éducateurs ont conscience des possibilités de développement de ce secteur d'activités. La journée d'études de Strasbourg a souligné cette tendance en réunissant des représentants éminents de ces organisations.

- Les expériences sur le terrain montrent que les élèves profitent de l'introduction des jeux interactifs dans la salle de classe. Leur motivation et leur application à la tâche augmentent. Un programme donne aux enfants les outils nécessaires pour développer eux-mêmes des jeux interactifs.
- Le téléphone portable occupera une place grandissante dans le développement des jeux éducatifs dans l'école. En combinaison avec l'internet, de nouvelles voies se dessinent à l'horizon concernant divers processus d'apprentissage : recherches, communication entre élèves, apprentissage des langues etc.
- Dans les milieux enseignants, les décideurs politiques et également chez les parents – qui paradoxalement achètent les jeux et les téléphones portables pour leurs enfants – ils existent de grands préjugés par rapport au rôle des jeux dans l'école. Compte tenu des énormes possibilités qu'offrent les TIC dans l'enseignement, il faut combattre la résistance de ces milieux en améliorant leur formation respectivement leur information sur ces possibilités.

Les participants de la journée d'études de Strasbourg ont recommandé une évaluation systématique des exemples de bonne pratique, un réexamen du potentiel éducatif des jeux électroniques et plus généralement une meilleure prise en considération des processus cognitifs impliqués dans l'apprentissage. Ils ont proposé également le support financier des expériences sur le terrain, de développer des interactions entre le système éducatif et l'industrie.

Robert Soisson