

<https://rouen-nord.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article85>



Jeu et apprentissage

- la classe - Tous cycles -

Date de mise en ligne : jeudi 16 juin 2016

Copyright © Circonscription de Rouen Nord - Tous droits réservés

Jouer à l'école, est-ce bien raisonnable ? Bien souvent, le jeu se fait rare après l'école maternelle, pour ne surgir à nouveau que le dernier jour avant la sortie des classes... comme si ce n'était déjà plus l'école et que l'on pouvait donc s'amuser un peu.

Et pourtant... De nombreux travaux de recherche éclairent la place spécifique et le rôle original du jeu dans le processus d'apprentissage. Des enseignants utilisent des jeux de plateaux ou des jeux de rôle, et sont sollicités pour recourir au jeu vidéo en classe : la pratique du jeu dans le cadre extrascolaire a contribué dans le même temps à poser à nouveau la question de l'utilisation au service de l'acquisition de connaissances et de compétences.

La définition, la place et le rôle du jeu à l'école ont une histoire longue et contrastée. Des initiatives variées, individuelles ou institutionnelles, ont été prises dans différents systèmes éducatifs : « jouer » à l'école est possible. Les enseignants qui intègrent le jeu sous une forme ou une autre ne sont pas forcément joueurs eux-mêmes : c'est l'impact positif du jeu sur la motivation et sur les apprentissages qui les a généralement convaincus de tenter l'expérience. Jeux dramatiques et jeux de rôle favorisent en effet la motivation des élèves, servent de levier aux apprentissages et sont des outils précieux dans une approche de l'enseignement orientée vers le développement de compétences.

La connaissance des processus cognitifs plaide pour l'utilisation de jeux en classe, reposant ou non sur un support informatique. Loin de pouvoir se passer de l'enseignant, le jeu éducatif exige de ce dernier qu'il « joue son rôle », rôle en partie redéfini par la configuration du jeu. Qu'il participe ou non à sa conception, l'enseignant conserve une place déterminante car, dans une visée pédagogique en relation avec le curriculum, le jeu n'est pas une fin en soi. Il doit y avoir un avant-jeu et un après-jeu pour favoriser l'analyse réflexive et les « compétences méta ».

Ce dossier propose d'explorer ce renouveau dans les relations entre jeu et école, à travers une revue de la littérature scientifique récente, en France et à l'étranger.

[dossier sur le site de l'ife](#)