

Le potentiel non réalisé de l'apprentissage par le jeu à l'école

Renforcer la confiance par le développement de compétences holistiques

La nécessité d'apprendre par le jeu

Focalisation accrue sur l'évaluation des résultats

La Fondation LEGO a récemment publié les résultats d'une initiative de recherche quinquennale qui s'est concentrée sur l'apprentissage par le jeu comme moyen d'améliorer les programmes éducatifs. L'étude a mis en lumière qu'au cours des dernières décennies, les éducateurs du monde entier ont mis tout en œuvre pour enseigner des matières STIAM qui gagneront peu à peu en importance au gré des innovations et au fil de l'évolution du marché de l'emploi. Une certaine focalisation sur le contenu des matières STIAM a permis d'accroître l'utilisation de méthodes didactiques et de mieux cibler les accomplissements scolaires quantifiables. Toutefois, en se concentrant exclusivement sur les éléments quantifiables, les éducateurs disposaient de moins de temps pour encourager le développement de compétences holistiques (sociales, émotionnelles, physiques et créatives), essentielles à un apprentissage tout au long de la vie.

Impact positif de l'apprentissage par le jeu

Il est communément admis que l'apprentissage par le jeu est une méthode permettant de développer des compétences holistiques au cours des premières années. Malgré cela, de nombreux éducateurs ont délaissé l'apprentissage par le jeu au

profit d'approches didactiques. Des chercheurs spécialisés dans l'éducation ont mis en exergue que ce recalibrage était inutile, en démontrant au contraire que « l'apprentissage par le jeu favorise le développement des compétences de base en écriture, lecture et calcul dans le cadre d'une approche intégrée, en plus d'une influence positive sur les aptitudes sociales, émotionnelles, physiques et créatives des enfants » (Marbina, Church et Tayler, 2011).

L'apprentissage par le jeu peut-il être efficace pour les élèves de tous les âges ?

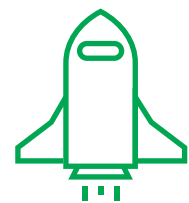
Le jeu est tellement associé à l'école maternelle que très peu de recherches ont été menées sur l'intérêt cette méthode à l'école primaire. Au cours de cette initiative quinquennale, la Fondation LEGO a constaté qu'il n'était pratiquement jamais question de « jeu » ou d'« apprentissage par le jeu » pour les enfants de plus de huit ans. La question clé est devenue : en quoi l'apprentissage par le jeu peut-il préparer les élèves de l'école primaire à des études ou des carrières futures ?

Définition de l'apprentissage par le jeu

Contraste entre les termes « Jouer » et « Apprendre »

Le jeu et l'apprentissage sont souvent considérés comme des concepts dichotomiques : jouer est vu comme une forme d'amusement réservée aux

Les avancées technologiques à venir vont profondément modifier notre façon de vivre et de nous développer. Cela a également un impact sur la manière dont nous préparons nos enfants à trouver le chemin de la réussite. En tant qu'éducateurs, nous devons faire évoluer l'accompagnement que nous proposons : de la simple acquisition de connaissances au développement d'un champ de compétences élargi, pour parvenir à une consolidation de la confiance dans l'activité d'apprentissage. C'est notamment grâce à un apprentissage très inclusif, pratique et ludique que les éducateurs peuvent aider les enfants à atteindre cet objectif.



« L'apprentissage par le jeu favorise le développement des compétences de base en écriture, lecture et calcul dans le cadre d'une approche intégrée. Cette méthode exerce également une influence positive sur les aptitudes sociales, émotionnelles, physiques et créatives des enfants »

– Marbina, Church et Tayler, 2011

jeunes enfants et l'apprentissage comme une activité sérieuse dont les plus grands doivent s'acquitter. C'est la raison pour laquelle les éducateurs travaillant sous pression se tournent vers des méthodes didactiques en soumettant les élèves à des tests de compétences cognitives afin d'obtenir des résultats standardisés.

Bien que l'apprentissage par le jeu puisse être considéré par certains comme du « jeu libre », il a été prouvé que cette méthode utilisée à l'école « concilie l'activité ludique très prisée des enfants et les objectifs d'apprentissage encadrés par les adultes » (Weisberg, Hirsh-Pasek et Golinkoff, 2013). Cela comprend le jeu volontaire, le jeu guidé, le jeu de construction, le jeu collaboratif, l'apprentissage à travers les jeux, le jeu physique et le jeu numérique, entre autres.

5 caractéristiques essentielles de l'apprentissage par le jeu

Il y a quelque temps, la Fondation LEGO, en partenariat avec des experts issus de quatre universités, ont pu dégager les cinq caractéristiques qui définissent l'apprentissage par le jeu. Cette forme d'apprentissage est ainsi qualifiée de :

- 1 Chargée de sens** : les élèves peuvent associer de nouvelles expériences à un acquis et ainsi établir des liens pertinents. Les approches intégrées sont chargées de sens lorsqu'elles sont conçues de façon à inclure des tâches pertinentes et attrayantes, des questions, des défis, des énoncés ou des projets autonomes et poussant à la réflexion, incitant les élèves à chercher davantage. Les pédagogies intégrées regroupent les processus qui mettent en avant le sens, poussent à l'interrogation sur des expériences passées et permettent un balisage de l'apprentissage. Les élèves vont ainsi de ce qui est connu vers ce qui ne l'est pas.
- 2 Socialement interactive** : les élèves sont impliqués dans des travaux de groupe et font appel à

des stratégies qui ont été conçues pour maximiser l'intérêt de l'apprentissage coopératif. Lorsque l'apprentissage a lieu dans un contexte et un cadre différents ou nouveaux, ou au sein d'un groupe réuni autour d'une activité ou expérience, les rapports sociaux se développent et les barrières entre les individus et les groupes tombent, celles-là même qui demeurent généralement dans les classes traditionnelles.

- 3 Réellement inclusive** : des choix sont laissés aux élèves, qu'ils soient de grande ou de petite importance, concernant le contenu ou les processus impliqués dans leur apprentissage. Une inclusion véritable a lieu lorsque les élèves sont profondément impliqués, se réfèrent à d'autres élèves ou viennent en aide à ces derniers. Les enseignants, eux, accompagnent le processus d'assimilation des élèves, qui développent de nouvelles compétences grâce à l'interpellation et au questionnement, plutôt qu'à la seule instruction proprement dite. L'inclusion véritable s'articule autour de trois dimensions : le ressenti lié à l'apprentissage (dimension affective), les réactions vis-à-vis de l'apprentissage (dimension comportementale) et les mécanismes/réflexions au sein du contexte d'apprentissage (dimension cognitive). Les élèves impliqués font preuve de motivation et s'investissent dans leur apprentissage, en allant souvent au-delà des attentes et objectifs fixés.
- 4 Itérative** : les élèves ont la possibilité de découvrir et de se pencher sur de nouveaux concepts, avec un processus d'essai-erreur enrichissant. Lorsque les élèves partagent leurs idées entre eux et rectifient ou peaufinent leur pensée en faisant des tests, en envisageant des possibilités et en reconsidérant des hypothèses. Les enseignants encouragent les tentatives en accompagnant les élèves à l'aide de questions, modélisations et indices ciblés et motivants.

- 5 Joyeuse** : les apprenants sont curieux, apprennent de nouvelles choses avec enthousiasme et relèvent des défis grâce à des interactions positives avec leurs camarades et enseignants. Cela se manifeste par l'intérêt et la motivation, par la possibilité de choisir et par les choix effectués, par la découverte de l'apprentissage dans différentes situations, par une implication personnelle dans le contenu de l'apprentissage, et par le sentiment de liberté et de confiance vis-à-vis de l'apprentissage.

5 compétences pour le développement holistique de l'enfant

Apprendre par le jeu aide les enfants à développer une compréhension plus approfondie et à élargir le champ des compétences dont ils auront besoin pour réussir dans leurs études et pour leur future carrière. La Fondation LEGO a défini ce large éventail de compétences qui englobe :

- 1 Compétences cognitives** : pouvoir se concentrer, résoudre des problèmes et penser avec flexibilité en apprenant à aborder des tâches complexes et à construire des stratégies efficaces pour identifier des solutions.
- 2 Compétences émotionnelles** : pouvoir comprendre, gérer et exprimer des émotions en renforçant la conscience de soi et en gérant ses coups de tête, et rester motivé et confiant face aux difficultés.
- 3 Compétences physiques** : être physiquement actif, comprendre les mouvements et l'espace en exerçant ses compétences sensorielles et motrices, développer une conscience des repères spatiaux, et garder son corps actif et en bonne santé.
- 4 Compétences sociales** : pouvoir collaborer, communiquer et comprendre les opinions d'autres personnes grâce au partage d'idées, à l'établissement de règles et à un travail sur l'empathie.

5 Compétences créatives : pouvoir trouver des idées, les exprimer et les transformer en projets concrets, en établissant des associations, en symbolisant et représentant des idées, et en proposant des expériences chargées de sens à d'autres.

Favoriser l'apprentissage par le jeu

La Fondation LEGO a ensuite évalué plus de 50 approches éducatives associées à des méthodes d'apprentissage efficaces avant de dégager huit méthodes pédagogiques, dites « intégrées », car elles proposent un apprentissage qui soit à la fois déterminé par l'enfant, guidé par l'enseignant et déterminé par ce dernier. Ces pédagogies intégrées, comprenant notamment la pédagogie active, l'apprentissage coopératif et collaboratif, l'apprentissage expérientiel, l'apprentissage axé sur la découverte, l'apprentissage fondé sur la recherche, l'apprentissage par problèmes, la pédagogie de projet et la pédagogie Montessori, ont été sélectionnées car elles découlent des mêmes théories pédagogiques constructivistes. Ces pédagogies intégrées ont ensuite été considérées sur la base de faits empiriques et dans plusieurs cas de figure, afin d'identifier à quel point elles ont conditionné les résultats de l'élève en termes de compétences et de connaissances.

Les résultats montrent que ces pédagogies intégrées partagent plusieurs caractéristiques identiques

à celles de l'apprentissage par le jeu. Les conclusions indiquent que l'apprentissage par le jeu est une pédagogie intégrée. Cette méthode se révèle particulièrement efficace dans le développement de toute une série de compétences sortant du cadre strictement scolaire. De même, l'implication des élèves est particulièrement remarquable. Les élèves aiment étudier tout en acquérant à la fois des compétences et des connaissances.

L'importance du pouvoir d'agir des élèves

Apprendre par le jeu, notamment par le biais des pédagogies intégrées mentionnées dans l'étude de la LEGO Foundation, augmente le pouvoir d'agir des élèves en réunissant apprentissage déterminé par l'enseignant, guidé par l'enseignant et déterminé par l'élève, ceci afin d'encourager les enfants et les enseignants à s'impliquer activement et ensemble dans le processus d'apprentissage

- **Apprentissage déterminé par l'enseignant** : fixe un cadre de base et établit des instructions explicites si nécessaires
- **Apprentissage guidé par l'enseignant** – permet de garantir un apprentissage balisé selon des étapes clés
- **Apprentissage déterminé par l'enfant** : permet de faire des choix relatifs au contenu et au processus d'apprentissage

La méthode Victorian Early Years Learning and Development Framework, selon laquelle une triple hélice représente l'apprentissage déterminé par l'enseignant, guidé par l'enseignant et déterminé par l'enfant, vient encore renforcer l'intérêt de cette conjugaison des approches. L'image représentant les hélices indique ainsi que l'efficacité de la méthode s'en trouve augmentée.

Les données montrent que les avantages du pouvoir d'agir de l'élève incluent la prise de décisions authentiques quant au choix des sujets d'apprentissage et à la manière de les aborder, la formulation de questions et d'opinions, la liberté de rechercher des ressources et des conseils et la possibilité d'échouer et de recommencer en apprenant de ses échecs.



L'apprentissage basé sur le jeu et les approches telles que l'apprentissage fondé sur la recherche, la pédagogie active et l'apprentissage expérientiel sont fondés sur les mêmes théories d'apprentissage. Ces théories reposent sur l'idée que les enseignants et éducateurs doivent coopérer pour construire ensemble la connaissance. Les environnements d'apprentissage sont volontairement conçus pour maximiser les possibilités visant à encourager la créativité, l'interaction sociale, l'expérimentation et l'amour de l'apprentissage.



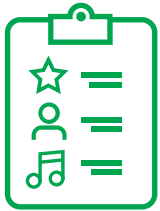
Fig 1 – Approches intégrées en matière d'enseignement et d'apprentissage

(Reproduit à partir du document Victorian Early Years Learning and Development Framework, Department of Education and Training, 2016, p15)

Une vision d'avenir

Favoriser la profondeur plutôt que la variété

L'apprentissage par le jeu donne également aux enfants le temps et l'espace dont ils ont besoin pour découvrir en profondeur les matières STIAM. L'étude de la Fondation LEGO indique que pour obtenir les meilleurs résultats possibles, les enfants auraient tout intérêt à se pencher sur les différentes disciplines, à établir des liens entre elles, et à associer les concepts et les contenus avec des applications concrètes de la vie réelle. Pour ce faire, il est essentiel d'impliquer activement les élèves en leur permettant de collaborer et d'apprendre en agissant.



Si les compétences émotionnelles, sociales, créatives et physiques sont aussi importantes que les compétences cognitives, elles doivent figurer en bonne place dans le programme et l'évaluation.

Opter pour de nouveaux types d'évaluation

Étant donné que l'apprentissage par le jeu, à l'instar des pédagogies intégrées, encourage le développement de compétences holistiques, il est essentiel que l'évaluation aille dans le même sens. Or, l'évaluation telle qu'elle est menée actuellement se concentre davantage sur les résultats cognitifs. L'étude de la Fondation LEGO montre qu'à l'avenir, l'apprentissage par le jeu bénéficiera d'une approche pluridimensionnelle qui tiendra compte des compétences cognitives et non cognitives, avec une focalisation sur la manière dont les élèves appliquent leurs connaissances à toute une série de contextes. Les enseignants devraient se pencher sur trois dimensions différentes en matière d'évaluation :

- Évaluations ambitieuses des performances sur le plan intellectuel

- Outils d'évaluation, lignes directrices et rubriques qui sont rendus visibles et expliqués aux élèves, voire développés avec ceux-ci
- Évaluations formatives pendant la conception et l'élaboration du projet sous la forme de commentaires

Perspectives pour de nouvelles recherches

L'étude de la Fondation LEGO établit un cadre clair des caractéristiques et des compétences développées grâce à l'apprentissage par le jeu, qui peut tout à fait être appliqué à l'enseignement scolaire. L'étude présente également toute une série d'opportunités pour de nouvelles recherches, notamment de nouveaux paramètres pour l'évaluation de l'impact des compétences non cognitives, la compréhension des étapes d'inclusion et la mise en avant de davantage de pédagogies intégrées basées sur le jeu, ainsi que la manière dont les technologies numériques sont utilisées pour garantir une mise en œuvre efficace.

Le rythme de l'innovation technologique s'accélère, augmentant ainsi la nécessité de passer de la simple acquisition de connaissances à l'élaboration d'un large ensemble de compétences, afin de développer la confiance dans l'apprentissage même. Un apprentissage ludique, pratique et hautement inclusif est l'un des moyens essentiels permettant à l'enseignant de préparer les élèves pour l'avenir, mais aussi de s'assurer de leur véritable développement.

Pour lire l'intégralité du document et afficher la liste complète des ressources analysées pour cette initiative, rendez-vous sur [LEGOfoundation.com/schoolslearnthroughplay](https://www.legofoundation.com/schoolslearnthroughplay)

Marbina, L., Church, A. et Tayler, C. (2011). Victorian early years learning and development framework: Evidence paper: Practice principle 6: Integrated teaching and learning approaches. Extrait du site Web du State of Victoria, Department of Education and Training : <https://www.education.vic.gov.au/Documents/childhood/providers/edcare/eviintegteac.pdf>

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K. et Golinkoff, R. M. (2013) Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7, 104-112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. ©2020 The LEGO Group.