Qu’apprend-on en jouant ?

Gilles BROUGERE

2 mai 2018

Les questions sous la question

- Qu’est-ce que jouer ?
- Qu’est-ce qu’apprendre ?
- Comment apprend-on en jouant ?
- Qu’apprend-on en jouant ?

Qu’est-ce que jouer ?
La polysémie d’un terme

- Jeu s’entend en plusieurs sens et invite à la métaphore
- Même réduit à ce qui est *stricto sensu* un jeu, cela renvoie à une très grande diversité d’activités
- Quel est le point commun entre un bébé manipulant un hochet et un adolescent jouant à *World of Warcraft*

Variété des jeux

Différents niveaux d’usage

- Le jeu comme matériel
- Le jeu comme système d’action
- Le jeu comme activité, JOUER

Au-delà de la polysémie : Un usage lié à 5 critères (2 + 3)

- Une activité de second degré (ou modalisée)

UNIVERSITÉ PARIS 13
L'Université Paris 13 est membre de :
USPC Université Sorbonne Paris Cité
CAMPUS CONDORCET Paris-Aubervilliers

Le second degré

- Transformation dun comportement du 1er degré pour en changer le sens.
- Il s’agit de considérer que ce qui importe est le cadre de l’expérience

Au-delà de la polysémie : Un usage lié à 5 critères (2 + 3)

- Une activité de second degré (ou modalisée)
- Une succession de décisions

UNIVERSITÉ PARIS 13
L'Université Paris 13 est membre de :
USPC Université Sorbonne Paris Cité
CAMPUS CONDORCET Paris-Aubervilliers

Jouer c’est décider

- Aspect performatif du jeu
- Parce que l’action n’a pas pas d’effet (second degré), elle n’a de sens qu’en fonction des décisions prises et de leur acceptation par les autres joueurs.

Au-delà de la polysémie : Un usage lié à 5 critères (2 + 3)

- Une activité de second degré (ou modalisée)
- Une succession de décisions
- Selon des mécanismes qui constituent le jeu dans sa singularité

UNIVERSITÉ PARIS 13
L'Université Paris 13 est membre de :
USPC Université Sorbonne Paris Cité
CAMPUS CONDORCET Paris-Aubervilliers

Les mécanismes de la décision

- La règle au sens le plus large
- Des limites de la notion de règle (ex. les jeux vidéo)
- Ce que suppose un jeu c’est un accord sur les mécanismes de décision auxquels le joueur doit adhérer pour se constituer en joueur

Au-delà de la polysémie : Un usage lié à 5 critères (2 + 3)

- Une activité de second degré (ou modalisée)
- Une succession de décisions
- Selon des mécanismes qui constituent le jeu dans sa singularité
- Dans l'incertitude

UNIVERSITÉ PARIS 13
L'Université Paris 13 est membre de :
USPC Université Sorbonne Paris Cité
CAMPUS CONDORCET Paris-Aubervilliers

L’incertitude

- On ne sait pas comment cela va se terminer
- Le jeu n’est pas un rituel
- Un équilibre entre trop ou trop d’incertitude

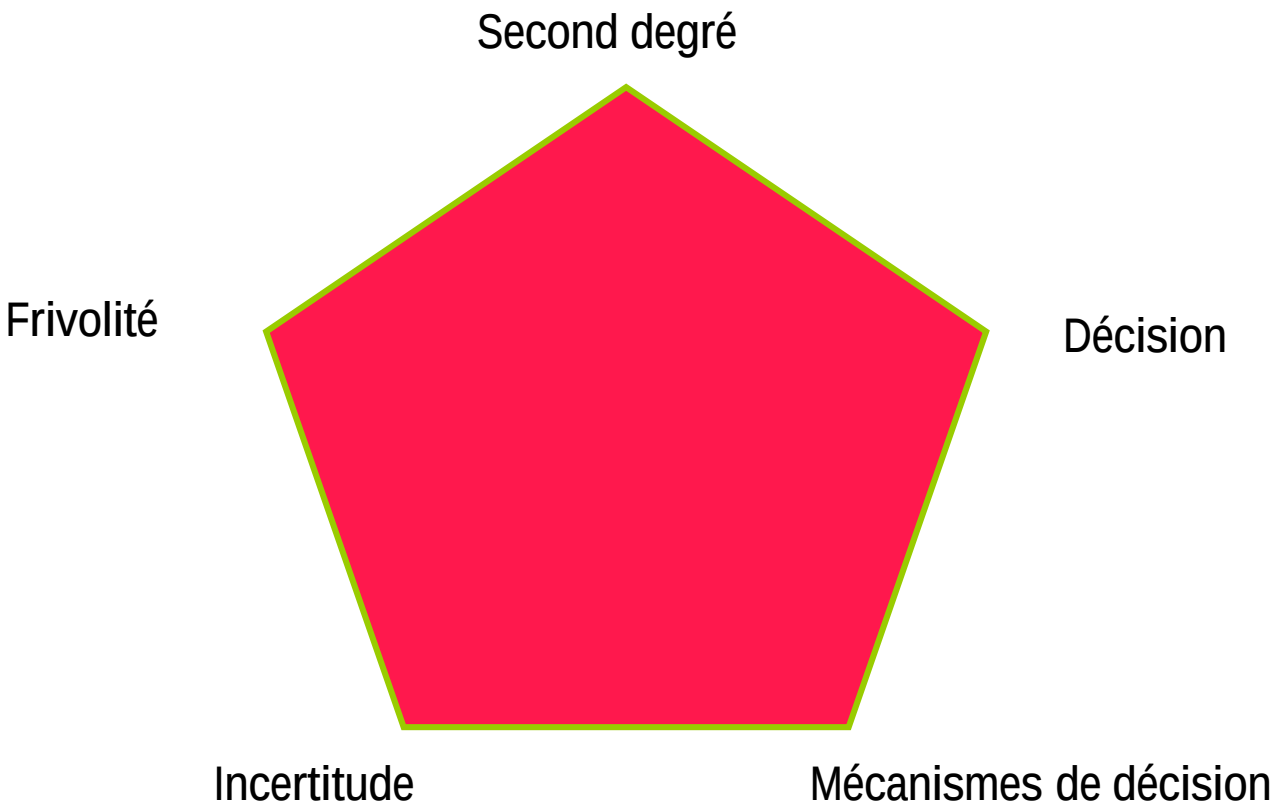
Au-delà de la polysémie : Un usage lié à 5 critères (2 + 3)

- Une activité de second degré (ou modalisée)
- Une succession de décisions
- Selon des mécanismes qui constituent le jeu dans sa singularité
- Dans l'incertitude
- Avec une minimisation des conséquences (ou frivolité)

La frivolité

- L’absence de conséquence
- Ou plutôt la minimisation des conséquences comme logique même du jeu (Bruner)
- Un critère relatif mais essentiel pour analyser le jeu
- Le contraire du sérieux

Le pentagone ludique



© Gilles Brougère

Le jeu comme forme

- Les critères définissent la forme ludique
- Elle s’investit de façon privilégiée dans le cadre du loisir, du divertissement
- Mais elle peut investir d’autres domaines qui conduisent à des tensions voire des contradictions : le jeu sérieux

Le jeu peut-il être sérieux ?

- Distinguer la nature de l'engagement (s'engager sérieusement dans un jeu) et la question des conséquences (sérieux comme ce qui a des conséquences)
- Bruner soulignait que l'intérêt du jeu réside dans la minimisation des conséquences qui rendrait possible certaines expériences

Une vision dynamique et polaire

Les critères comme pôles :

- Plus ou moins du second degré
- Plus ou moins de décision
- Plus ou moins d’incertitude
- Plus ou moins de frivolité (ou entre frivole et sérieux)

Accepter le flou, la tension, des frontières incertaines

Une vision dynamique et polaire

Mais accepter aussi que l’usage du mot jeu ne dise pas tout sur ce dont il est question

Nos critères constituent avant tout un outil qui permet d’analyser des situations dites de jeu et non pas de créer une frontière entre ce qui est jeu et ce qui n’est pas jeu.

Ce qui est vrai du jeu l’est du ludique bien que l’usage du terme semble traduire un glissement de sens

Jeu et éducation

- Une certaine confusion liée à l'idée mythique (romantique) d'une vocation éducative « naturelle » du jeu
- Une image du jeu comme éducatif, quitte à modifier le jeu pour le rendre tel
- Le jeu paraît plutôt renvoyer à une situation informelle d'apprentissage

Qu’est-ce que l’apprentissage ?

- Déconnecter apprentissage et enseignement (ou faire apprendre)
- L’apprentissage comme situé, lié à un contexte
- L’apprentissage en situation formelle ou informelle
- L’apprentissage comme pratique sociale (participation)

Jeu et apprentissage informel

- Comprendre toujours « situation informelle d'apprentissage »
- On y apprend sans conscience d'apprendre (apprentissage implicite ou tacite, en particulier la dimension socialisatrice du jeu, ou socialisation)
- Un exemple : l'apprentissage de la langue première (ou maternelle)

Jeu et apprentissage informel

- On apprend de façon fortuite : ce n’est pas l’objectif mais le jeu ou son contenu conduit à faire des apprentissages dont on a conscience.
- Ce peut-être le cas d’une langue seconde

Jeu et apprentissage informel

- On développe une stratégie d'autoformation (autodidaxie) pour progresser dans le jeu
- Ex : l'histoire pour un joueur de jeu de rôle

Qu’apprend-on ?

- On apprend d’abord à jouer, à progresser dans le jeu selon les trois modalités (conscience/intention)
- On apprend (peut-être) autre chose qu’à jouer : des contenus, des façons d’être avec les autres…

Comment apprend-on ?

- Apprend-on parce qu'il s'agit d'un jeu ou parce que le jeu me confronte à un contenu, des connaissances ?
- En jouant en anglais apprend-on de l'anglais parce que l'on joue ou parce qu'à travers le jeu on est confronté à de l'anglais ou quelle est la place de l'effet jeu dans l'apprentissage.

Comment apprend-on ?

Les apprentissages peuvent tout autant renvoyer à la dimension ludique qu'au fait qu'à travers le jeu je suis confronté à des pratiques, des contenus qui sont en partie indépendants du jeu, que je pourrais rencontrer dans un autre contexte.

Les conséquences pédagogiques ne sont pas de même nature, seule la 1ère vision peut conduire à vouloir utiliser le jeu, la 2e n'a pas besoin du jeu qui n'est alors qu'un contexte parmi d'autres.

Mise en forme éducative du jeu

Ce jeu peut être l'objet d'une attention éducative, d'une mise en forme éducative plus ou moins importante (dimension de formalisation) selon différentes modalités

•Supposer que le jeu est éducatif et lui donner une place sans plus : la formalisation est indirecte par l'insertion dans un espace éducatif, mais elle peut affecter le jeu (organisation spatio-temporelle, matériel)

Mise en forme éducative du jeu

- Analyser la dimension éducative d'un jeu et l'introduire pour cela tout en le maintenant comme jeu. La formalisation est dans l'analyse.

Ces deux premières dimensions relèveraient ce que l'on peut appeler une éducation informelle

Mise en forme éducative du jeu

- Le jeu est introduit sans modification mais suivi d'un temps de débriefing pour, par exemple, analyser ce qui a été appris. Il s'agit d'une formalisation indirecte
- Le jeu est modifié à la marge pour l'intégrer dans l'espace éducatif
- Le jeu est modifié de façon conséquente pour s'assurer de la poursuite des objectifs pédagogiques visés [domaine du jeu (*play*) sérieux : *serious playing*]

Mise en forme éducative du jeu

- Le jeu est créé en fonction d'un objectif éducatif précis : on sort du monde du jeu pour créer un hybride. [Le jeu (*game*) sérieux comme hybride : *serious game*]
- On peut par exemple, s'interroger sur la place du jeu en relation avec la distinction mécanisme/thématique et l'idée que l'on pourrait récupérer la mécanique avec un autre contenu sans mettre en danger la dimension ludique.
- Or la dimension ludique renvoie à l'articulation des deux dimensions, mécanisme et thème.

Mise en forme éducative du jeu

- Transformer un exercice pour lui donner une dimension ludique (*gamification*)
- Utiliser le terme « jeu » pour évoquer un exercice sans qu'il n'y ait aucune transformation

Il s'agit d'un continuum

UNIVERSITÉ PARIS 13
L'Université Paris 13 est membre de :
USPC Université Sorbonne Paris Cité
CAMPUS CONDORCET Paris-Aubervilliers

Jeu et éducation

- Parler de jeu renvoie à tout cela et suppose des formalisations plus ou moins importantes, la création d’hybrides plus ou moins proches du jeu.
- Il ne suffit pas de voir le terme jeu pour savoir ce dont il s’agit.

Quelques exemples

- Le jeu à l’école maternelle
- Le jeu de société à l’école élémentaire
- Le jeu au collège : l’apprentissage d’une langue seconde

Le jeu à l’école maternelle

- Une majorité de systèmes préscolaires (avant 5, 6 ou 7 ans, selon l’âge d’entrée à l’école élémentaire) mettent le jeu au centre
- A quoi renvoie exactement cette centration sur le jeu qui peut prendre des formes différentes (ex Reggio Emilia ou le kindergarten allemand)

Quelles sont les logiques sous-jacentes aux systèmes qui mettent le jeu au centre ?

- Le primat de l’initiative de l’enfant
- L’importance du bien-être (sans lequel aucun apprentissage ne peut se faire)
- La valorisation d’un enfant actif, agissant
- La confiance en l’enfant
- La valorisation des interactions entre enfants
- Au-delà du jeu il s’agit de valoriser les activités de découverte, d’exploration
- Préférer la documentation à l’évaluation
- Accepter l’idée d’une éducation informelle

Quels choix pédagogiques derrière la place donnée au jeu ?

- Direction par l’enseignante versus direction à partir de l’initiative des enfants
- Dans un cas l’action de l’enfant suit celle de l’enseignante. Une injonction, une consigne met en mouvement l’enfant selon une direction qui suppose qu’elle puisse avoir des effets (d’apprentissage mais pas seulement, c’est la même logique quand il s’agit d’occuper l’enfant pour des périodes d’attente)

Quels choix pédagogiques derrière la place donnée au jeu ?

- Dans l’autre cas (celui du jeu entre autres) l’action de l’enfant précède celle de l’enseignante. L’enfant agit, l’enseignante observe et en déduit des interventions (ou non intervention) soit en proposant une évolution du jeu, soit en concevant une activité après coup (en fonction de ce qui a été perçu ou pour trouver une activité liée à la dynamique produite par les enfants)
- Cette démarche qui suppose de l’improvisation, de l’adaptation à la diversité des enfants et des situations est plus difficile à mettre en œuvre

La posture de l’enseignante

- Une posture non enseignante (ce qui n’est pas sans poser un problème d’identité professionnelle)
- S’adapter aux intérêts, propositions, actions des enfants
- Se mettre à hauteur d’enfant érigé en interlocuteur
- Favoriser les interventions indirectes : aménagements, choix du matériel, organisation
- Définir des règles de fonctionnement, éviter les consignes
- Favoriser des interventions directes duelles ou en petit groupe en fonction des observations

Eléments de synthèse sur l’école maternelle

- Une exception française
- La question est moins celle du jeu que de la démarche pédagogique et la posture de l’enseignante
- Derrière le jeu la mise en avant de la participation, de l’exploration, du guidage de l’enseignante (ou accompagnement).
- Un nouveau programme qui ne tranche pas vraiment avec les programmes précédent tout en valorisant le jeu

Le jeu à l’école élémentaire : le jeu de société

- Choisir un jeu : la question de la culture ludique des enseignant.e.s
- La prise en compte de la culture ludique des élèves. Tout jeu ne produit pas nécessairement intérêt et motivation de tous les enfants.

Le jeu à l’école élémentaire : le jeu de société

- L’accent est-il mis sur le jeu en tant que tel ou le contenu manipulé à l’occasion du jeu ?
- Les objectifs sont fort divers selon qu’il s’agit d’utiliser le jeu pour favoriser les interactions entre les enfants, ou les exposer à des situations différentes en fonction du jeu

Le jeu à l’école élémentaire : le jeu de société

- Les règles ne sont pas des lois mais relèvent in fine de l’accord entre le joueurs.
- Rôle de la décision et de l’incertitude
- Contrôler ou débriefer

L’apprentissage d’une langue seconde

Une très grande diversité de situations entre :

•des apprentissages linguistiques informels liés au jeu (certains relevant de l’auto-formation)

•des usages du jeu pour favoriser de tels apprentissages dans des situations formelles mais en gardant au maximum la dimension ludique de l’activité (au risque d’un détournement par les élèves)

•des outils pédagogiques plus ou moins proches du jeu mais intégrés dans une logique didactique

L’apprentissage d’une langue seconde

Quand il s’agit de langue la particularité est que c’est un domaine avéré d’apprentissages informels. Au-delà nombre d’activités se déploient au niveau informel (avec des objectifs autre qu’apprendre), au niveau de l’auto-formation (un apprentissage auto-dirigé en dehors des cadres formels d’apprentissage), au niveau formel (scolaire ou extra-scolaire).

La question du contexte pour des apprentissages informels

On peut considérer que le contexte ou le milieu sont essentiels pour rendre possible des apprentissages en situation informelle.

Toutes les langues ne sont pas égales en la matière et l’anglais joue un rôle particulier permettant d’accéder à des contextes d’usage en dehors des pays qui utilisent cette langue dans les échanges quotidiens.

UNIVERSITÉ PARIS 13
L'Université Paris 13 est membre de :
USPC Université Sorbonne Paris Cité
CAMPUS CONDORCET Paris-Aubervilliers

De la situation informelle à la situation formelle

On peut considérer que la continuité que nous avons vu au niveau du jeu entre situations informelles et formelles d'apprentissage est une caractéristique générale que l'on peut retrouver pour différents types d'activité

En voici une représentation simplifiée.

	Apprentissage informel	Apprentissage formel
Jeu	Jeu divertissement	Jeu pédagogique
Autre activité de second degré	Roman/Film	Usage du roman ou du film dans le cadre scolaire
Autre activité de loisir	Voyage	Voyage d'étude, échange scolaire
Autre activité	Activités de la VQ (cuisine)	Exercice à partir d'une activité culinaire

Il faut considérer que chaque ligne correspond à un continuum et non à une opposition binaire

Quelles conséquences ?

- Penser un continuum entre informel et formel, même s'il peut y avoir des ruptures.
- Tout ce qui est hors de l'école n'est pas informel, mais il existe du formel non scolaire
- Ce qui atténue la rupture ce sont les pédagogies qui utilisent des stratégies de proximité avec les activités hors du monde scolaire pour donner du sens, motiver.

Quelles conséquences ?

- Il s'agit d'abord de reconnaître les apprentissages en situation informelle même s'ils diffèrent de ceux que l'on peut produire en classe (les repérer, les discuter, travailler avec)
- Il s'agit ensuite de réfléchir à la façon d'intégrer des situations informelles : faut-il limiter ou assumer la formalisation ? Quelles conséquences de telle ou telle stratégie ?
- Y a-t-il une place pour une éducation informelle ou faut-il ne voir dans cette expression qu'un oxymore ?