

A L'UNIVERSITÉ, LE JEU COMME OUTIL D'APPRENTISSAGE

Publié le 13 février 2020



par Laetitia Theunis

Et si on jouait ... pour apprendre les équations différentielles, la grammaire anglaise ou les probabilités prévisionnelles économiques ? C'est ce que propose Thiagi, de son vrai nom Sivasailam Thiagarajan, docteur en psychologie cognitive et l'un des plus grands experts mondiaux de la [ludopédagogie](#). Il va de pays en pays, d'entreprise en entreprise, pour former aux jeux-cadres. Ce mercredi, il était de passage à l'UNamur, à l'initiative du projet PUNCH ([Pédagogie Universitaire Namuroise en CHangement](#)).



Thiagi © Laetitia Theunis

Tous spécialistes en grammaire

François-Xavier Fievez est professeur d'anglais à l'UNamur. Depuis une dizaine d'années, il a recours à la ludopédagogie.

« J'utilise le jeu lorsque l'objectif pédagogique s'y prête. Notamment, pour faire passer des contenus compliqués, difficiles et indigestes pour les étudiants. C'est le cas de la grammaire », explique-t-il. « L'idée de départ, c'est que le prof n'est pas le détenteur du savoir. Et que chaque élève peut être une ressource pour les autres. »

Pour ce faire, il utilise la cadène, un jeu-cadre de Thiagi. La matière d'un chapitre de grammaire est divisée en plusieurs sous-chapitres. Chaque étudiant se voit attribuer une partie et, après s'être approprié la matière au moyen d'exercices, devient le « spécialiste » de ce point de grammaire.

« Face à une règle de grammaire donnée, un des étudiants du groupe sera le spécialiste de celle-ci et aura les facultés de l'expliquer aux autres lors des exercices réalisés en groupes. On rentre alors dans de l'apprentissage par les pairs : l'élève qui a la solution au problème l'explique aux autres », poursuit-il.

« Le vocabulaire utilisé par les étudiants est différent, voire plus simple que celui que je pourrais utiliser, et en adéquation avec des concepts qui sont plus proches de leur quotidien. »

L'enseignant se mue en coach

L'enseignant n'est plus le détenteur du savoir absolu. Il coache les groupes en guidant, réajustant, validant le savoir produit.

« Avoir manipulé et travaillé les informations permet à l'étudiant de s'approprier le savoir en le comprenant vraiment », assure Eric Willems, conseiller techno-pédagogique à l'UNamur. Il travaille pour PUNCH, initiative lancée en 2011. L'objectif est d'amener la communauté universitaire namuroise à repenser la manière d'enseigner et à se diriger vers des pédagogies actives impliquant davantage les étudiants .

Ecoutez Eric Willems donner un autre exemple d'utilisation pratique de la ludopédagogie, cette fois dans le cadre de révisions du cours de géographie :

<https://dailyscience.be/NEW/wp-content/uploads/2020/02/Eric-willems-PUNCH-UNamur.wav>



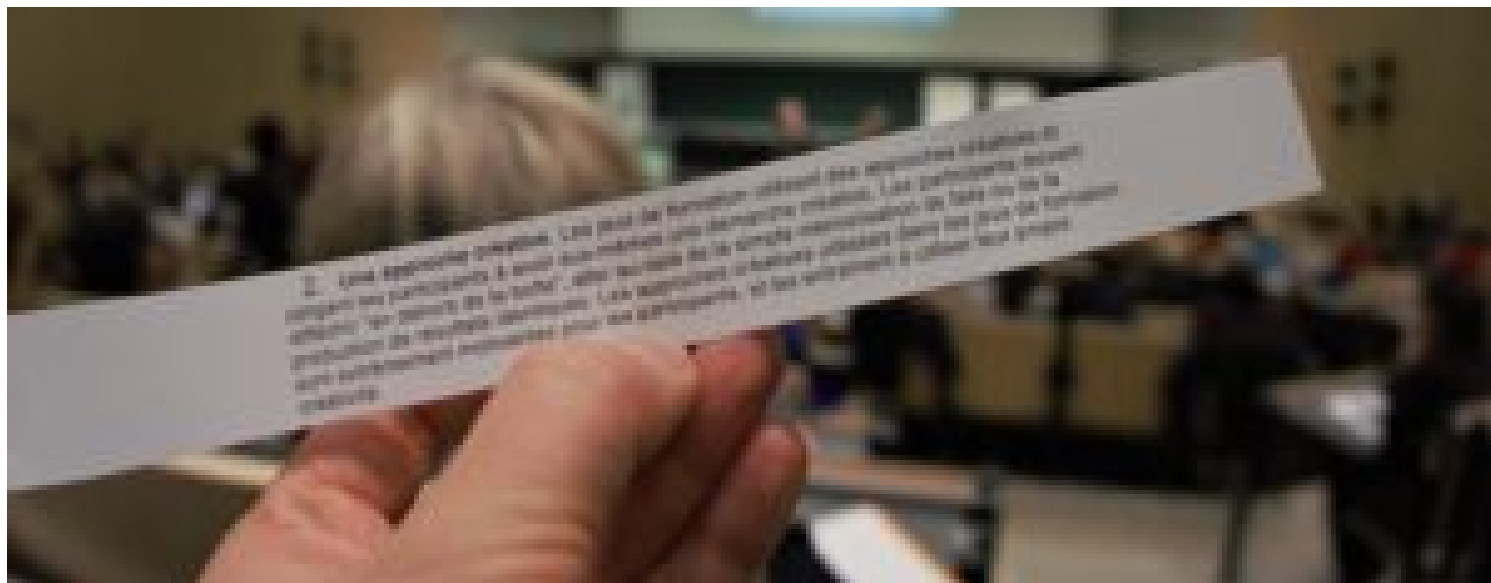
Eric Willems, conseiller techno-pédagogique et François-Xavier Fievez, professeur d'anglais à l'UNamur © Laetitia Theunis

Un apprentissage plus fluide pour une meilleure mémorisation

« L'apprentissage par ludopédagogie est plus rapide et plus efficace. C'est meilleur pour l'engagement cognitif dans les tâches d'apprentissage ainsi que pour la mémorisation, notamment sur le long terme, car les informations sont mieux ancrées. C'est aussi moins chronophage et énergivore pour l'enseignant », poursuit François-Xavier Fievez, maître en didactique des langues anglaises. Autre avantage : le travail journalier des étudiants s'en trouve allégé.

Qu'ils soient biologistes, économistes ou informaticiens, 300 étudiants suivent un cours d'anglais avec le Pr Willems. Au début, ils sont souvent déroutés par l'approche ludique. « Ils s'attendent à un cours magistral à suivre passivement pendant une ou deux heures. Une fois les premiers a priori passés, comme les règles sont assez simples, les étudiants se prennent vite au jeu. »

Et, à en croire les pédagogues, le taux de satisfaction des étudiants avoisinerait les 80 %. Le jeu est un allié précieux à glisser dans la boîte à outils pédagogiques des enseignants.



La littérature reprend 52 raisons d'utiliser le jeu en apprentissage. En voici une © Laetitia Theunis