

ET SOUS LE PLAISIR ET QU'ON NE FAISAIENT L'APPRENTISSAGE

Le jeu favorise l'engagement et la motivation des élèves à participer à l'intégration des apprentissages et favorise celle-ci par le fait même.

HYPOTHÈSE

Les élèves de mon lieu de stage sont en 5^e et 6^e année. Plusieurs élèves semblent éprouver des difficultés d'apprentissage. Cela semble surtout relever d'un manque de motivation envers l'école. Comme cette problématique occupe une place importante en enseignement, j'ai voulu me concentrer là-dessus dans mon projet PIC.

MISE EN CONTEXTE

Comment engager les élèves dans les activités de consolidation?

CONCEPTS

- Engagement/ Motivation
- Jeu/Intérêt des élèves
- Travail d'équipe/collaboration
- Structuration des connaissances
- Intégration des connaissances

Le manque de motivation des élèves lors des périodes d'intégration des apprentissages en mathématiques et en français.

PROBLÉMATIQUE

LA MOTIVATION

« L'effort ou l'énergie que la personne est prête à consentir pour accomplir une tâche d'apprentissage donnée »⁵.

- Vian

L'ENGAGEMENT

« [...] les apprenant doivent se sentir impliqués activement, interpellés lors du déroulement du jeu, ce qui suscite en eux le désir de persévérer; d'accomplir la tâche et, par le fait même, les motive à apprendre »⁵.

L'engagement est en fait considéré comme un des facteurs de la motivation scolaire¹.

Cette motivation dépend de l'importance que l'élève va accorder au but final, de l'intérêt qu'il a pour la tâche et de la perception qu'il a de son ampleur⁵.

- Le jeu offre des occasions d'apprendre dans un contexte où l'enfant est **plus réceptif** car il ne voit pas l'apprentissage comme une tâche⁷.
- L'élève va apprendre à explorer, à réfléchir, à résoudre des problèmes et à communiquer avec les autres⁶.
- Le jeu permet de « **déformaliser l'apprentissage** scolaire »⁶.
- Il permet aux élèves de **s'engager** personnellement et émotivement⁶.
- Il favorise le développement de la confiance, de l'estime de soi et une **attitude positive** à l'égard de l'apprentissage³.

LA MOTIVATION PAR LE JEU

INTÉGRATION DES APPRENTISSAGES

- Le jeu permet aux joueurs d'établir un lien entre des connaissances acquises et des connaissances concrètes².
- Il favorise également chez les joueurs une **mémorisation** de l'information à long terme².
- Le jeu apporte un facteur révisioennel qui amène les élèves à prendre **conscience** de leur degré d'**acquisition** et d'intégration de la **matière**⁵.

CONCLUSION

- Les jeux ont un impact significatif sur la motivation des élèves.
- Ils soutiennent positivement l'estime et la confiance en soi, l'engagement, et le désir de persévérer et d'accomplir une tâche.
- Le plaisir de jouer, le défi, l'aspect compétitif, l'interaction entre les joueurs, l'effet d'entraînement et l'enthousiasme suscités par la participation au jeu sont d'autres facteurs de motivation⁵.

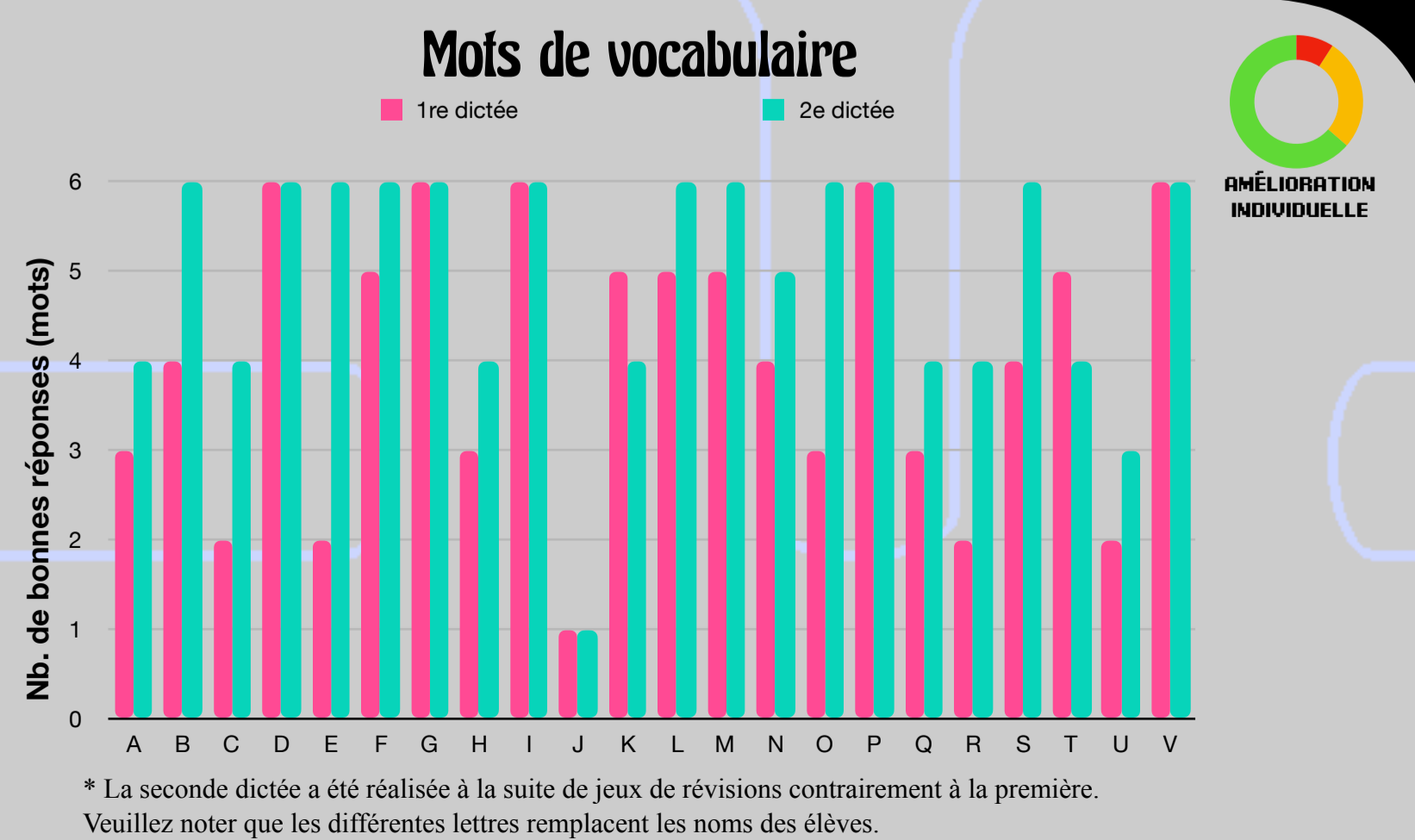
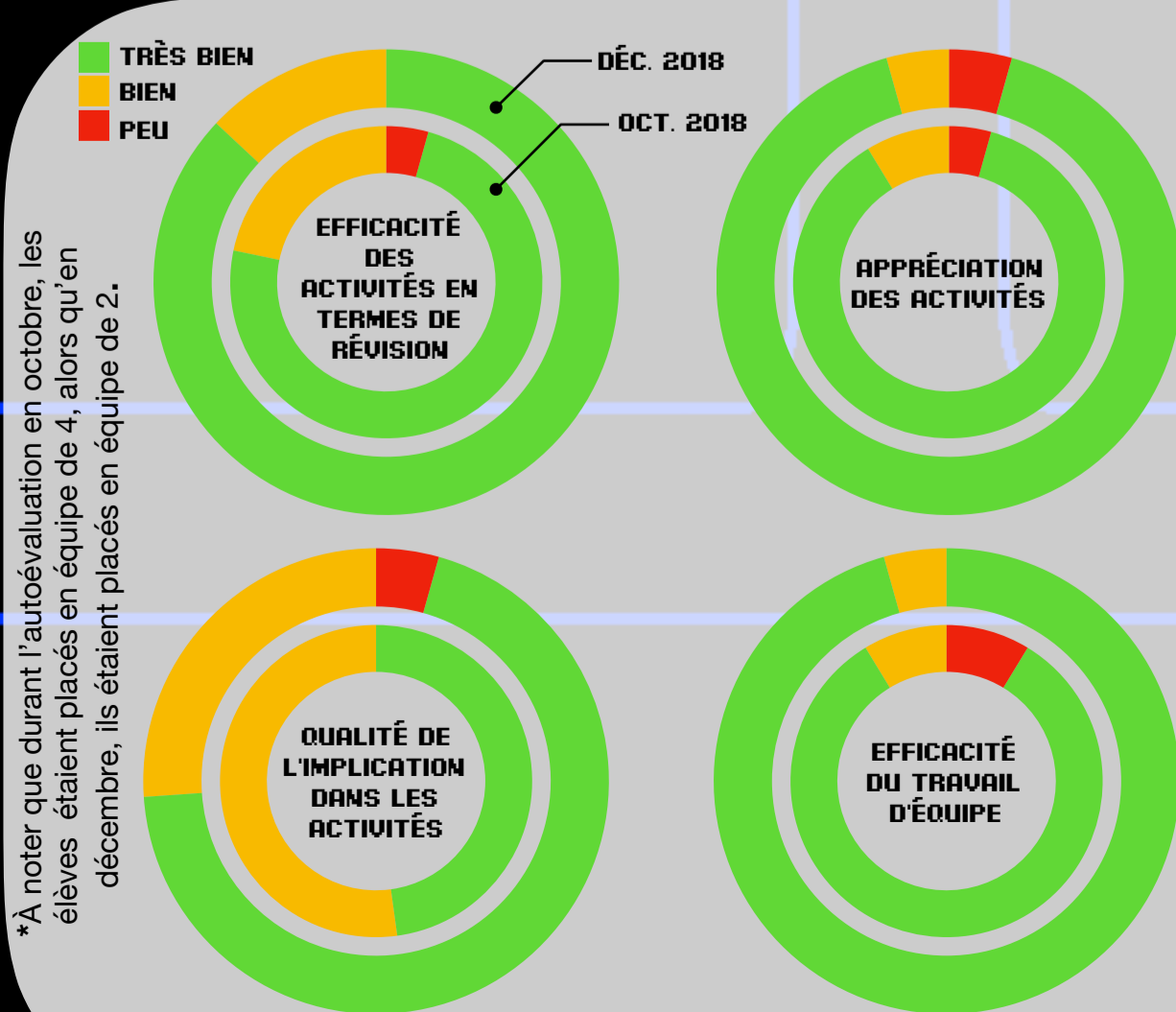
Il a été démontré que les enfants ayant joué à des jeux éducatifs ont mieux réussi les tests sur les acquis scolaires que ceux ayant suivi un enseignement plus classique⁴.

-Élaboration d'**activités** pour pratiquer les notions apprises durant les périodes d'étude.

- 30 minutes** / 3 fois par semaine.
- En **équipe de 2**, pour pratiquer soit: la **conjugaison**, les **mots de vocabulaire** ou des notions en **mathématiques** (+/-, ×/÷, fractions, etc.).

PROJET

Ready!



Bibliographie

- 1-Barbeau, D. Montigny, A. et Roy, C. (1997). Comment favoriser la motivation scolaire. Pédagogie collégiale 11(1), 9-13. Repéré à http://www.infressources.ca/bd/recherche/pedagogie_collégiale/11_1/Barbeau_et_autres.pdf
- 2-Chamberland, G. et Provost, G. (1996). Jeu, simulation et jeu de rôle. Presses de l'Université du Québec. Repéré à https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=WdOIJJeVqQC&oi=fnd&pg=PR3&dq=int%C3%A9grer+les+apprentissages+par+le+jeu+&ots=y4z6Yf6XH&sig=D258H4maPZiSuqyaZooq0_RMGg#v=onepage&q=int%C3%A9grer%20les%20apprentissages%20par%20le%20jeu&f=false
- 3-Conseil des ministres de l'Éducation (Canada). (s.d.). Déclaration du CMEC sur l'apprentissage par le jeu : *Ce qu'en pensent les spécialistes*. Repéré à https://www.cmec.ca/Publications/Lists/Publications/Attachments/282/play-based-learning_statement_FR.pdf
- 4-Diamond, A. (2009). Apprendre à apprendre. US National Library of Medicine National Institutes of Health, 2009 (34), 88-92. Repéré à <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2950655/>
- 5-Gauvin, M., Renaud, L. et Sauvé, L. (2007). Une analyse par écrit sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33 (1), 89-107. <https://doi.org/10.7202/016190ar>
- 6-Musset, M. et Thibet, R. (2009). Quelles relations entre jeu et apprentissage à l'école?. *Une question renouvelée*. Repéré à http://www.fjdr.org/wp-content/uploads/Jeu_et_apprentissage.pdf
- 7-Ontario. (2019). Apprentissage par le jeu dans une culture d'enquête. Repéré à <https://www.ontario.ca/fr/document/programme-de-la-maternelle-et-du-jardin-denfants-2016/apprentissage-par-le-jeu-dans-une-culture-denquete>

NATURE DES TRACES

Bibliographie