

# Une cuillerée de sucre? Tensions émergentes dans une revue de la portée sur le jeu numérique dans les classes de 4e à 8e année

Dre. Michelle Schira HAGERMAN et A. Sajani KARUNAWEEERA, *Faculté d'Éducation*  
Patrick LABELLE, bibliothécaire en Éducation, *Université d'Ottawa*

## INTRODUCTION

### Les jeux numériques, le jeu et l'apprentissage

- Les enfants et les jeunes jouent, se connectent et créent dans les espaces numériques (par exemple, Dezuanni, 2018 ; Kafai & Fields, 2013).
- 81 % des jeunes Canadiens âgés de 9 à 17 ans jouent quotidiennement ou hebdomadairement à des jeux en ligne (MediaSmarts, 2022).
- Dans les écoles, l'apprentissage par le jeu numérique est largement considéré comme un moyen de soutenir une série de résultats d'apprentissage disciplinaires (Clark et al., 2016), notamment en sciences (Kara, 2021), en mathématiques (Byun & Jong, 2018) et en informatique (Ackaoglu & Koehler, 2014). Les jeux sérieux peuvent engager et motiver les étudiant.es à apprendre (Blumberg et al., 2019 ; Keller et al., 2021). Apprendre à concevoir des jeux favorise le développement de la pensée systémique (Ackaoglu & Green, 2019).

Dans le cadre du projet du RCÉL, nous avons examiné les façons dont le jeu numérique a été étudié et intégré dans les salles de classe de la 4e à la 8e année à l'échelle mondiale. Partant de l'hypothèse que les jeux numériques pourraient n'être qu'une approche du jeu numérique, cette étude pose la question suivante : **Qu'est-ce que le jeu numérique (au sens large), tel qu'il est vécu dans les salles de classe à l'école, pour les enfants de la 4e à la 8e année (âgés de 9 à 14 ans) ?**

## MÉTHODOLOGIE

Les méthodes d'examen de la portée permettent d'identifier et de cartographier les preuves dans un domaine de recherche (Arksey & O'Malley, 2005 ; Munn et al., 2018). Grâce à une recherche exhaustive de la littérature existante, nous avons interrogé 7 bases de données (en EN et en FR) pour comprendre comment le jeu numérique en classe a été étudié de 2012 à 2022, et pour résumer les tendances des résultats comme moyen d'identifier et d'analyser les lacunes dans les connaissances (Munn et al., 2018).

Bases de données: ERIC, Edu Source, ACM, CBCA, Cairn, Érudit

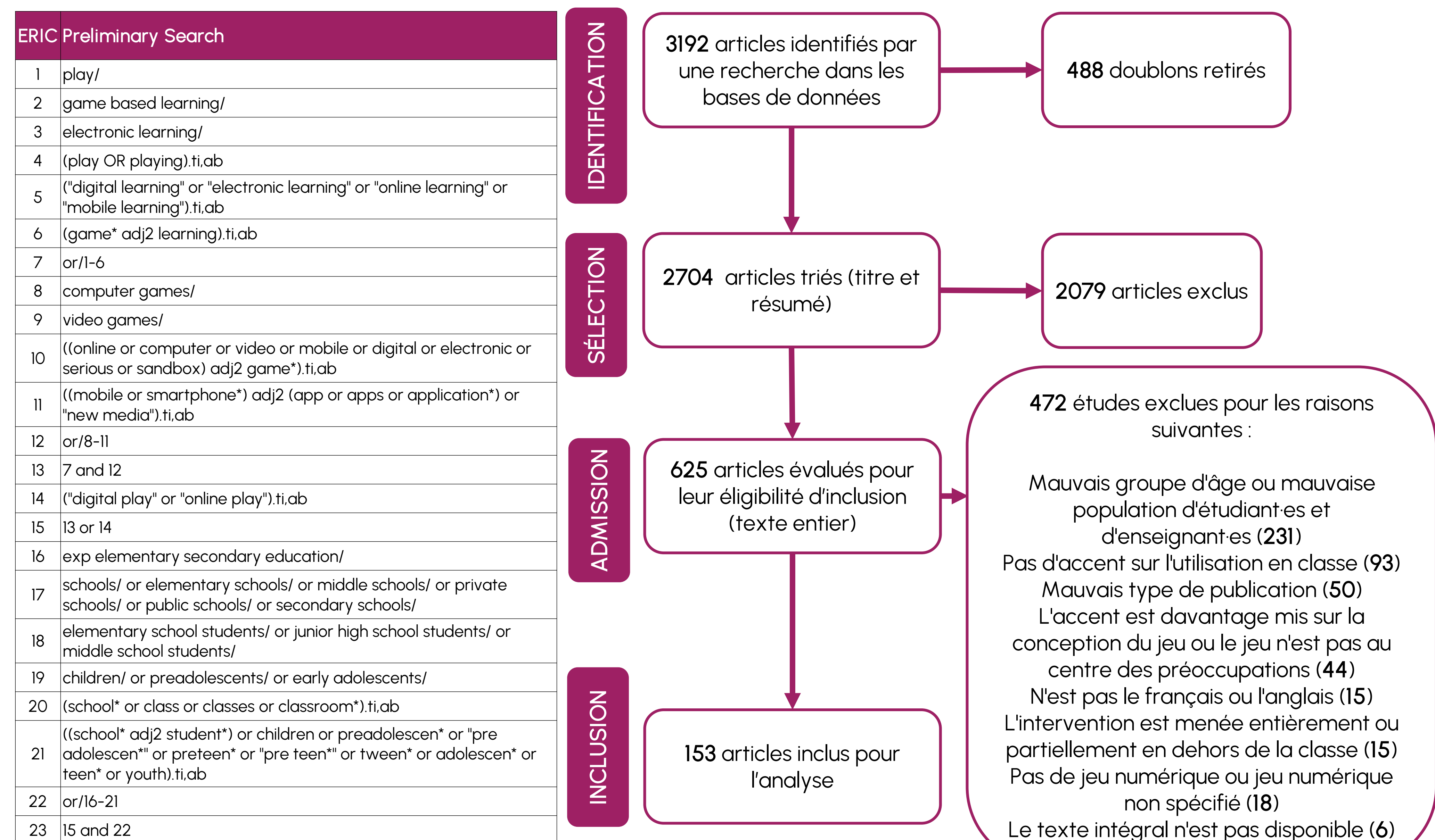


Figure 1. Exemple de nos phrases de recherche, utilisée dans la base de données ERIC

## RÉSULTATS PRÉLIMINAIRES

Tableau 1. Les axes de recherche les plus fréquentes dans le corpus de 153 études sur le jeu numérique dans les classes de 4e à 8e année

Les axes de recherche			Les autres axes de recherche sont:
Performance académique (n = 75)	Perceptions des élèves (n = 35)	Motivation (n = 22)	conception du jeu par les élèves (n=12) ; collaboration et dimensions interpersonnelles (n=14) ; engagement (n=7) ; éléments de conception du jeu (n=16) ; flow (n=5) ; autorégulation (n=1) ; acceptation de la technologie (n=2) ; charge cognitive (n=3) ; action de l'élève (n=5) ; plaisir (n=5) ; perceptions de l'enseignant (n=6) ; créativité (n =3) ; résolution de problèmes (n=1) ; rétroaction (n=1) ; orientations du jeu (n =5) ; rôles de l'enseignant (n=1) ; intégration avec les échafaudages (n=6) ; intégration dans la pratique existante (n =2) ; efficacité du jeu (n=11) ; anxiété (n=2).

Tableau 2. Résumé des thèmes trouvés dans les résultats liés aux axes majeures dans toutes les études (n=153)

Axes majeures	Thèmes dans les résultats des études		
Performance académique	Performance améliorée (n=67)	Pas de changement dans les mesures de performance (n=13)	Performance réduite (n=1)
Perceptions des élèves	Dimensions sociales et affectives améliorées (n=14)	Intérêt augmenté (n=13)	Échaffaudage appui l'apprentissage (n=13)
		Tranfert de connaissances ou de compétences noté (n=12)	
Motivation	Motivation augmentée (n=22)	Aucune différence de motivation (n=7)	Motivation diminuée (n=1)

## PERSPECTIVES ÉMERGENTES

### Tensions. Théories. Enseignements à tirer.

- **Évaluation.** La plupart des études comparent une condition d'apprentissage basée sur un jeu numérique à une condition de contrôle afin de mesurer et de comparer les résultats des élèves sur une ou plusieurs variables liées à un programme disciplinaire.
- **Le rôle de l'enseignant est rarement au centre de l'attention.** Les jeux servent plutôt à supprimer l'enseignant ou à ajouter un enseignant technologique dans la classe.
- **Pourquoi des jeux numériques ?** Les jeux numériques offrent-ils des expériences d'apprentissage ludiques qui ne peuvent être réalisées d'une autre manière en classe ?
- **Lacunes théoriques.** Les jeux s'appuient sur des conceptions du jeu sérieux et des principes constructivistes, mais le jeu est rarement théorisé en tant qu'activité complexe et située, et n'est presque jamais théorisé sous l'angle du jeu, ou de ce que signifie pour une activité d'être humanisante, ludique, joyeuse ou culturellement soutenante.
- **Une cuillerée de sucre ?** Les jeux numériques sont des évaluations colorées et interactives - ou, tout simplement à l'école, emballés pour sembler plus " motivants ".



RÉSEAU CANADIEN DES ÉCOLES LUDIQUES  
CANADIAN PLAYFUL SCHOOLS NETWORK



TÉLÉCHARGEZ L'AFFICHE! (FRANÇAIS ET ANGLAIS)