

SOUTENIR LES ENSEIGNANTS DANS LEUR UTILISATION DES JEUX VIDÉO EN SALLE DE CLASSE

Les jeux sont souvent perçus comme un puissant outil éducatif puisqu'ils viennent stimuler la participation des élèves. Le projet de recherche Jouer pour apprendre a tenté de mieux comprendre la façon dont les enseignants pouvaient être soutenus dans leur usage des jeux en salle de classe. Le projet étudiait également l'impact d'une séance professionnelle de deux jours.

« On a besoin du soutien technique de notre département des technologies de l'information pour installer des choses ou réparer immédiatement tout problème technique. En cas de retard, la motivation ou la volonté d'avancer retombe, tout simplement. »

« On a besoin d'ateliers. On a besoin d'ateliers pour, premièrement, que le jeu nous soit présenté [et deuxièmement] pour qu'on sache qu'il existe. »

« Notre école n'a pas grand-chose. Enfin, [on a] un labo informatique et une carte de réseau très mauvaise. J'adorerais faire plus de choses en utilisant des tablettes, mais on n'en a pas. »

« En tant qu'enseignante à ce niveau pour la première fois cette année, je trouve ça difficile de devoir faire autant d'efforts pour avoir une application sur un iPad, la faire approuver et charger pour qu'au final, elle ne fonctionne même pas. S'il y avait un peu plus de lignes directrices sur les programmes qu'on nous suggère d'utiliser, ce serait utile. »

De nombreux enseignants participants ont exprimé leur intérêt dans l'utilisation des jeux vidéo en salle de classe, mais ont insisté sur le besoin d'avoir une variété de ressources. Ces ressources comprennent :

Des ressources technologiques

- davantage de technologie à l'école; un accès régulier accru à la technologie quand les appareils sont partagés entre plusieurs classes;
- un équipement et des logiciels à jour;
- un accès fiable à l'Internet;
- du matériel axé sur les jeux, comme des Xbox et des appareils de contrôle;
- un accès à des jeux sous licence et des applications installées.

Des opportunités de développement professionnel en rapport avec l'apprentissage basé sur le jeu

- une formation sur des applications et des jeux précis;
- une formation sur la manière d'utiliser des jeux en salle de classe d'une façon constructive, notamment des stratégies de mise en œuvre, la création d'évaluation et la définition d'objectifs d'apprentissage;
- des ateliers et des modèles de leçons.

La connaissance et l'accès à une grande variété de jeux qui stimulent la participation tout en étant interdisciplinaires et pertinents par rapport au programme.

Du temps pour jouer aux jeux, du temps pour lire les ressources fournies pour accompagner le jeu et du temps pour développer des plans de cours qui incluent les jeux.

VOUS AIMERIEZ EN SAVOIR DAVANTAGE?

- Baek, Y., & Whitton, N. (2013). *Cases on digital game-based learning: Methods, models, and strategies*. Hershey, PA: Information Science Reference.
- Jenson, J., Taylor, N., & Fisher, S. (2010) Critical review and analysis of the issue of "Skills, Technology and Learning." Disponible sur le site Web du ministère de l'Éducation de l'Ontario : http://www.edu.gov.on.ca/eng/research/jenson_reporteng.pdf
- McKnight, K., O'Malley, K. Ruzic, R., Horsley, M. K., Franey, J. J., & Bassett, K. (2016). Teaching in a digital age: How educators use technology to improve student learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 48(3), 194-211.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: Latest evidence and future directions*. Disponible sur le site Web de la fondation nationale pour la recherche en éducation (National Foundation for Educational Research) : <https://www.nfer.ac.uk/publications/GAME01/GAME01.pdf>
- Salen, K. (2013). Power of game-based learning. *Edutopia*. Disponible à l'adresse : <http://www.edutopia.org/Katie-salen-game-based-learning-video>
- U.S. Department of Education. (2016) *Future ready learning: Reimagining the role of technology in education*. . Disponible à l'adresse : <http://tech.ed.gov/files/2015/12/NETP16.pdf>