

FICHE D'INFORMATION

Les jeux vidéo peuvent-ils remplacer le professeur ?

Dans ce guide, nous présentons tous les avantages pour encourager les enseignants et les éducateurs à utiliser les jeux vidéo en classe. Certains pourraient même se demander si les jeux vidéo pourraient enseigner à la place des enseignants, ou si les jeux vidéo pourraient carrément remplacer l'enseignement formel. Si cela peut paraître surprenant pour certains, il est bon de relativiser en se rappelant que cette question se pose chaque fois qu'une nouvelle technologie est introduite dans l'enseignement. Pensez à la façon dont il a été dit que les ordinateurs, les robots, les tablettes ou l'intelligence artificielle pourraient remplacer les enseignants ou même les écoles.

La réponse, bien sûr, est que les jeux vidéo ne peuvent pas remplacer un enseignant. Les jeux vidéo éducatifs pourraient en théorie fournir des informations aux élèves et leur proposer de réaliser des exercices et des tests mais le travail d'un enseignant ne consiste pas seulement à donner des cours et à faire passer des tests aux élèves.

Même lorsque nous écrivons que les jeux sont intéressants pour permettre aux élèves de développer des compétences non techniques, nous ne voulons pas dire qu'ils sont le seul outil pour le faire et les jeux peuvent rarement évaluer le développement de ces compétences.

De plus, comme pour tout autre outil, une méthode peut être efficace pour enseigner à certains élèves mais ne pas l'être pour d'autres. Par conséquent, les jeux vidéo, même les jeux éducatifs qui visent à travailler sur des points spécifiques du programme scolaire, ne doivent pas être considérés comme un outil à taille unique. Nous voulons seulement montrer que les jeux vidéo peuvent être l'un des innombrables outils que les enseignants peuvent utiliser dans leur pédagogie, en plus de tous les outils qu'ils utilisent déjà.

Le projet #Gaming4skills a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>