

FICHE D'INFORMATION

Comment impliquer tous les types d'apprenants avec les jeux vidéo

Les jeux vidéo peuvent être d'excellents outils pédagogiques pour **faire participer et intégrer tous les élèves à l'apprentissage**, même ceux qui sont généralement plus difficiles à atteindre en raison de besoins éducatifs spéciaux ou d'un milieu socio-économique défavorisé.



Visual by Memed_Nurrohmad

Car les jeux vidéo :

- sont **adaptables**. Les élèves peuvent progresser à leur propre rythme, ce qui évite les sentiments de frustration ou d'ennui.
- sont **amusants** ! Cela contribue à créer un environnement d'apprentissage positif et permet aux élèves de se sentir bien pendant qu'ils apprennent.
- fournissent un **retour** instantané. Les élèves n'ont pas à attendre plusieurs jours avant de recevoir leurs résultats à un test, mais peuvent adapter leur stratégie instantanément en fonction du retour qu'ils reçoivent.
- font en sorte que **l'échec** fasse partie du processus. Les élèves peuvent apprendre en acceptant leurs échecs et en réessayant par le jeu, ce qui peut également renforcer leur confiance en eux.

Tous ces facteurs conduisent à un engagement accru dans l'apprentissage, qui peut à son tour **avoir un effet positif sur les résultats scolaires des élèves**.

Lorsque vous utilisez des jeux vidéo pour faire participer différents types d'apprenants, vous devez :

- **Adaptez l'utilisation des jeux numériques aux compétences** de vos élèves en matière de TIC et ne partez pas du principe que vos élèves sont doués pour tout ce qui est numérique.
- **Choisissez le jeu vidéo avec soin**. Renseignez-vous au préalable sur la

culture des jeux vidéo de vos élèves et essayez d'anticiper les difficultés (par exemple, la motricité fine ou la prise de décision trop rapide requise).

- **N'utilisez pas directement le jeu pour évaluer**, mais seulement comme un support.
- **Guidez vos élèves** et fournissez un cadre permettant un apprentissage actif par le jeu.

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>