



Centre Jean Piaget | Séminaire interdisciplinaire | 2024

Photo: Ionna Berthoud-Papandropoulou

Quels sont les effets des écrans sur le développement des enfants et des adolescents ?

Mercredi 13 mars

Des jeux numériques dans la classe. Une bonne idée ?

par **Éric Sanchez**, Professeur en technologies éducatives, Université de Genève

L'idée d'utiliser le jeu en contexte d'éducation et de formation n'est pas nouvelle, mais plutôt renouvelée par l'essor du numérique. En effet, il est désormais possible de concevoir des jeux numériques pour contextualiser des savoirs de différentes natures et mettre en place des situations d'apprentissage destinées au développement de connaissances ou de compétences. Il s'agit alors de promouvoir un apprentissage de type expérientiel qui permet à l'apprenant de s'engager cognitivement, socialement et émotionnellement dans la résolution de problèmes parfois complexes.

Depuis plus de quarante ans, ces jeux suscitent un intérêt croissant auprès des éducateurs et des formateurs, mais ils posent un certain nombre de questions dont la recherche s'est saisie. Ces questions concernent le processus de leur conception et en particulier l'articulation des objectifs pédagogiques et des mécaniques de jeu. Elles portent également sur les modalités d'apprentissage et les effets escomptés. Enfin, des travaux se développent sur la place de l'enseignant ou du formateur pour la mise en œuvre de ce type de pédagogie.

Au cours de ma présentation, j'aborderai ces questions en m'appuyant sur les résultats de la recherche et des projets menés au sein du Laboratoire d'innovation pédagogique à l'Université de Genève. Je le ferai en essayant de déconstruire un certain nombre de mythes autour de l'usage de jeux numériques en contexte d'éducation et de formation.

Lecture proposée

Sanchez, E., & Romero, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Retz.





Centre Jean Piaget | Séminaire interdisciplinaire | 2024

Photo: Ionna Berthoud-Papandropoulou

Éric Sanchez est agrégé de biologie-géologie et professeur en technologies éducatives à la Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation de l'Université de Genève (Unité Technologies de Formation et Apprentissage) où il dirige le Laboratoire d'innovation pédagogique. Ses travaux de recherche ont été menés à l'Université de Sherbrooke (Canada), à l'École Normale Supérieure de Lyon (Institut Français de l'Éducation) et à l'Université de Fribourg (Suisse). Ils portent sur l'innovation pédagogique, les usages du numérique en éducation et plus particulièrement sur la conception et l'analyse des usages du jeu pour l'enseignement et la formation. Il a récemment publié « Le paradoxe du marionnettiste » (2022) aux éditions Octarès, « Enseigner et former avec le jeu » (2023) aux éditions ESF Sciences humaines et « Apprendre à distance » aux éditions Retz (2023).

