D-ESL

Idées de conception de jeux vidéo inclusifs pour un cours de langue

Les avantages des jeux vidéo pour vos élèves

Comment les jeux vidéo peuvent-ils aider les élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage ?

Introduction

Des mythes et des stéréotypes négatifs entourent les **jeux vidéo** alors qu'ils **apportent en réalité de nombreux bénéfices aux joueurs**. Ils peuvent être encore plus bénéfiques pour les élèves avec des **troubles spécifiques de l'apprentissage** qui peuvent :

- Avoir une faible estime de soi ;
- Être déprimé ;
- Être démotivé ;

Grâce à leur caractère intrinsèquement engageant et motivant, les jeux peuvent constituer un complément très efficace aux cours de langues.

Les avantages que les jeux peuvent apporter

Motivation et participation

Le principal avantage qui peut venir à l'esprit est que les jeux **vidéo peuvent aider vos élèves à devenir des apprenants enthousiastes, en renforçant leur confiance en eux**.

Les jeux peuvent être très **attrayants et motivants**. Ils sont généralement accompagnés d'un **système de récompense** (trophées, niveaux, objets, etc.), ce qui les rend particulièrement adaptés à l'apprentissage.

L'engagement et la motivation à l'égard des jeux proviennent également du fait que les jeux offrent un **environnement sûr et amusant**, où les élèves se sentent plus à l'aise pour expérimenter et n'ont pas peur de faire des erreurs.

Attention accrue

Les **jeux peuvent aider à capter l'attention des élèves**. Non seulement parce qu'ils sont attrayants et amusants, encourageant les élèves à se concentrer sur le jeu, mais aussi parce que les **jeux peuvent entraîner le temps de concentration** des élèves. Des recherches indiquent que les jeux peuvent aider les élèves ayant des problèmes d'attention. Une étude, par exemple, indique que le fait de jouer à des jeux d'action pendant un certain temps peut améliorer considérablement les capacités de lecture des enfants dyslexiques (Franceschini, et al, 2013).

Mémorisation

Les jeux peuvent aider les élèves à mettre en pratique les points essentiels d'une matière scolaire, avec une participation active. Cela favorise une **mémorisation plus approfondie**, car cela permet aux élèves d'aller au-delà de la mémorisation par cœur. En outre, les mécanismes du jeu peuvent favoriser la répétition de points plus difficiles.

Planification et gestion du temps

De nombreuses applications de productivité proposent des outils de gestion du temps et de planification d'une manière plus attrayante, en adoptant des mécanismes de jeu. Une liste de tâches assortie d'un **système de récompenses** (niveaux, trophées, badges, etc.), par exemple, peut contribuer à la motivation.

Consultez notre fiche « Plateformes ludifiées pour la planification et l'apprentissage des langues ».

Développement des compétences clés

Les jeux peuvent aider à développer plusieurs compétences clés de la vie quotidienne. Par exemple, comme ils comportent souvent des énigmes, ils sont très efficaces pour aider les joueurs à développer leur **capacité à résoudre des problèmes**. Les jeux, en étant souvent très stimulants visuellement, peuvent également entraîner des **compétences visuelles**. Les personnes qui ont une image biaisée des jeux peuvent être surprises d'apprendre qu'ils peuvent aider à développer des **compétences sociales**. Il existe une multitude de jeux dans lesquels les joueurs interagissent les uns avec les autres et doivent collaborer pour gagner.

Choisir un jeu

Même si les jeux offrent de nombreux avantages, les **enseignants doivent choisir avec soin le jeu qu'ils souhaitent intégrer** dans leurs séquences d'apprentissage. Si vous **pouvez encourager les élèves à jouer à des jeux à la maison** lorsque vous pensez qu'ils peuvent en tirer profit, le **contenu d'un jeu à utiliser en classe doit être cohérent avec le contenu de la classe**.

En outre, **certains jeux peuvent mieux s'adapter à votre cas que d'autres, et être plus inclusifs que d'autres**. Par exemple, ils peuvent impliquer une manipulation physique plus difficile, ne pas laisser suffisamment de temps à vos élèves pour atteindre les objectifs du jeu ou ne pas offrir d'options d'accessibilité appropriées.

Conclusion

Les jeux vidéo ont souvent mauvaise presse, alors qu'ils peuvent **apporter un certain nombre de bénéfices cognitifs et constituent un outil d'apprentissage précieux**. Favorisant la motivation et l'engagement, les jeux peuvent également aider à l'attention et à la mémorisation, ce qui les rend **encore plus adaptés aux élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage**. Ils peuvent également entraîner des compétences clés, telles que la résolution de problèmes, les compétences visuelles et sociales.

Ressources et références

- https://www.gaming4skills.eu
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduku, T. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, *8*(15), 55–64.
- https://logopsycom.com/gaming-4-skills-video-games-for-dys-students-to-enhance-cognitive-skills/
- https://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm
- Grey, P. (2015, February 20). *Cognitive Benefits of Playing Video Games*. Psychology Today. https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games
- Kennedy, S. (2018, July 16). *LANGUAGE LEARNING WITH VIDEO GAMES: HOW TO MAKE GAMES AN EFFECTIVE LEARNING TOOL*. Eurolinguiste. http://eurolinguiste.com/language-learning-with-video-games-how-to-make-games-an-effective-learning-tool/
- Franceschini, S., Gori, S., Ruffino, M., Viola, S., Molteni, M., & Facoetti, A. (2013). Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better. *Current Biology*, *23*(6), 462–466. https://doi.org/10.1016/j.cub.2013.01.044

- Durkin, K., Boyle, J., Hunter, S., & Conti-Ramsden, G. (2013). Video Games for Children and Adolescents With Special Educational Needs. *Zeitschrift Für Psychologie*, *221*(2), 79–89. https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000138
- Video games 'help reading in children with dyslexia'. (2013, February 28). *BBC News*. https://www.bbc.com/news/health-21619592

Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : https://www.d-esl.eu