

La pédagogie par le jeu

1. Définition du mot jeu :

Tout d'abord, le mot jeu est associé aux notions de plaisir et de divertissement, amusement. Ensuite, le jeu fait partie intégrante de l'univers de l'enfant et c'est pour cette raison qu'il est une source de motivation puissante pour lui.

La pédagogie par le jeu utilise le jeu (jeu logique, de réflexion, ...) dans des activités scolaires pour apprendre de nouvelles choses. La pédagogie par le jeu est donc un outil efficace pour motiver les élèves.

2. Les aspects positifs de la pédagogie par le jeu :

- Le jeu est une grande source de motivation et de plaisir pour l'enfant.
- Tous les élèves sont actifs.
- Il suscite le goût et le plaisir d'apprendre.
- Il permet de développer des compétences transversales liées à la socialisation, le respect de soi, des autres...
- Il permet d'instaurer un climat de classe agréable.
- Le jeu donne une grande liberté et accorde la place à l'erreur. Avec le jeu, on apprend à gagner et à perdre.
- Le jeu permet de faire collaborer les élèves entre eux.
- Les contraintes du travail sont mieux supportées.
- C'est une activité qui permet à l'élève de se mobiliser en investissant son énergie disponible dans un domaine particulier.

3. Les limites du jeu :

- Les situations doivent être ludiques et favorables à l'apprentissage.
- Le jeu doit être bien préparé et délimité.
- Le matériel doit être préparé à l'avance.
- Les règles de bonne conduite doivent être fixées dès le début.
- Les objectifs du jeu doivent être clairement définis.
- Le timing du jeu doit être approximativement prévu à l'avance.
- La mise en place du jeu doit être réfléchie pour éviter que l'enfant ne se lasse du jeu.

4. Rôles du jeu au niveau :

Cognitif : selon Piaget, le jeu donne l'occasion à l'enfant de comprendre son environnement, le monde qui l'entoure et de mieux saisir les liens entre les différents éléments de son environnement.

Affectif : Selon Winnicott, le jeu est l'étape intermédiaire dans le développement de l'enfant pendant laquelle il va négocier l'acceptation de la réalité.

Social : Roger Caillois : le jeu est un agent d'intégration sociale et culturelle

5. Quelques règles à suivre :

La pédagogie par le jeu est donc un véritable outil pédagogique. Cependant, il ne peut pas suffire à acquérir de nouvelles compétences. Il est un outil très intéressant à utiliser en début, au milieu ou en fin d'apprentissage mais il s'agit bien d'un complément à la leçon de base. C'est pourquoi l'objectif de la leçon doit être très clairement défini, puisque le jeu sera une étape dans l'acquisition de celui-ci.

De plus, le jeu demande une attention particulière depuis sa création jusqu'à son aboutissement. La création d'un bon jeu qui permettra d'accompagner l'élève dans l'atteinte de l'objectif doit être bien pensée. C'est-à-dire que le jeu doit tout d'abord plaire à l'enseignant. Si ce n'est pas le cas, les élèves vont ressentir le manque d'implication et de plaisir de l'enseignant et cela va se répercuter sur leur propre plaisir personnel. Au moment de tester le jeu, il est important de bien cadrer les élèves et le contexte pour ne pas qu'il en devienne un simple moment d'amusement comme lorsque l'on joue en famille. Finalement, l'exploitation du jeu ne s'arrête pas lorsque la partie prend fin. L'après-jeu est un moment crucial si l'on veut aider à atteindre un objectif. En effet, l'analyse du jeu doit permettre aux élèves de mettre en lien les nouveaux apprentissages, connaissances et le moment de plaisir qu'a été le jeu.

Ensuite, si le jeu est tant apprécié de certains enseignants, c'est aussi parce qu'il facilite fortement la mémorisation des règles. Les principaux avantages de la pédagogie par le jeu ayant déjà été développés ci-dessus, nous savons donc que le jeu entraîne une grande motivation chez les enfants. Cela facilite déjà la mémorisation mais un autre point intervient également. Il s'agit de l'erreur. En se trompant dans le jeu, l'enfant ne sera pas véritablement pénalisé mais peut-être simplement ralenti dans l'évolution de la partie. C'est ce qui va lui permettre de retenir mais aussi de comprendre plus facilement les règles. C'est pourquoi il est très important en tant qu'enseignant, d'encourager les élèves afin qu'ils expérimentent des choses, qu'ils osent se lancer, qu'ils réessayent s'ils se sont trompés, ...

6. Conclusion :

Pour conclure, le jeu est un facteur de motivation, il facilite l'apprentissage d'une langue. Il suscite le goût et le plaisir d'apprendre. Quand on introduit le jeu en classe, il est nécessaire d'en expliquer le cadre et les limites ainsi que les objectifs de l'apprentissage. Dans ces conditions-là, le jeu trouve effectivement sa place à l'école.

L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage d'une langue vivante nous a semblé être une approche intéressante dans le cadre de notre travail de fin d'étude et en vue de notre futur métier de professeur.

Sources :

- NICOLE DE GRANDMONT., La pédagogie par le jeu, Les éditions logiques, 1999
- Le jeu en pédagogie sur : http://www.ac-nice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/Le_jeu_en_pedagogie.pdf consulté le 24 mai 2017, dernière mise à jours le 28 février 2017
- GRALON,» , « la pédagogie par le jeu » de Audrey Vautherot sur <https://www.gralon.net/articles/enseignement-et-formation/ecole/article-la-pedagogie-par-le-jeu---principe-et-avantages-6606.htm> Consulté le 24 mai 2017, dernière mise à jours le 12 novembre 2012