

Table des matières

Introduction	1
Chapitre 1. Jeu et apprentissage : une convergence ?	3
1.1. Apprendre en jouant, une innovation pédagogique ?	3
1.1.1. Le jeu, industrie culturelle	3
1.1.2. Diffusion du jeu éducatif et de la gamification	5
1.1.3. Le jeu, un apprentissage expérientiel	9
1.2. Une brève histoire des liens entre jeu et apprentissage	11
1.2.1. Antiquité, Érasme	11
1.2.2. Du jeu de l’animal au jeu de l’enfant	12
1.2.3. Jeu et éducation nouvelle	12
1.2.4. Jeu et développement de l’enfant	13
1.3. Diversité des pratiques, diversité des apprentissages	15
1.3.1. Diversité des supports et des modalités d’usage	15
1.3.2. Diversité des contextes	19
Chapitre 2. Apprentissage par le jeu, concepts et modèles	23
2.1. Du jeu éducatif à la ludicisation des situations d’apprentissage	23
2.2. Jeu et engagement dans les situations d’apprentissage	25
2.2.1. Motivation et engagement	25
2.2.2. Dévolution et appropriation	27
2.2.3. <i>Flow</i> et immersion	29
2.2.4. Mesures de l’engagement du joueur dans le jeu	31
2.3. Jeu et autonomie	32

2.4. Jeu et transfert des apprentissages, institutionnalisation, débriefing . . .	34
2.5. Conception de jeux	36
Chapitre 3. Apprendre en jouant, apprendre du jeu	39
3.1. Mesurer les impacts du jeu sur l'apprentissage ?	39
3.2. Jeu et développement des capacités cognitives	42
3.3. Jeux persuasifs, ludicisation : influence sur les comportements et l'attitude	44
3.4. Concepts, conceptions et changement conceptuel	46
3.5. Jeux et développement d'une pensée systémique	48
3.6. Vers une éthique du jeu pour l'éducation et la formation	50
Chapitre 4. Pour en savoir plus	53
4.1. Ouvrages fondamentaux	53
4.2. Sociétés savantes, événements scientifiques et revues scientifiques spécialisées.	54
4.3. Salons, événements professionnels et formations	54
Bibliographie	57
Index	67