

Quand le jeu transforme l'apprentissage des adultes en bibliothèque.

Stéphanie Hovington, professeure en psychoéducation
Faculté des sciences de l'éducation
Université Laval

7 mai 2026



Plan de la présentation



- 1 L'apprentissage et le plaisir d'apprendre
- 2 Les apports du jeu à l'apprentissage
- 3 Le jeu chez l'adulte
- 4 Cultiver une attitude ludique
- 5 La pédagogie par le jeu
- 6 Conclusion



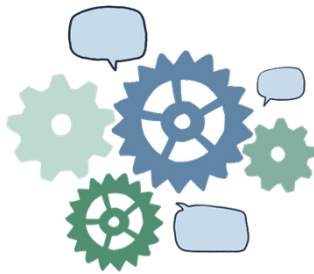
Comment apprend-on?



L'apprentissage



C'est en faisant qu'on apprend



L'apprentissage par l'action


Des situations d'apprentissage qui encouragent les personnes à **expérimenter**, à **mobiliser leurs compétences** et à gagner en autonomie



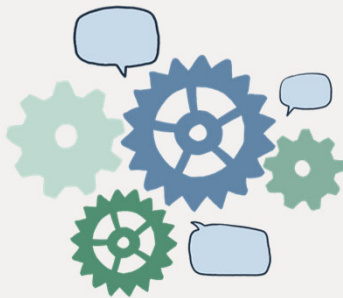
L'apprentissage par l'interaction

Faire vivre des situations d'apprentissage sociales et collaboratives, qui encouragent les personnes à **interagir** et à **apprendre de leurs pairs**.


L'apprentissage : un processus

 Apprendre, c'est se transformer constamment à travers l'expérience.

Processus de développement ou d'évolution des connaissances, des habiletés, des attitudes et des valeurs de la personne



La personne joue un rôle actif de construction de ses apprentissages à travers des réflexions et des remises en question.

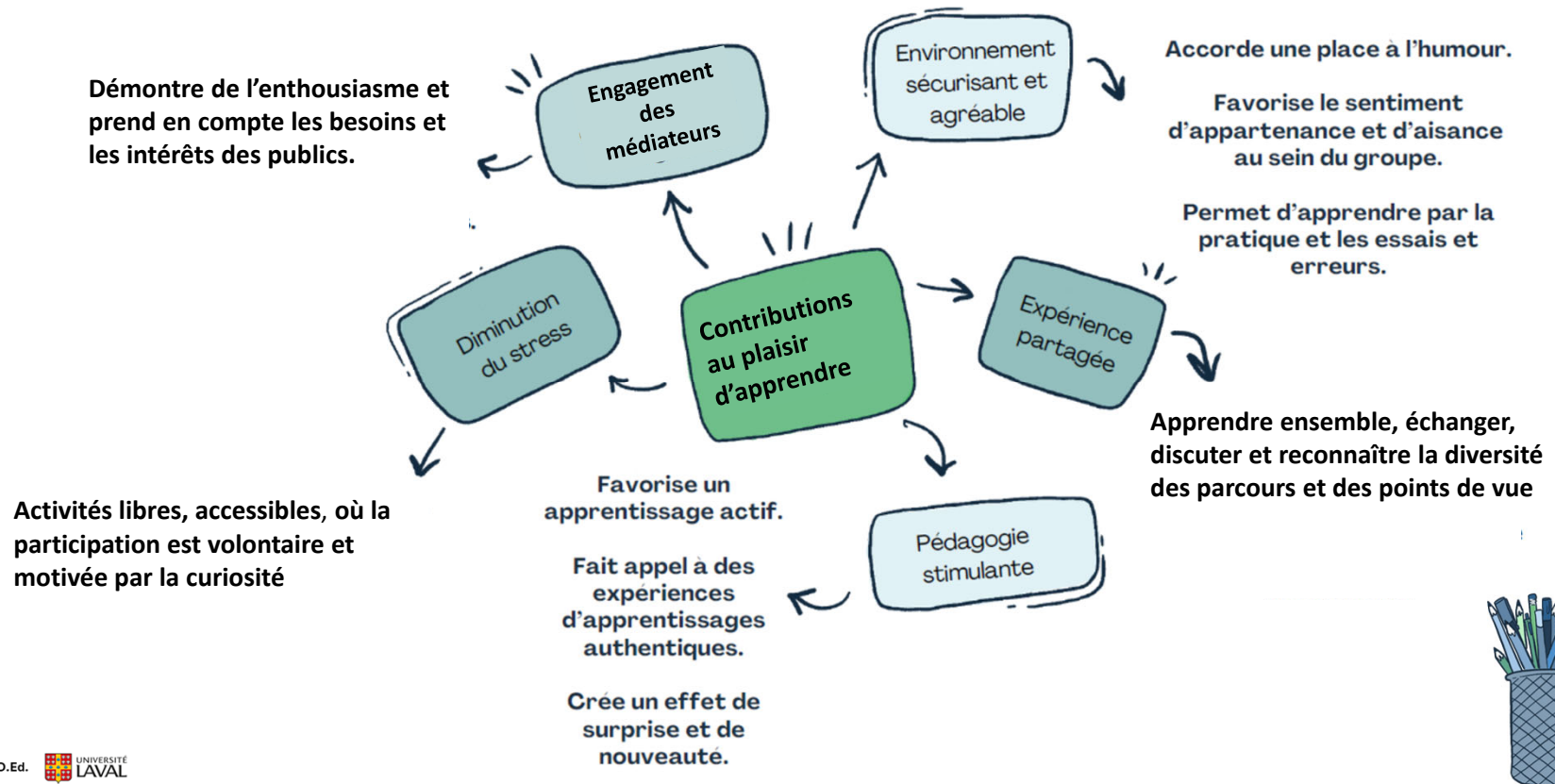


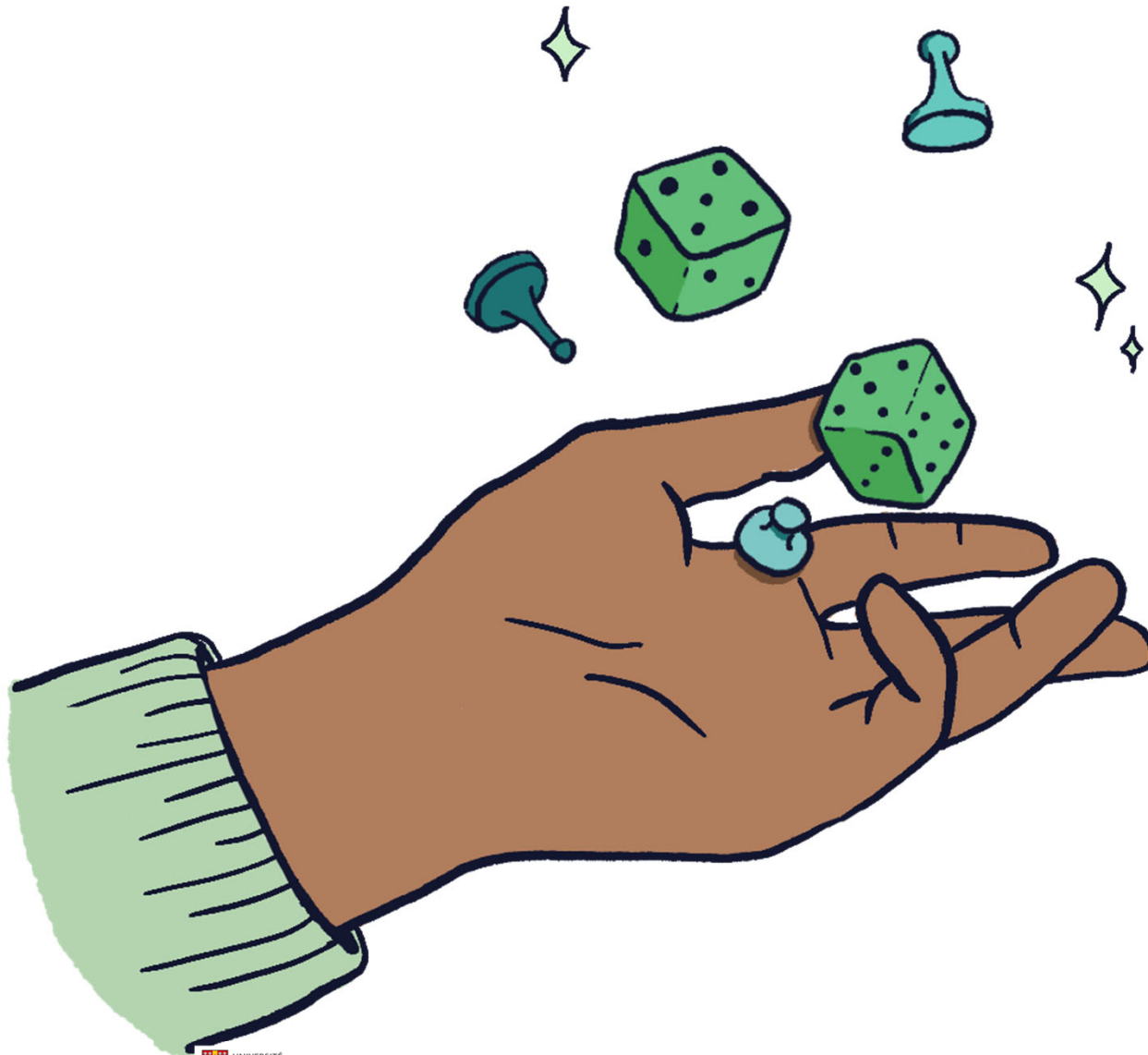
**IMAGINATION
INSPIRATION
EXPLORATION
RIRE
INTERACTIVITÉ
ENGAGEMENT
ADAPTABILITÉ
CRÉATIVITÉ
RÉFLEXION**

(Kolb, 1984; Legendre, 2005)

Le plaisir d'apprendre

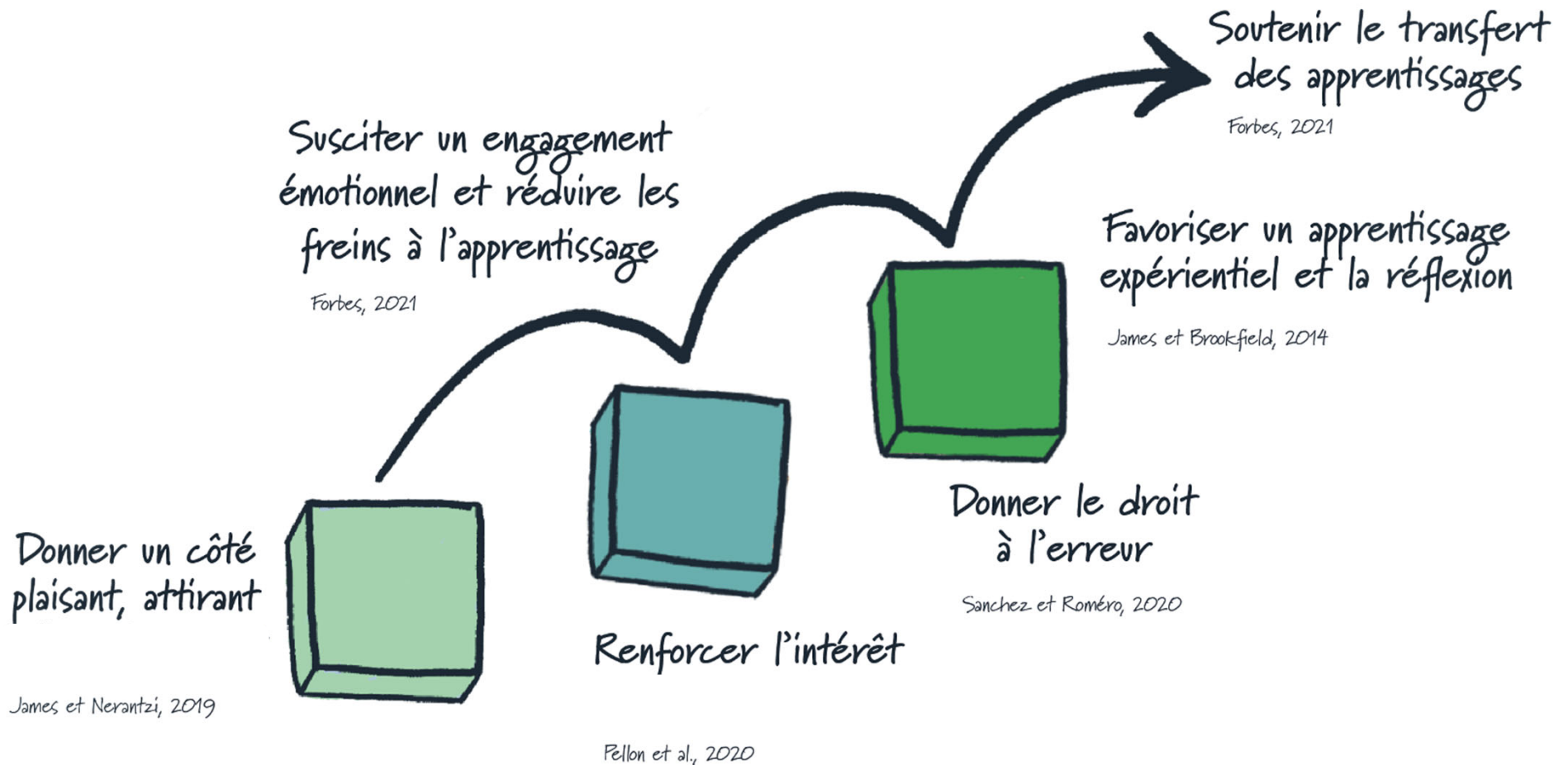
Comment peut-on susciter l'engagement des personnes et réduire les freins à l'apprentissage?





Si le jeu a une place
chez l'adulte, qu'est-ce
qu'il apporte
concrètement à
l'apprentissage?

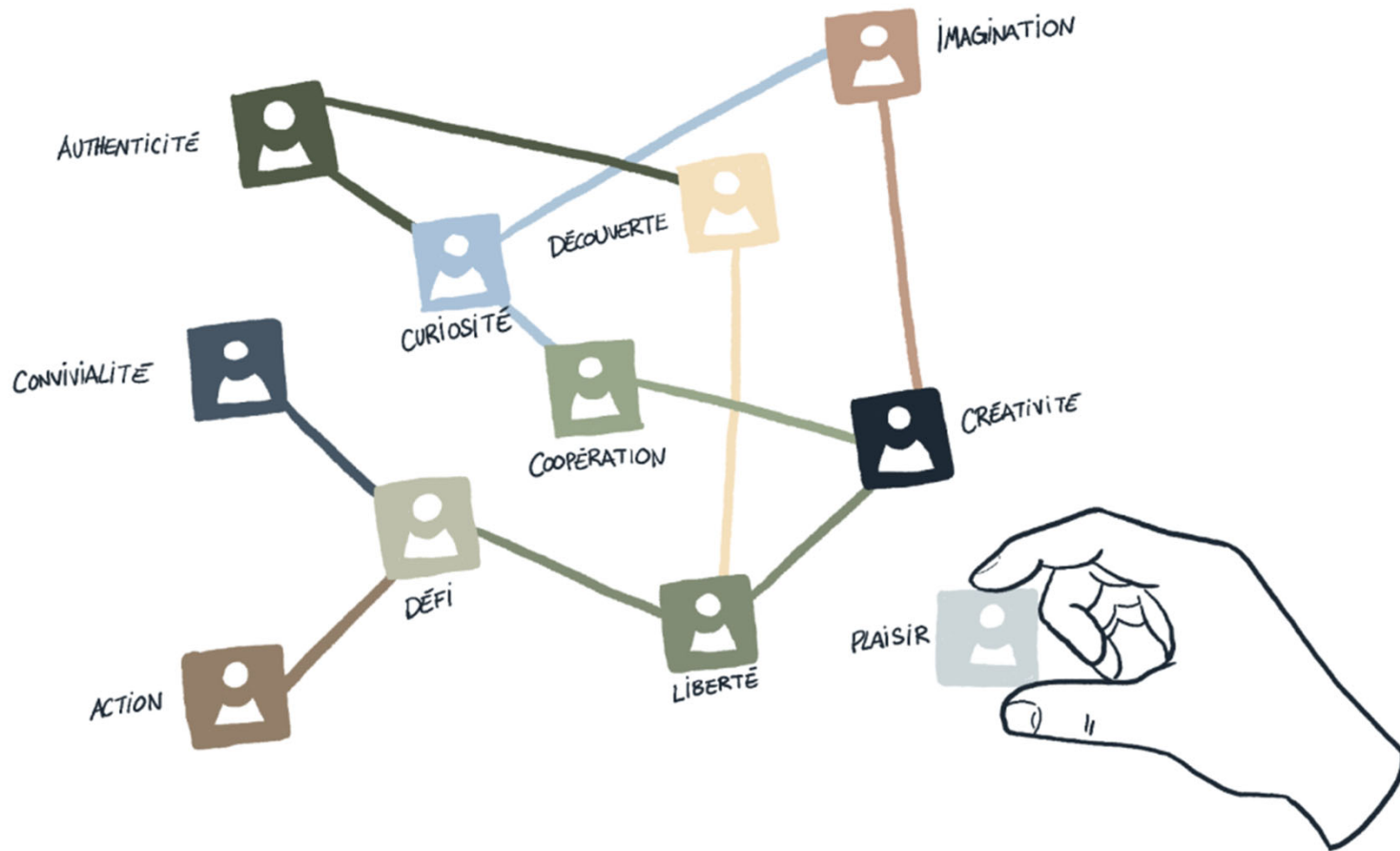
Qualités éducatives du jeu



Des idées à propos du jeu



Valeurs et vertus associées



(Sanchez et Roméro, 2020)

Le jeu chez l'adulte

La dimension actionnelle du jeu : Que fait le joueur lorsqu'il joue?

Il s'agit des règles à suivre ou des consignes associées au déroulement du jeu.

La dimension sensorielle du jeu : Quelles informations le joueur tire-t-il du jeu?

Il a accès à des informations et développe des connaissances et des habiletés.

La dimension émotionnelle du jeu : Quelles émotions le joueur ressent-il en jouant?

Son état émotionnel lors du jeu.

La dimension épistémique : Qu'est-ce que le joueur apprend en jouant?

Les connaissances que le joueur doit mobiliser au sein du jeu.

(Sanchez et Roméro, 2020)

Cultiver l'attitude ludique



Qu'entend-t-on par attitude ludique?



Rechercher des moments propices au jeu, à l'humour, aux activités ludiques. (Prise de conscience)



Susciter des occasions et accorder de l'espace et du temps au jeu et au plaisir. (Intention)



Oser jouer, se tromper, apprendre. Accepter le laisser-aller perçu comme faisant partie de l'expérience d'apprentissage. (Processus)

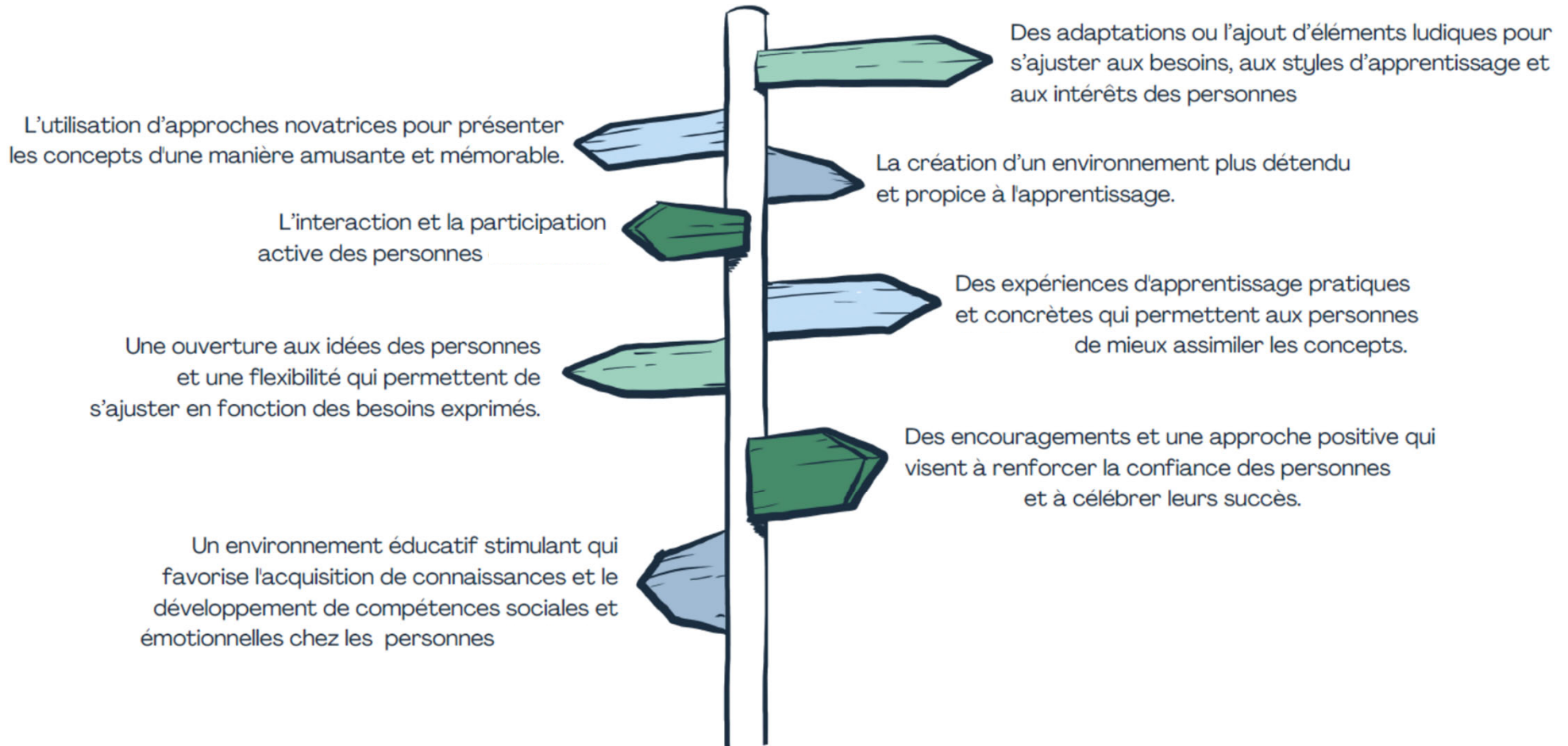


Cultiver le plaisir de jouer et une attitude ludique. (Habitude)



Ne pas oublier que le jeu rend heureux et que les gens heureux jouent. (Résultats)

Attitude ludique





LE JEU ET LA PÉDAGOGIE

Des définitions

Des définitions :

Ludification: (Gamification)
Intégrer des mécanismes associés aux jeux (rôles, artefacts) visant à donner une touche ludique à une situation qui ne l'est pas au départ.
Motivation extrinsèque : par ex: badges, points, niveaux

(Marczewski A., 2015).

Jeu sérieux: (Serious games)
Présenter une situation (fictive) qui combine à la fois des aspects sérieux (règles) pour atteindre un but avec des aspects ludiques issus du jeu (vidéo)

(Forget 2015).




Ludicisation: (Game based Learning) Proposer des situations d'apprentissage intégrant le jeu en tant que modalité pédagogique
Motivation intrinsèque: étudiant au cœur de ses apprentissages

(Roux et Chenette, 2021;
Sanchez et Romero, 2020).



La pédagogie par le jeu



-  Met l'accent sur l'importance du **plaisir**, le **caractère ludique** et la **dimension positive** des apprentissages **sans sacrifier la rigueur intellectuelle.**
-  Vise à soutenir, à travers mots et actions, l'**acquisition des connaissances**, le **développement des compétences** ou des **attitudes** de **manière interactive et engageante.**
-  **L'apprentissage est au cœur du processus** et **l'importance accordée au plaisir** de jouer est **essentiel pour maintenir l'engagement des personnes.**

(Hovington et Lépine, 2024; Lauricella et Edmunds, 2023)

La pédagogie par le jeu



La structuration des connaissances

Capacité à :

- Visualiser un concept
- Établir des liens

L'intégration des connaissances

Capacité à :

- Faire des liens entre connaissances acquises et manifestation concrète
- Retenir l'information à plus long terme

La résolution de problème

Capacité à :

- Prendre des décisions
- Comprendre un problème
- Poser des hypothèses de solutions

Habiletés de coopération, de communication et de relations humaines

Capacité à :

- Entrer en relation
- Discuter
- Collaborer
- Partager des émotions et des idées
- Développer des liens
- Développer l'esprit d'équipe
- Perception de la tâche/ engagement
- Persévérer et à accomplir la tâche
- Satisfaction et plaisir suscité par le jeu

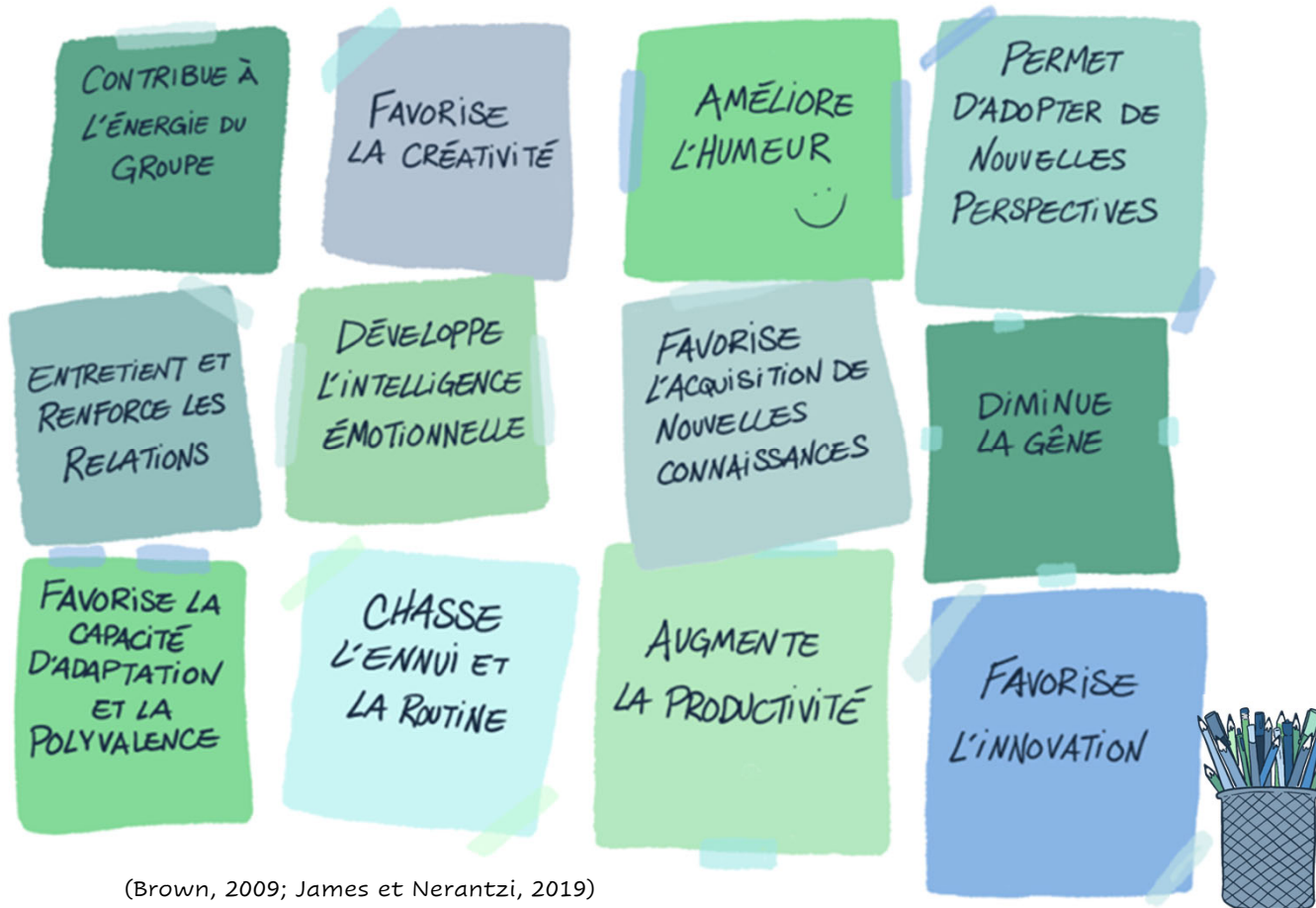
Permet de :

- Créer un climat agréable et réduit le stress

(Hovington et Lépine, 2024; Lauricella et Edmunds, 2023)

Avantages

⓪ Quels sont les avantages associés à l'utilisation d'une pédagogie ludique?



(Brown, 2009; James et Nerantzi, 2019)

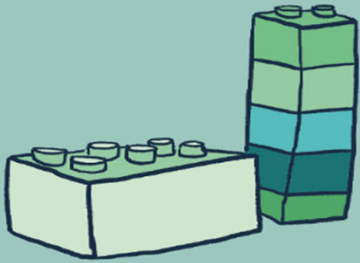
L'utilisation du jeu

- ✦ ✦ Créer un langage commun.
- ✦ ✦ Explorer et de partager les connaissances et les idées de chacun.
- ✦ ✦ Favoriser une communication plus fluide et une écoute active.
- ✦ ✦ Contribuer à créer un environnement sûr et convivial et établir une interaction collaborative entre les participants.



Les blocs LEGO

LES BLOCS LEGO®



Stéphanie Hovington et
Janie Lépine

Université Laval



Lego Serious Play (LSP)

En retrait (lean back)



En action (lean forward)



Modèle en quatre étapes

1

Questions et défis
préalablement
préparés

2

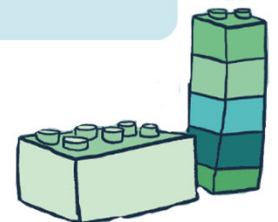
Construction de
modèles avec des
briques LEGO®

3

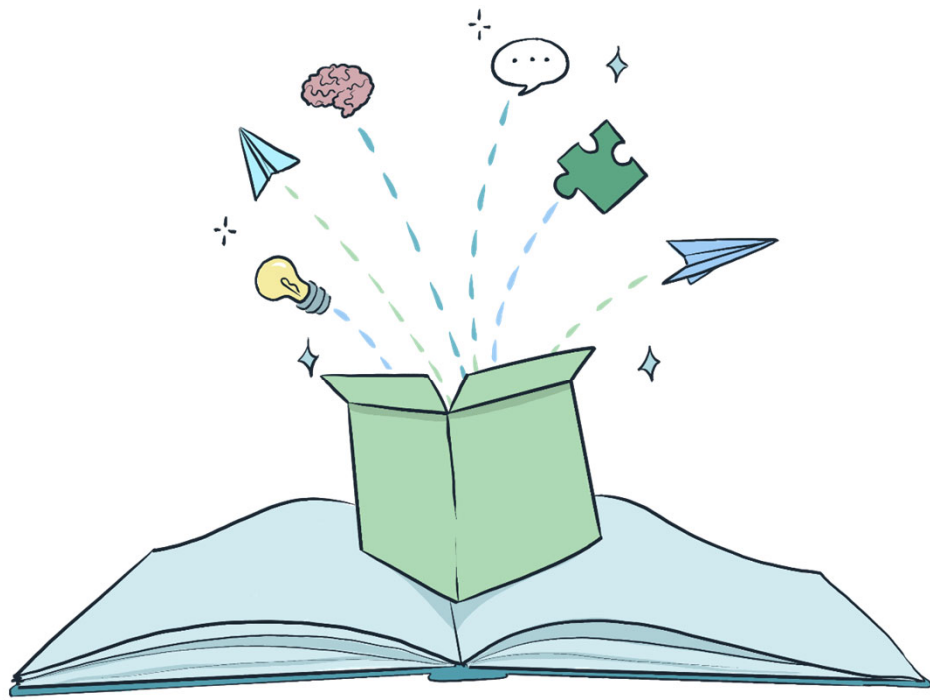
Partage de l'histoire
ou de la
signification du
modèle construit

4

Réflexion sur des
modèles et des
histoires partagées



Notre vision partagée



disième exercice



Exemples de questions

- Ce que **j'ai ressenti** pendant l'expérimentation de cette activité (émotions, sentiments, réactions);
- Ce que **j'ai appris** pendant l'expérimentation de cette activité (connaissances, idées, opinions);
- Ce que **je veux retenir** à la suite de cette activité (prises de conscience);
- Quelle est la **contribution** de cette activité sur la **construction de mes apprentissages** ? (valeurs personnelles et professionnelles, projets et aspirations, rôles, rapport aux collègues).



Témoignage



« Ce que je retiens particulièrement de cette activité, c'est que même si nous avons tous suivi une formation semblable, **nous avons chacun notre vision de ce métier et notre propre couleur et personnalité à y ajouter.** C'est une des beautés de notre métier, c'est que nous pouvons chacune y ajouter notre couleur et notre grain de sel. **Je trouve que cette activité nous a permis de le montrer d'une façon plus concrète »**

(P18-A23)

Pour aller plus loin



<https://pressbooks.etsmtl.ca/pedagogieparlejeu/>



Merci!

Commentaires/questions?

Stéphanie Hovington, professeure en psychoéducation
Faculté des sciences de l'éducation
Université Laval



Références

- Bédard, D., Bibeau, J., Pilon, C. et Turgeon, A. (2020). L'Espace Expérientiel (E²): une pédagogie interactive. *Les Annales de QPES*, 1(1).
- Forbes, L. (2021). The Process of Playful Learning in Higher Education: A Phenomenological Study. *Journal of Teaching and Learning*, 15(1), 57-73.
- Hovington, S., Dufour, S. et Bédard, D. (2020). Former au savoir-être en psychoéducation: récit critique de la mise à l'essai d'une innovation pédagogique en stage. *Revue de psychoéducation*, 49(2), 305-320.
- James, A. et Brookfield, S. (2014). *Engaging imagination. Helping students become creative and reflective thinkers*. Jossey-Bass.
- James, A. et Nerantzi, C. (2019). *The power of play in higher education: Creativity in tertiary learning*. Palgrave Macmillan.
- Leather, M., Harper, N. et Obee, P. (2021). A pedagogy of play: Reasons to be playful in postsecondary education. *Journal of Experiential Education*, 44(3), 208-226.
- Pellon, G., Raucent, B., Philipette, T., Mathelart, C., Alvarez, J et Renson, V. (2020). Les cahiers du LLL. No. 8. *Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur*.
- Sanchez, E. et Roméro, M. (2020). *Apprendre en jouant. Mythes et réalités*. Éditions Retz.