

Le jeu appliqué au e-learning et les écueils du ludique

Le jeu est efficace en apprentissage. Traiter un sujet complexe par une activité ludique permet une participation et une réflexion sans appréhension de l'apprenant qui s'appropriera la matière de manière agréable et assez facile. A condition en e-learning que le jeu soit étroitement lié au sujet et qu'il prenne en compte la maturité des utilisateurs.

Le fait d'apposer des notions philosophiques sur les pions d'un jeu de dame ne va pas forcément aider à comprendre les liens historiques ou thématiques qui existent entre ces notions, ni contribuer à leur mémorisation. Cette idée est très importante pour le e-learning. Le jeu est un moyen fort de capter l'attention de l'utilisateur vers son écran, donc vers le thème de la formation. Cependant, pour rendre utile et efficace pédagogiquement le jeu, il est nécessaire de trouver une connexion directe ou indirecte entre sa forme et le sujet traité. Un jeu de questions/réponses de type jeu de l'oie interactif, aussi bien réalisé soit-il, est beaucoup moins porteur de sens pour un apprenti soudeur qu'un jeu de construction où l'apprenant doit assembler virtuellement les éléments d'un moteur. L'utilisation d'un jeu doit toujours être justifiée pour accroître sa dimension pédagogique. Il faut rechercher des activités ludiques qui mettent en valeur les sujets présentés, des formes de jeux adaptées aux thèmes abordés. La gratuité dans le choix d'un jeu ne mène pas loin : dans une e-formation, où sont les avantages d'une grille de mots-croisés ou d'un jeu comme un texte à trous en dehors du champs de l'apprentissage des langues ?

Cette adaptation du type d'activité doit être couplée à l'adaptation du degré de divertissement par rapport à la maturité de la population ciblée. Trop souvent, les e-formations supposées "ludiques" sont traitées sur le mode enfantin : jeux basiques rappelant trop le monde de l'enfance, activités interactives simplistes, mascottes niaises, graphismes puérils... Utiliser les ressorts du jeu ne signifie pas obligatoirement employer des techniques d'apprentissage pour les enfants. Un jeu efficace en formation est une activité réellement ancrée dans le cadre professionnel des apprenants. Une activité ludique interactive dont le but est de former des adultes en ligne se doit d'être mûre en oubliant toute infantilisation : riche au niveau de la réflexion apportée, difficile dans la résolution à trouver, variée dans son interactivité, précise dans les informations fournies, sérieuse dans l'univers graphique proposé. Si le e-learning a eu des problèmes pour s'imposer dans le milieu de la formation, ce fut sans doute lié à l'inadéquation des systèmes prétendument ludiques proposés face au sérieux du milieu professionnel. Ces propositions de jeux inappropriés existent encore aujourd'hui et il faut donc se débarrasser des anciennes notions qui ont failli faire oublier les immenses possibilités pédagogiques du jeu dans le e-learning.

L'aspect ludique est essentiel pour faciliter l'apprentissage en ligne qui est un type d'apprentissage difficile. Les raisonnements et les technologies existent; ce sont aux concepteurs et e-formateurs de se donner les moyens de proposer des jeux efficaces pédagogiquement. Cela convaincra les décideurs et acheteurs. La formation en sortira gagnante.