

[Retour Page Ateliers](#)

Atelier "Jouons ! Un jeu pour des enseignements en physique ?"

Jouons !

Nathalie Lidgi-Guigui, laboratoire CSPBAT – université Paris 13- IUT de Bobigny & Saint Denis

S'il existe beaucoup de définitions du jeu, la plupart d'entre elles affirment que c'est une activité de loisir dont l'objectif principal est de procurer du plaisir.

Les sciences de l'éducation ont montré que le jeu, en simulant une activité dans un cadre sécurisé, permettait une forme d'apprentissage. Ainsi les petits (humains ou animaux) vont réaliser des actions sans enjeux vitaux qui leur seront utiles une fois devenus adultes. Vu sous cet angle, le jeu a parfaitement sa place dans l'enseignement ; un exercice de TD ne devrait-il pas avoir exactement les mêmes visées ? Par bien des aspects jouer ou faire jouer ses étudiants peut être une stratégie intéressante : le jeu a un impact fort sur la motivation, il peut faciliter l'évaluation (des connaissances ou des compétences) et surtout jouer permet d'apprendre.

Durant cet atelier, tout en jouant et en nous amusant, nous aborderons ces trois questions :

1. Qu'est-ce qui nous amuse ?
2. Quels sont les ressorts ludiques ?
3. Comment construire un jeu pour des enseignements en physique ?

[Retour Page Ateliers](#)