

Pause pédagogique - mai 2020

Lickiewicz, Hughes, Makara-Studzinska "The use of board games in healthcare teaching" Nursing Problems 2020; 28 (2): 71-74

La gamification est l'usage d'éléments de jeu dans un contexte hors divertissement. Son usage est croissant dans l'enseignement. La « ludopédagogie » aide les étudiants à organiser leurs connaissances, s'impliquer davantage dans l'apprentissage, s'autonomiser dans leurs apprentissages, et apprendre des expériences en utilisant des stratégies en profondeur.

L'un des principaux intérêts des jeux de société est l'apprentissage grâce à l'interaction entre les joueurs et l'amélioration de la communication. Elle a aussi un intérêt dans l'éducation thérapeutique des patients.

Des applications dans les formations en santé

- Utilisation de nouveaux jeux ou adaptation de jeux existants
- Participe au développement des « soft-skills » : communication, travail en équipe, etc.
- Les avantages :
 - Permet l'apprentissage de thèmes complexes, sans risques pour les patients et à bas coût
 - Permet de se former sans conséquences négatives des erreurs de décision
 - Apporte un élément plaisant, diminue l'anxiété et le stress liés à la situation réelle
 - Peut favoriser le travail d'équipe
 - Permet de combiner apprentissages théoriques et pratiques

Les controverses/objections/inconvénients

- Possibilité de sentiment d'infantilisation des étudiants
- Peu de recherches sur l'efficacité réelle des apprentissages (manque d'études randomisées)
- Sentiment de honte ou d'anxiété en cas d'erreur devant les autres étudiants
- Inefficacité pour l'évaluation des connaissances individuelles
- Mise en retrait possible des joueurs timides
- Plus chronophage et énergivore pour les formateurs qu'un cours traditionnel

Les conseils pour créer un environnement favorable d'apprentissage

- Promouvoir la coopération plutôt que la compétition
- Fixer clairement les objectifs d'apprentissage
- Adapter la taille des groupes de joueurs
- Adapter le niveau de difficulté du jeu en fonction du cursus des étudiants
- Évaluer les jeux afin de gagner en validité (groupe contrôle et test de connaissances avant et après les jeux, évaluation formelle, isoler les effets du jeu des autres apports, etc.)

En somme, la ludopédagogie est un excellent outil pour les formateurs. Elle crée un environnement sécurisant et favorable à l'apprentissage en favorisant la mise en œuvre des pédagogies actives basées sur une approche socioconstructiviste. La ludopédagogie nécessite des recherches scientifiques supplémentaires pour prouver sa validité.