

L'effet de l'apprentissage par le jeu sur l'intérêt situationnel d'élèves de la sixième année du primaire

Clauda Mardiros, étudiante à la maîtrise en psychopédagogie sous la direction de Sarah Landry
 clauda.mardiros@umontreal.ca

Problématique

Une des préoccupations des acteurs et actrices du domaine de l'enseignement

La motivation scolaire

Au fil des années au primaire, la motivation scolaire tend à diminuer, atteignant son point le plus bas en sixième année (Archambault et Chouinard, 2016; Nayir, 2016; Wright et al., 2020).

Le niveau faible de motivation scolaire d'élèves de la sixième année peut donc mettre en péril leur(s)

engagement apprentissages persévérance scolaire réussite éducative

Afin de pallier la diminution de motivation scolaire

viser l'intérêt situationnel des élèves

Le déclenchement et le maintien de l'intérêt situationnel peut contribuer à la motivation scolaire.

Cela permettrait de motiver les élèves n'ayant pas d'intérêt préexistant envers tout élément du milieu scolaire (Hidi, 2001).

Pour favoriser l'intérêt situationnel, il faut employer une méthode d'enseignement

- signifiante
- défi
- interactive
- nouvelle
- plaçant l'élève au centre de ses apprentissages

La méthode d'enseignement utilisée majoritairement en sixième année

La méthode d'enseignement magistrale (Ural et al., 2017)

L'apprentissage par le jeu est susceptible de favoriser l'émergence de l'intérêt situationnel (Plass et al., 2015)

Les écrits sur l'apprentissage par le jeu → le niveau d'éducation préscolaire (Bowlby, 2016; Brougère, 2010; Dean et Wenner, 2025)

Question de recherche

Quel est l'effet de l'apprentissage par le jeu lors du pilotage de situations d'enseignement et d'apprentissage sur l'intérêt situationnel perçu d'élèves de la sixième année du primaire?

Cadre de référence

L'intérêt

L'intérêt est un état psychologique marqué par de la motivation, de la persévérance, de l'attention et de la concentration (Hidi, 1990, 2000).

Deux types d'intérêt

L'intérêt individuel

préférences personnelles (Hidi, 2001)

Les dimensions de l'intérêt situationnel (Potvin et al., 2023)

La dimension liée au plaisir

La dimension liée à l'attention

La dimension liée à la valeur

La dimension liée à l'utilité

Les situations d'enseignement et d'apprentissage (SEA)

Une SEA est une séance d'enseignement planifiée par la personne enseignante, visant le développement de compétences chez les élèves et suivant une méthode d'enseignement (Héroul, 2019).

Les principes d'une SEA attrayante et pertinente aux yeux des élèves (Harbour et al., 2015; Nessbitt et al., 2023)

L'élève au centre de ses apprentissages

Signifiante

Plaisante

Collaborative

Pertinente

Défi

L'apprentissage par le jeu

Les principes de l'apprentissage par le jeu (Avdiu, 2019)

L'élève au centre de ses apprentissages

Interactif

Développement de compétences

Apprendre tout en s'amusant

Méthodologie

L'échantillon

Des élèves de sixième année du primaire provenant de 4 classes

Le groupe expérimental
2 classes

Le groupe contrôle
2 classes

La procédure

Le groupe expérimental

Le groupe contrôle

1 Pilotage de la SEA suivant les principes de la méthode d'enseignement magistrale 1

1 Pilotage de la SEA suivant les principes de la méthode d'enseignement magistrale 1

2 Questionnaire sur la perception de l'intérêt situationnel (Potvin et al., 2023) par rapport à la SEA tout juste vécue

2 Questionnaire sur la perception de l'intérêt situationnel (Potvin et al., 2023) par rapport à la SEA tout juste vécue

3 Pilotage de la SEA suivant les principes de l'apprentissage par le jeu

3 Pilotage de la SEA suivant les principes de la méthode d'enseignement magistrale 2

4 Questionnaire sur la perception de l'intérêt situationnel (Potvin et al., 2023) par rapport à la SEA tout juste vécue

4 Questionnaire sur la perception de l'intérêt situationnel (Potvin et al., 2023) par rapport à la SEA tout juste vécue

Conclusion

La pertinence de ce projet de recherche est valorisée par:

- Les avancées possibles au sein du Ministère de l'Éducation concernant l'emploi de l'apprentissage par le jeu au delà du niveau préscolaire
- La planification d'une SEA suivant les principes de l'apprentissage par le jeu pouvant être utilisée par les personnes enseignantes en sixième année du primaire (Takeuchi et Vaala, 2014)
- L'effet sur l'intérêt situationnel, et par le fait même, sur la motivation scolaire
- Les apports scientifiques au niveau des écrits liant l'apprentissage par le jeu à l'intérêt situationnel et aux élèves de la sixième année du primaire (Boyle et al., 2016; Dean et Wenner, 2025; Koskinen et al., 2022)

Bibliographie

Archambault, I. et Chouinard, R. (2016). La motivation à apprendre. Dans Vers une gestion éducative de la classe (4e éd., p. 187-208). Québec: Mon.

Avdiu, E. (2019). Game-Based Learning Practices in Australian Elementary Schools. *Educational Process: International Journal*, 8(5), 196-204. https://www.ejournal.com/asp/submit.asp?journal_id=10000&document_id=241003547

Boyle, P. (2016). A Case Study of Problem Solving in Practice: Evidence of Student Learning. *Canadian Journal of Education*. <https://www.cjeonline.com/doi/10.1080/00080400.2016.1191044>

Boyle, P., A., Honey, L., Connolly, T. M., Gray, G., Espy, J., Oh, M., Lim, T., Nixson, M., Blasco, C., et Francis, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impact and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94, 18-72. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.005>

Brougère, G. (2010). Formes ludiques des formes éducatives. Dans Bédard, J. et Brougère, G., Jeu et apprentissage: quelles relations? (p. 65-82). CDP.

Dean, S. N., et Wenner, J. A. (2025). Patterns and representation in play-based learning: a systematic meta-synthesis of empirical studies in K-12 settings. *Front. Educ.*, 10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1342300>

Héroul, K. E., Bouchard, L. L., Lévesque, C. A., et Hughes, L. E. (2019). A brief review of effective teaching practices that maximize student engagement. *Presenting School Failure: Alternative Education for Children and Youth*, 59(1), 5-15. <https://doi.org/10.1080/10459868.2018.1545974>

Hidi, J. F. (2001). Un modèle de la situation d'enseignement-apprentissage pour mieux comprendre l'apathie de l'élève en classe. *Revue des sciences de l'éducation*, 45(1), 82-107. <https://doi.org/10.2307/304602x>

Hidi, S. (1990). Interest and Its Contribution as a Mental Resource for Learning. *Review of Educational Research*, 60(4), 549-571. <https://doi.org/10.2307/304602x>

Hidi, S. (2000). An interest research perspective: The effects of intrinsic and extrinsic factors on motivation. Dans C. Sansone & J. M. Harter (Eds.), *Intrinsic and extrinsic motivation: The search for optimal motivation and performance* (p. 359-359). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-087070-2.50035-7>

Hidi, S. (2003). Interest, reading, and learning: Theoretical and practical considerations. *Educational Psychology Review*, 15(3), 191-209. <https://doi.org/10.1023/A:10246642014>

Hidi, S., et Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 11-27. https://doi.org/10.1207/s15326985edp4102_4

Koskinen, A., Mankinen, J., Häkkinen, H., Harjula-Sorjonen, M. M., Niemi, M., et Kivi, K. (2022). The role of situational interest in game-based learning. Dans M. Bujic, J. Kivri, & J. Harjula (Eds.), *Proceedings of the 6th International Game-Based Learning Conference 2022 (IGBL 2022)* (pp. 54-63). Helsinki, Finland: University of Jyväskylä. <https://doi.org/10.3390/IGBL202205004>

Nayir, F. (2017). The Relationship between Student Motivation and Class Engagement Levels. *Eurasian Journal of Educational Research*, 7(1), 59-77. https://www.ejournal.com/submit.asp?journal_id=10000&document_id=2025220254

Plass, J. L., et Vanleuven, S. (2014). Level up Learning: A National Survey on Teaching with Digital Games. *Journal of Game-Based Learning*. <https://doi.org/10.1002/gbl.10001>

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461220.2015.1022535>

Potvin, P., Joly, B., Bédard, J., P. Hays, A., Smith, J., Giammarino, M., Liu, T.-J., et Tsai, C.-C. (2023). Development and Validation of a Questionnaire to Assess Situational Interest in a Science Period: A Study in Three Cultural/Linguistic Contexts. *Res Sci Educ*, 53, 99-120. <https://doi.org/10.1002/rsce.1500>

Ural, E., Ersoy, D., et Çengeller, D. M. (2017). The effect of game technique on 6th grade's learning of force and motion unit and their science attitudes and motivation. *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching*, 18(1), 1-21. https://www.ejournal.com/submit.asp?journal_id=10000&document_id=200764004

Wright, K. L., Hodges, T. S., Dismuke, S., et Bodeker, P. (2020). Writing Motivation and Middle School: An Examination of Changes in Students' Motivation for Writing. *Literacy Research and Instruction*, 59(2), 148-168. <https://doi.org/10.1080/09888071.2020.1720048>