

## **ATELIER 1 : « Apprendre par le jeu et les technologies : mythe ou réalité ? » (Salle Y)**

*F. Bros, N. Aït-Abdesselam, K. Bellegarde – « Gd témoin » : V. Berry (U. Paris 13/ Expérice)*

L'approche ludique est-elle « la » solution aux difficultés d'apprentissage et d'insertion rencontrées par les jeunes adultes ? Apprendre par le jeu opérerait une rupture avec les formes scolaires et de formation vis-à-vis desquelles ces publics sont réfractaires (informel vs formel). Le jeu contribuerait donc à lever les obstacles à l'apprendre et serait source de motivation dans leur parcours d'insertion. Au-delà du jeu, l'usage des technologies en lui-même serait ludique et mobilisateur. Cet usage suppose en outre, la mise en œuvre de pratiques d'apprentissage autonomes chez les sujets. En ce sens, apprendre par le jeu et les technologies irait à l'encontre de représentations de l'apprentissage comme épreuve (ou dépassement d'obstacles).

Deux volets de résultats alimentent cet atelier. Le premier porte sur la place de la dimension ludique dans les rapports au savoir des enquêtés. L'état des lieux de leurs pratiques d'apprentissage via les bilans de savoir met à jour : les apprentissages significatifs pour eux, en général et sur le plan ludique ; et leurs modalités dominantes d'accès au savoir et à l'apprendre.

Le second volet porte sur l'expérience de jeu Skillpass sous l'angle de sa ludicité. Les entretiens menés auprès des jeunes révèlent des rapports différenciés au jeu sur les plans de l'immersion, du contrôle, de la fantaisie, du challenge ou encore de la curiosité.