

# **LE POTENTIEL DES JEUX VIDEO DANS LES APPRENTISSAGES SCOLAIRES**

## **Résumé**

Ce travail de Bachelor cherche à mettre en évidence le potentiel des jeux vidéo dans les apprentissages académiques des enfants et des adolescents. Les jeunes sont parfois démotivés et désengagés face aux apprentissages scolaires. A travers les jeux vidéo, les enseignants ont la possibilité de transformer l'environnement scolaire afin de le rendre plus actif et motivant. Par conséquent, ils peuvent augmenter l'engagement des élèves dans l'apprentissage des connaissances académiques. La présente étude se focalise sur la notion de motivation intrinsèque qui réside dans le jeu par nature, et cherche à analyser comment l'introduction des jeux vidéo dans la méthode d'enseignement pourrait être bénéfique et faciliter l'apprentissage des jeunes. Répondre de manière précise à la question sous-jacente à ce travail s'avère ambitieux. Toutefois, des recherches affirment que l'utilisation des jeux vidéo en classe peut être bénéfique parce qu'ils motivent les élèves et augmentent leur engagement dans les apprentissages. Cette perspective comporte plusieurs enjeux de nature différente. C'est pourquoi les avantages et les inconvénients de l'utilisation des jeux vidéo en classe sont discutés.

## **Mots-clés**

Jeux vidéo, flow, motivation , engagement, apprentissage