

## **Les jeux sérieux : un moyen pour favoriser l'apprentissage de la langue amazighe**

**Soumaya EL BOUWAB**

Doctorante, Université Ibn Zohr

Faculté des Lettres et des Sciences Humaines, Agadir

Le présent article a pour objectif de montrer l'intérêt de l'utilisation des jeux sérieux pour améliorer et consolider les apprentissages des élèves, en l'occurrence ici l'apprentissage de la langue amazighe. L'article est organisé en deux parties principales : la première traite des jeux sérieux, leur typologie, leurs différentes utilisations et les avantages de leur utilisation pour favoriser l'apprentissage des élèves ; la deuxième partie présente un exemple de jeux sérieux en ligne développés par les équipes de l'Institut Royal de la Culture Amazighe sur la base d'un dictionnaire imagier pour enfants et proposés sur le site éducatif multimédia ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵏ ⵙⵉⵎⵓⵔ ⵏ ⵉⵎⵓⵔⵉⵏ, et étudie les types de jeux sérieux proposés pour soutenir l'apprentissage du vocabulaire de la langue amazighe.

### **Introduction**

L'évolution des technologies de l'information et de la communication (désormais TIC<sup>1</sup>) et leur utilisation massive s'est imposée dans tous les secteurs de la vie socio-économique et socioculturelle. Ces nouvelles technologies occupent une place de plus en plus importante dans le marché de l'éducation avec la conception de produits multimédias pédagogiques et des ressources pédagogiques numériques pour tous les cycles d'enseignement. Les matériels et les ressources didactiques sont aussi constamment développés et enrichis par un ensemble d'applications et logiciels éducatifs pour répondre aux nouveaux besoins éducatifs et pédagogiques.

---

<sup>1</sup> Les TIC désignent toutes les techniques de l'informatique, de l'audiovisuel, des multimédias, d'Internet et des télécommunications qui permettent aux utilisateurs de communiquer, d'accéder aux sources d'information, de stocker, de manipuler, de produire et de transmettre l'information sous toutes les formes (INSEE, France).

Le potentiel pédagogique de ces nouvelles technologies éducatives pousse les gouvernements à encourager leur utilisation dans le système d'enseignement et de formation afin d'améliorer la qualité des enseignements et des apprentissages. Ces nouvelles méthodes éducatives sont progressivement intégrées dans le système éducatif afin de soutenir les objectifs de formation, améliorer la qualité des enseignements, favoriser l'apprentissage et développer les savoirs et les compétences des apprenants.

L'intégration des TIC dans l'enseignement a notamment pour objectifs de favoriser le processus d'apprentissage et la participation active des apprenants grâce aux méthodes d'apprentissage personnalisé, l'apprentissage collaboratif et coopératif, la formation à distance et l'apprentissage autonome.

La diffusion et la disponibilité des ressources didactiques numériques, accessibles pour un usage individualisé dans différents apprentissages, est une réalité nouvelle pour les apprenants, les enseignants, les parents d'élèves et les cadres pédagogiques. Ces produits éducatifs comprennent les sites, les logiciels et applications éducatifs, les méthodes audiovisuelles d'auto-apprentissage des langues, des matières scientifiques, etc., conçus comme des outils d'apprentissage, de soutien, de révision et d'entraînement, à tous les niveaux de l'enseignement primaire et secondaire.

Il existe différents types de logiciels éducatifs, qui varient selon la démarche d'apprentissage proposée. En effet, les logiciels éducatifs peuvent être utilisés (i) pour des activités d'acquisition de connaissances ; (ii) pour la vérification des acquis ou la découverte à partir des acquis ; (iii) pour la pratique de techniques spécifiques ; ou (iv) pour l'entraînement ou le rattrapage pédagogique (Otman, 1989 : 153).

Comme le notent encore Favard-Séréno et Fiszer (1991), les logiciels et applications éducatifs peuvent jouer différentes fonctions dans le processus éducatif selon qu'ils sont utilisés (i) pour la transmission de connaissances ; ou (ii) pour les activités sur des connaissances acquises, des activités de révision, de renforcement ou contrôle d'acquisition de connaissances ; ou (iii) pour le développement de compétences, d'aptitudes, de comportements, d'apprentissages, de savoir-faire et de savoir-être (Favard-Séréno et Fiszer, 1991 : 85-86).

En effet, l'utilisation des logiciels et applications éducatifs peut concerner différentes activités pédagogiques. Ces logiciels éducatifs peuvent être utilisés pour des activités de mémorisation, d'acquisition de connaissances et de concepts, de manipulation d'objets ; des activités de raisonnement déductif et inductif ; des activités de transfert, d'analyse, de synthèse et de jugement ; des activités de recherche et de découverte ; des activités de création et d'imagination, etc.

Les jeux sérieux figurent parmi les logiciels et applications éducatifs ayant pour vocation de favoriser l'apprentissage des élèves, de développer leurs savoirs (savoirs, savoir-faire et savoir-être), de consolider et évaluer leurs acquis et leurs connaissances dans un environnement ludique. Ces produits éducatifs numériques permettent à l'élève d'apprendre de manière ludique et peuvent être utilisés en classe (sur ordinateur, sur tablette numérique, ou sur le tableau blanc interactif) ou hors-classe (au domicile de l'élève).

### **1. Les jeux sérieux**

Le jeu sérieux<sup>2</sup> (ou jeu éducatif) est un jeu électronique permettant d'apprendre de manière ludique. Les jeux éducatifs peuvent se présenter sur un support physique ou numérique (sur ordinateur, sur tablette ou Smartphone), comme ils peuvent être accessibles pour le jeu en ligne. Ces applications proposent des exercices pour apprendre et réviser, à l'école ou à la maison, destinés plus particulièrement aux élèves de la maternelle et du primaire.

Le jeu sérieux est un outil de formation, une déclinaison utile du jeu vidéo au service de l'apprentissage. Alvarez (2007) le définit comme étant « une application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux, tels l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo » (Alvarez, 2007: 9).

L'intégration du jeu sérieux dans l'enseignement des langues s'appuie sur les aspects émotionnels et la dimension affective de l'apprentissage, dans le sens où le jeu est un vecteur d'émotions<sup>3</sup>,

---

<sup>2</sup> De l'anglais 'serious game'.

<sup>3</sup> Les jeux sérieux permettent de prendre en compte l'aspect motivationnel et la dimension affective de l'apprentissage (Shaftel et al. 2005, dans Sanchez et al., 2011).

susceptible d'offrir de nouvelles perspectives pour favoriser les apprentissages et la mémorisation<sup>4</sup>. Plusieurs études (Alvarez, 2007 ; Gilson et Prémat, 2018 ; Sanchez, 2011 ; Sanchez et al., 2011 ; Shaftel et al., 2005, entre autres) montrent que le jeu sérieux peut être utilisé comme outil pédagogique permettant d'atteindre certains objectifs d'apprentissage et l'amélioration des compétences des apprenants, en favorisant la compréhension, la communication, la simulation, l'information, la mémorisation et l'assimilation.

Ces études montrent que lorsqu'il est utilisé dans un processus d'apprentissage, le jeu sérieux peut donner de bons résultats. L'utilisation des jeux sérieux permet de maintenir les efforts dans l'apprentissage de la langue en offrant à l'apprenant l'opportunité d'exercer des compétences de compréhension et d'expression orale et écrite. Les jeux sérieux encouragent les élèves à interagir et à communiquer en créant un contexte d'utilisation de la langue dynamique et interactif. En effet, les jeux sérieux permettent de construire des situations d'apprentissage complexes au sein desquelles l'élève peut développer des connaissances procédurales, mais aussi exécuter des tâches complexes et développer des compétences, dans le cadre d'une situation authentique<sup>5</sup> (Sanchez et al., 2011 : 50).

L'utilisation du jeu sérieux dans le cours de langue permet aussi de favoriser l'acquisition de compétences métacognitives par les élèves dans le sens où les jeux sérieux favorisent les aspects liés à la coopération (dans les environnements multi-joueurs) et stimulent la créativité et la persévérance, l'apprenant-joueur pouvant échouer et recommencer<sup>6</sup>.

En effet, les jeux sérieux font largement appel à l'autonomie des apprenants, qui sont encouragés à prendre des initiatives et à élaborer leurs propres stratégies. Certaines études indiquent que l'usage des

---

<sup>4</sup> Plusieurs études (Alvarez, 2007 ; Gilson et Prémat, 2018 ; Sanchez, 2011 ; Sanchez et al., 2011 ; Shaftel et al., 2005) montrent que le jeu sérieux permet l'activation de différents stimuli : auditifs, visuels, tactiles et intellectuels, stimulant et favorisant la mémorisation.

<sup>5</sup> Le terme «authentique» fait référence à la proximité de l'expérience proposée aux apprenants avec une situation réelle (Sanchez et al., *Ibid*).

<sup>6</sup> L'apprenant-joueur peut s'auto-évaluer, formuler des hypothèses sur la cause de son échec, formuler des hypothèses visant à les surmonter, puis tester ces hypothèses. Comme le note Sanchez (2011), la dédramatisation et la réversibilité de l'erreur sont des arguments de taille en faveur de l'usage des jeux sérieux.

jeux sérieux pourrait engendrer des gains de confiance et de concentration (Sanchez, 2011, *Ibid.*). L'utilisation pédagogique des jeux sérieux favoriserait ainsi l'acquisition par les apprenants d'un ensemble de savoir-être. Certains jeux sérieux sont considérés comme des facilitateurs de la prise de décision dans la mesure où le joueur mobilise ses connaissances pour élaborer des stratégies dont les effets lui permettent de juger de la pertinence de ses actions. L'impact recherché est l'appropriation des problèmes conçus pour l'apprentissage dans l'action (l'apprentissage par l'expérience)<sup>7</sup>.

Il existe plusieurs types de jeux sérieux utilisables dans les activités d'enseignement-apprentissage :

- les jeux d'entraînement, qui visent l'amélioration des performances cognitives ou motrices des apprenants ;
- les jeux de simulation, permettant aux apprenants de s'exercer à une tâche spécifique et/ou expérimenter un phénomène réel reproduit dans un univers virtuel ; et
- les jeux sérieux à message, qui visent à transmettre un message à visée éducative.

Prensky (2001) propose une classification des jeux sérieux articulée autour des types d'apprentissages potentiels que les jeux sérieux peuvent apporter. L'auteur établit plusieurs types d'apprentissages, dont les entraînements (entraînement à une tâche spécifique) et simulations ; les apprentissages par l'action, par l'échec, par objectifs, par tâches ; l'apprentissage guidé, constructiviste ; et le jeu de rôle (Prensky (2001 : 149) cité dans Llanas et Constant (2012 : 12)).

Pivec et Moretti (2008) ont proposé une classification des jeux sérieux selon leur utilisation pédagogique. Il s'agit d'une classification par objectifs d'apprentissage qui part du résultat attendu par l'enseignant par la voie du jeu sérieux (Llanas et Constant, 2012). La classification s'articule autour de six objectifs principaux :

- (i) mémoire, répétition, assimilation ;
- (ii) dextérité, précision (compétences sensori-motrices) ;
- (iii) appliquer des règles ou des concepts (adapter et transférer des connaissances dans un nouveau contexte, utiliser des informations et des méthodes dans de nouvelles situations);

---

<sup>7</sup> Le jeu sérieux est une approche basée sur l'apprentissage par l'expérience : expérience conceptuelle/ connaissances, expérience perceptuelle/ interactions, expérience factuelle/ actions concrètes (Sanchez et al., 2011 : 51).

- (iv) prise de décision, stratégie et résolution de problèmes (analyse du savoir basé sur la résolution de problèmes, prédiction, projection de conclusions, choix, argumentation) ;
- (v) interactions sociales, valeurs culturelles et socioculturelles (comprendre l'environnement social et culturel) ; et
- (iv) capacité d'apprentissage, auto-évaluation, gain d'autonomie<sup>8</sup>.

Force de constater que le jeu sérieux est un outil destiné à l'usage pédagogique permettant de construire différentes situations d'apprentissage et favorisant l'acquisition par les apprenants de compétences cognitives et métacognitives. Comme le souligne Sanchez (2011), le jeu sérieux peut servir de support à l'apprentissage à condition de favoriser chez l'apprenant différentes modalités comme le savoir-faire, le vouloir-faire et le pouvoir-faire, dans le sens où le jeu sérieux doit combiner un scénario ludique et un scénario pédagogique. En effet, pour être efficace et favoriser l'apprentissage, le jeu sérieux doit être adapté au contexte d'utilisation, répondre à des critères ergonomiques et présenter un scénario ludique qui correspond aux objectifs d'apprentissage (scénario pédagogique).

## **2. Les jeux sérieux : un moyen pour favoriser l'apprentissage de la langue amazighe**

En vue de développer la compétence lexicale chez les apprenants de la langue amazighe, l'Institut Royal de la Culture Amazighe (IRCAM, Rabat) a réalisé plusieurs ressources numériques, conçues dans le but de fournir à l'apprenant de l'amazighe un ensemble de vocabulaires en harmonie avec les thèmes des manuels scolaires. Ces ressources numériques se présentent sous forme d'un site éducatif, un dictionnaire en ligne et des applications éducatives, en l'occurrence : ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵏⵜⴰⵏⵜⴰⵢⵜⴰⵏⵜ «École amazighe», ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵏⵜⴰⵏⵜⴰⵢⵜⴰⵏⵜ «Mon vocabulaire illustré», ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵏⵜⴰⵏⵜⴰⵢⵜⴰⵏⵜ «Dictionnaire pour enfants», ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵏⵜⴰⵏⵜⴰⵢⵜⴰⵏⵜ «Chiffres en amazighe» et ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵏⵜⴰⵏⵜⴰⵢⵜⴰⵏⵜ «Mes premiers mots» (Aagnaou et al., 2017).

---

<sup>8</sup> La qualité et la pertinence d'un jeu sérieux peuvent ainsi être évaluées par rapport à la satisfaction de dimensions liées à l'apprentissage : la satisfaction de l'apprenant, la capacité d'apprentissage induite, la capacité à influencer les actes d'apprendre (passage du savoir au comportement), ou celles liées à l'acte de jeu : le réalisme du jeu (sa crédibilité vis-à-vis du réel) ; la pertinence du jeu (le jeu doit permettre de répondre aux objectifs d'apprentissage) ; et, enfin, la cohérence du jeu (le déroulement du jeu doit répondre à une logique claire) (Sanchez et al., 2011).

Les équipes de l'IRCAM ont également conçu d'autres contenus numériques pour le développement de la compétence communicative. Il s'agit de deux ressources didactiques numériques sous forme de CD-ROM, à savoir ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⴰⵏ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ «Animaux sauvages et domestiques» et ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⴰⵏ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ «Oiseaux et insectes». Ces ressources numériques visent le développement de la compétence lexicale des apprenants, notamment le vocabulaire de la faune, mais aussi le développement de la compréhension et la production orale chez les apprenants de la langue amazighe (Agnaou et al., 2017 : 8).

En effet, un dictionnaire électronique imagier sonore multilingue ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⴰⵏ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ a été réalisé pour développer et consolider l'apprentissage de la langue amazighe auprès des élèves du primaire et du préscolaire. Il s'agit d'un dictionnaire électronique de découverte et d'apprentissage destiné aux enfants âgés de 3 à 12 ans. Ce dictionnaire multimédia multilingue a pour objectif d'accompagner les élèves dans leur apprentissage de la langue amazighe et des langues en usage dans l'enseignement marocain (Ataa Allah, 2014).

ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⴰⵏ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ est un site éducatif multimédia multilingue ayant pour vocation d'initier les élèves de la maternelle et du primaire à l'apprentissage de la langue amazighe, basé sur l'interaction entre connaissances linguistiques et extralinguistiques (images et enregistrements sonores) afin d'offrir à l'apprenant un moyen pour stimuler son langage, son éveil et sa mémoire (mémoire visuelle et mémoire verbale). Par son ergonomie et son contenu multimédia, le site donne aux élèves l'envie d'apprendre et les rend plus autonomes dans leur apprentissage. Ce site éducatif contient plusieurs informations sur différents domaines sémantiques (champs lexicaux), de manière à ce que l'enfant désireux d'apprendre puisse avoir à sa disposition une interface simple et facile à utiliser, comportant les noms des référents, classés par thèmes ou par ordre alphabétique selon différentes langues : amazighe, arabe, français et anglais.

Le site éducatif ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⴰⵏ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ propose un dictionnaire électronique intéressant pour stimuler l'apprentissage des élèves de la langue amazighe et les accompagner dans le développement de leur compétence lexicale ou l'évaluation de leurs connaissances. Le dictionnaire en ligne est conçu sous forme d'un mini-dictionnaire encyclopédique multilingue qui traite des différents thèmes et activités contenus dans les manuels scolaires destinés à l'enseignement-apprentissage de la langue amazighe au cycle primaire.

Il s'agit en effet de mettre à la disposition des apprenants de la langue amazighe un site multimédia interactif simple et facile à utiliser. Guidé par les images et le sous-titrage des textes amazighes, l'apprenant-utilisateur peut naviguer vers un référent soit par catégories ou par ordre alphabétique dans quatre langues : l'anglais, l'amazighe, l'arabe et le français (Cf. Ataa Allah, 2014)<sup>9</sup>.

En plus du dictionnaire imagier, le site éducatif multimédia ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵏⵓⵙⵉⵔⵜ est enrichi d'un ensemble d'activités ludiques permettant à l'enfant de s'amuser, de consolider ses apprentissages et évaluer ses connaissances. Ces activités ludo-pédagogiques se composent d'un jeu de mémoire, permettant aux élèves de se remémorer les noms des référents ; un jeu de catégorisation, qui s'appuie sur le concept de catégorisation et met les élèves en situation de réflexion ; et un jeu de tri qui permet de consolider l'apprentissage de l'alphabet et des nombres écrits en chiffres et en lettres.

Les jeux sérieux proposés dans le site éducatif ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵏⵓⵙⵉⵔⵜ sont conçus pour permettre aux élèves de développer leur compétence lexicale de manière ludique. Ces jeux éducatifs prennent en considération l'âge des apprenants et se composent d'un type de jeu simple, axé sur les aspects orthographiques et lexicaux, et des jeux narratifs intégrant un contexte de narration du lexique (Ataa Allah, 2015).

Comme nous l'avons souligné plus haut, l'ensemble de jeux sérieux proposés sur le site éducatif comprend un jeu de mémoire, un jeu de catégorisation et un jeu de tri de lettres et de chiffres. Chaque jeu sérieux propose plusieurs niveaux de difficulté.

Le jeu de mémoire (ⵜⴰⵔⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵏⵓⵙⵉⵔⵜ) aide à améliorer la concentration des élèves, notamment leur capacité de reconnaissance visuelle et la mémoire à court terme. Le jeu consiste à faire

---

<sup>9</sup> Le site éducatif propose un dictionnaire multimédia quadrilingue pour enfants, où chaque référent est représenté par une image, son nom en amazighe, le son (prononciation) et ses équivalents en arabe, anglais et français. Le dictionnaire imagier propose un vocabulaire, utile pour l'apprentissage de la langue amazighe, par ordre thématique, en plus de l'ordre alphabétique selon les quatre langues (amazighe-arabe-français- anglais).

Ainsi, les élèves peuvent découvrir l'orthographe et la prononciation du nom du référent, et peuvent trouver les noms du vocabulaire soit en naviguant à travers les catégories et sous-catégories, soit en sélectionnant la lettre initiale du référent dans l'alphabet de la langue choisie.





## Références bibliographiques :

- AGNAOU, F., ANSAR, Kh., ATAA ALLAH, F., BOULAKNADEL, S., 2017, « L'amazighe dans les sciences du numérique : expérience de l'IRCAM », *DiLiTAL 2017*, Actes de l'atelier « Diversité Linguistique et TAL », p. 4-13 [en ligne].
- AGNAOU, F., KARROUM, M., 2009, *ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ*, Productions de l'Institut Royal de la Culture Amazighe.
- ALVAREZ, J., 2007, *Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse de Doctorat, Université de Toulouse III.
- ATAA ALLAH, F., 2011, « Conception d'un dictionnaire imagier sonore en ligne de la langue amazighe », Actes du 8th *Multidisciplinary Symposium on Design and Evaluation of Digital Content for Education*, Ciudad Real, Espagne, p.158-164.
- ATAA ALLAH, F., 2014, « Dictionnaire électronique multilingue pour enfants », [www.researchgate.net/publication/287218074](http://www.researchgate.net/publication/287218074).
- ATAA ALLAH, F., 2015, "Learning games for Amazigh language", *International Conference on Computational Science and Computational Intelligence* [en ligne].
- ATAA ALLAH, F., BOULAKNADEL, S., 2014, « La promotion de l'amazighe à la lumière des technologies de l'information et de communication », *Asinag, Revue de l'IRCAM*, n°9, p. 33-48.
- BOULAKNADEL, S., ATAA ALLAH, F., 2012, « Initiative pour le développement d'un corpus de la langue amazighe », *Actes de la 5<sup>e</sup> conférence internationale sur les technologies d'information et de communication pour l'amazighe*, IRCAM, Rabat (en ligne).
- BOULAKNADEL, S., ATAA ALLAH, F., 2013, "Building a standard Amazigh corpus", *Advances in intelligent systems and computing*, Proceeding of the international conference on intelligent human computer interaction (en ligne).
- BROUGÈRE, G., 1995, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan.
- BROUGÈRE, G., 2005, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica.
- CEISIC-CRDPP, 2008, *Le monde de la faune*, ⵉⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵏ ⵉⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵏ ⵉⵎⴰⵣⵉⵖⵜ *Animaux sauvages et domestiques* (CD-ROM), Productions de l'Institut Royal de la Culture Amazighe.
- CEISIC-CRDPP, 2008, *Le monde de la faune*, ⵉⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵏ ⵉⵎⴰⵣⵉⵖⵜ ⵏ ⵉⵎⴰⵣⵉⵖⵜ *Oiseaux et insectes* (CD-ROM), Productions de l'Institut Royal de la Culture Amazighe.

- CEISIC, 2007, ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ | ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ, *École amazighe* (CD-ROM), Productions de l'Institut Royal de la Culture Amazighe.
- CRDPP, 2008, ⵓⴰ ⵎⴰⵏ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ (CD-ROM pour l'apprentissage de l'alphabet tfinaghe), Productions de l'IRCAM.
- DUQUESNOY, M., GILSON, G., LAMBERT, J., PREAT, Ch., *La pédagogie du jeu*, PortailEduc, Atelier-EDU.
- FRAIN, J., ATAA ALLAH, F., AIT OUGUENGAY, Y., 2014, « Lexique amazighe pour mobile », *Actes de la 6<sup>ème</sup> Conférence internationale sur les TICs pour l'amazighe*, Rabat [en ligne].
- GILSON, G., PRÉAT, C., 2018, « Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe », *Actes du Colloque Innovation(s)/ Institution(s)*, Ludovia 2018 [en ligne].
- KARSENTI, T., BUGMANN, J., 2018, « Quels apports éducatifs du jeu vidéo Minecraft en éducation? Résultats d'une recherche exploratoire menée auprès de 118 élèves du primaire », *Formation et profession*, vol. 26, n°1, p. 89-108.
- LLANAS, J., CONSTANT, T., 2012, « La classification des jeux vidéo à potentiel pédagogique », *Argos*, n°49, Dossier : « Des jeux en classe, c'est sérieux ? » [en ligne].
- SANCHEZ, E., 2011, « Usage d'un jeu sérieux dans l'enseignement secondaire : modélisation comportementale et épistémique de l'apprenant », *Revue d'intelligence artificielle*, vol. 25, n°2, p. 203-222.
- SANCHEZ, E., NEY, M., LABAT, J-M., 2011, « Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages », *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, vol. 8, n°1-2, p. 48-57.