

*Quali***Quanti**

# Le ludo-éducatif

---

Synthèse d'étude pour l'Observatoire Gulli

[www.qualiquanti.com](http://www.qualiquanti.com)

12bis, rue Desaix • 75015 PARIS

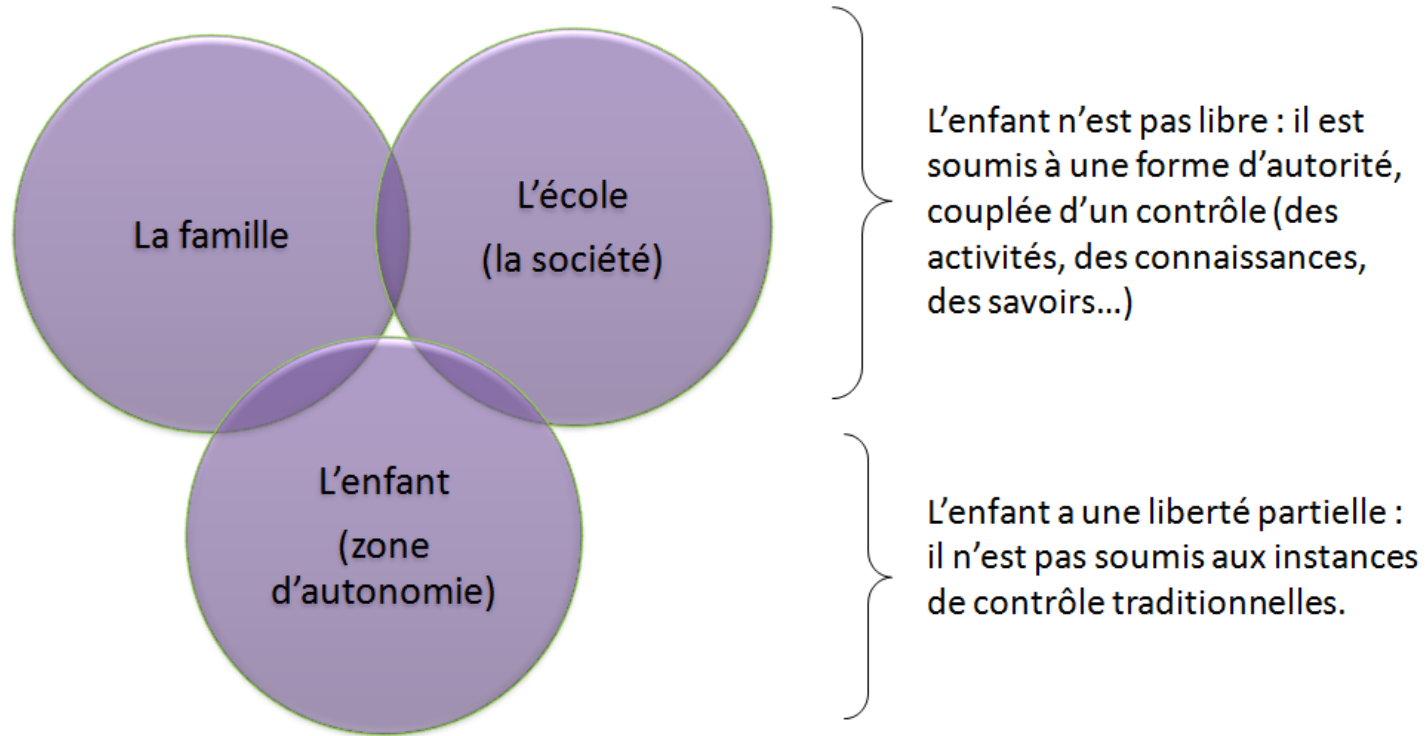
Tel : +331.45.67.62.06 Fax : +331.45.67.41.44

# Sommaire

- Le concept de ludo-éducatif
- Le paysage des écrans ludo-éducatifs
- La télévision

# Le concept de ludo-éducatif

# L'espace de l'enfant est structuré autour de trois sphères



- La zone d'autonomie se comprend comme une zone libérée de la surveillance d'une instance de contrôle. Dès lors, l'enfant doit lui-même gérer sa relative indépendance, en tant que groupe ou qu'individu, à travers ses activités.
- Le développement des écrans **favorise l'expansion de la zone d'autonomie de l'enfant qui peut jouer seul devant son écran** qui devient son interlocuteur ou en groupe (par exemple les enfants se retrouvent tous à jouer devant la Wii pour une fête d'anniversaire).

# Le jeu est gratuit : il est dénué d'enjeux et vise surtout à la satisfaction du joueur

Le jeu se caractérise par trois dimensions :

- **Le jeu est un plaisir pur** : la satisfaction est directement liée au comportement, l'intérêt est dans l'activité elle-même et non dans son résultat. C'est cette notion de plaisir immanent du jeu qui fait que contrairement aux animaux, les Hommes jouent tout au long de leur vie.
- **Le jeu est déconnecté de l'enjeu**, sans danger. Le jeu est un entraînement : les enfants jouent instinctivement à reproduire les gestes et les comportements des adultes, conscients qu'ils leur seront un jour utiles.
- Le jeu est dès le départ associé à **une dimension éducative** puisqu'il est un apprentissage de la réalité. Il est une source d'acquisition de compétences variées :
  - Perceptives et psychomotrices : manipuler, construire, se déplacer, maîtriser un geste
  - Réflexives : chercher, réfléchir, prendre conscience, imaginer, critiquer
  - Logiques : lire, observer, comprendre, résoudre
  - Psycho-affectives : se concentrer, se maîtriser, gérer le stress, prendre confiance en soi
  - Sociales : échanger, jouer à plusieurs, ....

# L'éducatif vise à construire l'individu pour qu'il puisse s'intégrer à la société

## L'éducatif se caractérise par deux dimensions :

- **Le contrôle par des institutions**

L'éducation est un processus de transmission généralement des parents aux enfants ou de l'école aux enfants, qui porte sur trois grands pôles :

- Les savoirs, les connaissances livresques, encyclopédiques.
- La discipline physique, savoir se tenir, acquérir de la force et de l'endurance.
- La morale, l'éthique, les valeurs.

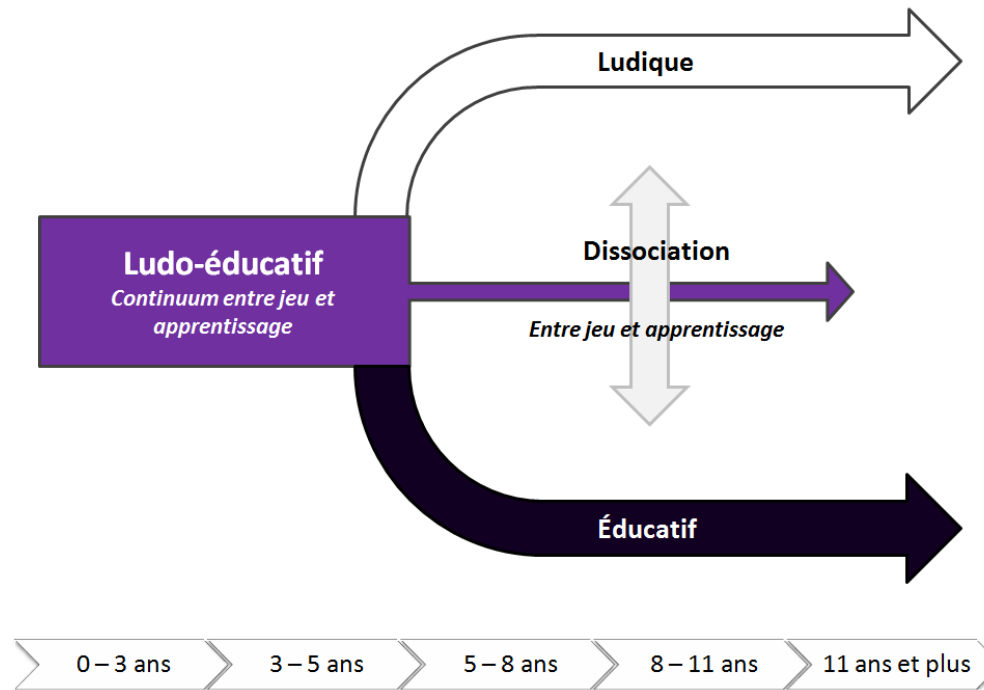
L'éducation ne peut se faire de manière désorganisée. Les savoirs transmis s'acquièrent dans un ordre correspondant aux grandes étapes successives du développement psychologique de l'enfant.

- **Une orientation vers la vie adulte et sociale**

L'éducation c'est donc conduire l'enfant vers l'âge adulte, vers un sujet autonome et indépendant en lui inculquant les règles qui permettent la vie en société et l'interaction sociales réglée.

# Il existe des affinités entre le jeu et l'éducatif

- Le jeune enfant est dans le syncrétisme et ne distingue pas la frontière entre le jeu et l'éducatif. Cette indistinction persiste d'ailleurs, à degrés divers, tout au cours de la vie (ex : le joueur professionnel).



- Il y a une dimension d'apprentissage dans toute activité ludique.
- L'éducation et la culture peuvent elles-mêmes devenir jeux et plaisirs.
  - Ils apprennent sans s'en apercevoir*

# Injecter de l'éducatif dans le jeu

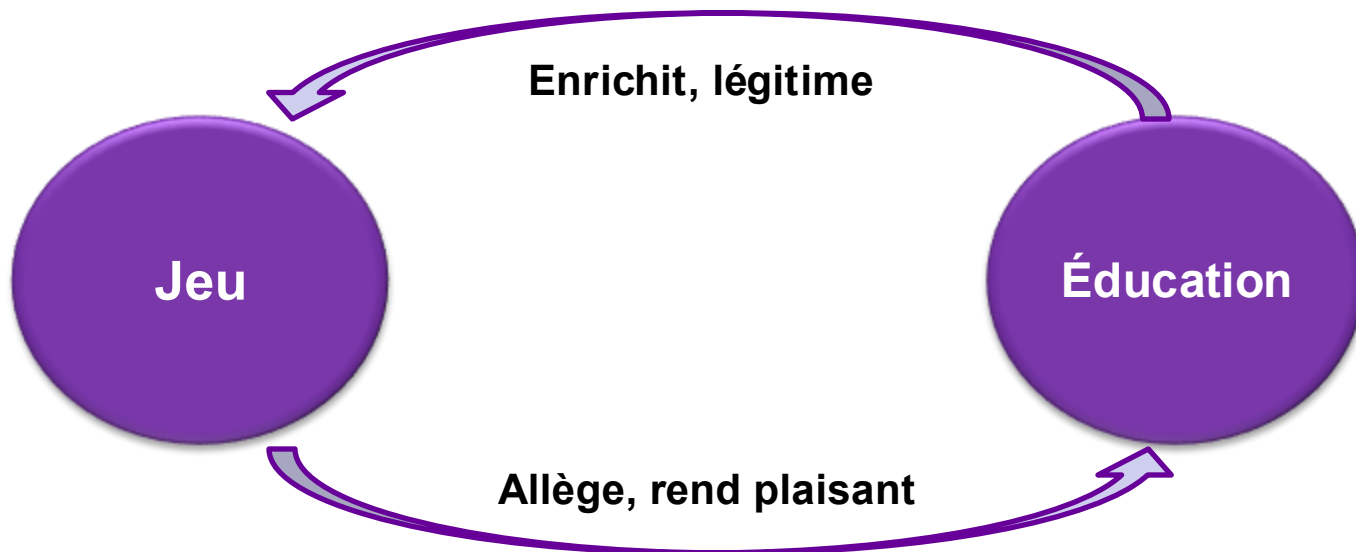
- Cette approche est une façon de lutter contre deux inquiétudes majeures traditionnellement associées à l'activité ludique :
  - **L'aspect stérilisant.** Puisque le jeu est sa propre finalité, puisqu'il est déconnecté de tout enjeu, il peut devenir une perte de temps, un frein au développement de l'enfant.  
→ *si le contenu est éducatif, le jeu est perçu comme moins stérile*
  - **La dimension désocialisante.** Le jeu exclut par définition les non joueurs. Dans le cas d'un jeu solitaire, les adultes peuvent craindre que les enfants ne deviennent des autistes en se coupant du monde, en s'enfermant dans un univers virtuel.  
→ *si le jeu a une dimension éducative (transmission de valeurs pour vivre en société), il ne peut être considéré comme désocialisant.*
- **Injecter un contenu éducatif dans le jeu lui redonne une finalité et une dimension sociale.**

# Injecter du jeu dans l'éducatif

- Cette approche permet de rendre l'éducatif plus accessible pour l'enfant qui le perçoit souvent comme une contrainte.
  - L'éducation est opérée sous le contrôle d'une autorité qui impose une discipline à l'enfant. Il n'est donc pas libre mais en rapport à l'autorité (de l'école ou de la famille). La progression dans l'éducation se fait par pallier, souvent avec des obligations, de la coercition, des sanctions.
    - *Le lapin malin va pas lui dire « arrête de faire l'idiot, ne regarde pas par la fenêtre », le personnage est plus cool, plus détendu pour lui apprendre les choses*
  - si l'éducation passe par le ludique, elle devient moins sérieuse. La sanction n'existe pas (sauf le score) et l'enfant se libère partiellement des autorités.
  - L'apprentissage est parfois pénible car il requiert des efforts sans que le bénéfice souhaité soit immédiat.
    - *si l'éducation passe par le ludique, l'enfant prend du plaisir grâce à la dimension divertissante qui rend la pilule de l'éducation plus facile à avaler.*
- Apprendre en utilisant un support ou une forme ludique rend l'éducation plus digeste

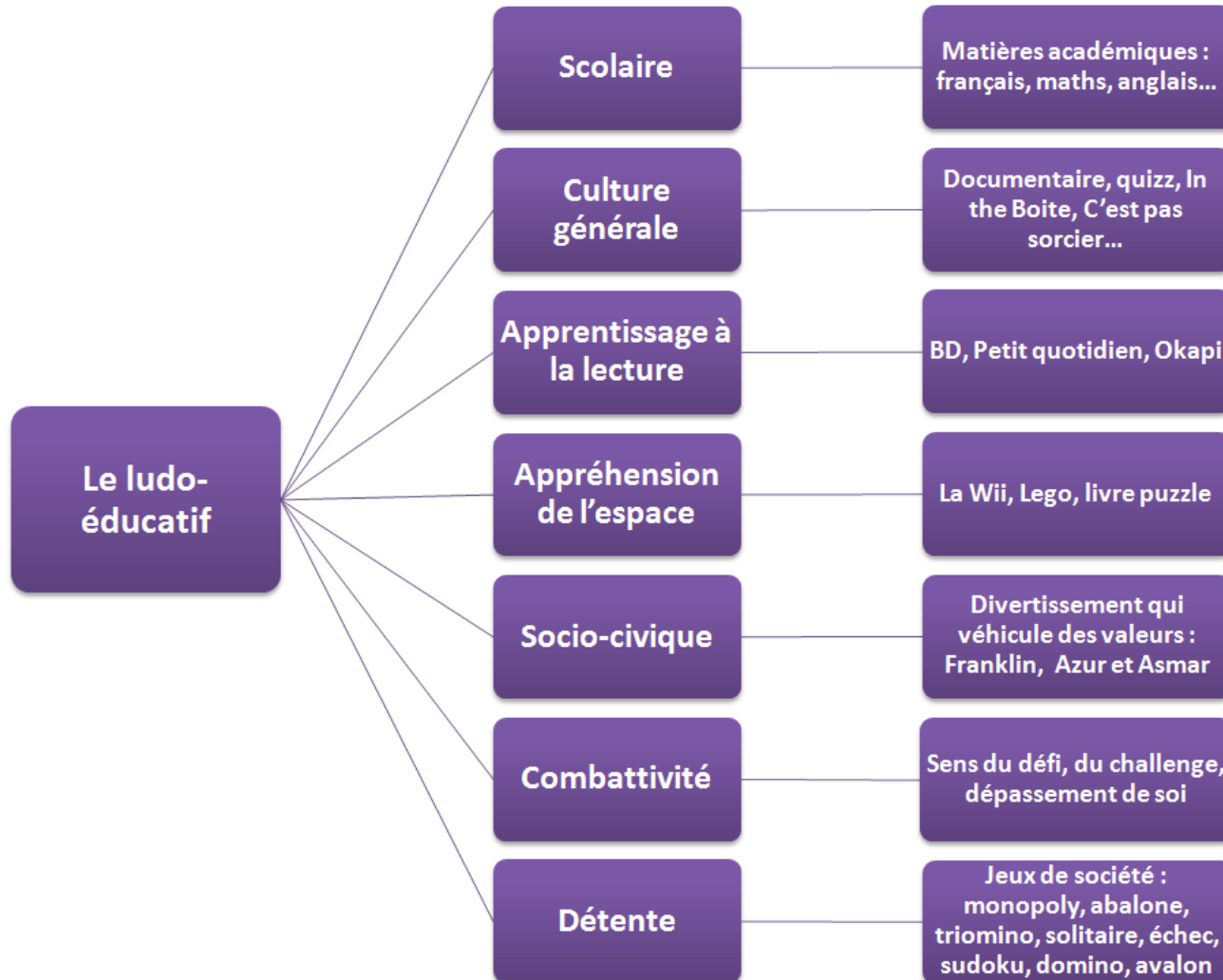
# La formule « ludo-éducatif » indique un effort de compensation des défauts du ludique par l'éducatif et vice versa

- Le ludique et l'éducatif souffrent de défauts que la dénomination « ludo-éducatif » tente d'amenuiser dans une logique de compensation :
  - Le ludique, le pur plaisir, peut être enrichi par l'injection d'un contenu plus éducatif qui légitime le jeu aux yeux des parents.
  - L'éducatif peut être rendu moins contraignant, plus divertissant et agréable en y ajoutant une dimension ludique.



# La réalité du ludo-éducatif dépasse son appellation (1/2)

Dans la réalité, le ludo-éducatif prend des formes multiples et recouvre des activités et des expériences variées qui dépassent l'apprentissage académique.

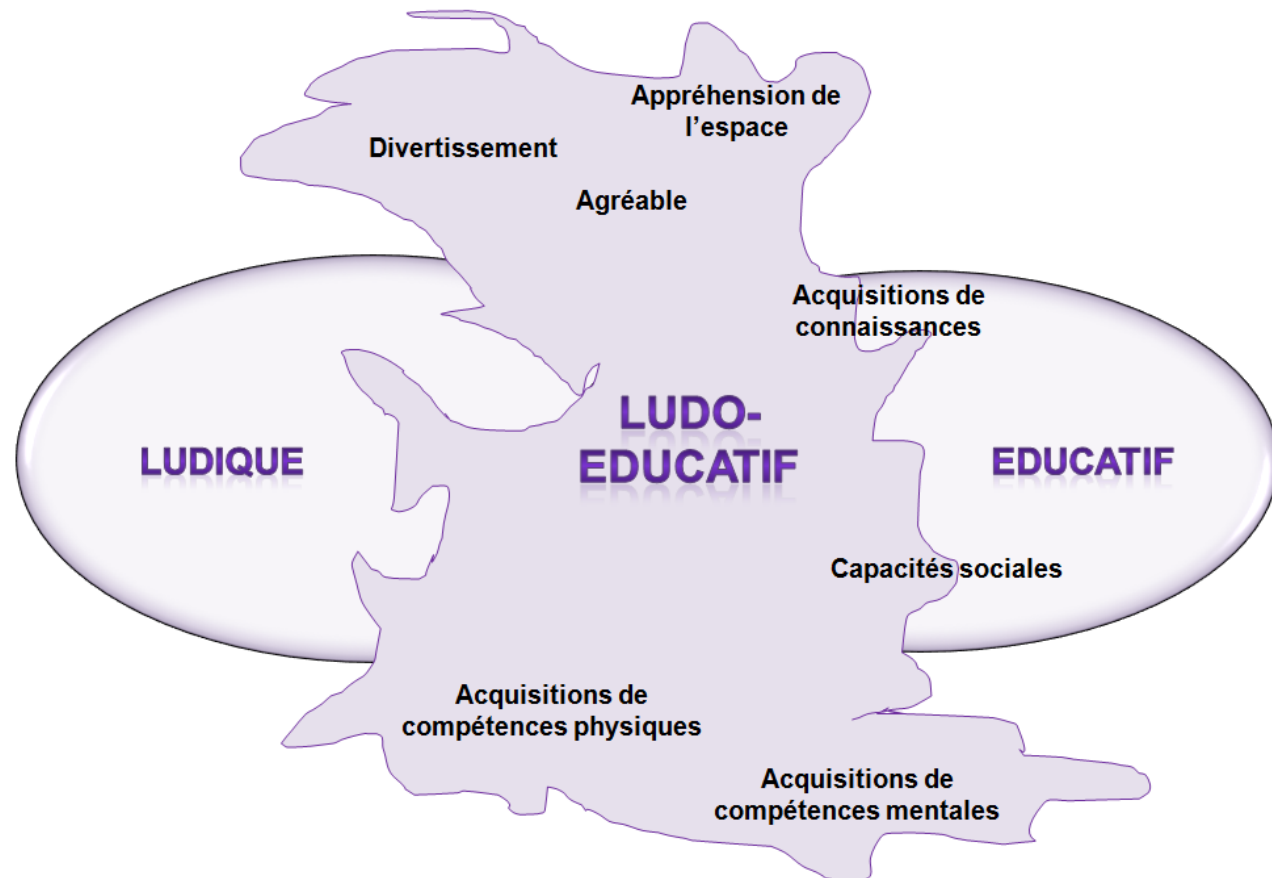


# La réalité du ludo-éducatif dépasse son appellation

(2/2)

- La formule de ludo-éducatif est apparait donc comme essentiellement « idéologique » : elle permet aux parents **de se déculpabiliser de voir leur enfant jouer.**
- Le périmètre du ludo-éducatif « officiel » est d'ailleurs flottant dans la mesure où il existe :

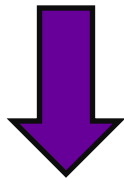
- Des activités ludiques qui apprennent des choses mais qui ne sont pas dans le lot
- des activités éducatives qui ne sont pas ludiques, mais qualifiées de ludo-éducatives car elles sont agréables.



# La notion d'apprentissage par le jeu, ou de « ludo-éducatif » s'est élargit.

Il y a un déplacement de la place de l'apprentissage dans le jeu

Traditionnellement	Aujourd'hui
Acception stricte	Acception très ouverte
Apprentissages largement attachés au scolaire et à la culture légitime	Apprentissages au sens large, connaissances scolaires mais aussi compétences psychosociales, motrices, informatiques, etc.
Le jeu est utilisé pour transmettre un savoir de manière attractive pour l'enfant	Le jeu pour le jeu, avec un résultat d'apprentissage pas forcément lié à la culture légitime
CR-roms, livres interactifs, mini-ordinateurs, consoles de première génération	Diversification et amélioration technologique des supports écrans et des contenus



L'apprentissage est l'intention originelle



L'apprentissage est aussi pensé comme une résultante de l'expérience de jeu

# Le sport cérébral, nouveau visage du ludo-éducatif?

- La notion de « sport cérébral », lancée par la Nintendo D.S., permet de renouveler l'image du ludo-éducatif :
  - Elle élargit la cible du ludo-éducatif aux adultes.
  - Elle détourne l'enseignement dans la sphère d'autonomie de l'enfant (le sport n'est pas soumis aux autorités).
- Par définition, le sport est physique. Parler de **sport cérébral relève donc d'une analogie** qui présente le cerveau comme un muscle qui doit acquérir vitesse, agilité, jeunesse. Les programmes d'entraînement cérébral (Dr Kawashima, Brain Training) supposent **discipline et effort**. Il faut à la fois :
  - Répéter les mêmes mouvements, les mêmes gestes pour les rendre automatiques, naturels, laissant ainsi la possibilité de se concentrer sur ce qui n'est pas automatisables (exemple : la virtuosité)
  - Se renforcer, acquérir de la force, de la souplesse.
- Le support de la console DS étant un support ludique, et dans ce sens il a vocation à transformer tout contenu, même strictement éducatif, en contenu ludo-éducatif, du simple fait de l'influence de la machine.
  - *Quand j'étais petit je suppliais mes parents pour aller jouer dehors et maintenant ils nous supplient pour rester à l'intérieur. L'argument c'est de leur dire de prendre leur DS avec eux.*

# Le paysage des écrans ludo- éducatifs

# Un environnement de plus en équipé en écrans

- Trois éléments notables dans l'équipement des foyers avec enfants interrogés :
  - La multiplicité des écrans : au moins cinq écrans différents correspondant à différents medias dans tous les foyers interviewés.

<b>Télévision</b>	Lecteur DVD
<b>Ordinateur</b>	Fixe et portable
<b>Console portable</b>	PSP, Nintendo DS, V-tech / V-smile, Gameboy advance
<b>Console de salon</b>	PS2, PS3, X-Box, Wii
<b>Téléphonie mobile</b>	
<b>Lecteur DVD portable</b>	
<b>Appareil photo numérique</b>	

- Des écrans de plus en plus nomades : l'usage de consoles et lecteurs de DVD portables par les enfants se généralisent.
- Des écrans de plus en plus individualisés : les enfants ont souvent leur propre console portable, leur lecteur de DVD portable, puis leur propre ordinateur.

# L'attraction des écrans cause une désaffection des activités réelles.

- **Aujourd'hui, les parents constatent de manière croissante une tendance à la désaffection des activités hors écran** notamment lorsque l'équivalent peut être réalisé sur un support numérique
    - La dictée en tapant sur le clavier d'ordinateur VS écrire sur un cahier
    - Le cahier de vacances *Passeport* sur Nintendo D.S VS la version papier
    - Chercher dans Wikipedia VS dans le dictionnaire.
      - *Pour eux c'est moins contraignant, je ne sais pas pourquoi ils préfèrent l'écran. Dessiner sur papier, il refuse. Il veut pas. Il le fait sur l'ordinateur.*
  - Les parents constatent un **meilleur apprentissage par les activités et les contenus sur écran**. Par exemple, certains enfants retiennent mieux l'anglais avec Dora.
    - *Les mots qu'il maîtrise bien c'est dans Dora qu'il les a entendu ; il a retenu plus de mots en anglais en regardant Dora qu'avec le prof d'anglais à l'école.*
- Pourquoi les enfants favorisent-ils les écrans? Quels sont leurs atouts?

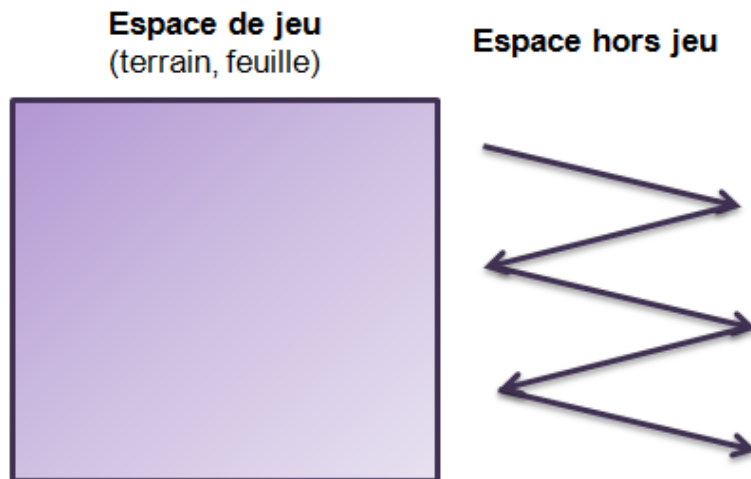
# Les atouts des écrans par rapport à la réalité

- Les enfants sont spontanément attirés vers les écrans pour plusieurs raisons :
  - **Le pouvoir d'immersion de l'écran lui-même**, et le fait que les objets de loisirs numériques représentent un univers complet.
  - L'association spontanée entre l'écran et les **notions de plaisir et de loisir**.
  - L'écran est une **zone d'autonomie et de liberté**, en retrait des sphères d'autorité familiale ou de l'école. L'enfant est en posture agissante et **apprend par lui-même** à travers des technologies qui lui sont intuitives.
  - Avec l'écran, **le rapport à l'apprentissage est apaisé et dédramatisé** par une série de mécanismes (le compagnon médiateur VS le prof, le registre stimulant, les récompenses, etc).
  - Le jeu sur écran est déconnecté de la réalité et donc des risques qui lui sont associée. L'enfant est en quelque sorte **mis à l'abri des dangers externes** et peut tester des activités risquées, proscrites dans la réalité : formule 1, saut à ski, combat,...
  - **La progression est privilégiée à la sanction** : ainsi, sur la Wii, une mauvaise performance donne le droit de recommencer tandis qu'une bonne performance débloquera d'autres mini-jeux. Les modes de gratification sont nombreux : récompenses, trophée, courbe de progression...

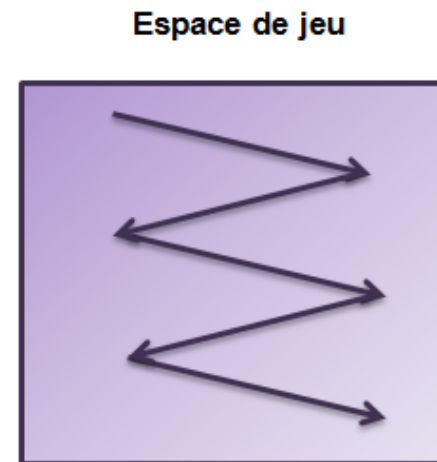
# L'écran supprime les contingences externes, favorisant l'implication totale du joueur

- L'écran élimine toutes les contingences inhérentes au jeu situé dans l'espace réel. La disparition de l'espace « hors jeu » favorise l'implication totale du joueur.

## Le jeu dans la vraie vie



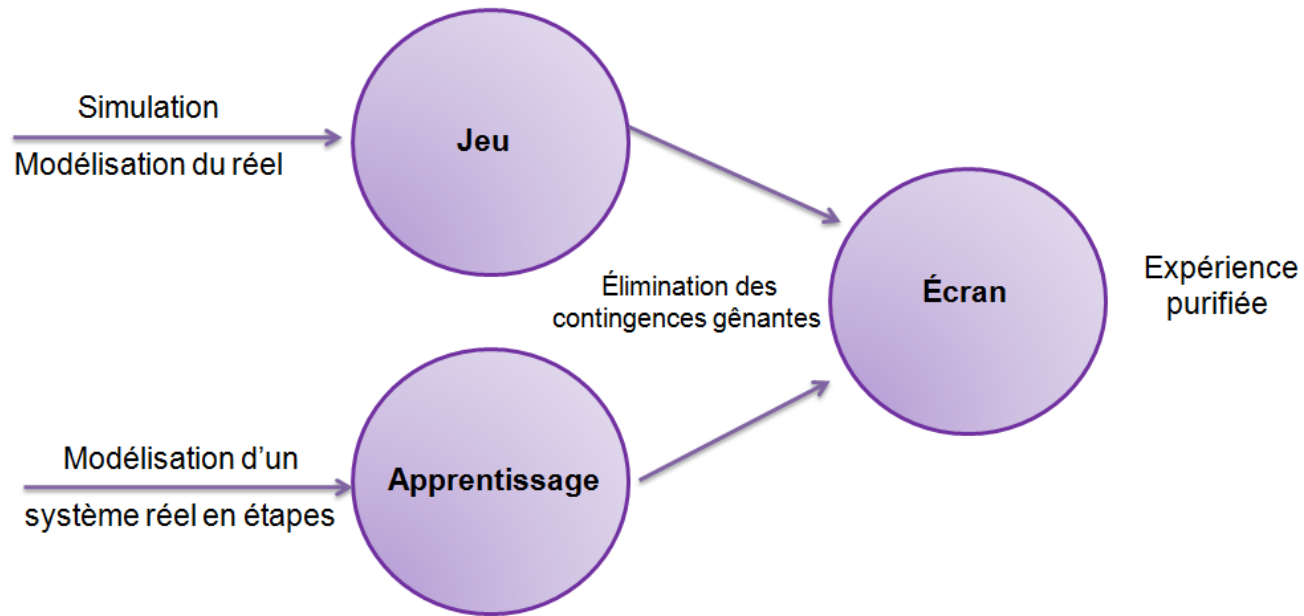
## Le jeu sur écran



- De ce point de vue, l'écran offre **une expérience de jeu à l'état pur** : il ne retient que ce qui est de l'ordre du jeu, alors que dans le monde réel, toutes une série de contingences peuvent venir polluer l'expérience du jeu.

# L'écran va au bout de la logique de purification de l'expérience d'apprentissage et du contenu ...

- L'écran renforce donc l'épuration de l'expérience en supprimant les contingences externes



- L'écran permet de reproduire le réel sous forme de modèle ne comprenant que les caractéristiques plaisantes et cruciales de l'activité (les fondamentaux).
- De la sélection des éléments pertinents de la réalité découle le degré d'analogie qui doit être assez fort pour favoriser l'implication psychologique et l'intérêt de l'enfant et être suffisamment épuré pour qu'il préfère l'écran à la réalité.

# ...créant ainsi de nouvelles craintes qui viennent se superposer aux inquiétudes liées au jeu (1/2)

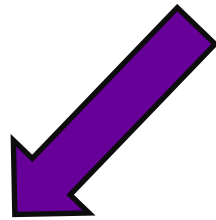
- **Aujourd'hui, les progrès technologiques et les nouvelles propriétés de l'écran d'ordinateur exacerbent les inquiétudes**
  - L'effet d'illusion est de plus en plus saisissant :
    - La qualité graphique croissante donne la sensation d'évoluer dans un univers réel
    - Le développement de l'analogie, comme pour la Wii, pousse l'illusionnisme et l'implication.
  - L'écran actualise sur un même espace de visualisation une collection infinie d'informations se présentant sous diverses formes (page de textes, vidéos, infographies...).
  - L'ordinateur , machine universelle, condense en un espace restreint une multitude de supports et requiert un minimum d'effort de la part de l'utilisateur : quelques organes de manipulation et de contrôle visuel suffisent à quasiment tout faire.

# ...créant ainsi de nouvelles craintes qui viennent se superposer aux inquiétudes liées au jeu (2/2)

- **Les parents déplorent également l'impact des expériences purifiées à l'extrême sur la personnalité de leurs enfants. Ils constatent notamment :**
  - Une perte du **lien entre actes et conséquences**. Par exemple, évoluer avec un personnage qui a plusieurs vies, qui peut mourir et ressusciter autant de fois que souhaité n'inculque pas la conscience de responsabilité ou de prudence de l'enfant.
  - Des troubles des enfants dans leur intégration, leur évolution et leur organisation dans l'espace. L'habitude de la virtualité peut, dans certains cas, rendre **l'expérience réelle de la matérialité et du physique plus complexe** (lourdeur, difficulté, obstacle...).
    - *Colorier en vrai il aime bien : les crayons tombent, il faut ranger après...*

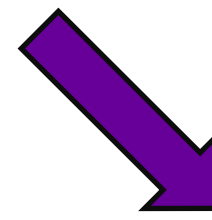
# Face à ces risques, les parents s'impliquent dans le jeu de leurs enfants

Les parents gèrent l'utilisation que leurs enfants font des écrans autour d'une **double dichotomie** :



## Écran VS hors écran

Avec une volonté de « compenser » les activités sur écran par des activités hors écran



## Éducatif VS ludique pur

Avec une recherche de contenus à teneur éducative pour légitimer l'utilisation des écrans

*L'acceptabilité par les enfants des contenus avec une résultante éducative passe largement par la posture du parent.*

# L'importance de la triangulation enfant / écran / adulte

- La plupart du temps, l'enfant prend seul l'initiative d'une activité ludique d'où la nécessité d'une posture claire du parent vis-à-vis de l'activité et de son contenu pour les rendre structurants.
- **La relation parent/enfant participe à l'aspect éducatif d'un jeu :**
  - Partager le jeu ou avoir un partage *autour* du jeu, est une occasion pour le parent de lui donner une profondeur éducative : j'apprends à mon enfant à respecter des limites, je lui apprends à se servir d'une machine, je lui apprends à respecter des règles ou des valeurs comme le fair-play, le respect de l'adversaire, l'entraide ou la coopération. (La console Wii est décrite par les familles comme étant la plus conviviale puisque les jeux peuvent être un facteur de cohésion familiale, de plaisir partagé)
  - Jouer soi-même devant l'enfant est une stratégie qui implique fortement l'enfant et lui donne envie de défier l'adulte, y compris sur des contenus qui auraient pu lui sembler rébarbatifs (ex. Brain Training).
    - *Si moi je prends la ds, je prends un jeu cérébral et le gosse il vient me voir, il a envie de me défier. donc ça marche bien de l'impliquer.*

# Les ordinateurs et l'Internet

- **Les parents valorisent la familiarisation des enfants avec les écrans** dans une société où les compétences techniques sont nécessaires.
  - La technophilie des enfants est vue comme une évolution nécessaire ; la non maîtrise des écrans (surtout d'ordinateur ) est assimilée à une forme d'illettrisme alors qu'il y a quelques années, l'utilisation abondante d'écrans pouvait être synonyme d'échec scolaire.
  - L'utilisation d'un ordinateur, de jeux, de consoles, est un facteur d'intégration, d'appartenance à un groupe (Chat sur MSN, jeux en réseau...)
- Les parents attribuent beaucoup d'intérêt à Internet en ce qu'il constitue **une ressource infinie de contenus et d'activités intéressants et formateurs** pour leurs enfants :
  - Des contenus ludiques (sites de jeux purs)
  - Des contenus informatifs (encyclopédies en ligne, sites d'informations sur un sujet précis pour des recherches pour un exposé)
  - Des sites identifiés comme typiquement « ludo-éducatifs » visant la culture générale et les savoirs scolaires sous une forme attractive
  - Des sites dédiés à des sujets particulièrement impliquants pour les enfants comme leurs passions : les animaux, le football, l'équitation,...

# Les sites Web communiquent à travers un univers thématique.

- L'univers thématique est typique – voire cliché – et permet à l'enfant de situer l'action. Le jeu est alors moins abstrait, il s'inscrit dans un univers avec ses figures phares (ex : l'Égypte avec ses hiéroglyphes, ses momies, ses pyramides).
- Que le site soit sous forme de quizz, de tests, d'exploration ou d'initiation, **les sites ludo-éducatifs créent un univers** qui est généralement construit autour de l'un de ces trois pôles :
  - **Le pôle culturel** qui s'appuie sur un univers culturellement légitime, validé par les autorités (école et parents).
  - **Le pôle générique**, sur un sujet qui fascine habituellement les enfants : les châteaux hantés, les dinosaures, l'astronomie...
  - **Le pôle familier** qui repose sur un univers accepté et connu par l'enfant, c'est notamment le cas des personnages de dessins animés.
- Enfin, le jeu est souvent associé à **une gratification, à une récompense**. À la différence de la sanction scolaire (positive ou négative) qui est différée dans le temps et dramatisée, celle-ci est immédiate, et offre la possibilité de recommencer.

# La qualité de l'immersion graphique

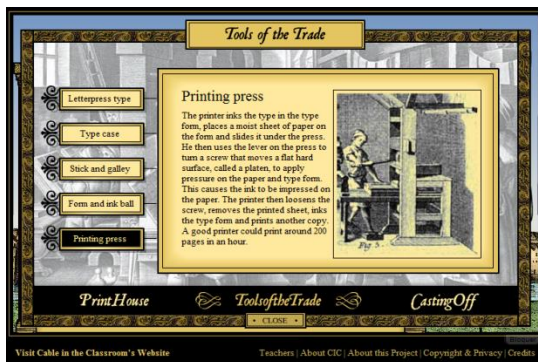
- Nicoland est exemplaire en termes de graphisme et de recherche visuelle. Les disciplines sont chacune habillées d'un univers imaginaire typique, structuré autour d'emblèmes (le sphinx pour l'Egypte et donc les maths, le manoir pour l'Angleterre et donc l'anglais).
- Le graphisme et les emblèmes utilisés permettent de découvrir différents styles et donc de sensibiliser les enfants à l'esthétisme et à la sensibilité artistique.



- La connexion des connaissances à l'imaginaire sollicite la mémoire de l'enfant et stimule d'autant plus son intérêt pour le contenu du site.
- Pour les parents, le site est rassurant car il est culturellement balisé, ils repèrent des indices de légitimité culturelle.

# La variété des formats confère une dimension ludo-éducative au contenu

- Un élément qui n'est pas proprement ludique mais rentre dans le ludo-éducatif est la présentation vivante et interactive d'un élément de culture légitime (ex : Shakespeare).
- L'idée est de créer un univers cohérent et relativement homogène sur le fond (thématique) mais multidimensionnel sur la forme, permettant de susciter l'attention et de conserver la concentration. La dimension multimédia de l'ordinateur prend alors tout son intérêt :
  - La page imprimée permet de retranscrire l'idée de livre. La typologie ancienne permet de resituer le contexte de l'époque.
  - La vidéo permet de visionner des extraits de films
  - Les photos permettent de présenter des lieux ou des objets importants de l'époque de Shakespeare.
  - Les sons et images permettent de diffuser des passages de spectacles.

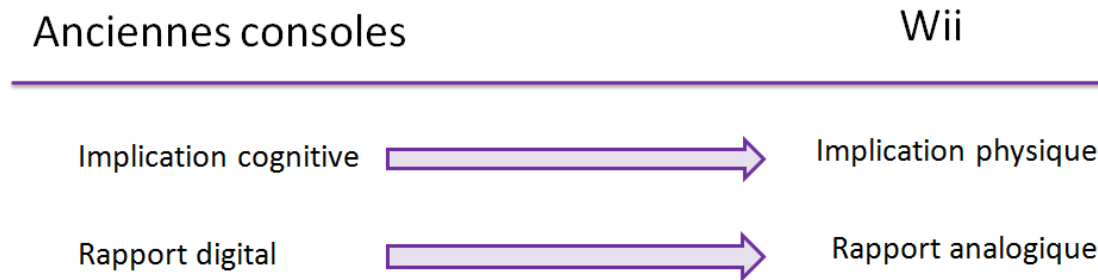


# Les propriétés de la Nintendo D.S.

- **La nature portative de la Nintendo D.S permet une appropriation forte, faisant que le support et ses contenus sont très investis par l'enfant :**
  - L'enfant possède un objet de valeur et avec des potentialités importantes bien à lui, c'est valorisant.
  - La console le suit partout , le jeu est toujours disponible, renforçant le rapport de proximité.
- **Il existe 3 grandes catégories de jeux sur la D.S :**
  - Les jeux explicitement éducatifs avec une stimulation cognitive, des défis à soi-même. L'éducation n'est pas considérée comme une activité honteuse qu'il faudrait faire passer sous le manteau ludique, mais une activité sportive à part entière.
  - Les jeux d'aventure : faire évoluer un personnage à travers des mondes.
  - Les activités qui miment des activités réelles :la cuisine, la mode, le dressage...
- **La Nintendo D.S est un support ludique, dans sa forme et dans son contenu :**
  - Il permet aux enfants de s'amuser, partout, quand ils le veulent.
  - Il simule des réalités (sélection pertinente des éléments qui impliquent les enfants)
  - Il implique nerveusement le joueur (être rapide, s'investir dans la quête...)

# La Wii renforce l'analogie entre joueur et écran

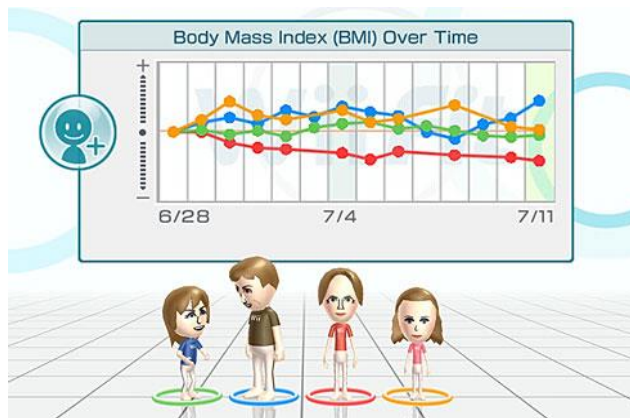
- La Wii consiste une véritable révolution dans l'univers du jeu et du rapport aux écrans : elle propose un retour à l'analogique par le détour du numérique.
- Cette particularité renforce encore le caractère immersif et fascinateur de l'écran du jeu, et pourrait renforcer les inquiétudes de risque de déconnexion de la réalité et d'implication excessive (car corporelle).



- Pourtant, la Wii échappe aux accusations traditionnelles à l'égard du jeu puisque :
  - Elle n'est pas antisociale, mais se joue en famille, avec des jeux essentiellement bons pour les enfants, simples et accessibles, non violents
  - Elle comprend une dimension sportive, qui constitue à la fois un garde fou contre l'enfermement dans le jeu, et reste positivement connoté dans l'ensemble des activités des enfants.

# Bilan Wii et D.S

- La Wii peut être considérée comme l'équivalent, sur le plan du contrôle physique, de la DS Nintendo au plan de l'intellectuel et du sport cérébral.
- Ce qui est significatif, c'est la **dimension explicitement formatrice de la Wii**. Contrairement au ludo-éducatif classique, qui semble toujours chercher à faire passer de l'éducatif « en contrebande » sous le ludique, avec la Wii ou la DS l'exercice de formation est explicitement visé et recherché pour lui-même comme une activité sportive.
- Il fait l'objet **d'une notation, d'un encouragement qui n'est pas édulcoré** mais présenté comme un spectacle. La sanction des performances par un âge mental est perçue comme un défi à relever pour les joueurs (l'idéal était un cerveau d'une vingtaine d'années).



# La télévision

# L'écran de télévision comporte des atouts pour l'apprentissage

- Il offre une qualité d'images et de son incomparable.
- Il permet un grand confort de visionnage : assis dans un canapé, avec du recul sur l'écran
- Il permet une écoute à plusieurs et donc des échanges sur le contenu.
  - *Pendant ils sont concentrés. Après on en parle.*
- L'écran de télévision peut également fonctionner comme un réceptacle pour d'autres activités comme les consoles de jeux, les lecteurs DVD ou le PVR qui permet d'enregistrer les programmes afin de maîtriser le contenu et de choisir les horaires d'écoute.
- De nombreux programmes permettent à leurs enfants d'apprendre quelque chose.
  - Les documentaires, les émissions de vulgarisation scientifique ou de reportages d'information sont les plus clairement cités comme étant « éducatifs ».
  - Gulli, la chaîne pour enfant la plus éducative et prescriptrice de comportements positifs (cf. penser à éteindre la lumière, etc).
    - *Oui ils sont très réceptifs, l'astuce du jour sur Gulli sur un thème écologique.*
- Les héros TV se révèlent être de formidables prescripteurs et/ou enseignants :
  - Les enfants s'y identifient et retiennent ce qu'ils disent
  - Ils apprennent à travers eux : des valeurs (Franklin), des langues (Dora)...etc.

# Les stratégies mises en place par la télévision

- La télévision est, par définition, un media unilatéral (de l'émetteur au récepteur) ce qui limite, de facto, ses potentialités interactives, et donc ludiques.
- La télévision a su transformer cette « faiblesse » initiale par rapport au ludo-éducatif strict en atout. Elle joue sur la porosité de la définition du ludo-éducatif pour intégrer cet univers, en proposant des contenus éducatifs et agréables. Parmi les stratégies mises en place pour faire participer et impliquer le téléspectateur :
  - Faire comme s'il y avait une interaction virtuelle par la création d'un [lien émotionnel et mental](#).
  - Faire [un jeu sur plateau, un quizz](#), impliquant l'enfant qui cherche à participer en répondant.
  - [Différer le jeu](#) en donnant que les règles du jeu (des recettes à réaliser par la suite)
  - Faire une [émission didactique](#) avec des présentateurs qui semblent s'amuser, et des effets visuels qui permettent à l'enfant d'apprendre par lui-même.
  - Créer des formats de diffusion culturelle qui ne soient pas austères, qui soient illustrés et qui passent par un univers imaginaire.
  - [Rompre le flux télévisé](#) et faire des arrêts sur image, qui donnent aussi le sentiment de contrôle et de prise sur le média

# Dora : un programme participatif

- Dora est un dessin animé qui repose sur une relation quasi fusionnelle entre Dora et l'enfant. Ensemble ils vont parcourir un chemin semé d'embûches. L'interactivité avec le téléspectateur repose sur deux piliers :
  - Une interaction mentale : l'enfant est impliqué et joue, il doit répondre aux interrogations de Dora et s'adresse parfois même à l'écran. Il vit, il pense, réalise. Mais ce qui est exclu dans cette forme d'interaction, c'est l'échec : quelle que soit la réponse de l'enfant, bonne ou mauvaise, le programme continuera et l'enfant n'a pas de pouvoir réel sur le programme.



- La participation émotionnelle : le dessin animé joue sur la sensation de proximité entre Dora et l'enfant. Elle ne cesse de regarder l'enfant, fixement, d'un regard quasi hypnotique. Cette proximité est accentuée par la réalisation : Dora est très souvent filmée en gros plan avec très faible profondeur dans le décor. Cela permet de maintenir une connexion permanente.

# La participation par le jeu et le quizz

- Pour les enfants comme pour les parents, le jeu télévisé est perçu à la fois comme ludique puisque c'est un jeu et éducatif puisqu'il repose souvent sur un contenu culturel.
- L'interaction passe par une **participation de l'enfant** au jeu : il réfléchit, cherche à répondre ou à défaut à apprendre.
- Les enfants apprécient particulièrement les quizz, *a fortiori* quand les candidats sont jeunes car :
  - Les questions leur sont plus adaptées et ils peuvent y répondre
  - Il y a un processus d'identification
    - *Il voit que le papa va jouer avec son enfant alors maintenant il veut absolument qu'on y aille*
- Ils regardent notamment :
  - In Ze Boite
  - Questions pour un champion
  - Qui veut gagner des millions
  - Fort Boyard ou Koh Lanta
  - ...



# Comment rendre un contenu didactique agréable?

Il existe deux stratégies pour présenter de manière plaisante un contenu pédagogique scientifique.

- La connivence bon enfant : *C'est pas Sorcier*
- L'expérience spectaculaire : *Brainiac*



- L'émission est rythmée par une alternance entre intérieur et extérieur.
- Le ton est calme et posé.
- L'émission est construite comme une succession de scènes dans le labo et sur le terrain :
  - L'enfant regarde les images et essaie de les comprendre empiriquement.
  - Jamy donne les explications scientifiques, aidant l'enfant à décrypter ce qu'il vient de voir.

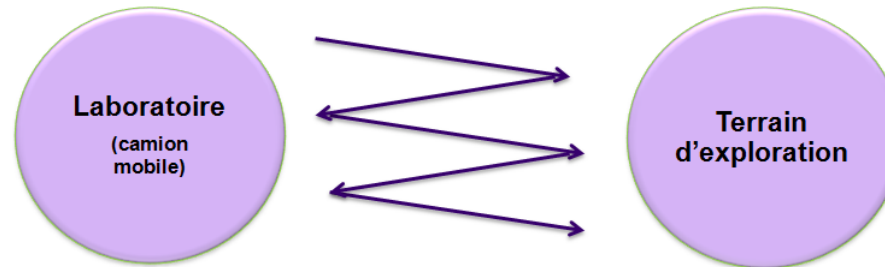


- L'émission se fait en plein air, se libérant de la contrainte spatiale du laboratoire.
- Le rythme est dynamique, soutenu
- Les expériences sont de véritables spectacles visuels, particulièrement adaptés à la télévision
- Les images impressionnent les enfants et suscitent leur curiosité
- La dimension d'apprentissage est présente mais parfois peu rigoureuse.

# C'est pas Sorcier, une émission didactique

- Le concept de C'est pas Sorcier est d'extraire l'apprentissage de la salle de classe pour le rendre plus digeste. L'émission s'articule autour de deux lieux :

Schéma traditionnel de la Science :  
l'articulation de la recherche et du terrain



- Les **thèmes balayés sont vastes**: la Terre et l'univers, le sport et la santé, la technologie et l'Histoire. Cela contribue à **effacer le compartimentage classique entre les matières** en parlant de choses très éclectiques tout en conservant les mêmes éléments de fond (mêmes personnages, même trame de l'émission).
- Le côté agréable tient en partie à la personnalité de Jamy qui casse l'image du savant austère et ennuyeux en adoptant le style du savant fou à l'air ahuri, avec ses lunettes, sa coiffure folle, ses gestes amples.
- Quant à l'enfant, il peut s'instruire seul sans l'intermédiaire d'une autorité : il se sent autonome.



# Donner des idées d'activités hors écran

- L'idée de l'émission Miam! est simple : faire la démonstration d'une recette simple en vue d'une réalisation par l'enfant.
- Le programme **donne les clefs du ludique** en montrant à l'enfant comment s'amuser tout en gardant en tête une dimension éducative (comment couper, comment agencer, comment cuisiner).
- Au-delà de l'objectif, la façon de présenter la recette est efficace : les objets s'animent, se déplacent, s'agencent... Certes le téléspectateur n'agit pas, mais comme personne d'autre n'agit (pas de présentateur) cela donne l'illusion d'une opération magique, spectaculaire et amusante, et par conséquent ludique.
- En outre, le fait de voir directement les ustensiles à l'œuvre permet de mieux comprendre les tâches à accomplir.

# Rompre le flux pour s'appropriier le contenu

- Sur l'écran de télévision, les images se chassent en flux. Le propre du flux c'est que l'image fuit : le spectateur ne perçoit pas vraiment l'objet (passage trop succinct) mais le processus.
- Or les enfants, encore plus les adultes, ont besoin de voir et de revoir, de lire et de relire, de réécouter, de pouvoir revenir sur un élément, faire un arrêt sur image afin de mémoriser. Il n'enregistre pas tout dans le flux : la répétition est absolument nécessaire à l'apprentissage, aucune acquisition ne peut se faire sans elle.
- La télévision étant un flux continu elle ne permet *a priori* pas cette flexibilité. Puisque l'enfant ne peut pas l'arrêter ou revenir en arrière, c'est le programme qui doit s'arrêter pour laisser le temps. C'est notamment ce que fait :
  - Dora quand elle pose une question. L'image est figée et laisse du temps à l'enfant pour réfléchir et trouver la réponse.
  - Le dessous des cartes qui suspend le flux pour se concentrer sur une carte, permettant au téléspectateur de se concentrer de manière soutenue.