

# Étude de cas Royal St. George's College

## Le Royal St. George's College du Canada mise sur les serious games pour l'éducation du XXIe siècle

81,8 % des apprenants déclarent apprendre davantage avec le jeu vidéo Merchants qu'avec l'enseignement traditionnel.



■ **Institution :** Royal St. George's College.

■ **Secteur :** Enseignement.

■ **Objectifs :**

Proposer une éducation dynamique, attrayante et interactive qui facilite la participation des étudiants.

Promouvoir un enseignement adapté à la pratique réelle et utile aux apprenants dans leur vie quotidienne.

Renforcer l'engagement et la motivation en utilisant des formats modernes qui plaisent aux élèves.

■ **Solution :**

Merchants, le *serious game* pour la négociation et la gestion de conflits.

■ **Résultats :**

**81,8 %** des apprenants ont affirmé apprendre davantage avec le jeu vidéo qu'avec l'enseignement traditionnel.

**77,2 %** ont affirmé que le fait de jouer à Merchants contribuera à améliorer leurs performances professionnelles.

**72,2 %** Taux de finalisation.

**86,7 %** Taux de recommandation.

**100 %** Taux d'applicabilité.



### Royal St. George's College : un enseignement du XXIe siècle

Fondé en 1964, le Royal St. George's College est l'une des écoles les plus prestigieuses de Toronto. Elle dispense à ses quelque 450 étudiants un enseignement de haut niveau associé à une formation à des valeurs telles que la solidarité, le respect, l'humanisme ou l'égalité. Grâce à la qualité de son enseignement, ses étudiants poursuivent souvent des études d'ingénierie, de finances et de commerce dans les universités les plus réputées du Canada et des États-Unis.

Comme beaucoup d'écoles et d'universités à travers le monde, cette institution est également à la recherche de nouvelles méthodes d'enseignement adaptées au XXIe siècle et susceptibles de motiver ses étudiants. Au cours des dernières années, la société et la jeunesse ont évolué très rapidement et de manière considérable, le Royal St. George's College a donc tout mis en œuvre pour ne pas rester à la traîne et suivre le rythme des transformations sociales et éducatives importantes.

« Je recommande sans aucune réserve ce produit pour l'université. Sans hésitation. Sans aucun doute. Absolument. »

Paul Darvasi | Professeur au Royal St. George's College et spécialiste des serious games.



## L'objectif : un apprentissage pratique et interactif

Dans le cadre de cette profonde transformation de l'enseignement, le Royal St. George's College a identifié trois objectifs principaux :

- **Délivrer un enseignement interactif.** Aujourd'hui, les jeunes sont habitués à interagir avec les contenus, à consulter librement les vidéos sur YouTube et à rechercher activement sur Google. Confrontées à cette réalité quotidienne, les écoles proposent généralement un enseignement traditionnel dans lequel la transmission des informations a lieu dans un seul sens (du professeur vers l'élève). Le Royal St. George's College cherchait un moyen de rompre avec ce modèle et de proposer à ses étudiants un format plus interactif.
- **Un enseignement utile et pratique.** Pour cette école canadienne, le défi consistait à délivrer un enseignement pratique qui serait utile aux élèves dans leur vie quotidienne et à abandonner les modèles théoriques et abstraits. Elle voulait trouver une méthode qui permettrait aux élèves de mettre en pratique les enseignements reçus et de transposer ces compétences acquises dans le monde réel.
- **Augmenter l'engagement des étudiants.** Le Royal St. George's College voulait motiver et impliquer les étudiants en leur proposant un modèle innovateur, amusant et attrayant sur les plans personnel et émotionnel. L'objectif était de surmonter la passivité trop fréquente et l'absence de motivation des étudiants.

« Nous devons proposer des possibilités d'enseignement qui correspondent aux réalités de la vie au XXI<sup>e</sup> siècle. Si un produit comme celui de Gamelearn m'intéresse, c'est parce qu'il crée une interaction entre l'apprenant et le sujet enseigné. »

Paul Darvasi | Professeur au Royal St. George's College et spécialiste des serious games.

## La solution : le jeu vidéo Merchants

Le Royal St. George's College a trouvé une clé pour relever tous ces défis : Merchants, le jeu vidéo pour la négociation et la résolution des conflits. Conçu par Gamelearn, ce jeu sérieux (*serious game*) transporte les apprenants à Venise à la Renaissance, où ils doivent affronter des négociateurs exigeants pour devenir le commerçant le plus puissant de l'époque. L'école a décidé d'utiliser ce jeu vidéo pour ses cours de commerce, dans lesquels sont employés de nombreux contenus enseignés en première et deuxième année d'université.



« Il est important non seulement d'apprendre la théorie, mais aussi de mettre en pratique cet apprentissage. Nous apprenons en faisant. On ne peut pas se contenter de la théorie, de rester assis à lire et à prendre des notes. »

Paul Darvasi | Professeur au Royal St. George's College et spécialiste des serious games.



des apprenants ont affirmé apprendre davantage avec le jeu vidéo qu'avec l'enseignement traditionnel.



ont affirmé que le fait de jouer à Merchants contribuera à améliorer leurs performances professionnelles.

Merchants apportait au Royal St. George's College quatre avantages clés :

- **Renforcement de la motivation et de l'engagement.** Le format du jeu vidéo est plus attrayant et permet d'impliquer plus facilement les apprenants. Sa richesse visuelle, la présence de personnages, de musique et d'une trame narrative suscitent chez les jeunes étudiants un attrait accru à l'égard du produit éducatif, facilitent leur immersion dans l'histoire et augmentent considérablement leur degré de motivation (et, par conséquent, leur capacité d'apprentissage).
- **Un produit multiformat.** Face à l'apprentissage, nous sommes tous différents. Alors que pour certaines personnes la lecture est un vecteur d'apprentissage essentiel, pour d'autres, ce sont les photos ou les vidéos. L'avantage des jeux vidéo réside dans l'association d'éléments sonores, de textes, de simulations et d'images, pour offrir en définitive une expérience interactive et multiformat qui renforce la transmission des connaissances et permet d'atteindre tous les apprenants.
- **Un simulateur avancé.** Le *serious game* Merchants dispose d'un simulateur perfectionné qui garantit la mise en pratique directe des apprenants. Ils doivent ainsi affronter 6 situations de négociations « réelles » dans lesquelles ils devront écouter leurs interlocuteurs, identifier leurs intérêts, gagner leur confiance et proposer un accord satisfaisant pour les deux parties. Ce simulateur permet de mettre en pratique tout ce que l'on a appris et facilite l'apprentissage par la pratique (*learning by doing*).
- **Un cours exigeant et parfaitement structuré.** Outre ce qui précède, les professeurs du Royal St. George's College ont également grandement apprécié la structure du jeu vidéo, divisé en fragments de près de 45 minutes qui s'adaptent parfaitement au format des cours. Les contenus correspondaient à ceux de la matière, et le jeu est complexe et élève le niveau d'exigence des élèves. Contrairement aux autres jeux vidéo, qui proposent peu d'options et des réponses plus ou moins évidentes, Merchants oblige l'apprenant à réfléchir et à proposer ses propres solutions.

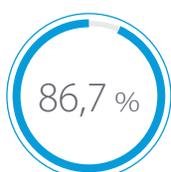
Taux de finalisation :



## Résultats : des apprenants plus motivés et mieux préparés pour affronter leur avenir professionnel

L'initiative lancée par le Royal St. George's College de Toronto a connu un immense succès parmi les professeurs et les élèves. Grâce au jeu vidéo Merchants, les étudiants ont été encouragés à lire les leçons associées au contenu, à mettre directement en pratique ce qu'ils avaient appris et à accroître leur engagement envers les contenus.

Taux de recommandation :



De plus, près de 81,8 % d'entre eux ont déclaré que le *serious game* contribuera à faire d'eux de meilleurs professionnels lorsqu'ils seront incorporés au marché du travail. Les étudiants ont mis en avant la profondeur des contenus, l'empreinte laissée par le jeu vidéo et l'avantage de pouvoir utiliser le simulateur pour mettre en pratique ce qu'ils avaient appris. L'attrait visuel du jeu et le plaisir qu'il procure ont été les ingrédients ultimes pour faire des élèves des négociateurs efficaces, ce qui les aidera sans aucun doute dans leur vie personnelle et professionnelle.

Taux d'applicabilité :



*« Merchants m'a plu en raison de sa complexité. D'autres jeux proposent peu d'options ou des options trop évidentes, mais Merchants dispose d'un grand nombre d'options très diverses. On est ainsi plus proche de la vie réelle. »*

Paul Darvasi | Professeur au Royal St. George's College et spécialiste des serious games.

