Bienfaits prouvés

Ce que 465 études indépendantes mesurent quand Educaplay entre en classe

DOCUMENT	Rapport de preuves pour les chefs d'établissement, les référents numériques et les achats. Chaque chiffre renvoie à l'étude qui le mesure.
DATE	29 octobre 2026
PÉRIMÈTRE	465 études académiques publiées qui examinent l'usage d'Educaplay en classe, menées par des enseignants et des chercheurs sans lien avec Educaplay, dans 18 pays.
MOTEUR DE RECHERCHE	Toutes les études, avec des filtres par matière, niveau, pays et année : fr.educaplay.com/recherche/
CONTACT	soporte@educaplay.com

En une page

Avec Educaplay, votre classe participe plus et apprend plus. Ce n'est pas nous qui le disons : 465 études indépendantes le mesurent, trois sur quatre publiées en 2025 et 2026, et elles concordent. Plus de participation, plus de motivation, de meilleurs résultats. Ce rapport indique quel problème il résout, avec quel chiffre, dans quelle étude, et aussi là où il n'améliore rien.

ÉTUDES	DE 2025 ET 2026	AVEC DONNÉES	REVUES DE PREMIER PLAN	PAYS
465	76 %	355	13	18

Comment lire les chiffres de ce rapport

Chaque résultat indique entre parenthèses le protocole de l'étude et le nombre d'élèves. Le premier chiffre de chaque problème vient toujours d'une étude avec groupe témoin, le protocole qui isole le mieux l'effet d'Educaplay du reste de la classe (sauf en inclusion, où il n'existe que des études de cas, présentées comme telles). Les 40 chiffres cités ont été vérifiés dans le texte original de chaque étude.

Ce qu'il résout, chiffres à l'appui

Chaque rubrique est un problème de classe. En dessous, ce qu'une étude a mesuré quand Educaplay est entré dans cette classe.

« Mes élèves décrochent au bout de dix minutes »

Avec Educaplay, ils restent.

- Dans une classe d'anglais de 5e, l'engagement est passé de 68 % à 90 % entre le premier cycle et le second (recherche-action, 28 élèves). Voir l'étude
- 75 étudiants ont travaillé un mois avec Educaplay et l'amélioration de la motivation a recueilli 90 % d'adhésion (enquête avant/après). Voir l'étude
- Dans un lycée indonésien, Educaplay a été associé à près de la moitié de la motivation (46 %, $p < 0,001$; régression, 60 élèves). Voir l'étude

« Les notes ne montent pas, j'ai beau expliquer »

Elles montent quand ils s'entraînent en jouant.

- En chimie au lycée, le groupe Educaplay est passé de 5,02 à 9,31 ; le groupe témoin, de 5,20 à 6,23 (quasi-expérimental avec groupe témoin, 38 + 38 élèves, 8 semaines, $p = 0,03$; *Educación Química*, Q3). Voir l'étude
- En CM2, la classe Educaplay a terminé à 75,4 et la classe témoin à 65,6 (quasi-expérimental avec groupe témoin, 50 élèves, $p = 0,007$). Voir l'étude
- En pensée critique en sciences, CM2 : De 44,4 à 67,4 avec Educaplay ; le groupe témoin, de 34,6 à 47,8 (quasi-expérimental avec groupe témoin, 48 élèves, $p < 0,001$). Voir l'étude

« Corriger me mange mes après-midis »

Les activités se corrigent toutes seules et l'élève voit son résultat sur-le-champ. C'est l'usage le plus fréquent dans les 465 études : Évaluer en jouant.

- 90 étudiants en soins infirmiers : Le groupe évalué avec Educaplay a obtenu 89,20 contre 69,07 pour le groupe sur papier en apprentissage par cas (quasi-expérimental avec groupe témoin, $p < 0,001$; d de Cohen = 2,77 ; *BMC Medical Education*, Q1). Dans cette même étude le stress perçu a augmenté ; voir « Là où ce n'est pas magique ». Voir l'étude
- Sur 25 enseignants de maternelle et de primaire en Équateur, 72 % évaluent déjà souvent ou toujours avec Educaplay (Wordwall : 56 %), et ce qu'ils apprécient le plus, c'est la participation pendant l'évaluation : 4,28 sur 5 (enquête auprès des enseignants). Voir l'étude
- En CM1, un test d'anglais monté dans Educaplay a donné 12 items valides et une fiabilité de 0,77 (validation de test, 28 élèves). Voir l'étude

« Le vocabulaire ne reste pas »

Il reste.

- En Équateur, 60 lycéens ont retenu plus de vocabulaire anglais que le groupe témoin, avec une taille d'effet très grande (quasi-expérimental avec groupe témoin ; F = 49). Voir l'étude
- En terminale, la classe Educaplay est passée de 75,13 à 86,52 en vocabulaire anglais contre le groupe témoin (72,22 à 78,33), avec une taille d'effet grande (quasi-expérimental avec groupe témoin, 72 élèves ; d = 1,85). Voir l'étude
- Dans un internat, 42 élèves sont passés d'une moyenne de 55,71 à 94,48 en six séances (un seul groupe, avant/après). Voir l'étude
- En allemand au lycée, Educaplay a battu les mêmes jeux sur papier (cartes et mots croisés) : Les deux classes partaient à égalité ; à la fin, la classe Educaplay a fait mieux et la classe papier n'a pas bougé (quasi-expérimental avec témoin, 46 élèves ; $p < 0,001$; $r = 0,68$). Voir l'étude

« Ils lisent mal et écrivent encore plus mal »

En s'entraînant avec Educaplay, ils construisent mieux leurs phrases, lisent mieux et font moins de fautes.

- En CE1, la classe Educaplay a mieux construit ses phrases que la classe témoin : 81,03 contre 72,37 au post-test (quasi-expérimental avec groupe témoin ; $t = 3,57$; $p = 0,001$). Voir l'étude
- En seconde, la littératie en langue a progressé de 8,65 points avec des projets appuyés sur Educaplay (quasi-expérimental avec groupe témoin, 64 élèves). Voir l'étude
- Au collège, 120 élèves sont passés de 10 % à 92,5 % au niveau élevé de compétences linguistiques (avant/après, un seul groupe). Voir l'étude
- L'écrit aussi : En textes descriptifs, avec deux classes de 5e tirées au sort, la classe Educaplay est passée de 42,9 à 70,5 et la classe témoin de 46,7 à 66,4, alors qu'elle partait plus haut (expérimental avec témoin, 68 élèves). Voir l'étude

« Les maths leur font peur »

En jouant, ils perdent la peur et gagnent en précision.

- En 4e, le groupe Educaplay a gagné 33 % de précision en géométrie et 2,04 points de moyenne sur le groupe témoin (quasi-expérimental avec groupe témoin, 141 élèves dans quatre classes). Voir l'étude
- En CM1, la classe Educaplay est passée de 55,4 à 79,1 et la classe témoin de 54,5 à 70,5 (expérimental avec témoin, 45 élèves ; $p = 0,003$). Voir l'étude
- En maternelle, le groupe Educaplay a terminé au niveau « Acquis » et le groupe témoin au niveau « En cours » (quasi-expérimental avec groupe témoin, 28 élèves ; $U = 50$; $p = 0,009$). Voir l'étude

« J'ai des élèves à besoins particuliers et je n'y arrive pas »

Ici, les preuves sont des cas, et nous les présentons comme des cas.

- Quatre élèves de CM2 avec une déficience intellectuelle sont passés de 75 % de réussite au premier tour à 100 % au second (recherche-action, 4 élèves). Voir l'étude
- Cinq élèves avec une déficience intellectuelle légère ont appris à prendre soin d'elles pendant leurs règles : De 67,8 à 99,0 points (un seul groupe, avant/après, 5 élèves ; $p = 0,043$). Voir l'étude
- Au Portugal, une enseignante spécialisée a intégré Educaplay dans un blog pour supprimer les distractions, dans une étude de cas parue dans *Education Sciences* (Q1). Voir l'étude

« À l'université, personne n'arrive à les faire bouger »

Ils bougent. Et ils préfèrent le cours gamifié.

- 86 étudiants de première année en soins infirmiers : Ceux qui ont révisé l'anatomie avec des mots croisés Educaplay ont amélioré leur capacité d'analyse et de synthèse (de 4,16 à 5,27 ; p = 0,006), et pas le groupe témoin (quasi-expérimental avec groupe témoin, 54 + 32 ; *Educación Médica*, Scopus). Voir l'étude
- 147 futurs enseignants d'une université espagnole ont amélioré leur apprentissage et leur motivation de façon significative (avant/après, cinq mois, p < .05 ; *Turkish Online Journal of Distance Education*, Scopus Q2). Educaplay était l'un des cinq outils gamifiés du programme. Voir l'étude
- 354 étudiants ont préféré le cours gamifié avec Educaplay au cours traditionnel (4,03 sur 5) et ont eu le sentiment d'apprendre davantage (4,23 sur 5) (enquête ; *TechTrends*, Springer, Q1). Voir l'étude
- En droit civil à l'université d'Alicante, sur les 76 répondants (parmi 233 participants), 78 % y ont pris plaisir et 63 % le voudraient dans d'autres cours. Voir l'étude

Avec label : Treize études dans des revues de premier plan

Treize de ces études ont passé le filtre le plus exigeant de la recherche : Des revues référencées dans Scopus ou Web of Science, les deux index qui décident quelles publications scientifiques comptent. Là, chaque article est relu par d'autres chercheurs avant publication, et le quartile indique dans quel quart de son domaine se situe la revue : Q1, ce sont les 25 % meilleures au monde.

Tableau 1 : Educaplay dans les revues référencées Scopus ou Web of Science, du quartile le plus élevé au plus bas

REVUE ET ANNÉE	QUARTILE	ÉTUDE ET AUTEURS	CE QU'ELLE A MESURÉ
TechTrends, 2025 · Springer	Q1	La gamification dans l'enseignement supérieur : une étude de cas en sciences de l'éducation *(Gamification in Higher Education: A Case Study in Educational Sciences)*. José Alexis Alonso-Sánchez, Juan L. Núñez Alonso et Elisa Santana-Monagas.	354 étudiants ont préféré le cours gamifié avec Educaplay (4,03 sur 5) et ont eu le sentiment d'apprendre davantage (4,23 sur 5). Voir l'étude
Human Behavior and Emerging Technologies, 2025 · Wiley	Q1	La gamification est-elle efficace pour les femmes qui souhaitent apprendre la programmation ? *(Is Gamification Effective for Women Who Wish to Learn Computer Programming?)*. Claudio Cubillos, Rafael Mellado et Cecilia Nóbile.	Expérience randomisée de quatre semaines avec 32 femmes : Aucune différence d'apprentissage, et plus de satisfaction sans classement. Voir l'étude

REVUE ET ANNÉE	QUARTILE	ÉTUDE ET AUTEURS	CE QU'ELLE A MESURÉ
Education Sciences, 2022 · MDPI	Q1	Facilitateurs et difficultés dans la mise en œuvre de la gamification : une étude de cas avec des enseignants *(Enablers and Difficulties in the Implementation of Gamification: A Case Study with Teachers)*. Inês Araújo et Ana Amélia Carvalho.	Ce qui aide le plus à mettre en place la gamification : L'expérience préalable des jeux, la créativité et le temps pour préparer. Ce qui freine le plus : Le matériel, la connexion et le manque de temps. Voir l'étude
BMC Medical Education, 2026 · Springer	Q1	Évaluation numérique gamifiée avec Educaplay versus évaluation traditionnelle dans la formation infirmière de premier cycle *(EducaPlay gamified digital assessment versus traditional assessment in undergraduate nursing education)*. Atefeh Shamsi, Reza Zaeri, Mehdi Raei, Mohammad Pourebrahimi et Fatemeh Delfani.	90 étudiants en soins infirmiers (Iran), quasi-expérience : Le groupe évalué avec Educaplay a obtenu 89,20 contre 69,07 en apprentissage par cas ($p < 0,001$; d de Cohen = 2,77), avec plus de satisfaction, de motivation et d'interaction. Note honnête : Non randomisé, le groupe était composé à 100 % d'hommes et seul l'effet immédiat a été mesuré. Voir l'étude
International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching, 2026 · IGI Global	Q1	Optimisation de la charge cognitive du contexte dans l'apprentissage et la rétention du vocabulaire par le jeu numérique *(Cognitive Load Optimization of Context and Digital Game-Based Vocabulary Learning and Retention)*. Amin Rasti-Behbahani, Nagwa Mohammed Khallaf, Karim Sadeghi et Moosa Ahmed Bait Ali Sulaiman.	70 apprenants d'anglais (A2) à Oman, expérience randomisée : Les deux groupes ont joué à un jeu créé avec Educaplay, seul le texte d'appui changeait ; avec le texte optimisé, ils ont appris deux fois plus de vocabulaire (26,5 contre 12,6) et l'ont retenu un mois. Note honnête : Pas de comparaison avec ou sans Educaplay. Voir l'étude
Frontiers in Psychology, 2026 · Frontiers	Q1	Le rôle de la classe inversée et de l'enseignement en ligne dans les attitudes envers l'apprentissage coopératif et les stratégies d'apprentissage *(The role of flipped classroom models and web-based instruction in developing collaborative learning attitudes and learning strategies)*. Gizem Tabaru Örnek, Nihal Yıldız et Mustafa Erol.	74 futurs enseignants (Turquie), quasi-expérience avec groupe témoin : La classe inversée et l'enseignement en ligne ont amélioré les stratégies d'apprentissage. Note honnête : Educaplay était l'un des six outils du groupe en ligne, utilisé pour une activité ; son effet n'est pas isolé. Voir l'étude

REVUE ET ANNÉE	QUARTILE	ÉTUDE ET AUTEURS	CE QU'ELLE A MESURÉ
Applied Sciences, 2024 · MDPI	Q2	Tirer parti de la gamification dans l'enseignement des TIC : différences de genre et résultats d'apprentissage en cours de programmation *(Leveraging Gamification in ICT Education: Examining Gender Differences and Learning Outcomes in Programming Courses)*. Rafael Mellado, Claudio Cubillos, Rosa Maria Vicari et Gloria Gasca-Hurtado.	62 étudiants chiliens, Educaplay dans les deux groupes : Les femmes ont davantage appris dans la version sans points ni classement (p = 0,037) et les deux sexes ont préféré cette version. Voir l'étude
Turkish Online Journal of Distance Education, 2025 · Anadolu Univ.	Q2	Un cadre numérique gamifié dans l'enseignement supérieur : impact sur l'apprentissage et la motivation *(A Gamified Digital Framework in Higher Education: Impact on Learning and Motivation)*. Elena Carrión Candel, Cristina de la Peña et Beatriz Chaves-Yuste.	147 futurs enseignants d'une université espagnole : Améliorations significatives de l'apprentissage et de la motivation (p < .05). Note honnête : Educaplay était l'un des cinq outils gamifiés du programme. Voir l'étude
Digital Education Review, 2026 · Univ. de Barcelone	Q2	Gamification et ressources technologiques : des expériences innovantes pour motiver et optimiser l'apprentissage dans les contextes universitaires *(Gamification and Technological Resources: Innovative Experiences to Motivate and Optimize the Learning Process in University Contexts)*. Elena Carrión Candel, Cristina de la Peña et Beatriz Chaves-Yuste.	345 étudiants universitaires en sciences sociales, devis pré-expérimental avant/après : Impact positif sur l'apprentissage auto-perçu. Note honnête : Educaplay était l'un des quatre outils (Genially, Nearpod, Educaplay, Quizizz) et c'est la perception qui a été mesurée, sans groupe témoin. Voir l'étude

REVUE ET ANNÉE	QUARTILE	ÉTUDE ET AUTEURS	CE QU'ELLE A MESURÉ
Discover Education, 2026 · Springer Nature	Q2	Outils numériques ludifiés et l'expérience d'apprentissage perçue dans la formation initiale des enseignants à distance. Rachid Berd-Gómez et al.	455 futurs enseignants en formation à distance, devis pré-expérimental avant/après : améliorations significatives de la pédagogie, de la motivation et de l'autonomie numérique perçues ($p < 0,001$). Educaplay a été le 2e outil le plus apprécié (27 %). Note honnête : l'un de plusieurs outils (Educaplay, Genially, Wayground), sans groupe témoin, mesure la perception. Voir l'étude
Educational Gerontology, 2026 · Taylor & Francis	Q2	Technologie musicale et pédagogie fondée sur le son dans la formation en gérontologie : une étude de cas réflexive *(Music technology and sound-based pedagogy in gerontology education: A reflective case study)*. Isidoro García-Díaz et Fernando José Sadio-Ramos.	46 étudiants en gérontologie sociale (Portugal), étude qualitative : Deux séances avec Educaplay, Suno.ai, ChatGPT et Genially. Note honnête : Educaplay n'a servi qu'à l'échauffement (quiz sonores) ; ne mesure pas l'efficacité. Voir l'étude
Educación Química, 2024 · UNAM	Q3	Gamification pour favoriser l'apprentissage de la nomenclature des oxydes métalliques chez des lycéens *(Gamificación para favorecer el aprendizaje de la nomenclatura de óxidos metálicos en estudiantes de bachillerato)*. Aníbal Gonzalo Galarza Chilán et Mario Adelfo Batista Zaldívar.	Le groupe Educaplay est passé de 5,02 à 9,31 ; le groupe témoin, de 5,20 à 6,23 (38 + 38 élèves, $p = 0,03$). Voir l'étude
Educación Médica, 2019 · Elsevier	Scopus	Impact des ressources numériques sur l'apprentissage et le développement de la compétence Analyse et Synthèse *(Impacto de los recursos digitales en el aprendizaje y desarrollo de la competencia Análisis y Síntesis)*. María Concepción Garrido Astray, Gema Santiago Gómez, Margarita G. Márquez, Lucía Poggio Lagares et Sofía Gómez Santos.	86 étudiants en soins infirmiers : Avec des mots croisés Educaplay, l'analyse et la synthèse sont passées de 4,16 à 5,27 ($p = 0,006$) ; le groupe témoin n'a pas progressé. Voir l'étude

Quand Educaplay entre dans une revue de premier plan, c'est presque toujours comme outil au sein d'une étude sur la gamification, pas comme sujet du titre. L'essentiel des 465 études vit dans des revues régionales et des mémoires ; leur force, c'est la convergence, pas l'autorité d'une citation isolée.

Comment les enseignants y arrivent

Les études ne parlent pas d'Educaplay tout seul. Elles parlent d'Educaplay au sein de façons d'enseigner que vous connaissez déjà. Voici les quatre qui reviennent le plus.

- **Évaluer en jouant.** Le contrôle transformé en jeu, corrigé sur-le-champ. C'est l'usage le plus fréquent et celui dont l'effet se voit le plus vite.
- **S'affronter par équipes.** Le format Teams-Games-Tournament, très utilisé en primaire : Entraînement partagé et bonne ambiance. Attention au classement ; voir « Là où ce n'est pas magique ».
- **Réviser à la maison.** Les activités se corrigent toutes seules, elles servent donc de révision sans que l'enseignant corrige chaque essai.
- **Résoudre des problèmes.** Poser un vrai défi et utiliser Educaplay pour vérifier que c'est compris. Elle apparaît de plus en plus dans les études de 2026.

Là où ce n'est pas magique

Les mêmes études qui mesurent des progrès signalent aussi les limites. Nous les rapportons parce qu'un match nul dit en face vaut plus qu'un progrès sans source.

- **Il n'enseigne pas tout seul.** Educaplay fournit le jeu ; l'apprentissage dépend de la séance construite autour. Ce qui aide le plus à l'adopter, selon une étude Q1 auprès d'enseignants : L'expérience préalable des jeux et des outils numériques, la créativité et le temps pour préparer. Ce qui freine le plus : Le matériel, la connexion et le manque de temps. Voir l'étude
- **Le classement ne convient pas à tout le monde.** Au Chili, avec Educaplay dans les deux groupes, les femmes ont davantage appris dans la version sans points ni classement ($p = 0{,}037$) et les deux sexes ont préféré cette version (expérience randomisée, 62 étudiants ; *Applied Sciences*, Q2). Voir l'étude Une autre expérience avec 32 femmes apprenant à programmer n'a trouvé aucune différence d'apprentissage, et la satisfaction était plus élevée sans classement (*Human Behavior and Emerging Technologies*, Q1). Voir l'étude La littérature générale va dans le même sens : Un jeu compétitif a amélioré les résultats mais fait monter l'anxiété (*Computers & Education*). Voir l'étude C'est pour cela que, dans Educaplay, la compétition peut se désactiver.
- **Évaluer en jouant met aussi sous pression.** La même étude Q1 en soins infirmiers où l'évaluation avec Educaplay a fait bondir l'apprentissage a mesuré que le stress perçu a augmenté dans le groupe Educaplay, alors qu'il baissait dans le groupe sur papier. Performance et expérience doivent se regarder ensemble. Voir l'étude
- **Parfois, c'est match nul.** Comparés sur la pensée créative, Educaplay et Wordwall ont obtenu les mêmes résultats ($p = 0{,}788$). Voir l'étude

- **Face à une autre bonne méthode, l'avantage se réduit.** Contre l'investigation guidée, Educaplay ne l'a emporté que de peu en pensée critique (N-gain 0,68 contre 0,54 ; 48 élèves). Voir l'étude Et en physique à l'université, le groupe Educaplay a un peu plus progressé mais a fini sous le témoin (6,73 contre 7,08 ; 71 étudiants). Voir l'étude
- **L'enthousiasme ne dure pas toujours.** Dans une étude, passé l'élan initial, l'interaction est restée modérée (65 %) et l'usage peu régulier (60 %). Voir l'étude
- **Il faut un enseignant à l'aise.** Sans formation préalable, il rend moins : Dans un établissement, 70 % des enseignants n'en avaient reçu aucune. Voir l'étude Et cela s'apprend vite : 30 enseignants sont passés de 2,78 à 4,32 à un test de maîtrise après une formation pratique (avant/après). Voir l'étude

Et les jeux en général, selon la recherche

Ce qui précède est ce qui a été mesuré avec Educaplay. Voici ce que des décennies d'études disent des jeux éducatifs en général, avec la source la plus solide disponible dans chaque cas.

Tableau 2 : Bienfaits des jeux en éducation, avec leur appui dans la littérature générale

BIENFAIT	SOURCE	CE QU'ELLE DIT
Suscite l'intérêt	Hamari et al., 2016, *Computers in Human Behavior*. Voir l'étude	L'engagement dans le jeu a un effet positif net sur l'apprentissage ; le défi doit grandir avec l'élève.
Stimule la motivation	Sailer et Homner, 2020, *Educational Psychology Review* (méta-analyse). Voir la méta-analyse	Effet de la gamification sur la motivation g = 0,36 (16 études, 2 246 élèves). Une autre méta-analyse n'a pas trouvé plus de motivation avec les serious games ; c'est pourquoi il compte qu'avec Educaplay elle soit mesurée.
Améliore la mémorisation	Wouters et al., 2013, *Journal of Educational Psychology* (méta-analyse, 77 études). Voir la méta-analyse	Les serious games font mieux que l'enseignement classique en apprentissage (d = 0,29) et en mémorisation (d = 0,36).
Entraîne à résoudre des problèmes	Cai et al., 2025, *Journal of Computer Assisted Learning* (méta-analyse, 21 études). Voir la méta-analyse	Le jeu numérique améliore la résolution de problèmes, g = 0,65.
Renforce la confiance	Hung, Huang et Hwang, 2014, *Journal of Computers in Education*. Voir l'étude	En mathématiques, le jeu a amélioré les résultats, le sentiment d'efficacité et la motivation.
Enlève la peur de se tromper	Plass, Homer et Kinzer, 2015, *Educational Psychologist*. Voir l'étude	L'échec sans conséquence est l'un des éléments de conception par lesquels les jeux facilitent l'apprentissage. C'est un principe de conception, pas un résultat mesuré.

Où, avec qui et dans quelles matières

Deux grands foyers. L'Indonésie est le contexte le plus présent, presque toujours en primaire et au secondaire, et très lié à la formation des enseignants. Le second est le monde hispanophone, surtout l'Équateur, avec des mémoires et des articles sur la lecture, les maths et les sciences. L'éventail va de la maternelle à l'université.

Tableau 3 : Composition des 465 études (une étude peut porter sur plusieurs matières)

PAYS	NIVEAUX	MATIÈRES
Indonésie 283 · Équateur 111 · Colombie 17 · Espagne 13 · Pérou 5 · Portugal 3 · Malaisie 3 · Mexique 2 · Chili 2 · Argentine, Philippines, Venezuela, République dominicaine, Viêt Nam, Ouzbékistan, Iran, Turquie et Oman 1 · Sans pays 17	Primaire 214 · Secondaire 163 · Supérieur 61 · Autre 20 · Maternelle 7	Sciences sociales 106 · Sciences 94 · Langue 82 · Mathématiques 74 · Général 62 · Langues étrangères 59 · Inclusion 6

Comment ce rapport a été construit

Le corpus rassemble la recherche académique publiée qui étudie l'usage d'Educaplay : Articles, mémoires et communications repérés dans des bases de données, des dépôts institutionnels et des moteurs de recherche académiques. Les 465 études ont un lien vérifié vers l'original ; celles qui n'en avaient pas ont été retirées. Pour chacune sont enregistrés le titre, le titre original, les auteurs, la matière, le niveau, le pays, l'année et la présence de données. Les 40 chiffres de ce rapport ont été vérifiés un par un dans le texte intégral de l'étude, et chacun indique le protocole et la taille de l'échantillon.

Il faut savoir ce qu'est ce corpus. L'essentiel paraît dans des revues régionales en accès libre et dans des mémoires, souvent avec de petits échantillons. Aucune étude, prise isolément, ne tranche la question. Leur valeur tient à la convergence : Des centaines de travaux indépendants, menés par des enseignants et des chercheurs sans lien avec Educaplay, dans des systèmes éducatifs très différents, arrivent encore et encore à la même conclusion. Quand un effet se répète dans des classes aussi différentes, il cesse d'être anecdotique. Et quand il ne se répète pas, nous le disons.

Vous devez justifier Educaplay dans votre établissement ?

Voici les preuves prêtes à citer : 465 études indépendantes, 355 avec données, 13 dans des revues de premier plan, dans 18 pays et de la maternelle à l'université. Avec leurs limites énoncées. Filtrez le moteur de recherche par niveau et matière, citez l'étude qui vous correspond et emportez ce rapport en réunion.

Ouvrir le moteur de recherche des études · Voir la page « Bienfaits prouvés »

Données au 29 octobre 2026. Le corpus rassemble la recherche académique publiée qui étudie l'usage de la plateforme Educaplay ; sa composition et ses chiffres peuvent évoluer au fil des nouvelles publications. Les études citées sont l'œuvre de leurs auteurs et n'ont été ni commandées ni financées par Educaplay.