

LE JEU VIDÉO POUR APPRENDRE

Tous les types de jeux peuvent avoir un intérêt pour les apprentissages, même ceux qui ne sont pas créés dans ce but. Piaget et les psychologues du développement l'ont bien observé, le jeu libre des enfants est une activité fondamentale pour les apprentissages (motricité, gestion des émotions, sociabilisation, logique...).

Les serious games visent à proposer des apprentissages à l'aide de différents moyens ludiques. Apprentissages plus ou moins approfondis (d'une simple sensibilisation à de l'analyse, de la résolution de problèmes, voire des moments de création...). Idéalement les contenus d'apprentissage devraient être pleinement intégrés dans les mécaniques de jeu (et pas seulement ajoutés en complément, ou en alternance avec des phases ludiques). Il y a évidemment différents niveaux de qualité des serious games, car c'est aussi parfois un argument commercial de qualifier un jeu de « serious game » (notamment pour les parents et enseignants), il faut donc à chaque fois malgré tout vérifier la qualité du contenu proposé et son adéquation avec le public visé.

► Pour quelles raisons proposez-vous d'apprendre avec des jeux ?

Les jeux ont un intérêt dans l'enseignement pour plusieurs raisons, ils permettent des modes d'apprentissage plus ludiques et différents des exercices. Certains jeux demandent une collaboration (en équipes), des moments de communication, mais aussi favorisent des activités autonomes des élèves. Ils proposent souvent aussi une scénarisation, qui peut faciliter l'entrée dans l'activité par le recours à l'imaginaire, à la fiction.

Et pour quelles raisons spécifiquement avec des serious game ?

Par exemple, les jeux vidéos non sérieux (non prévus pour des apprentissages explicites) demandent de la part des enseignant-e-s la création d'un scénario pédagogique, afin d'explicitier et de choisir ce qui dans le jeu sera mis en lien avec les cours, et les activités que les élèves auront à réaliser avec le jeu (des détournements de jeux sont parfois aussi très intéressants, mais cela demande beaucoup d'investissement de la part des enseignants.)

En principe, les serious games explicitent les apprentissages qui sont visés par l'activité proposée, les degrés de difficulté, les prérequis pour jouer.

L'avantage des serious games est qu'ils permettent un usage plus aisé pour les enseignant-e-s. En effet, en principe les serious games explicitent les apprentissages qui sont visés par l'activité proposée, les degrés de difficulté, les prérequis pour jouer. Ils offrent aussi des informations sur les sources théoriques ou scientifiques sur lesquelles les contenus du jeu ont été construits. En général, ils offrent aussi des propositions pédagogiques (idées de séquences, de gestion du groupe classe durant le jeu, activités complémentaires, modalités de debriefing,

et parfois également des liens avec les curriculums scolaires). Par exemple le jeu vidéo Buzanglo, sur le thème du racisme, propose une phase complémentaire au jeu vidéo, sous forme d'un débat, avec du matériel (cartes) permettant d'organiser le débat sur les contenus découverts dans le jeu avec un grand groupe d'élèves. C'est aussi un moyen de vérifier la compréhension et les apprentissages effectués.

Qu'apporte-t-il aux élèves ?

Sans doute du plaisir, mais aussi la satisfaction de cheminer à son rythme, de découvrir un autre univers avec les autres élèves, se confronter à des défis sans que l'erreur soit dramatique. Vivre une expérience dépaysante, différente des exercices classiques. Un apprentissage situé dans un univers fictionnel, mais dont les compétences sont potentiellement transférables.

Pourriez-vous donner des exemples de serious game ?

Father and son, jeu d'aventure narrative créé par le Musée archéologique de Naples (dès 10 ans), vise à faire découvrir certaines œuvres du musée à travers des voyages dans le temps. (fr, ang, it, all, esp.), <http://www.fatherandsongame.com/>

Mission US, jeu d'histoire sur les États-Unis, en anglais, (6 périodes, du 18e siècle à la Seconde Guerre mondiale), pour les 14-18 ans. C'est un jeu qui fait vivre différentes périodes de l'histoire américaine à

travers plusieurs personnages (une jeune immigrée polonaise, une esclave dans une plantation, un couple d'agriculteurs pendant la crise de 1929...). L'histoire est ainsi approchée à travers des récits de vie interactifs, dans une perspective subjective qui favorise l'immersion dans le récit. <https://www.mission-us.org/>

Gueule d'ange, un jeu sur l'histoire de la Première Guerre mondiale, à partir d'une enquête sur une photographie. Au cours de l'enquête, on découvre de réelles archives historiques en ligne. Les apprentissages sont donc directement transférables dans la pratique. Le jeu transmet non seulement des savoirs mais aussi des compétences en lien avec le travail de l'historien. Pour les 13-18 ans. <https://gueuledange.yvelines.fr/#landing>

J'aime les patates, jeu en ligne sur le changement social et l'exploitation des ressources naturelles (pour les 10-14 ans). <http://jaimespates.onf.ca/>

Buzanglo, Démonte tes clichés ! Jeu suisse sur la prévention du racisme envers les roms, dès 12 ans, <http://www.buzanglo.org/>

Un serious game pourrait être utile dans le cadre de harcèlement entre élèves. Pourriez-vous présenter les détails et les apports de ce jeu ?

Lors d'une journée de prévention destinée aux élèves d'un établissement secondaire, les enseignants avaient choisi parmi une

série de jeux de prévention deux activités en ligne : une nouvelle interactive (un livre dont vous êtes le héros en vidéo) et un jeu « point and click » (www.stoplaviolence.net) où l'on mène l'enquête dans un établissement scolaire pour y déceler les problèmes de violence (racket, harcèlement, etc.). Il s'agit d'un jeu de déduction, où l'on doit rassembler des indices de diverses natures (objets, messages, textes...) pour comprendre différentes situations de violence. Très simple à jouer (techniquement), et très court aussi (10-12 minutes), il permet cependant de placer un sujet délicat à distance (dans un univers fictionnel, mais proche du réel des élèves). Le jeu travaille sur le rôle des témoins de harcèlement et sur le sens de la responsabilité. Il fait appel à l'observation, l'analyse et la réflexion des élèves, qui doivent assembler les différents indices pour comprendre une situation et ses effets possibles sur les victimes.

Proposer un jeu vidéo pour apprendre, est-ce plus facile pour intéresser les adolescent·e·s comparative-ment à une méthode dite plus classique ? Qu'est-ce que cela apporte ?

Il y a sans doute un effet de nouveauté qui intéresse les élèves, encore peu habitués à ce moyen d'enseignement. Le fait de jouer en groupe (avec une posture de l'enseignant en retrait) peut aussi être valorisant pour les élèves, mettant en avant leurs compétences de résolution de problèmes et leur autonomie. Mais il y a presque toujours dans les classes un ou deux élèves réfractaires à ce type d'activité, soit parce

qu'ils ont des difficultés à y jouer, soit par convictions personnelles. Mais on peut tout à fait imaginer d'autres types de jeux qui motivent autant les adolescents (jeux de rôles, de plateau) que les jeux vidéos. Cela dépendra aussi évidemment de la qualité du jeu vidéo, car malheureusement de nombreux serious games ne sont pas suffisamment ludiques ou bien réalisés pour intéresser les adolescent·e·s.

Quel cadre mettez-vous en place afin de limiter la pratique du jeu vidéo (afin d'éviter notamment une dépendance) ?

Les serious games ont en général une durée limitée (rarement plus de deux heures), ils engendrent peu de dépendance, notamment du fait qu'ils sont souvent moins ludiques que les jeux classiques. Une fois les problèmes résolus, ils perdent de leur intérêt. Les jeux vidéos, même « classiques » sont encore très peu utilisés en classe pour le moment. C'est peut-être le temps global de consommation des écrans (smartphone y compris) qui devrait être repensé (réseaux sociaux, visionnement de vidéos, cours en ligne, etc.), dans un équilibre avec les autres types d'activités.

Propos recueillis par Gregory Durand

Plus d'infos sur la réalisation de séquences pédagogiques avec des jeux: Dossier pédagogique, Expo « Games », Musée national, château de Prangins <https://www.chateaudeprangins.ch/games>