



L'EUROPE À FOND LES MANETTES : OUTILS LUDIQUES, INTERACTIFS ET INNOVANTS D'ÉDUCATION ET SENSIBILISATION À L'EUROPE ET À LA CITOYENNETÉ

Le jeu vidéo dans les processus d'enseignements-apprentissages : jeux sérieux et enjeux de savoirs, savoir-faire et savoir-être

Éric Tortochot – GCAF-ADEF (UR 4671)

Le jeu, en général, est une affaire sérieuse

Le jeu (vidéo) est sérieux même quand il est ludique et d'autant plus quand il est interactif et innovant

L' "authenticité" de l'expérience ludique peut être préservée en renvoyant le sérieux au débriefing, à l'après-coup

Tout individu qui joue participe à une forme sociale d'engagement

Le jeu, en général, est une affaire sérieuse

Le jeu est l'activité ludique de l'être socialisé

Il y a une forme de « frivolité » ou « minimisation des conséquences » dans l'activité de jeu par les enfants

Le développement de l'individu est assuré par le fait qu'il y a des règles dans le jeu qui imposent une entrée progressive dans le mécanisme et l'espace social des interactions



Exemple:
Mecagenius
(ici, l'interface
générale du
jeu © KTM
Advance)

Bouton d'utilisation
des talents actifs

Jauge d'énergie
(Permet l'utilisation
des talents actif)

Bouton
d'accès aux
assemblages

Bouton d'accès
aux arbres de
talents

Inventaire

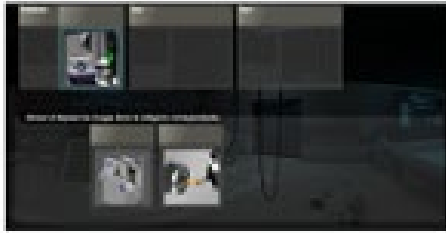
Bouton d'accès
à la fiche profil

Niveau et score
actuel du
joueur

Argent
du joueur

TYPES DE JEU

DEA0



Association

DEA6



Sélection avec vidéo

PF6



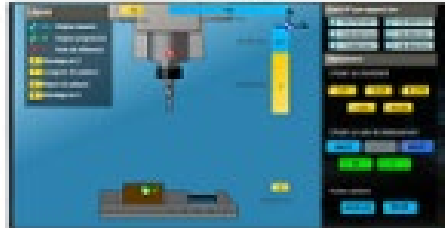
Gamme de fabrication

DEA1



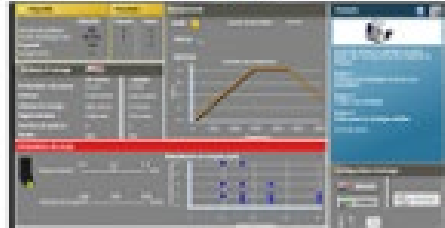
Tri

ARA0



Réglages machine

FUI10



Choix de conditions de coupe

DEA2



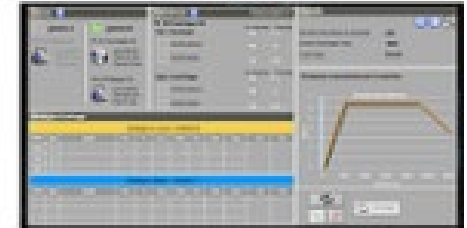
Sélection

DMAN



Axes d'une MOCN


FUI15



Choix d'un contexte d'usinage

Ensemble des séries d'exercices thématiques dans Mecagenius (© KTM Advance)

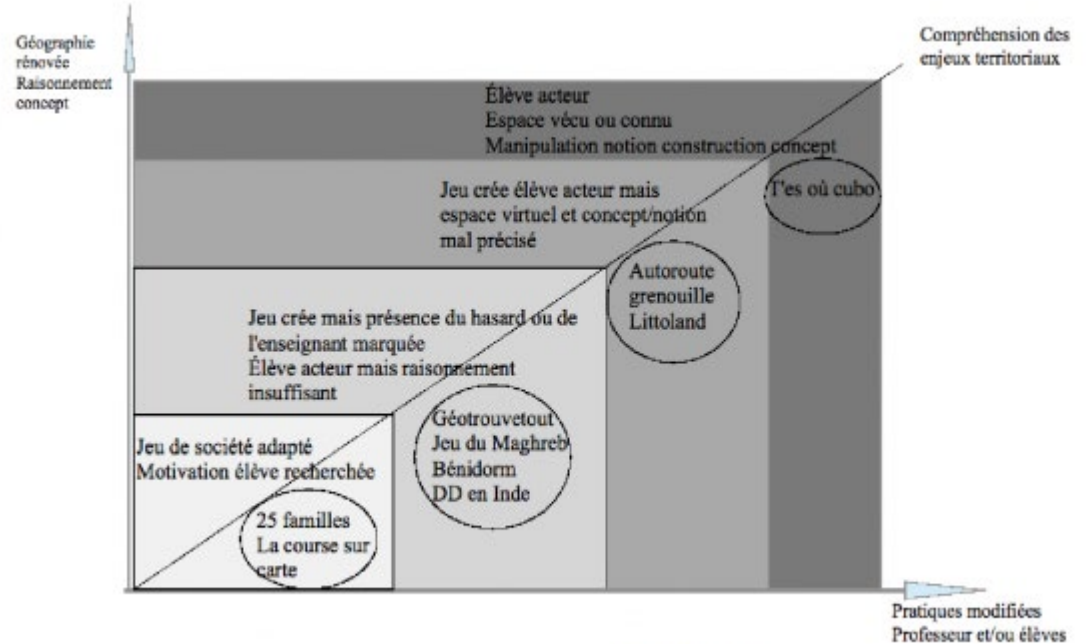
Les caractéristiques du jeu éducatif

- 
1. la place du ou des joueurs dans les interactions
 2. le conflit, comme obstacle actif
 3. les règles de procédure du jeu, de contrôle de l'activité
 4. un but prédéterminé qui provoque le désir du jeu
 5. la reconnaissance par les acteurs du jeu d'une activité fictive ou de simulation
- **le développement comportemental** grâce aux habiletés de coopération, de communication et de relations humaines
 - **le développement conatif**, c'est-à-dire l'engagement, la motivation, notamment au travers du défi ou de la résolution de problème
 - **le développement cognitif** par la structuration et l'intégration de connaissances

Jouer et apprendre (en Géographie, par exemple)

Du jeu peu impliquant, au jeu où l'élève est acteur de l'espace vécu, en passant par les espaces virtuels où se construisent progressivement concepts et notions

Le savoir-être est visé en même temps que des savoirs disciplinaires



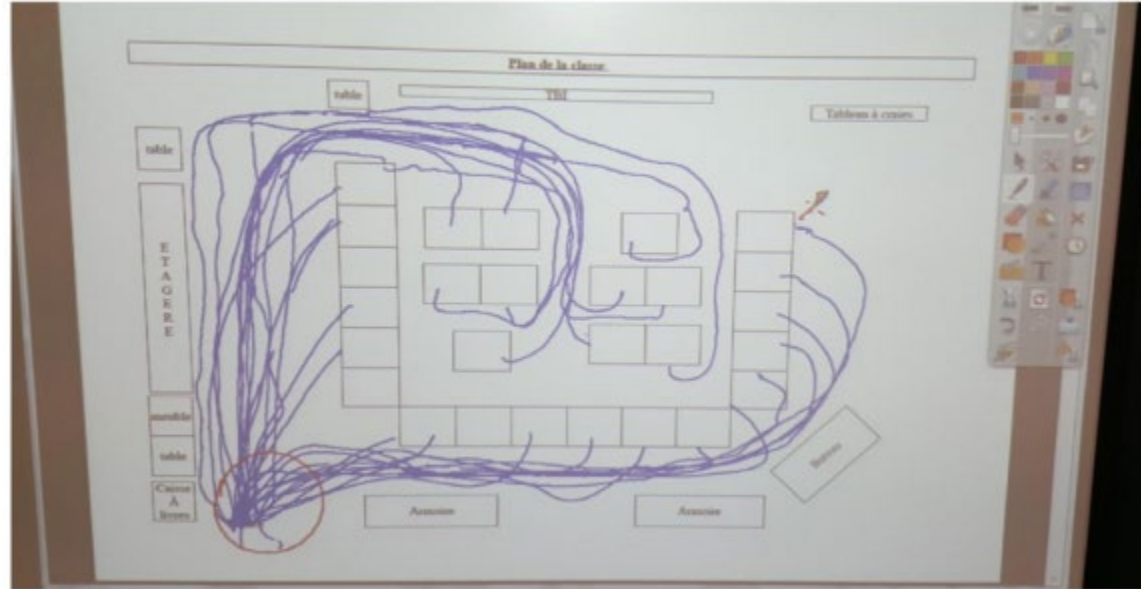
Les quatre types de jeux du réseau Ludus des professeurs d'histoire et géographie (Jacob et Servais, 2017)

Apprendre, c'est jouer (ou jouer, c'est apprendre)

Le jeu facilite
l'apprentissage des
savoirs, des savoir-faire,
des savoir-être

Le jeu didactique est de
type coopératif entre
enseignant et élève

Il y a des règles d'actions :
définir, dévoluer, réguler -
adapter, institutionnaliser -
routiniser



Tracé du trajet des élèves de l'entrée à leur place au TBI (Servais 2015)



Interfaces des jeux Europa Universalis 4 - Crusader Kings 2 (Dussarps 2020)

Pourquoi le jeu vidéo sérieux est sérieux

Le jeu vidéo peut être un médiateur de savoirs (un support, un matériau d'illustration, médiateur de l'information)

Connaissance factuelle ancrée

Le jeu vidéo peut être un support d'analyse et de compréhension de concepts ou de situations plus ou moins complexes

Connaissance conceptuelle mobilisable dans diverses situations

Le jeu vidéo peut être un support de développement de **l'esprit critique**, notamment en donnant la capacité d'identifier les erreurs du jeu ou les éléments sujets à controverse

Connaissances procédurales (ou métacognition)

Éléments bibliographiques

- Dussarps, C. (2020). Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire : l'exemple de Crusader King 2 et Europa Universalis 4. *Sciences du jeu*(13). doi:10.4000/sdj.2696
- Brogère, G., (2012). « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game », *Australian Journal of French Studies*, 49(2), 117-129.
- Brousseau, G. (2004). Les représentations : étude en théorie des situations didactiques. *Revue des sciences de l'éducation*, 30(2), 241-277. doi:10.7202/012669ar
- Jacob, F., & Servais, E. (2017). Le jeu en contexte scolaire : un outil au service du renouveau didactique de la géographie ? *Sciences du jeu*(8). doi:10.4000/sdj.880
- Loisier, J. (2015). *Étude sur l'apport des jeux sérieux pour la formation à distance au Canada francophone*. Retrieved from Montréal, Canada: http://www.refad.ca/documents/Etude_Jeux_serieux_en_FAD.pdf
- Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant*. Lausanne, Suisse: Delachaux et Niestlé.
- Potier, V. (2016). Soyons sérieux et jouons un peu ! » Navigation aux frontières de la classe par le jeu vidéo d'apprentissage Mecagenius. *Sciences du jeu*(5). doi:10.4000/sdj.638
- Sauvé, L., Renaud, L., & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89-107. doi:10.7202/016190ar
- Sensevy, G. (2006). L'action didactique. Eléments de théorisation. *Revue suisse des sciences de l'éducation*, 28(2), 205-225. Retrieved from <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00856540>
- Terrien, P. (2017). *De la musicologie à la didactique de l'enseignement musical : vers une musicologie didactique*. (Habilitation à diriger des recherches Mémoire de synthèse). Université Lumière Lyon 2, Lyon: France.



Merci de votre attention

Éric Tortochot – GCAF-ADEF (UR4671)

