

Atelier J : De *Sim City* à *Mission Offi'Sim*, comment utiliser le jeu vidéo dans l'apprentissage ?

Pauline.thevenot@univ-lorraine.fr

Qu'est-ce qu'un *serious game* ?

La définition que j'utilise : un *serious game* est « application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game). Une telle association, qui s'opère par l'implémentation d'un scénario utilitaire, qui sur le plan informatique correspond à implémenter un habillage (sonore et graphique), une histoire et des règles idoines, a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. [...]

Serious game = dimension sérieuse + *dimension vidéoludique* »

(Alvarez et Djaouti in Alvarez et Djaouti dirs., 2010 : 17)

Comment et pour quelles raisons utiliser des jeux vidéo en classe ?

Ma réponse : pour faire vivre des situations difficilement expérimentables dans la réalité.

Parce qu'ils suscitent l'envie de jouer et donc de s'informer, d'apprendre.

Pour attiser la curiosité sur un sujet (Thevenot,2009).

Pour fédérer un groupe, créer une spécificité propre à classe.

Pour impliquer l'élève dans son apprentissage : découvrir, tester, se tromper, recommencer.

Pour apprendre en dehors de la classe, dans des lieux et des moments choisis.

Parce que le jeu donne le droit à l'erreur.

Ma sélection de jeux

<http://www.xperiment.ca>

<http://www.2025exmachina.net/>

<http://www.stoplaviolence.net/>

<http://climway.cap-sciences.net/climcity.php>

Les incontournables

Le *serious game* en général

Alvarez, Julian, et Damien Djaouti. 2010. *Introduction au serious game*. L>P. Paris: Questions théoriques.

Qu'est qu'un jeu ? Qu'est ce que jouer ?

Henriot, Jacques. 1989. *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*. Paris: J. Corti.

Plusieurs exemples analysés de l'utilisation de jeux vidéos en histoire et géographie

Rufat, Samuel, et Hovig Tre Minassian, éd. 2011. *Les jeux vidéos comme objet de recherche*. L>P. Paris: Questions théoriques.

Jeu et pédagogie

Brougère, Gilles. 2005. *Jouer/apprendre*. Paris: Economica ; Anthropos.

Pourquoi utiliser un *serious game* ?

Thevenot, Pauline. 2010. « Les serious games informatifs : au delà du jeu... » Mémoire pour l'obtention du M2 Communication des Entreprises et Démarche Stratégique. Université Nancy 2. s. d. http://docnum.univ-lorraine.fr/public/BUL_M_2010_THEVENOT_PAULINE.pdf