

↙ atelier « JOUER POUR APPRENDRE »

Présentation d'expériences et table-ronde :

- « Games in schools », par **Catherine Geeroms**, Interactive Software Federation of Europe (Bruxelles)
- « Pedagame », le jeu vidéo à l'école, par **Julien Llanas**, Collège Vincent Van Gogh de Clichy-la-Garenne (92)
- Le terrain universitaire, **Vincent Berry**, Université Paris 13 (Villetaneuse)
- Le jeu vidéo à l'école, **Ella Myhring**, école de Hoejby, Odense (Danemark)

Modérateur : **Michael Stora**, OMNSH

« Vous connaissez certainement ces jeux qui mélangent le plaisir et l'aspect éducatif : ce ne sont pas les jeux avec lesquels je travaille. Il y a aussi ce qu'on appelle les « jeux sérieux ». Ceux-là, les enfants ne les aiment pas. »

Depuis 7 ans, Ella Myhring cherche à intégrer des jeux de divertissement à tous les stades de son enseignement, « y compris dans l'apprentissage de la cuisine ». L'école de Hoejby, où elle enseigne à des enfants de 6 à 16 ans, est située à Odense au Danemark. Son approche est pragmatique. *« Qu'ils soient commerciaux ou en accès libre sur Internet, ce sont ces jeux-là que les jeunes aiment. Pourquoi ne pas les utiliser comme supports pédagogiques ? »*

La place du jeu vidéo dans l'enseignement en Europe

Depuis que l'Europe a donné son feu vert à la France pour qu'elle puisse soutenir son industrie du jeu vidéo, et même si pour l'instant ce soutien reste limité aux productions « à caractère culturel », l'ensemble de la communauté européenne a enfin reconnu sa spécificité culturelle.

En mettant en place le système PEGI, une autre question s'est posée à l'Europe : *« Est-ce que la régulation suffit ? »* La position européenne estime que non, selon Catherine Geeroms, en charge de l'éducation à la Fédération européenne des éditeurs de logiciels (ISFE). *« La tendance est à l'éducation. »*

Les différentes directives européennes abordent le jeu vidéo à l'école sous deux angles : d'un côté, le jeu vidéo doit être utilisé dans les pratiques pédagogiques des enseignants ; d'un autre côté, il doit avoir sa place dans le dispositif d'éducation aux médias.

En ce qui concerne le premier aspect, pour l'instant on en est *« au stade de l'interrogation »*, reconnaît Catherine Geeroms.

Une première évaluation a vu le jour en 2006 au Royaume-Uni. Baptisé *« Teaching with games »*¹, ce projet tentait de tester la diversité des compétences acquises à partir de 3 jeux de divertissement avec lesquels les enseignants avaient construit une activité pédagogique. Catherine Geeroms note que les résultats indiquaient des effets positifs à deux niveaux :

- Confiance en soi
- Travail de groupe, sociabilité

¹ « *Teaching with Games is a year-long project investigating the place of mainstream commercial computer games in the classroom. based upon collaborative discussions between education community and industry. Microsoft, Take-Two, Electronic Arts, ISFE.* » Source : Futurelab. <http://www.futurelab.org.uk/projects/teaching-with-games>, consulté en juin 2009

En 2008, l'Europe a voulu aller plus loin avec le projet « [Games in schools](#) ». Conduit par l'association European Schoolnet, qui associe les ministères de l'éducation de 31 pays européens, et financé par l'ISFE, ce projet vise à dresser « *un état des lieux des usages du jeu vidéo dans l'enseignement* » dans 8 pays européens : France, Royaume-Uni, Autriche, Italie, Danemark, Pays-Bas, Estonie, Espagne. Dirigé vers les enseignants et les décideurs politiques, il s'interroge en particulier sur « *les spécificités qui vont favoriser ou freiner les initiatives d'introduction du jeu vidéo en classe* ».

Il apparaît que « ***l'utilisation du jeu vidéo en classe reste marginale, mais en progression*** ».

Games in schools, état des lieux européen du jeu vidéo dans l'enseignement

- Les autorités éducatives semblent vouloir mettre des moyens financiers
- Les enseignants témoignent d'une construction d'un projet pédagogique, leur permettant notamment de revoir leur manière d'enseigner
- Les projets se font sur une durée relativement longue
- Ces expériences fédèrent non seulement les enseignants en communauté de pratique, mais également les parents et l'ensemble de la communauté éducative (chercheurs universitaires,...).

Les bénéfices qu'en tirent les élèves confirment l'étude « Teaching with games ».

- Motivation des élèves accrue
- confiance en soi accrue, « *mais sur d'autres matières où les élèves sont traditionnellement moins bons* ».
- Les élèves apprécient qu'on utilise un média proche de leur réalité quotidienne, « *être actif de leur apprentissage* »

Un acquis pédagogique difficile à évaluer

Quel est l'impact sur la matière enseignée ? « *Là, les enseignants ne savent pas se prononcer. Le volet évaluation de cette action manque* », estime Catherine Geeroms. « *Les enseignants ont répondu à un questionnaire en ligne et seulement 6 études de cas ont été analysées en profondeur.* »

Les obstacles à l'introduction du jeu vidéo à l'école

Le questionnaire soumis aux enseignants de l'étude « Games in schools » souligne 5 principaux obstacles :

- Equipement insuffisant
- Absence de formation et d'information des enseignants
- contexte de réception du jeu vidéo différent de celui d'une matière enseignée à l'école
- idéologique : la culture du jeu vidéo est mal acceptée à l'école
- le secteur privé constitue une barrière à l'entrée dans le secteur public

Pedagame à Clichy-La-Garenne (92), le jeu vidéo dans le temps extra-scolaire

A partir de mai 2008, des professeurs du Collège Vincent Van Gogh de Clichy-la-Garenne (92) ont testé l'utilisation de jeux vidéo commerciaux dans leur enseignement. Des collégiens en manque de motivation, une équipe enseignante assez jeune, dont le jeu vidéo fait partie de la culture, telles sont les bases de cette « communauté de pratiques ». Sur leur site web, pedagame.com, on lit que les institutions anglo-saxonnes ont « *un train d'avance* » dans ce domaine ². Pedagame s'inspire en particulier de l'expérience anglaise « Teaching with games », mais aussi du projet « *Games to teach* »³ au Massachusetts institute of technology.

L'industrie à l'école

Chacun de ces projets ont en commun de fédérer une relation tripartite autour du jeu vidéo en tant qu'outil pédagogique, entre le monde éducatif, le monde de la recherche et l'industrie : Microsoft, Take-Two et Electronic Arts, pour le premier, Microsoft pour le second. Julien Llanas, enseignant et responsable du projet Pedagame, aurait souhaité « *un partenariat industriel plus clair avec Sony, de manière à avoir accès à plus de ressources, notamment à des consoles* ».

Il est vrai que si le manque de logiciels peut être résolu avec des jeux vidéo open source, le hardware reste un problème récurrent dans les écoles dès qu'on parle d'intégrer le jeu vidéo.⁴ La console de jeu à l'école est mal acceptée par le corps enseignant. Matériel, choix des jeux... les avantages du partenariat industriel sont évidents, en termes financiers, mais aussi pour une question d'adaptation des outils à la demande des jeunes. Cependant, selon Catherine Geeroms, les enseignants européens ont du mal à accepter l'introduction du secteur marchand dans leur espace. « *Qui dit commercial dit marketing. Les enseignants se demandent : est-ce que c'est nécessaire de faire entrer dans la classe un jeu déjà vendu à plusieurs millions d'exemplaires ?* »

Pour une formation adaptée

De même, Julien Llanas a un regard critique sur la formation. « *L'utilisation de jeux vidéo-ludiques demandent une prise en main, un travail véritablement de recherche en sciences cognitives et de l'éducation pour définir le potentiel du jeu.* » Cela n'est pas sans poser des problèmes de temps et de compétences. « *Les enseignants en sont réduits à l'auto-formation sur des notions de mémoire kinesthésique ou de stratégie socio-constructiviste.* »

Le succès de l'intégration du jeu vidéo dans l'enseignement ne se fera qu'au prix « *d'une évaluation sur le long terme, à la fois par le monde de la recherche et par les développeurs de ressources vidéo-ludiques.* »

A l'échelon européen, Catherine Geeroms indique que bien souvent « *les enseignants sont freinés dans cette démarche* » par un sentiment d'incompétence, « *contrairement aux jeunes qui ont l'impression d'être très compétents* ».

Des temporalités différentes

« *Le jeu vidéo lui-même peut être un obstacle* », indique Catherine Geeroms. « *L'école demande des efforts.* » Fondamentalement, « *l'enseignement ça prend du temps, il y a un retour via les interrogations. Consommer du média, c'est tout le contraire. Ça va très vite, vous y revenez rarement, l'info passe.* » Inversement, un jeu qui demande de l'assiduité

² Les Britanniques ont un train d'avance. Source : Pedagame, <http://www.pedagame.com/?tag=institution>

³ « The Games-to-Teach Project is a partnership between MIT and Microsoft to develop conceptual prototypes for the next generation of interactive educational ». Source : MIT, <http://icampus.mit.edu/projects/GamesToTeach.shtml>, consulté en juin 2009

⁴ Pedagame donne une liste de différents jeux open source et de leurs apports possibles : <http://www.pedagame.com/?p=88>, consulté en juin 2009

posera problème. « *Il sera peut être utilisé avec des personnes plus âgées ou dans l'enseignement supérieur.* »

Temps scolaire / temps médiatique, amusement / sérieux, espace de la maison / espace de l'école. « *Comment organiser physiquement la classe ? Il y a une dichotomie entre le jeu vidéo et l'espace de l'école, en particulier au niveau du temps et de l'effort qu'on demande aux élèves.* » Encore une fois, cela demande une expertise.

Julien Llanas confirme : « *le jeu vidéo n'entre pas forcément dans un cour de 50 minutes* », ce qui n'est pas sans poser des problèmes de temporalité, mais aussi « *d'aménagement des cours, au niveau de l'évaluation des élèves, de la gestion de l'hétérogénéité d'une classe de 20 élèves...* »

Un barrière idéologique

L'absence de formation a une autre conséquence. « *Du point de vue de l'adulte, c'est parfois difficile à introduire dans une salle de cour* », indique Catherine Geeroms.

« *On n'était pas prêt en tant qu'enseignants à se servir des élèves comme cobayes en intégrant le jeu vidéo dans la classe* », avoue Julien Llanas.

« *L'atelier Pedagame s'est déroulé dans un temps extra-scolaire, à l'heure de midi, de manière à prendre confiance vis-à-vis de ces pratiques, à bien en saisir les enjeux, et peut-être passer la barrière extra-scolaire en intégrant le jeu vidéo dans la classe.* »

Un « méta-média interactif »

L'objectif de Pedagame a été d'exploiter le potentiel du jeu vidéo en termes de « *développement cognitif* », mais aussi avec l'intuition de pouvoir transmettre « *des savoirs-faire méthodologiques* », des « *compétences* », plus que « *des connaissances* », indique Julien Llanas

En cela, Pedagame veut faire écho au Socle commun de connaissances et de compétences, qui officialise l'évolution du travail de l'enseignant vers la transmission de compétences en s'affranchissant plus ou moins des barrières disciplinaires.

Banc d'essai français

Pedagame a utilisé la plateforme fixe PS3 de Sony et une PS portable.

5 logiciels ont été sélectionnés :

- « Buzquiz » en histoire-géographie, présente un animateur assez cynique, « *très motivant pour les élèves* »
- Karaoké pour développer la prononciation anglaise
- « Oblivion », un jeu de rôle médiéval fantastique pour apprendre le vocabulaire et la narration de la langue anglaise
- « Little big planet », jeu de plateforme de création de « *level design* »
- Un logiciel de développement cognitif pour revoir certaines notions mathématiques

Buzquiz

Déroulement : un professeur irritant charrie les élèves. Chaque joueur a son avatar, ce qui crée une identification, une dynamique. L'élève tient un buzzer en main, c'est intéressant au niveau de la préhension.

L'entrée dans le jeu se fait par catégorie : histoire et géographie dans la version éducative, ou entrées grand public sport, culture générale, etc. Un serveur de quiz en ligne permet à l'enseignant de créer ses propres quiz, notamment les connaissances qui sont requises pour

le brevet des collèges : repère historiques, géographiques. Pedagame les a intégrés dans les quiz pour les proposer aux élèves en ateliers.

Apport pédagogique : l'apprentissage de repères historiques et géographiques. Le quizz se prête très bien à ce type d'apprentissage par la **répétition**.

Apport du jeu : les élèves sont à 8 par quiz et ils rejouent avec une certaine émulation. De plus, il y a la possibilité de challenge inter classe, voire au niveau national, ce qui contribue à les **motiver**.

Karaoke

Déroulement : pour avoir un maximum de points, l'élève doit respecter le rythme de défilement en énonçant les paroles. Chanter et rechanter la mélodie permet à l'élève de s'autocorriger. Il réécoute plusieurs fois, ce qui lui permet de s'autoévaluer.

Éventuellement une caméra lui permet d'analyser sa posture debout par rapport au chant.

Apport pédagogique : développer la prononciation anglaise par la **répétition**. Le karaoké est pertinent dans la prononciation et dans le rythme de la langue anglaise.

Ce logiciel n'était pas pertinent pour l'apprentissage de la langue. Il n'y a pas de reconnaissance vocale. Le logiciel ne prend en compte que la hauteur du chant.

Apport du jeu : une « pédagogie de groupe », une stratégie de compétition se mettent en place. « *Les très forts veulent que les très faibles continuent à jouer avec eux* », source de **motivation** et **d'entraide mutuelle**.

Oblivion

Déroulement : Configuré en anglais, ce jeu de rôle médiéval nécessite une phase de découverte. Fabrication de son avatar, de la morphologie du visage, lecture de la fable... Lors des déplacements, on a accès à tout un vocabulaire basique : chaise, table, etc. Possibilité de prise de note en anglais par rapport à son parcours dans le jeu.

Apport pédagogique : L'apprentissage du vocabulaire et de la narration anglaise a lieu à toutes phases du jeu. Dans le parcours de jeu, c'est un **apprentissage par inférence** : « *au-delà du simple exercice à trou, on doit découvrir le sens des mots pour remplir sa quête. Tout en agissant dans un univers, on doit traduire par inférence.* » Julien Llanas entrevoit aussi la possibilité d'analyser l'implémentation des processus socio-économiques du moyen-âge dans les jeux.

Apport du jeu : donner du sens à son avatar, à sa quête, à la perception d'un univers est une source de **motivation**.

Little big planet

Déroulement : Des groupes d'élèves à 4 doivent créer un niveau de jeu.

Apport pédagogique : « *Ce processus de création en collaboration n'a pas été concluant.* »

Logiciel de développement cognitif

Sur console portable, un logiciel de développement cognitif dans la lignée du Dr Kawashima a permis de revoir certaines notions mathématiques.

jeu vidéo et apprentissage

Quand on l'interroge sur « les vertus pédagogiques » des jeux, Julien Llanas répond que « *le divertissement doit rester premier. On doit proposer aux élèves des jeux qui correspondent à leurs attentes* ». Ils sont de deux sortes : des jeux « low-cost », « *mais très prenants par le principe* », ou alors de la superproduction, avec un « *graphisme, un univers visuel très élaborés* ».

Apprendre en jouant « à l'insu de son plein gré quelque part », dit Michael Stora. Un enfant regrettait presque qu'on mette des jeux vidéo à l'école, parce que, disait-il, « pour moi, un jeu c'est pour jouer ».

D'un point de vue psychopédagogique, « le piège », selon Michael Stora (OMNSH), serait de « légitimer le jeu vidéo à travers le prisme de l'éducation ». À la limite, le jeu vidéo peut « nous apprendre à perdre. C'est en perdant qu'on avance dans un jeu ».

Jouer et apprendre peuvent-ils être considérés sur un même plan ?

Un dispositif pertinent d'apprentissage

Vincent Berry est doctorant en sciences de l'éducation à l'université Paris 13. Membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), il s'intéresse à « l'éducation informelle » qui désigne « tout ce qu'il y a en dehors de l'école ». Il s'intéresse aussi à l'usage des jeux vidéo dans les ludothèques, c'est-à-dire dans des « espaces d'éducation populaire », « en accès libre », sans « le contrôle d'un enseignant ».

Selon lui, dans le champ des sciences de l'éducation, essentiellement la psychologie et la sociologie, il y a 2 façons de théoriser la relation entre jeu vidéo et apprentissage :

- **Le jeu vidéo a des effets cognitifs quantifiables sur les joueurs** (Patricia Greenfield, Sandra Calvert)

Il développe des schèmes « **sensori-moteurs** ». Les joueurs ont la capacité de modéliser l'espace en 3D. Ils ont la faculté d'incorporation, liée notamment à leur extrême dextérité. Vincent Berry insiste sur « la maîtrise du corps » facilement observable chez certains hard-gamers.

Les joueurs acquièrent la capacité à diviser leur attention sur plusieurs tâches. On parlera alors de « *présence distribuée* » : cette capacité « *multi-tâches* » s'observe chez les jeunes qui s'adonnent simultanément et avec une facilité déconcertante au chat, sms, tout en regardant la télévision et en feuilletant un magazine.

- **Le jeu vidéo est un bon dispositif d'apprentissage** (James Paul Gee, Marc Prensky)

Ce courant de recherche s'intéresse au dispositif formel du jeu vidéo en tant qu'outil didactique. « Pourquoi peuvent-ils s'investir autant dans le jeu vidéo et pas dans le cours que j'ai préparé ? » se demandent les éducateurs.

La première réponse se trouve dans l'absence de théorisation préalable. « **Apprentissage par la pratique** », on entre directement dans le jeu.

D'autre part, le jeu vidéo est **très gratifiant**, ce qu'on appelle le « *feed-back* ». « Il y a une relation étroite entre difficulté et gratification, qui implique une progression subtile dans la difficulté », explique Vincent Berry. Cette « gestion de la faisabilité » fait du jeu vidéo un dispositif pertinent d'apprentissage.

- **Les « sociabilités » autour du jeu vidéo**

« Quand est-ce qu'un jeu qui est pensé pour le divertissement est-il générateur d'apprentissage ? » Cette troisième approche recouvre tout le champ de l'éducation informelle.

L'éducation informelle, une troisième voie

Évidente avec le jeu en ligne ou les réseaux sociaux, elle a par exemple fait l'objet d'une étude sur les Otaku par [Joseph Tobin](#)⁵. Ces jeunes gens qui passent leur vie dans des mondes virtuels sont en permanence dans des « **apprentissages sociaux collatéraux** ».

Et si j'étais une fille, un homme ? « *Incarner un avatar, c'est une façon d'expérimenter des identités.* » Vincent Berry donne encore l'exemple de ces ados qui se font passer pour des adultes dans certaines communautés. Dans ce type d'expérimentation, « *n'y a-t-il pas des apprentissages sociaux très forts ?* »

Qu'est-ce qu'apprendre ?

Au fond, que cherche-t-on à transmettre ? Les théories de l'apprentissage distinguent **2 voies** :

- **Transmettre un savoir modélisable**

« Très scolaire », cette méthode implique des processus intellectuels qui exigent un degré d'abstraction et de théorisation.

- **Participer à des pratiques sociales**

Vincent Berry évoque ces enfants qui vendent des stylos dans la rue au Maghreb. Une activité qui demande des opérations mathématiques extrêmement complexes : conversion de dinars en dollars, échange juste du nombre de crayons... Une étude a montré que sur un problème identique, mais cette fois en situation scolaire, ces mêmes enfants n'y arrivaient pas. Ils avaient des « blocages ».

Si cette étude montre que l'apprentissage peut être lié à une expérience et à une pratique sociale, celle-ci a toutefois ses limites, estime Vincent Berry. La connaissance mathématique modélisable renvoie à des processus intellectuels, et c'est ce moment-là d'abstraction, de théorisation, qui ne passe plus par une pratique sociale, mais par une pratique scolaire, éducative, forcément complexe.

Est-on sûr d'apprendre quand on joue ?

Le Serious game réactualise une problématique qui n'est pas nouvelle. À partir du moment où l'on transforme le jeu pour des besoins pédagogiques, a-t-on encore du jeu ? » se demande encore Vincent Berry. L'éducation scolaire s'approprie un outil sur lequel elle va plaquer ses modèles. Certes, des études montrent qu'un enfant développe des compétences dans le jeu vidéo. Mais s'il conduisait une voiture, on ferait le même constat.

Une autre manière d'envisager le savoir

Replacé dans le champ de l'éducation informelle, le jeu renvoie à des critères de liberté, de « frivolité », par opposition au travail. « L'heure de la récré » est peut-être aussi importante que le cours en classe.

Pour Michael Stora, « *le jeu vidéo n'a pas vocation à apprendre* ». Il se rapprocherait plus de la « *pédagogie active* ». Un travail sur le « *plaisir* », « *l'émotion* », « *l'affect* », propre à remotiver un enfant en situation d'échec scolaire. « *On ne peut pas délier les processus cognitifs et affectifs. La question du désir d'apprendre est au cœur des réflexions cognitives.* »

L'approche du jeu vidéo dans les modèles éducatifs européens

⁵ «An American Otaku: Adolescence, Alienation, and Media Learning outside of School», in Julian Sefton-Green (ed.), *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia*. London: Taylor and Francis, Joseph Tobin, 1999. p.106-127, <http://joetobin.net/articles.html>

L'étude « Games in school » perçoit 4 types d'approches dans les modèles éducatifs européens :

- « **outil de remédiation** » (France), « vecteur de socialisation », le jeu vidéo aide les élèves en difficulté d'apprentissage, que ce soit au niveau cognitif, méthodologique ou social.
- « **Vecteur de communication** » (Pays-Bas, Danemark, UK), le jeu vidéo est une technologie de l'information et de la communication qui va moderniser les méthodologies d'apprentissage.
- « **Outil d'innovation et de développement des compétences avancées** » (UK). Au niveau institutionnel, le soutien vient des ministères qui touchent l'entreprise et l'innovation.
- **Démarche citoyenne d'éducation aux médias** (Danemark), le jeu vidéo aide à préparer les futurs citoyens.

Des pistes de projets d'éducation aux médias

Le jeu vidéo dans le temps intra-scolaire au Danemark

Grâce au soutien de l'association nationale des éditeurs de logiciels et de loisirs au Danemark, Ella Myhring a obtenu une licence de deux ans pour pouvoir exploiter des jeux vidéo commerciaux en classe. Au Danemark, ce rôle est endossé par la bibliothécaire. Ella Myhring, qui est à la fois enseignante et bibliothécaire, n'a aucun complexe. « *Quand on achète des livres, on soutient l'industrie du livre.* »

Sa démarche est très citoyenne. Elle veut tout d'abord alerter sur les risques de :

- **Manipulation**

Pas moins de 6 jeux vidéo sont apparus sur les sites de partis politiques lors de la campagne au Danemark en 2007. « *On a voulu y jouer tout de suite à l'école pour voir quelles étaient leurs réactions, leurs compétences vis-à-vis d'un jeu, et aussi étudier avec eux les influences possibles.* » Idem à partir du jeu vidéo qui a servi le président sortant de la campagne électorale au Mexique en 2006.

« America's army », un jeu vidéo à la gloire de l'armée américaine, est aussi un mode de recrutement. Il invite les jeunes américains à y jouer le week-end, pour susciter l'adhésion, afin qu'ils s'engagent dans l'armée américaine. Bien que l'armée danoise n'ait pas d'équivalent, Ella Myhring pense que « *c'est intéressant d'en discuter avec les élèves, de déterminer ce qui pourrait déclencher chez eux l'idée de se porter volontaire pour devenir soldat* ».

Dans le même ordre d'idée, Michael Stora fait référence aux travaux de [Laurent Tremel](#)⁶ sur le jeu « Civilization » qui véhicule des valeurs capitalistes.

- **Violence**

Ella Myhring montre un article paru dans un journal danois en août 2008. "Siren Blood Curse" : *"un jeu vidéo beaucoup plus violent qu'un film d'action parce que vous êtes le principal personnage et c'est vous qui agissez."*⁷ Elle a décidé d'en discuter avec les enfants, « *pour qu'ils ne participent pas à un groupe qui va jouer à un jeu aussi violent sans savoir de quoi il s'agit* ».

- **Addiction**

⁶ Auteur de l'essai socio-anthropologique sur la pratique des jeux de simulation. « Jeux de rôles, jeux vidéo multimédia, Les faiseurs de monde », Laurent Tremel, 2001.

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rfsoc_0035-2969_2002_num_43_4_5556

⁷ Siren Blood Curse : « Scenes that would be a cliché on film, become almost unbearably frightening when you are the main character yourself »

Une étude indique que « *plus d'un américain sur dix a une addiction au jeu vidéo* ». L'institut national américain [Media Family](#) a créé un site Internet qui met notamment en garde contre les risques du jeu vidéo. Il traite des signes et des risques de l'addiction, et il permet l'échange entre enfants et parents.⁸ « *Pourquoi ne le ferait-on pas avec les professeurs qui ont aussi cette responsabilité citoyenne ?* »

- « **Body image** »

À l'instar de Media Family, on pourrait ajouter à cette liste la question de « l'image matérielle » -la sienne, mais aussi celle des autres- dans toutes ses modalités d'apparition et d'échange sur le réseau (bodybuilding, anorexie, intimité, pornographie, prédateurs sexuels,...).

« L'apprentissage de l'esprit critique » est déterminant pour Catherine Geeroms. « *Pourquoi je joue à ce jeu-là ? Dans quel contexte, quelles relations ? Certains jeux en ligne permettent de comprendre certains systèmes politiques, de véhiculer différents points de vue.* »

Le rôle de l'enseignant est essentiel. « *Il doit trouver sa place, savoir garder la dynamique de la classe.* » Son incompetence technique ne devrait pas être un frein. « *Un professeur de français peut très bien travailler à partir de coupures de journaux sur le jeu vidéo.* »

Catherine Geeroms revient sur l'étude [Mediapro](#) en 2006⁹ qui mettait en évidence 4 points :

- Le jeune apprécie se mettre en scène médiatiquement. « *Pourquoi ne pas travailler sur leurs avatars et les réseaux sociaux dans le cour de français ?* »
- Les jeunes ne sont pas explorateurs de l'Internet, ils restent entre amis, entre communautés. « *On pourrait les amener vers autre chose, ne pas se cantonner au jeu auquel ils jouent. Le serious game sur des questions éthiques par exemple.* »
- Les jeunes déclarent ne pas se reconnaître dans les outils qu'on leur offre à l'école, que ce soit au niveau de l'accès ou des programmes qu'ils sont autorisés à utiliser.
- C'est impossible d'identifier un profil de joueur. L'usage épisodique qu'il en fait est très individualisé. Il correspond à des moments de sa vie. Par conséquent, « *il devient difficile d'envisager une classification des jeux* ».

Banc d'essai danois

Ella Myhring intègre aussi le jeu vidéo dans son enseignement comme un support d'analyse et de production.

- **Sims**

Histoire de l'art : **comparaison** entre une capture d'écran sur Sims avec un portrait familial d'une peinture impressionniste. Commentaires et illustrations. Impression des dossiers qui sont exposés dans la bibliothèque.

- **"Harry Potter And the Order Of Phoenix"**

Apprentissage de l'anglais aux 13-14 ans.

- « **Samorost** »

Apprentissage de l'anglais aux 14-15 ans : création d'un guide d'utilisation du jeu. Vocabulaire, narration. L'élève est obligé de s'exprimer en anglais.

⁸ Addiction : <http://www.mediafamily.org/vga/index.shtml>

⁹ « Appropriation des nouvelles technologies par les jeunes », European Research project, juin 2006, <http://www.mediapro.org/>

- **”Harry Potter And the Prisoner Of Azkaban”**

Apprentissage du Danois. Création d'histoires en faisant évoluer les personnages, en décrivant l'environnement. Rédaction d'un journal des personnages. Rédaction de brochures. Exercice de « média comparée » entre les versions jeu vidéo, livre et film.

L'évaluation des dispositifs

À partir de son expérimentation avec le jeu Sims, Ella Myhring a fait une évaluation sur 97 élèves.

- En termes de motivation et de confiance en soi, la réponse est positive.
- Au niveau de l'apprentissage de sujets académiques, les résultats sont plus mitigés.

Son but « *n'est pas d'éduquer, mais de donner la capacité d'apprendre* » en plaçant l'enfant dans « *un contexte qu'il connaît bien.* »

Dès lors, l'évaluation nécessite une analyse plus fine.

Pour évaluer Buzquiz, Julien Llanas aurait eu besoin d'un « *groupe témoin qui reçoit un apprentissage classique des repères en histoire-géo, en comparaison avec le groupe qui reçoit l'apprentissage par Buzquiz.* »

Une communauté de pratiques en ligne

Pour l'étude « Games in schools », « *le questionnaire en ligne en direction des enseignants était fermé* », reconnaît Catherine Geeroms. « *Les entretiens ont été conduits uniquement auprès des représentants politiques et ils concernaient le financement et les programmes scolaires.* » Catherine Geeroms souhaite qu'à l'avenir on poursuive l'étude, « *avec des questions plus ouvertes* », et en particulier qu'on aborde le jeu vidéo sous un angle nouveau : « *jouer sans apprendre* ».-

Une communauté de pratiques a été mise en ligne¹⁰ regroupant 500 chercheurs, enseignants, de toutes nationalités. Un manuel pratique va bientôt être publié.

Voici ce que dit le résumé du rapport : « Une analyse plus approfondie, incluant des cas où l'utilisation des jeux n'a pas répondu aux attentes des enseignants, serait nécessaire pour une évaluation plus précise. Pour que ce potentiel se déploie pleinement, plusieurs recommandations sont avancées : développer l'évaluation des pratiques, (re)considérer les jeux en fonction des connaissances récentes sur les processus cognitifs, rendre les jeux éligibles dans les dispositifs d'aide à la modernisation de l'enseignement, développer la coopération entre l'industrie et l'éducation autour de projets ambitieux, et envisager le territoire européen comme un laboratoire d'expériences. » (Source : Games in schools, 2009)¹¹

¹⁰ http://games.eun.org/community_of_practice/

¹¹ Synthèses et rapport complet de l'étude « Games in schools », ISFE, European Schoolnet, EUN, mai 2009
<http://games.eun.org/>, consulté en juin 2009