



## «En classe, le jeu vidéo casse les hiérarchies entre bons et mauvais élèves»

02 juillet 2020, par  
Lorène Mesot

Avec l'école à distance, le numérique s'est imposé comme composant essentiel de l'enseignement. Pourtant, l'éducation par le numérique reste encore peu exploitée dans les salles de classe. Le laboratoire Technologies de formation et apprentissage (tefca) de l'Université de Genève travaille sur ces nouveaux outils, notamment les jeux vidéo pédagogiques. Nicolas Szilas, maître d'enseignement et de recherche nous explique comment ces jeux conçus dans un objectif éducatif ouvrent le champ des possibles en cassant le modèle d'enseignement traditionnel.

### Heidi.news — Le jeu vidéo reste souvent mal considéré. Quel est son intérêt dans le cadre de l'enseignement?

Il est mal considéré pour différentes raisons, notamment pour son côté chronophage, addictif et potentiellement violent. En tant que chercheurs en éducation, nous regardons aussi les jeux vidéo indépendamment de ces aspects sociétaux. Nous nous concentrons sur le potentiel du médium en lui-même. Et le potentiel est grand.

La caractéristique du jeu est que le joueur a une motivation intrinsèque: la finalité est le jeu en soi, c'est le plaisir de jouer qui motive, notamment par sa dynamique et les émotions qu'il procure. Nous essayons d'utiliser cette motivation. Dans tout jeu, il y a un peu d'apprentissage. A minima, il faut progresser dans la partie et connaître les règles. Pour nous, la clé est que cet apprentissage ne soit pas juste abstrait, mais qu'il corresponde à un objectif éducatif.

### Au-delà de l'aspect du plaisir comme vecteur d'attention, quelles possibilités ce médium offre-t-il aux enseignants?

Il y a une caractéristique du jeu qui est fondamentale pour l'éducation: il met la personne qui joue en action. Jouer c'est agir sur un système. Cela correspond à une vision active de l'enseignement. Par ailleurs, derrière les mots « jeu vidéo », il y a la notion de système dynamique, avec des règles assez complexes. C'est intéressant, car un texte ou une image restent ordonnés et statiques, alors que le jeu met en scène un processus divers avec des parties qui ne sont jamais les mêmes. Il décuple les possibilités. Cet aspect permet d'aborder des concepts plus complexes comme, par exemple, les épidémies.

Le jeu vidéo chamboule aussi les hiérarchies habituelles. Au niveau des générations, l'image du professeur et de son savoir rigide est dépassée: il peut être considéré comme un joueur et les barrières tombent. Le jeu vidéo peut également casser le côté bon élève/mauvais élève. Ce n'est pas forcément ceux qui sont à l'aise dans le système actuel basé sur l'écrit et sur la transmission linéaire de l'information qui vont évoluer le plus vite dans les jeux vidéo.

### Quels sont les apprentissages principaux associés aux jeux vidéo éducatifs sur le marché?

C'est extrêmement varié. Les jeux basés sur l'habileté, souvent des jeux d'action, pourront développer certaines capacités cognitives indépendamment du contenu. À l'autre extrême, beaucoup de jeux pédagogiques sont développés pour leur contenu sans que la composante motrice ne soit directement entraînée chez le joueur. Par exemple, pour enseigner des notions d'histoire, le concepteur utilisera davantage la mémorisation, la mise en contexte d'informations, la narration, ou encore le dynamisme du jeu en changeant par exemple les points de vue et les déroulements d'un même fil rouge.

Les mathématiques s'y prêtent également, car ils résultent d'un système logique, tout comme les règles du jeu vidéo sont des algorithmes informatiques, donc résultant d'un système logique. Cela crée une correspondance générale. Il a également beaucoup de choses à faire au niveau de la physique, car beaucoup de jeux vidéo vont



procéder d'une simulation des lois de la physique, ce qui peut être mis relativement facilement à profit.

### **Finalement, plus besoin de professeur, le jeu peut faire classe...**

Le jeu vidéo est rarement auto-suffisant. Si l'on regarde ce qui se fait aujourd'hui, la plupart fonctionnent en exerçant des compétences déjà enseignées et introduites en cours. Ces jeux sont plus faciles à concevoir, car ils se basent sur la répétition. Mais il est possible d'aller plus loin. De mon côté, je travaille principalement sur des jeux introduisant des aspects conceptuels et plus fondamentaux, par exemple pour faire comprendre des notions d'algèbre.

Dans ce cas, le jeu se présente davantage comme une alternative à l'enseignement traditionnel. Pas de là à le remplacer, mais il n'est plus systématiquement relégué à l'exercice. C'est plus compliqué à concevoir, mais cela offre des potentialités réjouissantes. Il est aussi plus compliqué pour les enseignants de s'approprier ces jeux-là. La difficulté étant que l'enseignant y voie une plus-value et parvienne à accompagner les élèves dans l'utilisation. Et pas qu'il les laisse seulement laisser jouer au fond de la classe à la fin du cours.

### **Comment les enseignants utilisent actuellement ces différents types de jeux?**

En primaire, le plan d'étude romand donne aux enseignants la liberté d'utiliser des jeux vidéo pédagogiques, pour autant que l'équipement soit adéquat. Malheureusement, en classe, ce sont souvent des jeux assez simples qui sont employés. Ils sont plus disponibles, car plus faciles et rapides à produire pour les sociétés de production. Leur utilisation a commencé notamment avec la génération Adibou dans les années 1990.

Les jeux qui vont approfondir les concepts sont moins courants. Quelques-uns sont développés dans les milieux académiques, mais rencontrent ensuite des difficultés liées au peaufinage technique et à la diffusion. Certains jeux qui pourraient être utiles en classe ne sont pas suffisamment diffusés, alors que d'autres sont utilisés, mais largement perfectible d'un point de vue pédagogique. Pour exploiter le potentiel des jeux vidéo, il faudrait augmenter les ressources dans les écoles, mais également leur qualité et leur référencement.

### **Les budgets débloqués pour l'éducation numérique suite à la pandémie, notamment dans le canton de Neuchâtel, favoriseront-ils l'utilisation des jeux vidéo dans l'enseignement?**

Je ne suis pas sûr. L'école à distance a surtout débloqué des technologies liées à l'articulation entre la présence et la distance. Les jeux vidéo pédagogiques ont été relativement peu abordés pendant le confinement, alors même qu'ils peuvent permettre de travailler à distance et en réseau. Ils sont une alternative intéressante.



Heidi.News  
1200 Genève  
022 702 93 59  
<https://www.heidi.news/>

Genre de média: Internet  
Type de média: Sites d'informations



**UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE**

Ordre: 1094772  
N° de thème: 377.116

Référence: 77688624  
Coupure Page: 3/3



Pixabay / Olichel