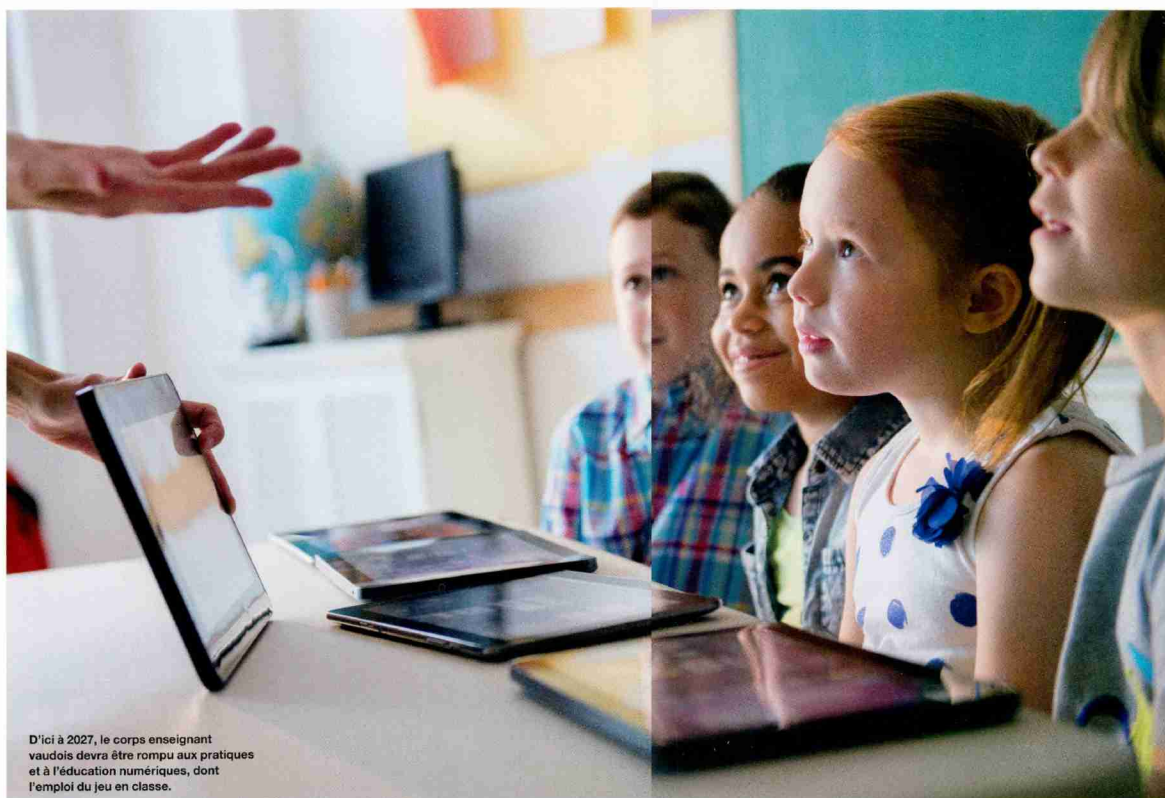




Décryptage



D'ici à 2027, le corps enseignant vaudois devra être rompu aux pratiques et à l'éducation numériques, dont l'emploi du jeu en classe.

GAMIFICATION Le jeu vidéo en classe continue à diviser

En progression dans les universités et la formation continue où il fait ses preuves, l'emploi du jeu vidéo dès l'école obligatoire divise toujours en Suisse romande. Les politiques vaudoise et genevoise divergent concernant la place du numérique dans l'enseignement.

JOAN PLANCADE

Plus de 50 ans après le lancement d'*Oregon Trail* (1971), premier jeu vidéo éducatif de l'histoire sur les traces des pionniers de l'Ouest américain, le concept controversé de l'éducation gamifiée tarde encore à s'imposer dans les salles de classe.

Un changement semble cependant à l'œuvre, qu'illustre la sortie cette année du

très remarqué *Lausanne 1830*. Fruit d'un an de travail de valorisation d'archives entre le GameLab UNIL-EPFL et l'initiative Time Machine, il intègre les objectifs du plan d'études romand et sera déployé auprès des élèves de 12 à 15 ans.

Le jeu de plateforme en pixel art offre une exploration de la ville à la rencontre de personnages réels, des métiers et de l'histoire de la ville au XIX^e, et représente une



nouvelle génération de jeux éducatifs, selon Yannick Rochat, du GameLab UNIL-EPFL. «Il y a une réflexion menée pour sortir du jeu répétitif d'il y a vingt ans. Il s'agissait alors de créer des applications qui reprennent les codes du jeu vidéo pour maintenir l'utilisateur captif, ce sur quoi nous sommes très réservés.»

De récréatif à éducatif

Au contraire, Yannick Rochat vise à inclure une dimension critique et un recul dans l'usage. Un cours de deux périodes également conçu par le Game Lab et adressé aux universitaires utilise pour ce faire des jeux vidéo grand public. «On amène à réfléchir à la manière dont se forment les représentations, au travers d'une forme d'éducation critique aux médias. On utilise ainsi *Civilization* ou *Assassin's Creed* pour l'histoire ou encore *SimCity* pour l'urbanisme.»

«Je note une inversion par rapport aux années 2000, une époque à laquelle on laissait le jeu vidéo aux enfants.»

*Dominique Jaccard,
Responsable à la HEIG VD*

Plus complexe et coûteuse à développer, la nouvelle génération de jeux vidéo semble s'imposer en priorité après la formation obligatoire, ce que relève également Dominique Jaccard, responsable de l'axe de recherche serious games et simulation à la HEIG VD, qui a lancé des dizaines de jeux éducatifs depuis vingt ans. «Je note une inversion par rapport aux années 2000, une époque à laquelle on laissait le jeu vidéo aux enfants. Dans les hautes écoles ou à l'Uni, ça ne faisait pas sérieux, on devait travailler et pas jouer.»

Parmi ses principaux succès, un jeu de project management créé avec des professeurs, traduit en cinq langues et utilisé notamment dans les grandes écoles françaises et les universités suisses. «On travaille sur les soft skills en gestion de projet, où les cours magistraux tournent vite au blabla. On alterne utilisation du logiciel et échange physique avec les pairs dans le

cours. Cette alternance est clé.» Il met en avant certains bénéfiques comme l'augmentation de l'implication des étudiants, le développement de la capacité à gérer le stress et à travailler en équipe.

Le project management game est également utilisé dans la formation continue pour adulte, un marché très demandeur. Dominique Jaccard et ses équipes ont par ailleurs développé pour les HUG un jeu de simulation pour faire face à des événements médicaux majeurs comme de gros accidents, dans le cadre d'un projet Innosuisse à un million de francs.

Des enseignants à convaincre

À l'école obligatoire en revanche, le jeu vidéo reste encore loin de s'imposer. Eric Sanchez, professeur en technologies éducatives à l'Université de Genève, note globalement la faible représentation des technologies dans les moyens d'enseignement romands, ces séances de cours mutualisées et partagées par les enseignants. «On a cependant des signaux faibles qui montrent une évolution, avec des sites créés par des enseignants. Notamment des blogs qui sont des agrégations de jeux comme S'cape ou des plateformes comme genial.ly qui permettent de créer des minijeux sans compétence informatique particulière.»

Un constat partagé par Ariane Dumont, docteure en sciences de l'éducation à la HEIG-VD et qui anime le podcast Pédagoscope. «Les enseignants ne sont pas toujours des férus de technologie, mais après deux ans de Covid, on ne trouve pratiquement plus d'enseignants rétifs au numérique. On a fait un bond de vingt ans.»

Le jeu vidéo en salle de classe ne va toutefois pas sans poser certaines difficultés. Outre les doutes quant aux réactions des parents d'élèves, Eric Sanchez met en avant «la crainte du bug qui mettrait tout par terre, avec pour le jeune enseignant la peur de ne pas savoir rebondir».

Assez lourd et chronophage à mettre en place, l'emploi du jeu vidéo requiert réflexion et méthodologie pour atteindre ses objectifs, selon Ariane Dumont: «Le piège est de construire le cours autour du jeu,



alors que la question à se poser est quel contenu pour quel objectif? Il faut également mesurer l'impact et procéder par itération en privilégiant une approche «bac à sable», qui implique les élèves dans la mise en place du jeu.»

Genève et Vaud: situations politiques contrastées

La généralisation du jeu vidéo dans les salles de classe est d'autant moins à l'ordre du jour que certains enseignants affichent publiquement leur opposition. Anne-Marie Cruz, enseignante en secondaire et coprésidente de l'association RUNE-Genève (pour «Réfléchissons à l'usage du numérique et des écrans»), met en avant les observations de la pédiatre Anne-Lise Ducanda ou les travaux du chercheur en neurosciences à l'INSERM Michel Desmurget, auteur du best-seller *La fabrique du crétin digital*, pour dénoncer une dérive addictive qui obérerait la capacité d'apprentissage des plus jeunes: «L'outil n'est pas neutre, les études le démontrent. L'utilisation des mécanismes neurologiques comme la libération de dopamine dans le cerveau rend dépendant au numérique, et empêche de mobiliser pleinement ses propres ressources pour apprendre.» Et de battre en brèche l'idée du «tout ludique» et de l'apprentissage libéré de l'effort.

L'association RUNE-Genève, qui déplore la présence de 1800 tablettes et 688 salles équipées du tableau blanc interactif

dans les classes du canton, a déposé une pétition pour s'opposer au plan du Département de l'instruction publique prévoyant l'éducation via les outils numériques dès P1 dans le canton. RUNE-Genève a obtenu un premier succès le 18 mars 2022 avec le large soutien du Grand Conseil à sa demande de moratoire sur l'emploi des outils numériques à l'école.

Une situation qui tranche avec l'engagement vaudois. Le programme EduNum émanant de la stratégie numérique 2017-2018 du Conseil d'État vise à former d'ici à 2027 l'ensemble du corps enseignant aux pratiques et à l'éducation numériques, et une partie des six journées de formation inclura l'emploi du jeu en classe. Un serious game de détection des fake news est programmé pour les enseignants afin de les sensibiliser aux bénéfices de la démarche.

«À Genève, le DIP est sous pression», déplore le professeur Eric Sanchez. Il relativise toutefois l'importance des décisions politiques dans l'émergence du gaming dans les salles de classe. «Le top down marche moyennement avec les enseignants. On l'a vu avec les tentatives d'équiper des régions entières en tablettes, ça s'est soldé par un échec, y compris aux États-Unis en Californie. Les enseignants gardent une liberté de moyen dans leurs salles de classe. L'intérêt qu'ils y trouveront pour résoudre des problèmes pédagogiques précis sera déterminant.» ■



Bilan
1204 Genève
022/ 322 36 36
www.bilan.ch/

Genre de média: Médias imprimés
Type de média: Magazines populaires
Tirage: 7'882
Parution: mensuelle

Page: 38
Surface: 163'997 mm²

Ordre: 1094772
N° de thème: 377.116

Référence: 85377875
Couverture Page: 4/4

