

# jeux vidéos et pédagogie



---

# introduction

pourquoi ce sujet?

- lien entre la notion de plaisir et de jeu
- jeu comme outil, support, activité d'apprentissage

**VIDÉO 1.1** Le plaisir d'apprendre par le Prof. André Tricot (3).



<http://www.youtube.com/watch?v=FogUAGdG1bQ>

# développement de l'enfant

importance du jeu et de son rôle structurant dans le développement de l'enfant

Vygotski:

socialisation de l'enfant par le jeu

Piaget:

construction de la fonction symbolique et de l'intelligence par le jeu

**IMAGE 1.1** Le jeu à travers le développement de l'enfant



# éléments classiques du jeu

- joueur(s)

*assumer un rôle; prendre des décisions; seul; contre des autres joueurs; avec des autres joueurs*

- conflit

*obstacles empêchant la réalisation des objectifs*

- règles

*consignes décrivant les relations entre joueur(s) et environnement*

- but prédéterminé

*fin du jeu (comment il se termine)*

- caractère artificiel

*activité fictive*

Selon Roger Caillois (Les jeux et les hommes, Gallimard, 1957)

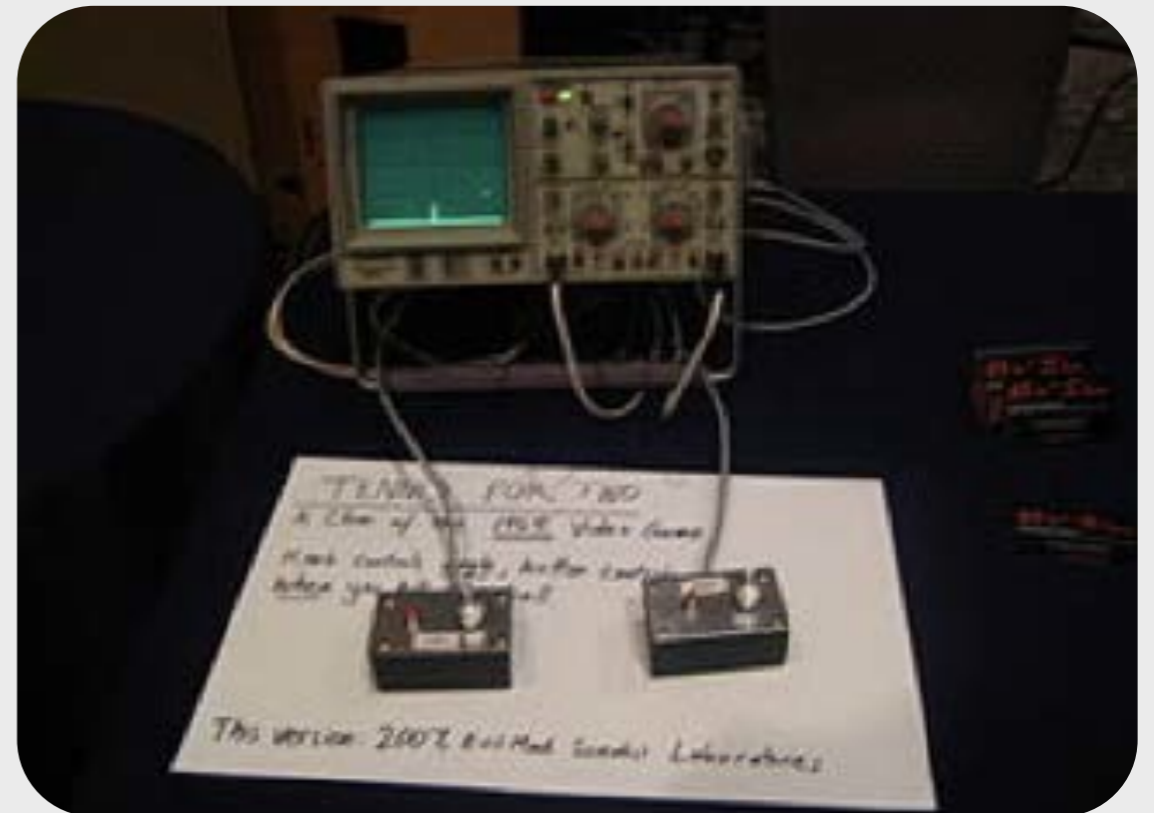
- compétition, stratégie
- hasard
- simulacre (imitation)
- vertige (geste, habileté)

# jeux vidéo

quelles différences avec les jeux «classiques»?

- environnement proposé
- règles : découverte/transmission, application, détournement
- degré de choix, de liberté
- impact du joueur sur l'environnement du jeu, les règles
- modes de progression
- choix du niveau
- erreurs/échecs/réussites/gratifications

IMAGE 2.1 Les jeux vidéos et support numérique.



# éléments spécifiques

1. *gameplay*

ressenti du joueur, expérience de jeu

2. rétroactivité

joueur voit les résultats de ses choix (parfois en différé)

3. caractéristiques techniques

mémoire des actions (enregistrement des parties)

jeu « contre une machine », partenaire virtuel (autonomie)

retour en arrière/arrêt sur image/capture d'écran

jeu à distance, en groupes, en asynchrone

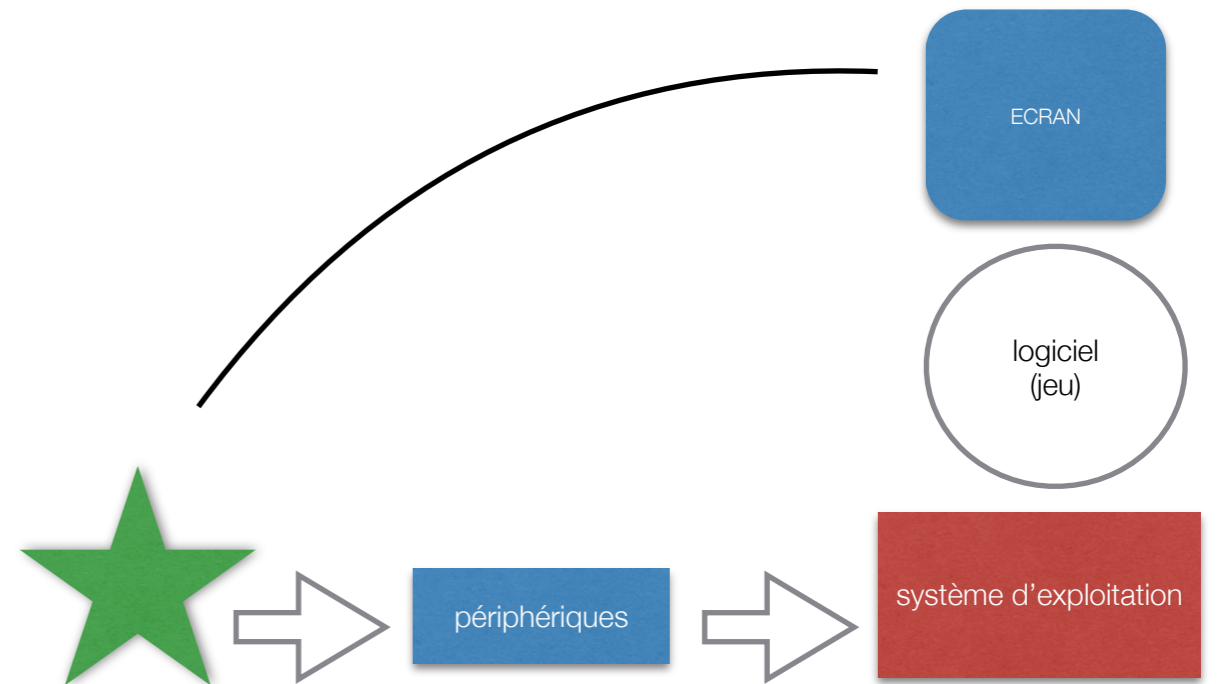
communautés en ligne de joueurs, forums

partage en ligne des productions (galeries, wikis)

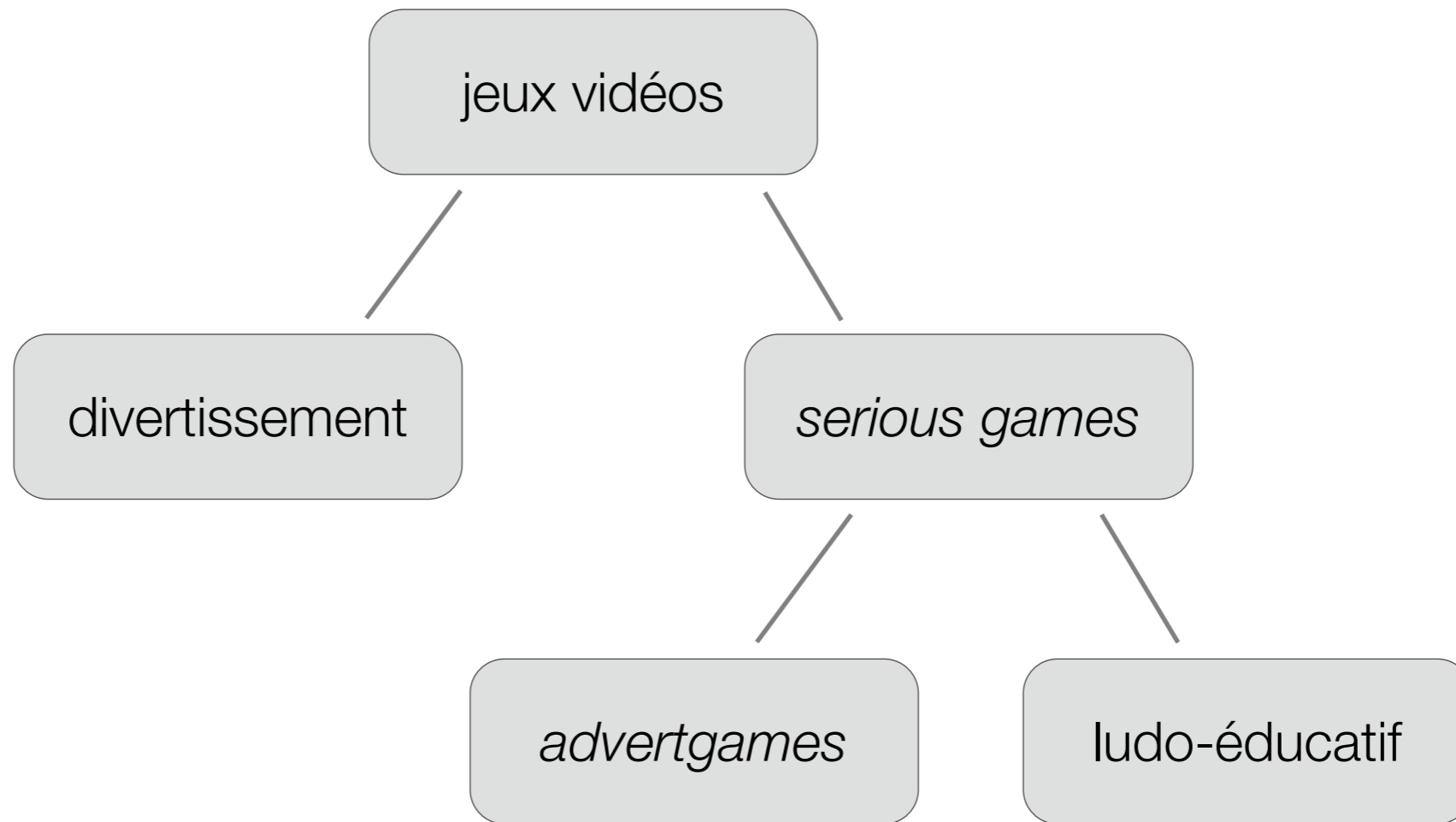
4. action représentée

actions/choix représentés visuellement

=> action produit une image, une représentation



gestion  
enquête/énigme  
action  
combat  
collaboratif  
simulation  
construction  
stratégies  
bac à sable  
...



---

# jeux à l'école

peut-on jouer à l'école?

appropriation du jeu par l'enseignant-e

- faire le lien avec les disciplines concernées
- orienter l'usage du jeu vers les objectifs pédagogiques

VIDÉO 3.1 Le plaisir d'apprendre par le Prof. André Tricot (2).



<http://www.youtube.com/watch?v=Uijo6yDha18>



## scénarisation

scénariser l'activité en fonction des objectifs visés

- conception du contenu
- organisation des ressources
- planification de l'activité et des médiations

Brassard & Daele (2003)

	QUESTIONS À SE POSER	IMPACTS SUR LE SCÉNARIO
orientations pédagogiques	1. conception de l'enseignement-apprentissage instructiviste ↔ constructiviste	
	apprendre = recevoir des connaissances	<i>environnement conçu pour un accès aisé aux informations</i>
	enseigner = transmettre des connaissances	<i>environnement conçu pour faciliter l'exploration, la recherche d'informations, etc.</i>
	2. orientation des buts centrés ↔ liés au domaine d'études	
objectifs indépendants ou centrés sur un aspect	<i>activités centrées autour d'objectifs précis</i>	
connaissances liées à un domaine d'étude plus large	<i>activités situées dans un domaine de connaissances</i>	
3. prise en compte des erreurs sans erreur ↔ par expérience		
erreur = apprentissage incomplet	<i>environnement conçu pour repérer les erreurs</i>	
erreur = base pour l'apprentissage	<i>environnement conçu pour expérimenter</i>	
4. flexibilité du dispositif fixe ↔ ouvert		
activités au même endroit, au même moment pour tous	<i>environnement commun</i>	
activités selon un processus plus personnel	<i>environnement qui s'adapte</i>	

	QUESTIONS À SE POSER	IMPACTS SUR LE SCÉNARIO
acteurs et rôles	<p>5. rôle de l'enseignant didactique ↔ facilitateur</p> <p>fournir des connaissances</p> <p>accompagner dans le processus d'apprentissage</p>	<p><i>acquisition de connaissances</i></p> <p><i>contrôle et autonomie des apprenant-es</i></p>
	<p>6. sources de motivation extrinsèque ↔ intrinsèque</p> <p>motivé-es par l'environnement</p> <p>motivé-es par les objectifs personnels</p>	<p><i>environnement convivial</i></p> <p><i>prise en compte des projets personnels</i></p>
	<p>7. prise en compte des différences individuelles uniformité ↔ individualisation</p> <p>tenir compte des styles cognitifs, de l'âge, etc.</p>	<p><i>possibilité de différenciation</i></p>
	<p>9. communauté d'apprentissage non intégré ↔ intégration</p> <p>apprenant-es peuvent-ils communiquer, échanger, etc.</p>	<p><i>moments d'échange prévus</i></p>

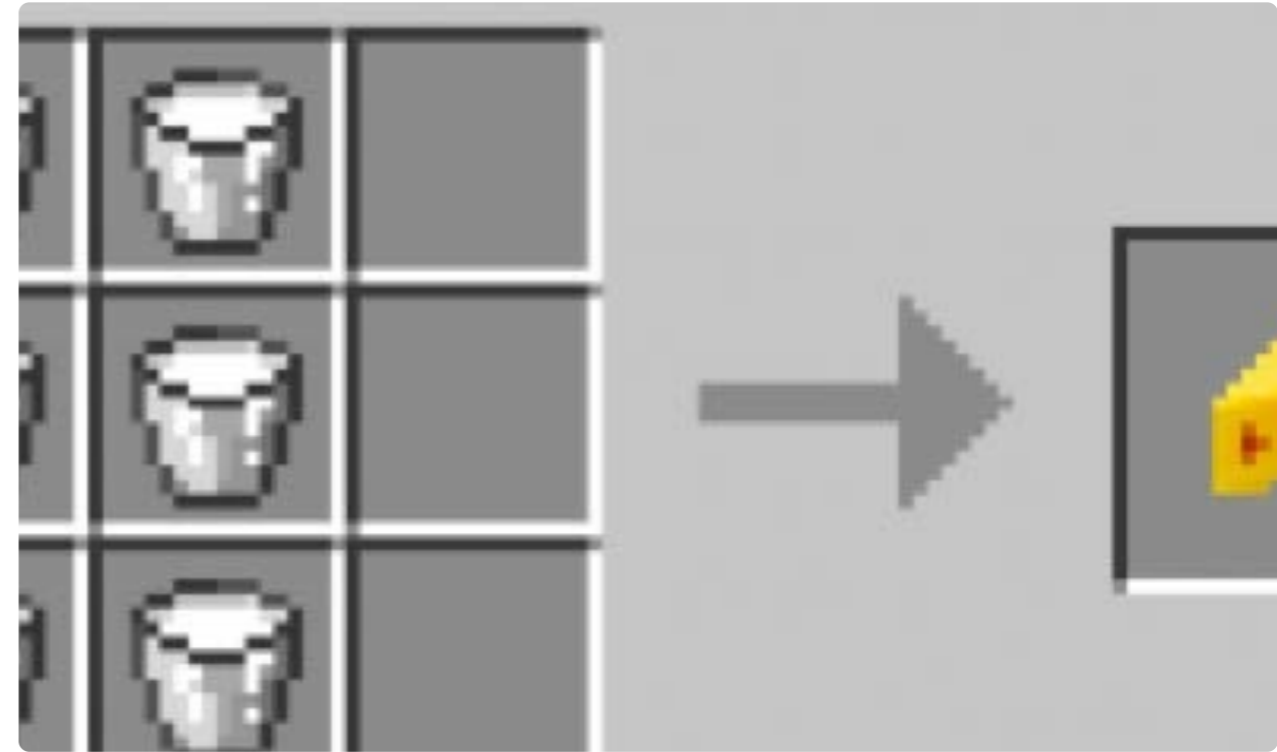
	QUESTIONS À SE POSER	IMPACTS SUR LE SCÉNARIO
activités	<p>10. orientation de la tâche académique ↔ authentique</p> <p>tâches liées à des points précis de la théorie</p> <p>compétences liées à plusieurs domaines</p>	<p><i>exercices d'application, de compréhension</i></p> <p><i>activités proches de la réalité et du contexte d'exécution</i></p>
	<p>11. activités de l'apprenant-e accès au contenu ↔ création</p> <p>consulter des informations</p> <p>créer, élaborer des contenus</p>	<p><i>environnement conçu pour accéder à des contenus</i></p> <p><i>modalités d'élaboration des connaissances</i></p>
	<p>12. apprentissage collaboratif non intégré ↔ intégré</p> <p>faut-il promouvoir l'interaction</p>	<p><i>activités collaboratives</i></p>
	<p>13. évaluation des apprentissages traditionnelle ↔ participative</p> <p>contrôle des stratégies d'évaluation</p> <p>apprenant-e engagé-e dans l'évaluation de son processus d'apprentissage</p>	<p><i>examens écrits, oraux</i></p> <p><i>auto et allo-évaluation</i></p>

	QUESTIONS À SE POSER	IMPACTS SUR LE SCÉNARIO
outils et processus	15. soutien à la métacognition non intégré ↔ intégré aspect important à développer?	<i>support à la réflexion (carnet de bord, portefeuille)</i>
	17. régulation et évaluation du scénario pas prise en compte ↔ participative est-ce que je m'attends à ce que certains éléments changent au cours de l'activité?	<i>changements au fur et à mesure</i>

# sur ordinateur

**jeu de construction/création**







## Minecraft



## astuces et aides Minecraft

Venez découvrir les mods et les maps et cours de développement et donnez vos avis.

Page 1 sur 87

Titre	Date de début	Réponses	Affichages	Dernier Message
 Règles de la section Lun, 21 Octobre 2013		Réponses: 0 Affichages: 121		Leif 21 Octobre 2013
 <b>Map</b> USG Ishimura [Dead space 1] Dyenasaur, Dimanche à 13:03		Réponses: 4 Affichages: 86		Dyenasaur Aujourd'hui à 13:08
 [En cours] La cité Des Sables Rorland2008, 4 Novembre 2012		Réponses: 29 Affichages: 8 994		phenix9428 Mardi à 21:08
 <b>Map</b> [En Cours]Map RPG - FarLands V2 1 : [Boss , Donjons , Quêtes , Trésors , Elites] et plus !!! ThePastorale, 16 Décembre 2013		Réponses: 57 Affichages: 1 928		ThePastorale Mardi à 21:27
 Map/Spawn sur commande Team Paradizium ParadiziumMC, Lundi à 20:22		Réponses: 3 Affichages: 45		XxCroXSkyBluesX Mardi à 20:59
 <b>Map</b> [en cours] quadrilogie Alien (1.4.7) JohnBlacksad, 13 Novembre 2013		Réponses: 8 Affichages: 113		JohnBlacksad Mardi à 11:02

<http://minecraft.fr/forum/index.php?forums/projet-cr%C3%A9ation-en-cours-mapping-et-modding.14/>

# jeux de gestion

**TUTORIAL** Ne plus afficher ✕

## Ajouter un Silo de stockage

Vous avez hérité d'une ferme virtuelle! Une cabane a déjà été construite ainsi qu'une parcelle de céréales, vous avez besoin d'un silo de stockage pour pouvoir stocker les récoltes que vous récolterez. Cliquez sur une parcelle de terrain vide à côté de votre maison. Et puis cliquez sur le bouton Ajouter Bâtiment et sélectionnez le Silo de Stockage.



The screenshot displays a 3D farm environment with a wooden house, a corn field, and various trees. A tutorial overlay is present in the top-left corner. The main text explains the goal: to add a storage silo. An inset window shows the 'Add Building' menu, which lists 'Storage Silo' for 11880 coins and 'Old Mill' for 11880 coins. The 'Storage Silo' option is highlighted with a red box and a mouse cursor. A green arrow points from the 'Add Building' button in the inset to the main game view, where a green arrow points to a vacant plot of land next to the house.

Ecoville (<http://www.ecovillejeu.com>)

# sur tablette

## nouvelle approche du jeu

«L'étude démontre également que l'usage des jeux se développe aujourd'hui autant chez les filles que chez les garçons, principalement sur des dispositifs mobiles [...]» (Sanchez et al., 2011, p.50).

- interaction plus naturelle (**plus directe, moins de périphériques**)
- feedback amélioré
- interactions sociales et collaboration

=> beaucoup de jeux ludo-éducatifs !

## quelques apps Montessori



Introduction aux Lettres



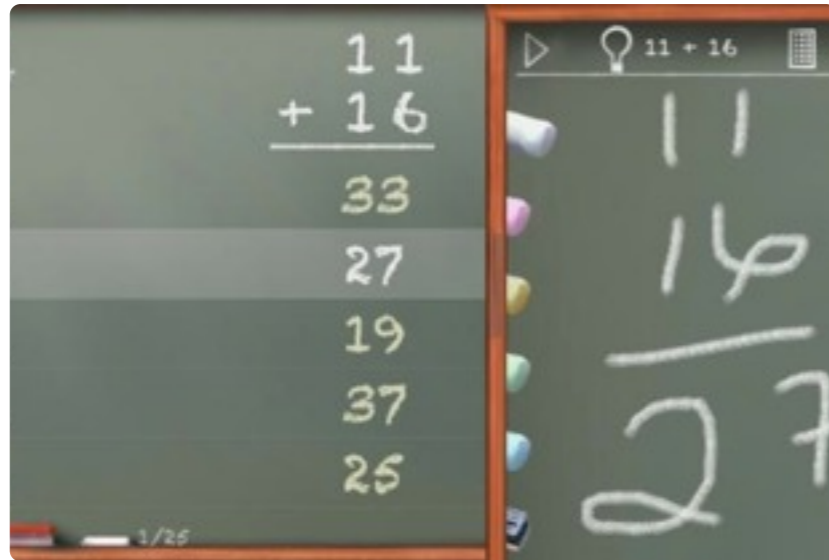
## quelques apps Chocolapps



Le Petit Marché



quelques exercices



Math Board



amazing alex



HistoAuizz



bridge constructor



## 2020 Energy

**Niveau individuel**  
Choisissez votre mission.

**Sobriété énergétique**  
**Les vacances**  
Aidez Benjamin à organiser ses vacances.

**Efficacité énergétique**  
**Tenue de soirée**  
Aidez Lisa à trouver une tenue pour son concert.

**Energie renouvelable**  
**La maison de quartier**  
Aidez Sarah à choisir une source d'énergie appropriée.





# effets positifs

- habiletés de coopération et de communication

*«[...] les jeux favorisent la capacité des participants de s'ouvrir à leurs collègues ou leurs proches. [...] Les apprenants démontrent une plus grande facilité à énoncer leurs idées devant un groupe après leur expérience du jeu.» (Sauvé et al., 2007, p.96)*

- motivation à l'apprentissage

*engagement, persévérance, intérêt, utilité, enthousiasme, plaisir, satisfaction*

- structuration des connaissances

*« [...] construction et organisation de schémas ou représentations afin de comprendre un concept [...]» (Sauvé et al., 2007, p.98)*

- intégration des connaissances

*établir des liens entre les connaissances*

- développement d'habiletés en résolution des problèmes

*«[...] le jeu permet le développement de stratégies et de capacités à prendre des décisions, à comprendre un problème et à poser des hypothèses de solutions.» (Sauvé et al., 2007, p.99)*

# quelques références

Brougère, G. (2005) *Jouer, apprendre*. Paris: Economica.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton.

Piaget, J. (1968). *La formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu et rêve, image et représentation* (5e ed.). Suisse: Delachaux et Niestlé.

Winnicott, D. W. (1957). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris: Gallimard.

<http://www.egyptis.com/guides.php>

<http://www.sayansi.ca/flash/sayansi-fr.html>

<http://www.enercities.eu/game.php>

<http://www.freefarmgame.fr>

<http://jeu.info/gestion.htm>