



ÉDUCATION AUX JEUX (VIDÉO) ET LITTÉRATIE (VIDÉO)LUDIQUE EN CONTEXTE SCOLAIRE

THIBAUT PHILIPPETTE, GAËL GILSON & CHARLOTTE PRÉAT



INTRODUCTION

« Il n'y a pas une pédagogie du jeu, c'est là un mythe forgé par ceux qui rejettent cette approche, mais une variété de pratiques pédagogiques qui accordent un rôle essentiel au jeu dans des contextes différents. Il me semble que la justification du jeu oscille, sans que cela soit clairement exprimé, entre une vision de **vecteur de l'apprentissage** (c'est par le jeu que l'on apprend), de **contexte de l'apprentissage** (c'est dans le jeu que l'on apprend), de **condition favorable à celui-ci** (c'est autour du jeu que l'on apprend, le jeu permettant d'être disponible à l'apprentissage). »

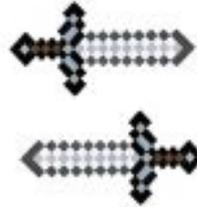
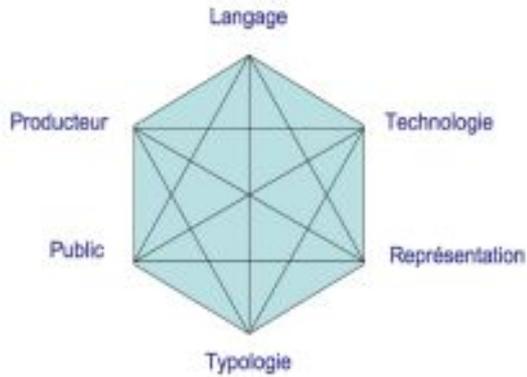
G. Brougère (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, p.75. (*nous soulignons*)

GRÉMS

Groupe de Recherche
en Médiation des Savoirs



TRADITION DE RECHERCHE AU GRÉMS : LA
« MÉDIATION DES SAVOIRS »

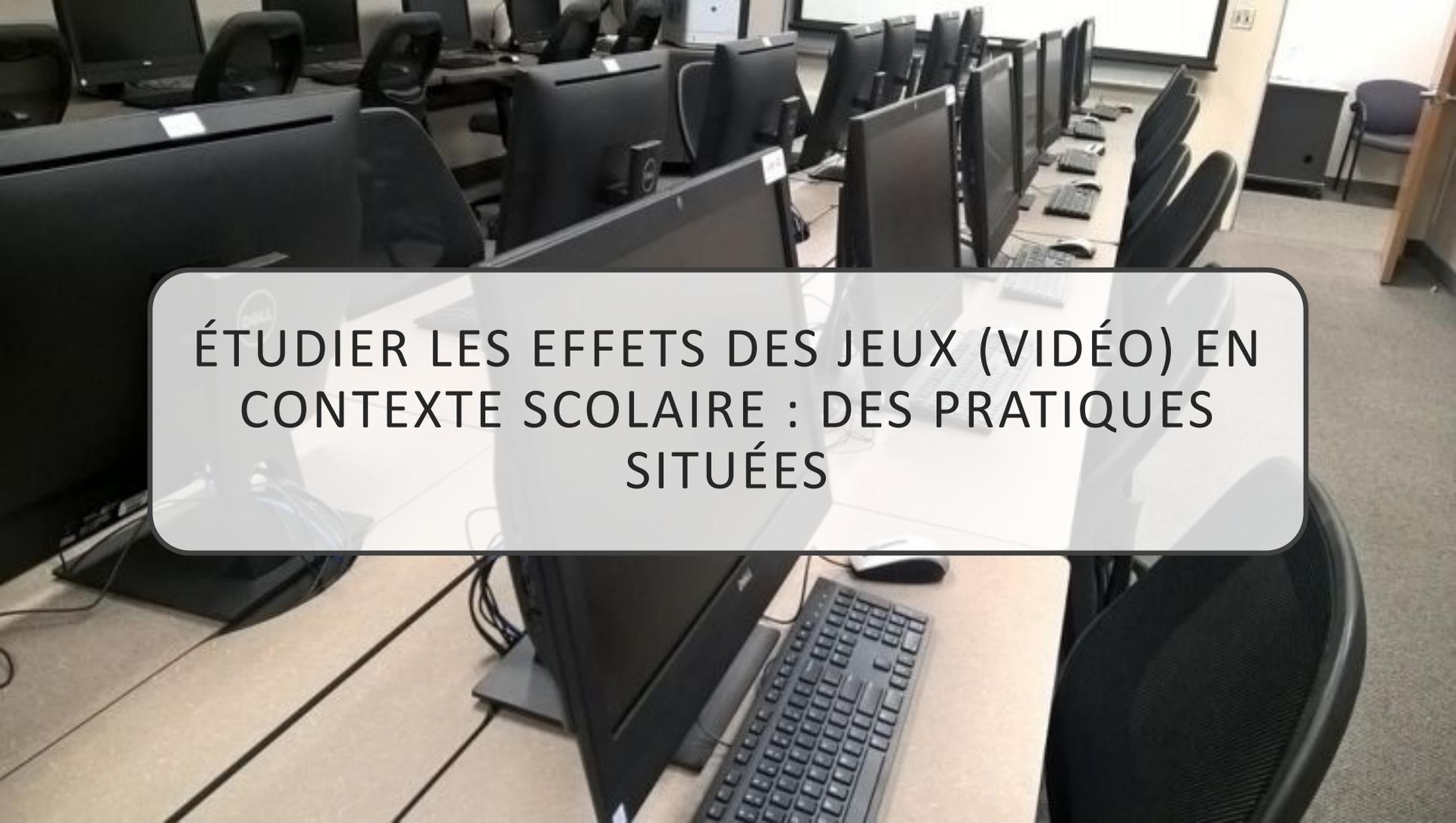


Le processus pédagogique
(Éducation aux médias)
Orienté pratique

	Informationnelle	Sociale	Technique
Lecture			
Navigation			
Écriture			
Organisation			

Les effets sur l'utilisateur
(Littératie médiatique)
Orienté recherche

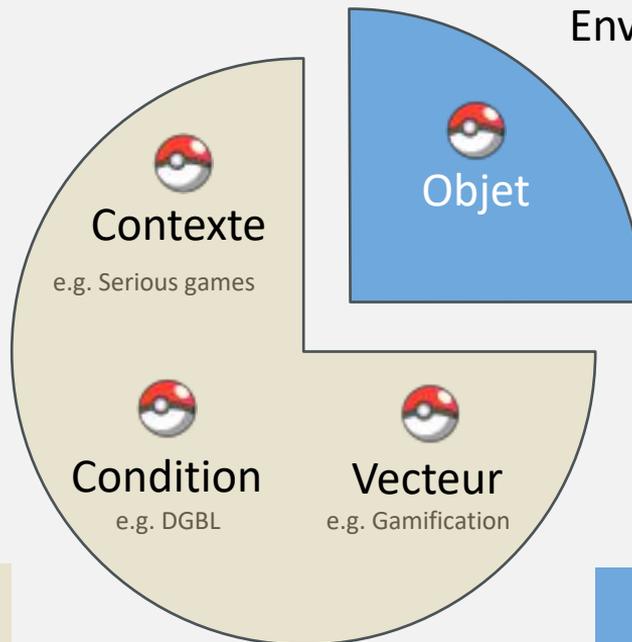
ÉTUDIER LES EFFETS DES MÉDIAS : LA RECHERCHE
EN ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET EN LITTÉRATIE
MÉDIATIQUE



ÉTUDIER LES EFFETS DES JEUX (VIDÉO) EN
CONTEXTE SCOLAIRE : DES PRATIQUES
SITUÉES

ENJEUX DES RECHERCHES, ENJEUX DES PRATIQUES

Le jeu comme...



Education
par

Education
au

...d'apprentissages

Culture ludique



Environnement

PRÉSENTATION
DES RECHERCHES
DE CHARLOTTE

PARTIE 1 : PROJET DE THÈSE

1. JOUER ET APPRENDRE, EST-CE COMPATIBLE ?

Oui, mais pas dans tous les contextes ni à tous les âges !

Les jeux encadrés et libres sont très répandus dans la sphère de l'extra-scolaire, qui comprend les éducations non formelle et informelle (Roucous, 2007).

Les implications formatrices du jeu sont reconnues lorsqu'il s'agit de (très) jeunes enfants et, de plus en plus, d'adultes (Barthélémy-Ruiz, 2006) :

- Le jeu est une activité naturelle pour les très jeunes enfants.
- Le jeu libre fait partie des programmes de l'enseignement maternel.
- Le jeu est de plus en plus utilisé en formation continue des adultes.

Mais « dès l'âge de l'école on cherche à trouver une justification, une utilité au fait d'utiliser le jeu dans des heures consacrées au travail et à l'apprentissage » (Barthélémy-Ruiz, 2006).



EXTRAITS
D'ENTRETIENS

“J’essaie, le plus possible, bon on s’améliore d’année en année mais, de vraiment réfléchir aux compétences. Enfin me dire ‘est-ce que je travaille vraiment quelque chose d’utile ou est-ce que c’est juste une idée farfelue que j’ai eue et que j’ai envie d’exploiter ?’. Donc ici là, par exemple, ces vacances-ci je classe mes jeux et donc je recherche vraiment ‘tiens quel est tel objectif de mon jeu et quelles sont les compétences travaillées par rapport au programme ?’.” (S., 1ère année)

“Après, avec les parents, ben ils le savent aussi parce que les enfants, ils sortent et ils disent aux parents ‘on a joué, aujourd’hui, en classe’. Donc les parents viennent me questionner au début d’année parce qu’ils ne comprennent pas. Pour eux, jouer, c’est pas travailler donc il faut expliquer un peu la chose et puis ils s’habituent et ils comprennent. Enfin ils voient bien que la matière est vue donc, ça il n’y a pas de souci.” (H., 1ère année)

COMMENT JOUER ET
APPRENDRE SONT
CONCILIÉS (OU NON)
EN CONTEXTE
SCOLAIRE?

Historiquement, on observe « un clivage fondamental sur l'idée même du jeu à l'école » (Wagnon, 2017, p.122) :

- **REJET** : le jeu (plaisir, liberté) est perçu comme antinomique avec l'école (effort, travail).
- **MÉFIANCE** : le jeu peut être intégré à l'école, mais s'il encadré par l'enseignant et en accord avec les programmes.
- **LÉGITIMATION** : le jeu est au centre de l'apprentissage pour les pédagogues de l'éducation nouvelle/l'école active.

➔ L'articulation jeu-travail en contexte scolaire fait l'objet de différentes conceptions (Decroly (1871-1932), Freinet (1896-1966), Montessori (1870-1952), Ferrer (1859-1909)).

DOUBLE AMBIGUÏTÉ

L'ambiguïté du jeu en contexte scolaire réside dans l'usage du jeu : « comment créer un jeu en tant que tel sans entraver la liberté de l'enfant mais qui pour l'enseignant doit être un levier des apprentissages ? » (Wagnon, 2017, p.133) ; « faut-il adapter les objectifs au jeu ou le jeu aux objectifs ? » (Brougère, 2005)

L'ambiguïté du terme « jeu » car il renvoie à une diversité d'activités (cf. notamment les catégorisations de Sutton-Smith Piaget et Hutt citées par Brougère, 2005).

Les usages du jeu en contexte scolaire sont à la fois diversifiés et marginaux.

« L'utilisation de jeux ou supports ludiques dépend essentiellement de l'intérêt de l'enseignant et de son envie de se situer dans un autre rapport avec ses élèves. »
(Barthélémy-Ruiz, 2006)

2. QUESTION DE RECHERCHE

- Question centrale : « Comment les instituteurs primaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles intègrent-ils des **médias ludiques** dans leurs **pratiques d'enseignement** ? »
- Le jeu est envisagé comme un **média qui présente des caractéristiques du jeu.**

Le jeu via **5 caractéristiques** (Brougère, 2005)

- Le second degré
- La décision du joueur
- La règle
- La frivolité
- L'incertitude concernant son dénouement

Une diversité d'activités qui présentent (certaines de) ces caractéristiques et impliquent une variété de supports

2. QUESTION DE RECHERCHE

- Question centrale : « Comment les instituteurs primaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles intègrent-ils des **médias ludiques** dans leurs **pratiques d'enseignement** ? »
- La **pratique d'enseignement** comme la pratique qui « se déroule **durant le temps scolaire**, principalement **en classe, en présence d'élèves** » (Deaudelin *et al.* dans de Saint-André, Montésinos-Gelet & Morin, 2010, p.160). Elle comprend **trois phases** (Bressoux dans de Saint-André, Montésinos-Gelet & Morin, 2010, p.160) :
 - **Préactive** qui renvoie à la planification de l'enseignement
 - **Interactive** qui se déroule en classe avec les élèves
 - **Postactive** qui renvoie aux activités d'évaluation et de retour sur l'action

3. MÉTHODOLOGIE

Double objectif :

- **Déterminer la nature des jeux utilisés en classe**
 - Quels sont les types de jeux utilisés en contexte scolaire ?
 - Quelle est la place du numérique dans les pratiques enseignantes ludiques ?

= Approche quantitative

- **Approfondir les usages du jeu en classe**
 - Quels sont les effets voulus par les enseignants et perçus par les élèves ?
 - Quels sont les freins et facilitateurs à l'usage du jeu en classe ?

= Approche qualitative

MÉTHODOLOGIE

- Articulation d'approches quantitative (obj. 1) et qualitative (obj. 2) dans le cadre d'une démarche inductive
- Recoupement de 3 angles de compréhension durant l'étude de cas :
 - Perceptions des acteurs (enseignants et élèves)
 - Regard extérieur (posture d'observatrice)



4. CONTRIBUTION THÉORIQUE DANS LES DOMAINES DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET DE LA LITTÉRATIE MÉDIATIQUE

Education aux médias ≠ littératie médiatique

- « L'éducation aux médias est habituellement associée à une **démarche éducative** visant prioritairement les enfants et les adolescents. » (Landry & Basque, 2015, p.50)

= Le processus pédagogique en lui-même

- La littératie médiatique « se définit principalement en fonction de **compétences et de savoirs recherchés**, ceux-ci se trouvent à orienter l'ensemble de la démarche pédagogique de l'éducation aux médias. » (Landry & Basque, 2015, p.57)

= Les acquis résultant du processus pédagogique

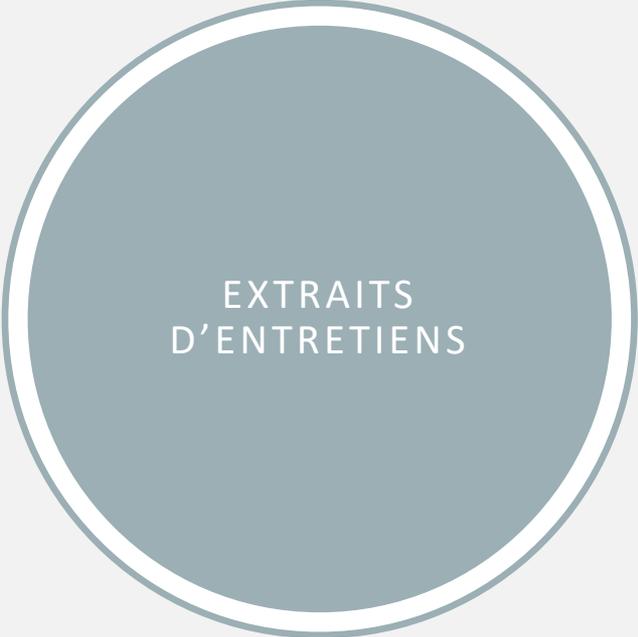
UN PROJET QUI MÊLE ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET LITTÉRATIE MÉDIATIQUE

Le processus pédagogique de l'enseignant est au centre du projet

= **L'éducation aux médias**

Les effets voulus et perçus sont formulés (ou pourraient-ils être formulés) en termes de compétences et de savoirs ? Si oui, ces compétences et savoirs sont-ils déjà formalisés ou pas encore (cf. socles de compétences) ?

= **La littératie médiatique et (vidéo)ludique**



EXTRAITS D'ENTRETIENS

“J’ai chaque enfant qui a un ordinateur accessible. [...] En début d’année, je leur ai expliqué [...] comment on utilise un ordinateur, ceux de la classe, comment on les allume, comment on les éteint [...]. Puis après, ben accéder au site Internet, comment faire un point, comment faire les lettres parce que les enfants parfois ne savent même pas comment faire un point, ils ne savent pas comment faire les majuscules ou autres, donc vraiment les b.a-ba rapides. Et puis après, voilà, présenter le site Internet en leur montrant qu’il y a un avatar, qu’ils peuvent le déguiser comme ils veulent, qu’ils peuvent acheter des pièces ou d’autres éléments parce que, au plus ils font des jeux et des exercices, au plus ils vont gagner des PingPing, qui est une monnaie virtuelle de l’univers Wazzou.” (M., 3ème année)

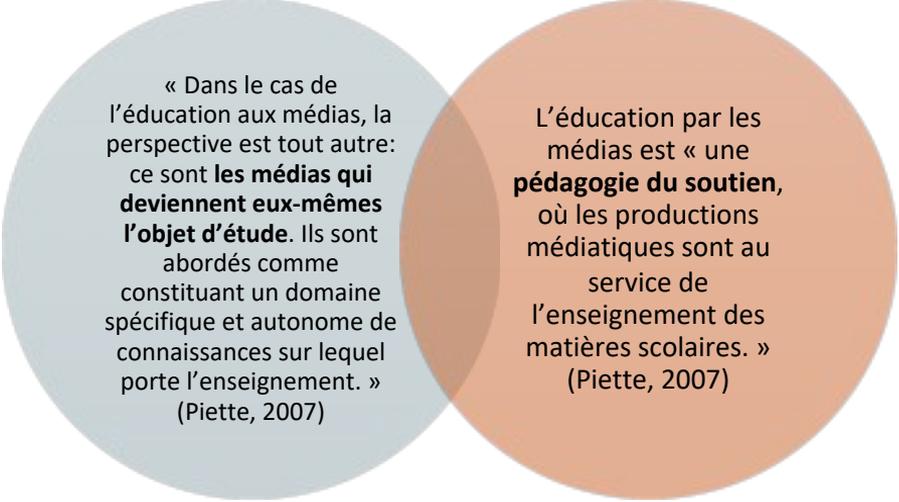
“Je ne vais pas spécialement créer un jeu en me disant ‘il faut que je travaille la coopération’. Enfin je n’ai pas encore eu le cas, en tout cas. Mais c’est sûr que ça met en œuvre d’autres compétences. Par exemple, avec le jeu des animaux là, c’est aussi l’observation, la logique. [...] Il y a aussi toujours une forme d’entente et de collaboration, surtout quand ils se corrigent entre eux. [...] Même, ça apprend aussi à jouer. Fin, c’est bête à dire, mais il y a des enfants je crois qui, à la maison, ne jouent pas souvent, qui sont plus, je ne sais pas moi, derrière la télé ou devant un ordinateur. Donc tiens apprendre, fin en tout cas à cet âge-là, apprendre qu’il faut lancer un dé chacun à son tour, travailler la patience. [...] Donc il y a quand même, oui, des compétences sociales en trame de fond, ça c’est sûr. (S., 1ère année)”

DOUBLE UTILITÉ DU PROJET

Produire des résultats qui documenteront les processus pédagogiques intégrant le jeu mais aussi les compétences et savoirs visés par l'enseignant et perçus par les élèves = Effets voulus et perçus

Contribuer à développer un outil d'évaluation des compétences et savoirs en littératie médiatique et (vidéo)ludique en contexte scolaire = Effets réels

/!\ Compétences des élèves mais aussi des enseignants



« Dans le cas de l'éducation aux médias, la perspective est tout autre: ce sont **les médias qui deviennent eux-mêmes l'objet d'étude**. Ils sont abordés comme constituant un domaine spécifique et autonome de connaissances sur lequel porte l'enseignement. »
(Piette, 2007)

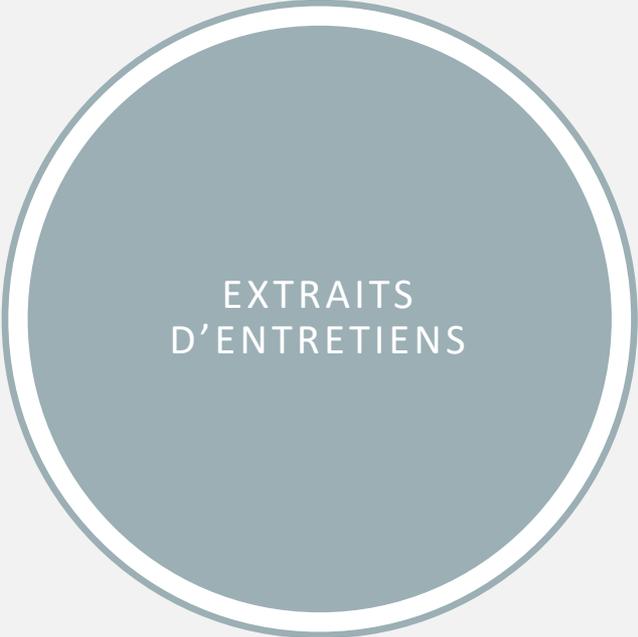
L'éducation par les médias est « une **pédagogie du soutien**, où les productions médiatiques sont au service de l'enseignement des matières scolaires. »
(Piette, 2007)

ÉDUCATION AUX
MÉDIAS ≠ ÉDUCATION
PAR LES MÉDIAS



UN PROJET QUI
VOUDRAIT MÊLER
ÉDUCATION AUX
MÉDIAS ET
ÉDUCATION PAR
LES MÉDIAS

“The Italian semiotician Umberto Eco (1979) once argued that if you wanted to use television to teach somebody, you first had to teach them how to use television. Eco’s argument can equally be applied to newer media. As Eco implies, media should not be regarded merely as teaching aids or tools for learning. Education *about* the media should be seen as an indispensable prerequisite for education *with* or *through* the media. Likewise, if we want to use the internet or computer games or other digital media for teaching, we need to equip students to understand and to critique these media: we cannot regard them simply as neutral means of delivering information, and we should not use them in a merely functional or instrumental way.” (Buckingham, 2007, pp.111-112)



EXTRAITS D'ENTRETIENS

“La qualité du jeu en fonction de l’activité, viser vraiment une compétence précise. Ou alors un jeu qui vise plusieurs compétences aussi mais qui est bien ciblé scolaire, pour pas faire comme un Monopoly quoi, qui n’a pas de sens ici. [...] C’est aussi le but des jeux, sinon on n’en ferait pas, c’est aussi que ça soit ludique, coopératif et que les enfants s’amusent aussi sur le jeu. Mais il ne faut pas oublier pourquoi on fait le jeu aussi, donc quelle matière on cible.” (H., 1ère année)

“Ils ont moins l’impression de travailler, mais c’est positif. Ça dépend, ça m’est arrivé de créer certains jeux où je me suis rendu compte que c’était encore trop scolaire. Fin, où l’enfant sentait trop que c’était quand même encore du travail. Et, du coup, il est moins motivé, puisqu’il ne le voit pas vraiment comme un jeu. Donc j’essaie quand même de prendre des jeux où ils ont vraiment l’impression de jouer, que ça soit amusant et, voilà. [...] Mais ils le savent, on leur dit quand même, parce que je n’ai pas envie que mes élèves se disent ‘tiens, on joue et on ne travaille plus’. (S., 1ère année)

PARTIE 2 : USAGES DES JEUX (VIDÉO) EN CONTEXTE SCOLAIRE

1. DE NOMBREUX TERMES POUR DÉSIGNER LES JEUX UTILISÉS EN CONTEXTE ÉDUCATIF

Quelques exemples :

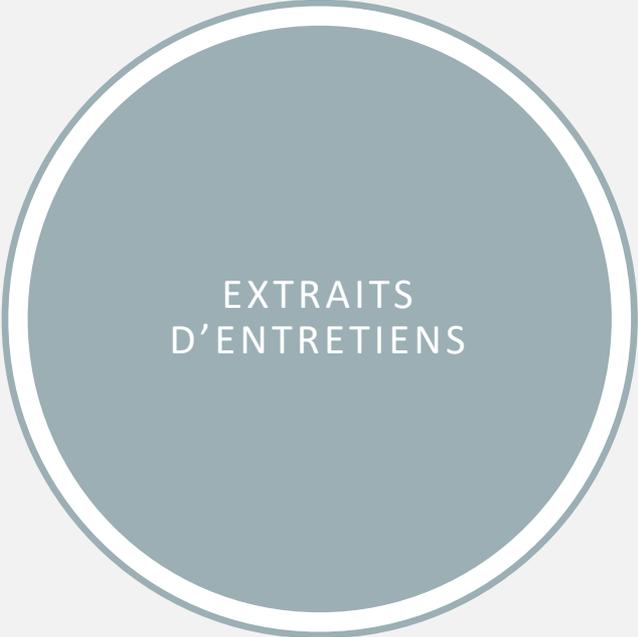
- « Jeux éducatifs » (Girard, 1911 citée par Wagon, 2017 ; Sauvé & Kaufman, 2010)
- « Jeux ludo-éducatifs » (Berry, 2011)
- « *Serious games* » (Abt, 1970 ; Alvarez & Djaouti, 2010) traduit par « jeux sérieux » (Berry, 2011)
- « Jeux sérieux éducatifs » (Romero *et al.*, 2018 In Romero, Lille & Patiño)
- « *Digital Game-Based Learning* (DGBL) » (Prensky, 2001) adapté par « Jeu Numérique pour l'Apprentissage (JNA) » (Romero *et al.*, 2018 In Romero, Lille & Patiño)
- Etc.

2. JOUER ET APPRENDRE : DIFFÉRENTES STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES

→ Focus sur les JNA : « Le JNA comprend une diversité d'usages pédagogiques des jeux numériques. Nous désignons donc un usage pédagogique avec des objectifs d'apprentissage par le biais d'une technologie numérique qui sert de support à l'activité de jeu. »
(Romero, 2016, p.22)

→ Distinction de 4 usages des JNA (Romero, 2016, p.22) :

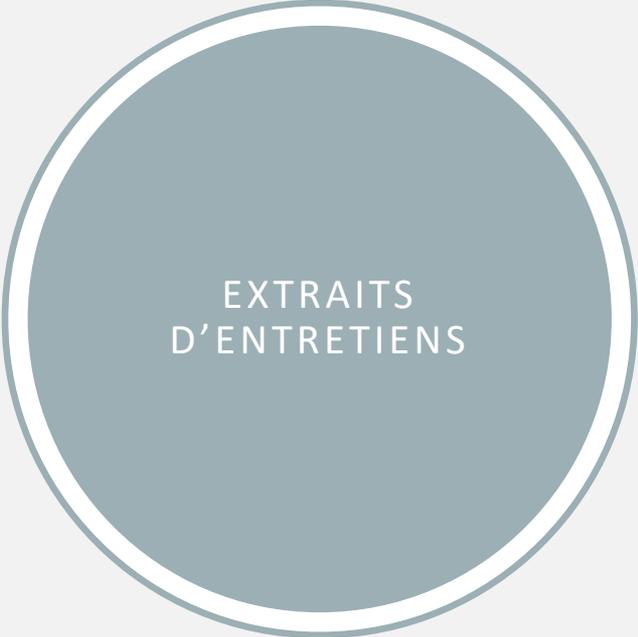




EXTRAITS D'ENTRETIENS

“La plupart du temps, je reprends des grands jeux du style : jeu de l’oie, jeu des 7 familles, jeu des dominos, jeu de bataille. Voilà quelque exemple rapides. Il y a aussi Questions pour un Champion. De ce jeu de base, je retire le contenu et je viens la matière qui a été vue avec les enfants. Du coup, voilà, ça me permet de partir sur des jeux simples, qui sont facile à comprendre, rapides à mettre en place et qui ont vraiment un aspect très ludique et très pédagogique.” (M., 3ème année)

“Mais sinon, on en a déjà créés, des Flash cartes par exemple. Chaque fois que je vois des tables de multiplication, par exemple, et bien alors là on les crée nous-mêmes comme ça ça fait une petite révision en même temps. Ils écrivent le calcul d’un côté et puis après ils écrivent la réponse toute seule. On dit le calcul qu’il faut écrire mais c’est eux qui écrivent la réponse derrière et moi je vérifie après. Ils ont une boîte pour ranger tout ça. Et des cocotes. Des cocotes, pour apprendre les copains de 10, les copains de 20. Ça ils les créent eux-mêmes aussi.” (S., 1ère et 2ème années)



EXTRAITS
D'ENTRETIENS

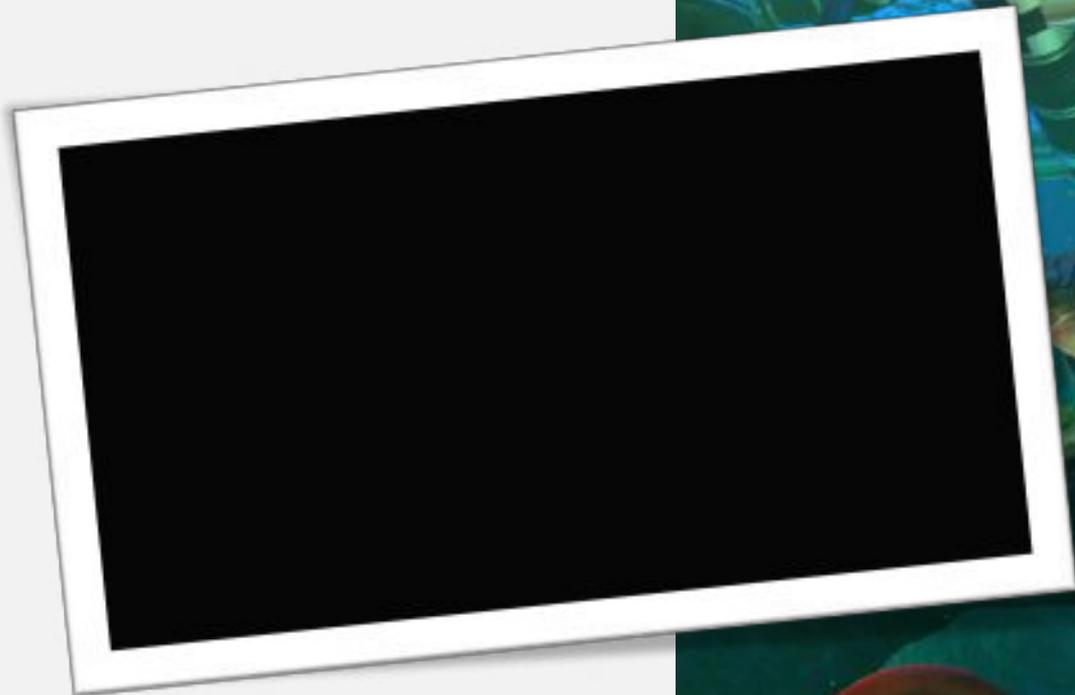
“L’objectif au départ c’est de créer des jeux mathématiques [...] et de dédramatiser les maths. On se rend compte qu’il y a des enfants pour qui c’est évident mais il y a des enfants qui sont vraiment en grande difficulté. Et donc on s’est dit que, par le jeu, ça allait pouvoir les aider. [...] Les jeux qu’on crée, ce n’est pas spécialement du nouveau. Moi, par exemple, les jeux que j’ai créés, je me suis basée sur des jeux existants. Les enfants, au début d’année, ont apporté différents jeux, ont parlé des différents jeux qu’ils avaient et puis on a réfléchi à comment on pouvait les transformer pour utiliser notre matière et réviser notre matière. Ils ont proposé toute une série de jeux et on a trié dans les différents jeux pour voir ce qui était transformable ou pas.” (F., 4-5-6èmes années)

PRÉSENTATION
DES RECHERCHES
DE GAËL

TOWERFALL ASCENSION
(MATT MAKES GAMES, 2013-2018)



SUBNAUTICA
(UNKNOWN WORLDS
ENTERTAINMENT, 2018)



THE LEGEND OF
ZELDA : BREATH OF
THE WILD
(NINTENDO, 2017)



JOURNEY

(THATGAMECOMPANY, 2012)





BILAN DE MES PRATIQUES

Dominance du modèle « éducation par le jeu »

« Éducation au jeu »
= un manque à combler.

OBJECTIFS D'UNE ÉDUCATION AU JEU VIDÉO

1



2



3

Aider les (non) joueurs à
bâtir leur compréhension
des jeux vidéo en tant
qu'œuvres

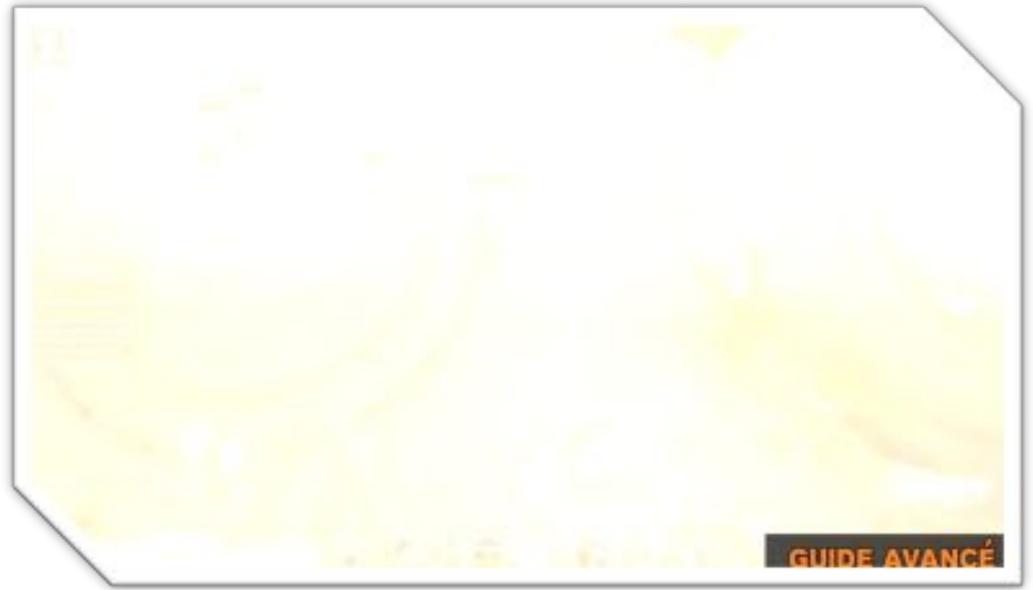
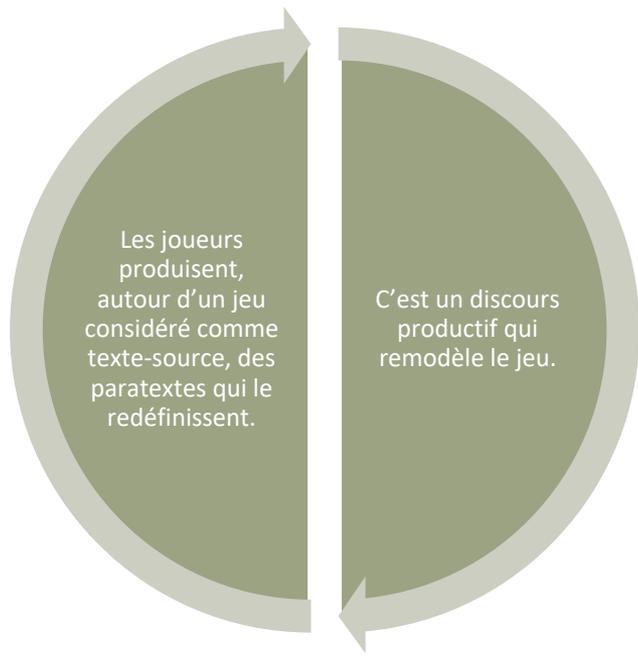
Favoriser l'appropriation
du patrimoine culturel
par les jeux vidéo

Faciliter l'accès à la
connaissance des jeux

UNE PISTE? LE THEORYCRAFTING

Recherche de stratégies et de tactiques optimales pour jouer, orientées vers la performance et basée sur l'analyse mathématique du jeu (Paul, 2011).





DOUBLE INTÉRÊT DU THEORYCRAFTING

LE THEORYCRAFTING
COMME OUTIL DE
MÉDIATION
CULTURELLE?

Déplacement du cadre rhétorique du theorycrafting orienté sur la performance mathématique, vers la **compréhension du sens du jeu** qui peut elle-même être entendue comme nouvelle forme de performance qui ne réduit plus le jeu à un système de règles mathématiques.

Le niveau du **sujet traité** (de quoi ça parle ?).

01

Le niveau de la **topologie** (qu'est-ce que ça en dit?).

02

Le niveau de la **topographie** (comment ça le dit?).

3 NIVEAUX D'ANALYSE



RATING PENDING

RP[®]

**CONTENT RATED BY
ESRB**

**Visit www.esrb.org
for rating information**

Le theorycrafting peut être une pratique discriminante entre joueurs, voire élitiste.



Une fois les meilleures stratégies dévoilées, uniformisation de la façon de jouer.



Peu d'appropriation personnelle du jeu.

ÉCUEILS À ÉVITER