

# SEMAINE 1

## INTRODUCTION AU « SERIOUS GAME »



### VIDÉO 3 : LIMITES DES SERIOUS GAMES POUR L'ÉDUCATION



Y-a-t-il des écueils à éviter lors de l'introduction d'un Serious Game en classe ? Malheureusement, oui ! Le Serious Game reste un support pédagogique, au même titre qu'un livre ou qu'un film : mal utilisé, il peut s'avérer contre-productif.

Les retours de terrain que nous avons eu, sur des situations où un Serious Game n'a pas été pertinent, sont en général liés à 3 écueils.

Le premier, et le plus courant, est tout simplement l'utilisation d'un jeu non pertinent. En effet, il existe de très nombreux jeux et Serious Games. Mais, dans la réalité, leur intérêt pédagogique varie beaucoup selon les élèves, et la manière de travailler de l'enseignant. L'erreur la plus courante est donc de choisir un jeu qui n'est pas adapté à ses élèves, voire aux connaissances que l'on souhaite aborder.

De plus, le jeu n'est pas une réponse pédagogique universelle : s'il est particulièrement pertinent dans certaines situations, par exemple l'explication de systèmes complexes, dans d'autres cas une approche magistrale classique pourra s'avérer bien plus efficace. Aussi, la qualité même des Serious Games, dans leur ensemble, est très variable, en fonction des intentions, des compétences, et des moyens des personnes qui les créent. Si de nombreux jeux sont très bien réalisés, d'autres s'avèrent finalement d'un intérêt plus que discutable.

En tant qu'enseignant, votre première mission est donc de choisir un Serious Game pertinent, dont vous aurez évalué l'intérêt pédagogique réel pour vos élèves, au même titre que vous le feriez pour un manuel, un livre ou un film.

Une fois que vous aurez choisi un Serious Game "pertinent", le second écueil est lié à son intégration en classe.

Car, un Serious Game, n'est pas un produit "miracle" ! Il ne suffit pas de mettre des élèves devant un jeu éducatif pour qu'ils apprennent tout seul ! Au contraire, il s'agit d'un support pédagogique comme un autre, qui doit donc être intégré dans une séance ou une séquence pour devenir véritablement pertinent.

Par exemple, de nombreuses expérimentations de terrain ont montré qu'un Serious Game est plus efficace si, après la pratique du jeu, l'enseignant effectue une

remédiation, ou une mise en commun, avec ses élèves. Cela les aide à identifier, parmi toutes les informations du jeu, celles qui sont pertinentes pour la "vie réelle", et celles qui se limitent à l'univers fictionnel du jeu.

En effet, la plupart des théoriciens du jeu s'accordent sur le fait qu'une de ses caractéristiques est qu'il se déroule dans un "univers fictif, et séparé de la vie réelle". Certains disent même que le jeu se passe à l'intérieur d'un "cercle magique", complètement distinct de la vie réelle.

Il s'agit là d'une des principales forces du jeu, car elle permet au joueur d'expérimenter et de se tromper, sans que ses erreurs aient une conséquence permanente.

Malheureusement, il s'agit aussi d'une difficulté en prendre en compte pour l'enseignant. C'est à lui de s'assurer que les élèves arrivent à faire un lien entre des connaissances qu'ils auront rencontrées dans un jeu, et leur application dans la vie réelle.

Si l'enseignant ne fait pas ce travail, ou s'il le fait mal, le risque est que les élèves pensent inconsciemment que les informations qu'ils ont apprises dans le jeu, ne s'appliquent qu'à l'univers du jeu, et qu'ils n'ont donc au final "rien appris en jouant".

Pour un exemple concret de cette mission cruciale de l'enseignant, prenons le cas d'Yvan Hochet. Enseignant en Histoire-Géographie, il a utilisé le jeu Sim City avec ses élèves de sixième.

Il a tout d'abord commencé par faire un cours théorique sur la topographie des villes Nord-Américaines. Ensuite, les élèves ont construit, en commun et sous la direction de l'enseignant, une "grille d'évaluation" qui rassemble les caractéristiques d'une telle ville : des routes à angles droit, un quartier d'affaires au centre-ville, et ainsi de suite.

Les élèves ont alors lancé le jeu Sim City, avec pour mission de construire une ville Nord-Américaine typique. Pour cela, ils ont utilisé la grille comme moyen d'auto-évaluation.

Ici, cette grille permet donc aux élèves de voir quelles sont les connaissances du "cours" qu'ils doivent retenir et maîtriser, et avec lesquelles ils peuvent ensuite s'amuser dans le jeu. Sans cette étape, nombreux sont les élèves qui auraient eu du mal à faire un lien entre les connaissances du cours et leur application dans le jeu.

Enfin, troisième et dernier écueil, nous nous devons d'évoquer les nombreuses contraintes techniques et logistiques qui accompagnent le recours aux Serious Games, en particulier pour les jeux vidéo. Entre le matériel informatique qui ne marche pas, l'absence de budget pour acheter des licences, ou tout simplement un réseau Internet indisponible, nombreux sont les facteurs purement "pratiques" qui peuvent peser sur le bon déroulement d'une telle séance !

Heureusement, s'il faut bien être vigilant face à ces trois écueils, le but de ce cours est justement de vous aider à les surmonter !

