

FICHE D'INFORMATION

Les jeux éducatifs sont-ils les seuls à avoir leur place dans l'enseignement ?

Qu'est ce que les jeux éducatifs ?

Les jeux éducatifs sont des programmes informatiques qui visent à transmettre des connaissances aux joueurs tout en les divertissant.

À partir des années 1980, mais surtout dans les années 1990, de nombreux jeux éducatifs ont été créés, tels que "Where in the world is Carmen San Diego" (1985) de Broderbund ou la série Adi et Adibou (1992) de Coktel Vision. Dans le premier, le joueur découvre le monde en poursuivant un espion devenu voleur d'œuvres d'art, et dans le second, le joueur effectue des exercices de compétences scolaires de base tout en découvrant le quotidien d'un personnage venu de l'espace.

Aujourd'hui, il est facile de trouver des applications ou des petits jeux qui permettent aux élèves de réaliser des exercices de compétences de base répondant aux besoins des programmes scolaires. Ne seraient-ils pas des outils parfaits à utiliser en classe ? Voici un point de vue qui montre que les jeux éducatifs ne sont pas toujours adaptés à l'enseignement secondaire.

Les limites des jeux éducatifs dans l'enseignement secondaire

Premièrement, les jeux éducatifs ont tendance à répondre aux besoins de l'enseignement primaire et des niveaux inférieurs de l'enseignement secondaire. Il est plus facile de créer des programmes capables de vérifier les résultats d'exercices d'orthographe et de calculs simples que de vérifier si un élève a rédigé un essai logique.

Deuxièmement, les jeux éducatifs sont souvent développés en tenant compte des besoins des parents ou des éducateurs. Ils peuvent souvent avoir des résultats étroits

et être infantilisants. Ils ne sont pas toujours très attrayants pour l'apprenant car il y a rarement une véritable histoire derrière la réalisation des tâches. Un mauvais jeu éducatif pourrait aliéner vos élèves.

L'essentiel est de ne pas attendre des jeux vidéo qu'ils ne soient qu'une transposition numérique de ce que vous faites déjà bien dans vos cours.

Si les jeux éducatifs peuvent répondre à certains objectifs pédagogiques, ils exploitent rarement toutes les possibilités offertes par un vrai jeu.



Source: Character vector created by vectorjuice - www.freepik.com

Comment les jeux vidéo traditionnels peuvent-ils contribuer à l'éducation ?

Les jeux vidéo traditionnels ou "non éducatifs" ont leur place dans un cadre éducatif. Certains jeux qui n'ont pas été conçus à l'origine pour être éducatifs, comme les séries Civilization ou SimCity de Sid Meier, peuvent développer les compétences non techniques des joueurs et les inciter à rechercher des faits et des exemples historiques pour comprendre les mécanismes du jeu. Dans Civilization, les joueurs démarrent leur civilisation sur Terre et progressent à travers les époques historiques en gérant les ressources et en développant leur influence. Dans SimCity, le joueur est le maire de la ville moderne qu'il crée et il doit la faire croître tout en gérant de nombreux défis (criminalité, catastrophes naturelles, approvisionnement en services

publics, etc.) Tous deux peuvent offrir un regard pratique sur l'histoire, la géographie, l'urbanisme et la politique. Les exemples sont innombrables et même des jeux de base comme Super Mario Bros pourraient constituer une bonne introduction pour montrer que l'apprentissage n'est pas un processus sans heurts.

Les versions éducatives des jeux vidéo traditionnels

De plus en plus de jeux vidéo traditionnels proposent désormais des versions éducatives. Dans Minecraft EDU, les classes peuvent créer leur environnement et réaliser des exercices. Les producteurs d'Assassin's Creed ont créé des versions Discovery Tour qui nous permettent d'explorer l'Égypte ancienne et la Grèce antique. Ces éditions éducatives permettent de construire à partir de la relation du joueur avec le jeu original mais selon les possibilités qu'elles offrent, elles ne sont pas toujours les jeux les plus engageants non plus. Par exemple, dans Assassin's Creed's Discovery Tours, le joueur peut se promener, écouter le narrateur et dialoguer avec les personnages, mais il n'y a pas de combats ni d'autres mécanismes de jeu. Il ne serait pas honnête de dire qu'ils ne sont pas intéressants à utiliser en classe car ils offrent de beaux rendus et plus d'interaction qu'un manuel ou une vidéo.

Je suis confus : quels types de jeux dois-je utiliser ?

La réponse la plus simple est de choisir un jeu en fonction du résultat d'apprentissage que vous visez en termes de compétences ou de connaissances.

Une bonne règle de base est de ne pas se concentrer uniquement sur les jeux étiquetés comme éducatifs mais d'utiliser différents jeux qui abordent le sujet que vous souhaitez explorer dans vos cours.

BIBLIOGRAPHIE

Broderbund (1985). Where In The World Is Carmen San Diego? [Video Game] San Rafael, United States: Broderbund.

Electronic Arts (1989) Sim City [Video Game] Redwood Shores, United States: Maxis.

Mindscape (1992). Adibou [Video Game] Paris, France: Coktel Vision.

Mojang AB (2011) Minecraft [Video Game] Stockholm, Sweden: Mojang Studios.

Nintendo (1985) Super Mario Bros. [Video Game] Kyoto, Japan: Nintendo.

Take-Two (1991) Sid Meier's Civilization [Video Game] Hunt Valley, United States: MicroProse.

Ubisoft [2018] Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt [Video Game] Montréal, Canada: Ubisoft Montréal.

Le projet #Gaming4skills a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>