

FICHE D'INFORMATION

Si je ne joue pas beaucoup ou pas du tout moi-même, puis-je vraiment espérer utiliser des jeux avec mes élèves ?

Il peut être intimidant pour les enseignants et les éducateurs qui ne jouent pas régulièrement aux jeux vidéo ou qui n'ont jamais joué du tout, de commencer à penser à utiliser des jeux vidéo ou du matériel lié aux jeux dans leurs activités d'enseignement. Voici quelques pistes pour commencer :

- Vous pourriez demander à vos élèves quels sont les jeux qu'ils aiment et regarder leurs bandes-annonces, peut-être des vidéos de gameplay et regarder si des enseignants les ont déjà utilisés en classe pour trouver l'inspiration. Si vous le pouvez, essayez de jouer à quelques jeux suggérés par vos élèves.
- Vous pouvez rechercher des listes de jeux qui pourraient être utiles pour la matière que vous enseignez pour des leçons particulières.
- Si vous ne disposez pas de beaucoup de ressources, n'hésitez pas à commencer par utiliser des bandes-annonces de jeux ou d'autres vidéos pour susciter une conversation avec vos élèves sur un sujet spécifique (par exemple, comparer la représentation de la guerre ou des batailles dans différents jeux). Cela peut être un bon outil pour l'éducation aux médias.
- Vous pouvez également introduire un sujet de cours et demander à vos élèves de rechercher des jeux en rapport avec celui-ci, voire de préparer une présentation sur ces jeux.



Source: People vector created by pch.vector - www.freepik.com

En d'autres termes, vous n'êtes pas obligé d'introduire les jeux eux-mêmes dans les salles de classe, mais vous pouvez aborder le sujet avec vos élèves. N'oubliez pas de garder l'esprit ouvert, même lorsque les élèves mentionnent des jeux qui semblent violents ou que vous ne trouvez pas intéressants : si vous leur demandez pourquoi ils les aiment, cela pourrait vous aider à créer un lien à travers leurs intérêts, à comprendre un peu mieux les jeux vidéo et à trouver des moyens de les utiliser en classe.

Si vous n'êtes pas sûr de vous, n'hésitez pas à faire du jeu une petite partie de votre cours au début, et demandez à vos élèves s'ils l'ont trouvé intéressant ou s'il a éveillé leur curiosité.

Dans le cadre du projet "Les jeux au service des compétences", nous développons 88 séquences pédagogiques permettant d'introduire des jeux vidéo dans la classe et destinées à être utilisées par des éducateurs qui n'ont pas de connaissances spécifiques sur les jeux vidéo.

En outre, pour découvrir des jeux qui peuvent avoir un impact positif, jetez un coup d'œil à : <https://www.gamesforchange.org/games/> .

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>