

## Etudiants Apex

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs pédagogiques	Travail d'équipe et communication sous pression. Prise de décision rapide.
Matières	Aucun en particulier, cette séquence est axée sur les compétences.
Âge recommandé	Tous
Matériel nécessaire	Jeux légers PC et/ou consoles, smartphones
Durée de la séquence	2 à 3 heures
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Coopération et travail en équipe, communication, résolution de problèmes, planification.
Fourchette de prix du jeu	0€, attention aux achats in-game
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	PUBG, Fortnite
Conseils pour réduire la durée	Pour rendre cette séquence plus courte, il n'y a pas grand-chose à faire, si ce n'est de réduire le temps de jeu et d'avoir une discussion/débriefing plus courte. Vous pouvez demander à vos élèves de faire le tutoriel du jeu à la maison si possible avant de venir en classe. Vous pouvez ensuite organiser une session de jeu de 35 minutes en classe, suivie

	<p>de 20 minutes de débriefing. Vous rencontrerez moins de situations dans le jeu mais vous aurez, je l'espère, suffisamment de choses à discuter pendant le debriefing.</p>
<p>Conseils pour rendre les séquences plus accessibles ou inclusives</p>	<p>Si vos élèves ont des difficultés avec les commandes de l'ordinateur et du jeu de tir à la première personne, demandez-leur d'utiliser la version mobile si possible. Le jeu n'est pas disponible en grec. Il n'y a pas beaucoup de scénario et de texte à lire, mais vous devriez expliquer les bases à vos élèves (commandes, éléments du jeu, objectif) s'ils ne peuvent pas comprendre par eux-mêmes en utilisant le texte et l'audio du jeu.</p> <p>Le jeu offre de nombreuses fonctions d'accessibilité, comme un mode daltonien ou la reconfiguration des commandes. Vous pouvez les trouver <a href="#">ici</a>.</p>



## Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence



Figure 1 : Raccourcis de communication dans Apex Legends (source: <https://levelskip.com/first-person-shooters/Apex-Legends-Ping-Guide>)

Dans cette séquence, vos élèves vont jouer au jeu Apex : Legends. C'est un jeu de bataille-royale : les joueurs sont projetés sur une carte de taille réduite. Ils doivent trouver des équipements et des armes sur place et se battre jusqu'à ce qu'ils soient les derniers survivants. L'approche légèrement différente d'Apex : Legend est que c'est une **équipe de joueurs** qui doit survivre, au lieu d'un seul gagnant. Le travail d'équipe et la communication sont au cœur du jeu puisque toute l'équipe doit être efficace, pas seulement vous.

## Conditions requises

Le jeu est bien optimisé, mais une carte graphique et une RAM décentes sont nécessaires. Vous pouvez vérifier si le matériel dont vous disposez est capable de faire tourner le jeu en utilisant ce [site web](#).

Sachez que le jeu permet aux joueurs de jouer ensemble indépendamment des plateformes, qu'il s'agisse de PC, PS4/5, XBOX ou switch. Ainsi, si vos élèves ont des consoles de jeu à la maison, vous pouvez utiliser le matériel qu'ils ont déjà au lieu d'utiliser les ordinateurs de votre établissement. Mais vous pouvez mélanger les deux ! [Voici](#) la documentation officielle sur la façon de jouer avec d'autres plateformes

Au moment où nous écrivons cette séquence, la version mobile du jeu est en bêta fermée. Lorsque la version mobile sera disponible, elle rendra cette séquence plus facile à utiliser en réduisant encore davantage les exigences matérielles.

## Free-to-play

Le modèle économique du jeu est le free-to-play. Il est possible de jouer gratuitement avec un nombre limité de personnages. Cependant, ce type de jeux met en place des stratégies pour faire payer les joueurs, généralement pour des actifs sociaux (skins, poses, etc). Si cet aspect vous effraie, nous vous invitons à prévenir vos élèves de ces stratégies en utilisant notre séquence pédagogique : "**Analyse du modèle économique des jeux en tant que service sous l'angle de l'économie comportementale**".

- **Étape 1 : se familiariser avec le jeu (30- 45 minutes)**

L'éditeur du jeu a publié [un guide officiel](#). Utilisez-le pour familiariser vos élèves avec les concepts du jeu.

S'il y a des joueurs expérimentés parmi vos élèves, laissez-les expliquer le jeu plus en détail.

Ensuite, demandez à vos élèves de parcourir le tutoriel du jeu. Ils devront créer un compte et jouer les missions tutorielles du jeu lors du premier lancement. Ce n'est qu'une fois celles-ci terminées que le vrai jeu pourra commencer.

## Tournois privés

Vous pouvez demander à vos élèves de jouer uniquement entre eux, au lieu de laisser des inconnus se joindre au jeu. De cette façon, vous pourrez mieux suivre ce qui s'est passé. Les gagnants du jeu feront toujours partie de votre classe. De plus, lorsque quelque chose ne va pas pour une équipe (mauvaise stratégie, erreur, etc.), vous aurez accès au point de vue des adversaires qui ont bénéficié de cette erreur.

L'utilisation d'événements partagés entre vos élèves facilitera les débriefings et les discussions.

Si vous le faites, demandez à vos élèves s'il y a des joueurs expérimentés et essayez d'équilibrer au mieux les niveaux des équipes.

Utilisez cette [vidéo](#) pour vous aider à trouver cette fonctionnalité. Il existe également de la [documentation officielle](#).



- **Étape 2 : Les élèves jouent (1-2h)**

Le jeu est le support d'une discussion sur la communication en équipe et la gestion des émotions.

Après avoir joué, les élèves devront discuter de ce qui s'est passé dans le jeu en termes de travail d'équipe, de ce qu'ils ont ressenti en jouant et d'autres choses qui nécessitent une introspection ou une analyse. Cela peut être très difficile à faire lors d'un tournoi à enjeux élevés.

Vous pouvez faire jouer tous les élèves en même temps ou demander à certains d'entre eux d'observer les autres. Vous pouvez également demander aux joueurs qui ont été éliminés d'observer et d'analyser les équipes restantes et les événements du jeu. Une fois vaincu, un joueur peut observer les joueurs restants. Demandez aux élèves d'observer le jeu et les interactions sociales qui se produisent dans la classe. Il s'agit d'être attentif à la manière dont les membres de l'équipe communiquent et gèrent la frustration et les émotions fortes. Il peut également être intéressant de noter les interactions sociales ; y a-t-il des railleries entre les équipes ? Colère ou culpabilité entre les membres de l'équipe après une occasion manquée ou une défaite ? Si vous jouez à distance, vous ne pourrez pas l'observer et devrez vous fier aux observations personnelles de vos élèves.

- **Étape 3 : Débriefing et discussion (30 minutes)**

### **E-sport**

Expliquez à vos élèves qu'ils ont réalisé une activité sportive.

Par définition, un sport est "toutes les formes d'activités physiques ou de jeux compétitifs qui, par le biais d'une participation occasionnelle ou organisée, visent à utiliser, maintenir ou améliorer les capacités et les compétences physiques tout en procurant du plaisir aux participants", selon la convention internationale SportAccord.

Les sports traditionnels et électroniques partagent des valeurs communes : l'esprit d'équipe et de compétition, le respect et l'idée de dépassement de soi.

Les échecs et le bridge sont officiellement reconnus comme des sports, même s'ils ne nécessitent aucun effort physique. De ce point de vue, l'e-sport mériterait donc aussi sa place dans le cercle très fermé des activités sportives.

Les champions d'e-sport sont des athlètes cognitifs. Ils doivent faire preuve d'une incroyable APM (actions par minute), de réflexes et de capacités de décision. Une étude publiée dans Nature Scientific Reports (Gong et al., 2000) a utilisé des scanners cérébraux pour examiner l'esprit des joueurs experts. Ils ont constaté que les joueurs experts présentaient une connectivité accrue et un volume de matière grise plus important dans les régions attentionnelles et sensorimotrices du cerveau, et qu'une plus grande expérience du jeu était corrélée à des connexions beaucoup plus fortes le long des voies neurales clés. [D'autres recherches menées par l'Université d'Utah](#) suggèrent que ce type d'hyperconnectivité pourrait aider les joueurs à penser plus efficacement.

## Qu'est-ce que vos élèves ont pratiqué ?

- **Gestion du stress** : un match d'Apex peut durer de 20 minutes à une demi-heure. Passer ce temps tout en étant concentré et en jouant sous pression est épuisant. Chaque erreur peut être fatale et tout ce pour quoi l'équipe a travaillé est perdu.
- **Prise de décision à un rythme rapide** : Les situations où les joueurs repèrent un ennemi ou sont pris sous les tirs les obligent à prendre des décisions stratégiques rapides : faut-il battre en retraite ? Si oui, où ? Faut-il tenter le coup et se faire repérer ? Ils doivent interpréter l'environnement et s'adapter rapidement à la situation. Cela peut être difficile tout seul, mais là, il faut le faire en équipe !
- **Le travail d'équipe** : Le succès d'une équipe repose en partie sur la façon dont elle gère les différents profils. Les profils à haut risque bénéficieront d'opportunités mais mettront l'équipe en danger. Les profils à faible risque vont temporiser, stabiliser une situation, éviter les embuscades. Si vous souhaitez approfondir les profils psychologiques des membres d'une équipe, parlez des [rôles collectifs Belbin](#) avec vos élèves
- **Une communication efficace** : dans une situation rapide, riche en action, chaque mot coûte un temps précieux. Chaque mot inutile est un bruit pour la prise de décision. Les membres de l'équipe doivent expliquer rapidement leurs actions/plans car prendre trop de temps peut être fatal. Ils doivent également être clairs et concis. De mauvaises explications peuvent entraîner un mauvais geste de la part d'un coéquipier. Pour approfondir la matière, vous pouvez utiliser [cet article sur la communication efficace](#).





- **Gérer la frustration et les émotions fortes** : Le fait de rater une occasion, de fournir ou de recevoir des informations erronées et de faire face à son échec peut entraîner de la colère ou de la frustration. [Voici](#) quelques ressources pour vous aider à aider vos élèves à y faire face.



## Se procurer le jeu :

[https://store.steampowered.com/app/1172470/Apex\\_Legends/](https://store.steampowered.com/app/1172470/Apex_Legends/)

Les boutiques en ligne de chaque console (PlayStation store etc...)

## Références:

L'E-SPORT, C'EST DU SPORT ?. (n.d.). Decathlon. Consulté le 10 janvier 2022, à l'adresse suivante <https://conseilssport.decathlon.fr/lesport-est-il-un-sport-tout-savoir-sur-un-sujet-qui-divise>

Gong, D., He, H., Liu, D. et al. (2014) Enhanced functional connectivity and increased gray matter volume of insula related to action video game playing. Sci Rep 5, 9763 (2015). <https://doi.org/10.1038/srep09763>

Apex Legends System Requirements. (n.d.). System requirements lab. Extrait de <https://www.systemrequirementslab.com/cyri/requirements/apex-legends-titanfall-battle-royale/18531/>

Apex Legends Beginner's guide. (n.d.). EA games. Extrait de <https://www.ea.com/games/apex-legends/news/apex-legends-beginners-guide-tips-and-tricks>

[Get Hyped Gaming]. (2021, September 8). 'How To Play Private Matches In Apex Legends' [Video File]. Extrait de [https://www.youtube.com/watch?v=CswrdS3\\_xqM](https://www.youtube.com/watch?v=CswrdS3_xqM)

Apex Legends Create your tournament. (n.d.). toornament.com. Extrait de <https://help.toornament.com/disciplines/apex-legends-create-your-tournament>

University of Utah Health Sciences. Brain scans show compulsive gamers have hyperconnected neural networks(2015, December 27).psypost.org. Extrait de

<https://www.psypost.org/2015/12/brain-scans-show-compulsive-gaming-changes-neural-connections-for-better-and-worse-39914>

Mindtools content team. Belbin's team roles. (n.d.). Mind Tools. Extrait de [https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR\\_83.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_83.htm)

Kashyap, S. (n.d). 14 Tips For Effective Communication In The Workplace. Consulté le 26 janvier 2022, sur ProofHub. <https://www.proofhub.com/articles/effective-communication>

18 Ways to Cope with Frustration. Consulté le 26 janvier 2022, à l'adresse suivante MentalHealthAmerica. <https://mhanational.org/18-ways-cope-frustration>

**Sources d'images** : <https://levelskip.com/first-person-shooters/Apex-Legends-Ping-Guide>

