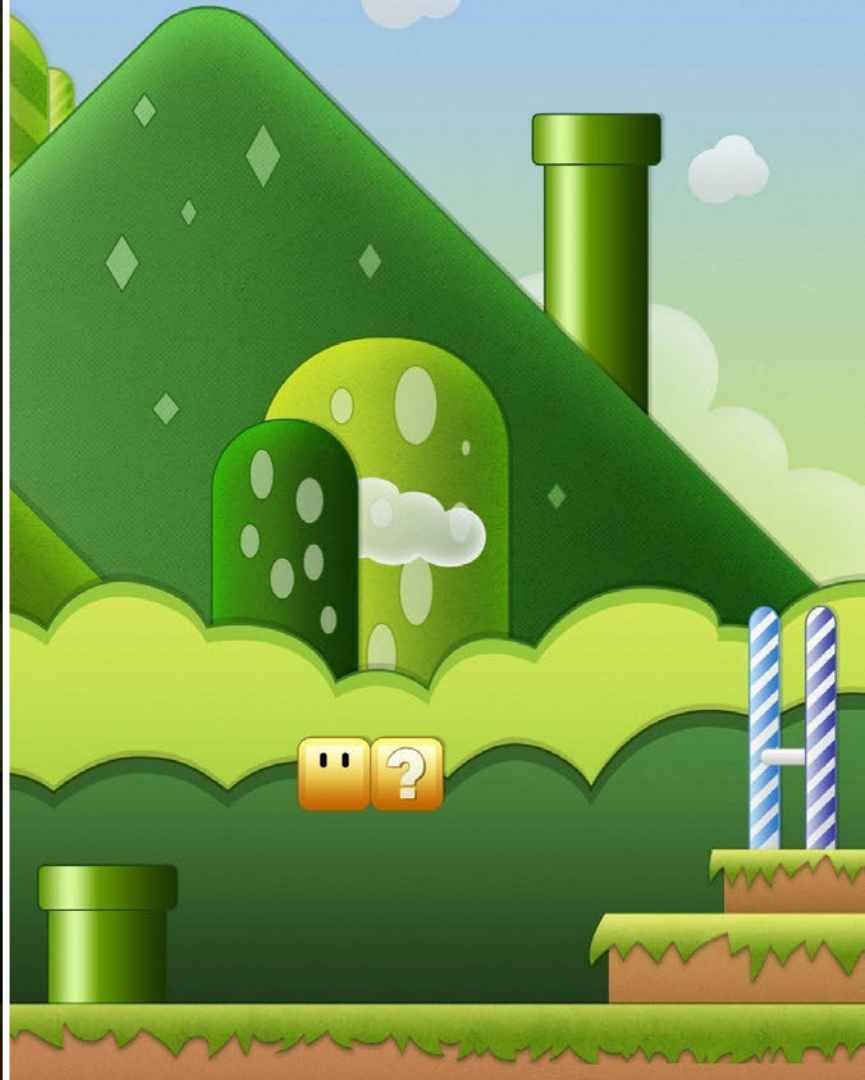


LES JEUX (VIDÉO) EN CONTEXTE SCOLAIRE : QUAND LES CULTURES LUDIQUES S'INVITENT EN CLASSE

Gaël Gilson (@Gael_Gilson) & Charlotte Prémat (@CharlottePreat)

Institut Langage & Communication (UCLouvain, Belgique)
Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs (GReMS)
Laboratoire des Jeux et Mondes Virtuels (LabJMV)

Université d'Été Ludovia #15
23 août 2018





JOUER EN CLASSE?

Les enseignants qui souhaitent introduire du ludique dans leurs pratiques se voient confrontés à l'**absence de pédagogie du jeu** (Brougère, 2005).

Il n'existe pas de partition du jouer en classe, mais une **variété de pratiques**.



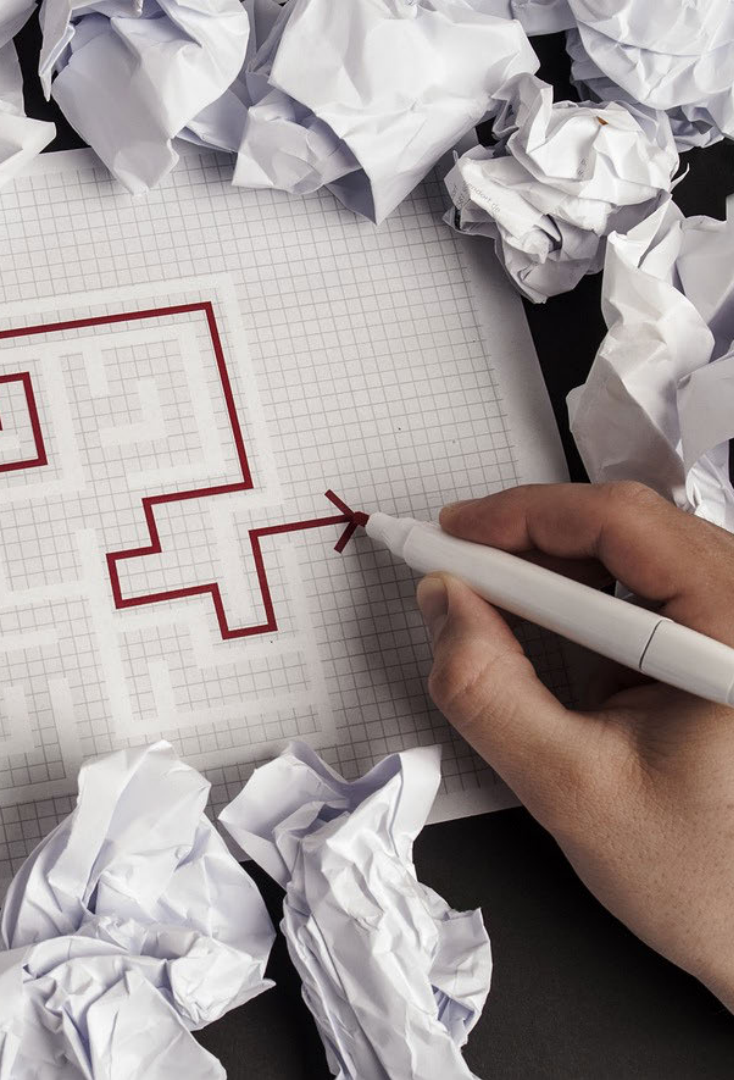
MOBILISER LA CULTURE POPULAIRE EN CONTEXTE SCOLAIRE (ELOY, 2010)

À partir de son analyse de l'utilisation de la culture populaire par des enseignants dans le cadre du cours d'éducation musicale en collège, Eloy (2010) distingue deux stratégies :

- **Popularisation du savant** : permettre aux élèves de traiter des objets « savants » à travers des objets « populaires ». « S'approprier un répertoire qui leur est souvent étranger » (Eloy, 2010, p.6) en empruntant un langage qui leur est proche.
- **Esthétisation du populaire** : analyser des objets de genres populaires (rap, par exemple) pour étudier des objets savants (procédés rythmiques, harmoniques...).

LIMITES

- **Écart** entre « les représentations de l'enseignant "de ce qui marche" auprès des élèves et la réalité de leurs préférences (...) : l'adhésion des élèves à des contenus voulus "attractifs" par les enseignants n'est en rien garantie » (Eloy, 2010, pp.4-5).
- Les **frontières floues et fragiles** entre le « savant » et le « populaire », le « beau » et le « laid », le « légitime » et l' « illégitime » focalisent le débat sur les objets (et leur nature) plutôt que sur les pratiques pédagogiques.
- Emprunter le langage de l'un pour comprendre le langage de l'autre ne permet pas de parler un **langage commun**.



LE JEU ENTRE STRATÉGIE ET TACTIQUE (DE CERTEAU, 1990)

[Stratégie]
système de
règles et
d'éléments fixes

[Tactique]
manière de faire
avec un système
régé par des
règles

Le jeu comme stratégie

Un objet qu'on expérimente pour en extraire la substance à apprendre, qui y est intégrée.

Le jeu comme tactique

Une manière de faire pour atteindre un objectif d'apprentissage externe au jeu.

NIVEAU STRATÉGIQUE

Jeu → savoir

Donner (un autre) accès à des savoirs par
l'intermédiaire du jeu

Comment?

NIVEAU TACTIQUE

Savoir → jeu

Donner (un autre) accès au jeu en
mobilisant des savoirs

Comment?

Le jeu non pas comme un
dispositif d'apprentissage en
tant que tel, mais comme une
activité qui peut générer des
situations d'apprentissage
(Berry, 2012).



EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ENSEIGNANT

Co-construction enseignant-élèves

« 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. »

« l'enfant joue, mais [il] ne se rend pas toujours compte qu'il travaille. Alors que, quand je donne une feuille c'est "Oh, encore, pfff...". Et, du coup, il y en a certains qui en ont marre, qui ne veulent plus, qui ont une **saturation**. Alors que si je leur propose **la même chose mais en jeu, ils vont avoir envie de le faire**, voilà parce que ça reste un jeu et c'est que l'enfant, du coup, va avoir plus facilement envie de travailler que sur feuille. Et puis après, moi, faire du papier crayon toute la journée, ce n'est pas ma vision de l'enseignement. [...] Là, je m'ennuie et les enfants aussi s'ennuient. Et donc là, c'est vraiment le premier but, leur **donner envie d'apprendre**. »

« Pour moi, il doit y avoir un **intérêt pédagogique** sur une matière. »





EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ENSEIGNANT

(Ré)apprendre à jouer

« L'avantage, c'est aussi que j'avais **une bonne entente en classe**, ils s'entendaient tous bien. Ils **changent aussi dans leur caractère**. Il y en a qui [...] n'aiment pas perdre et [...] n'aiment pas travailler en groupe. Donc ça les change aussi. Ils apprennent [...] à perdre et à être contents de perdre entre guillemets parce qu'ils comprennent que ce n'est qu'un jeu. Ceux dans ma classe, ils jouent souvent soit sur la Playstation, soit sur une DS. [...] **Ils sont contents quand on ouvre une boîte**, ils touchent les pions, ils regardent les couleurs, ils sont contents. »



EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ENSEIGNANT

Écrasement du pédagogique

« J'utilise principalement des jeux [...] que je trouve soit sur **Internet** - soit que j'utilise tels quels, soit que j'adapte - soit **que j'invente moi-même** de a à z en m'inspirant de jeux existants. »

« 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. »

« J'essaie quand même souvent, mais ce n'est pas toujours possible, de faire des jeux où l'enfant peut se corriger lui-même, [...] s'il n'y a aucune **rétroaction**, ben ça tombe un peu à l'eau. Bon alors il y a le plaisir d'apprendre, quand même, mais autant **que ça soit utile et que l'enfant puisse se corriger.** »



EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ÉLÈVE

Médiation par l'enseignant + clés
de lecture pour modifier le « goût »
du jeu

« Le prof nous a fait jouer tous ensemble à Journey. (...) On a fini le jeu. Quand on l'a vu sortir sa PS, on s'est demandé quoi (rires). K. l'a aidé à tout brancher. C'était sur grand écran. Le TBI. (...) **Avant, on a fait des recherches avec les iPads. Puis des présentations.** (...) Le jeu était compliqué. Enfin, pas compliqué à jouer. Il se finit vite et y a pas vraiment de difficulté ou d'ennemis. Mais c'est **pas facile à comprendre. Y a plein de sens secrets**, surtout les fresques. (...) Mais avec toutes nos recherches, puis les questions du prof quand on jouait et qu'on en parlait, **on comprenait vraiment mieux l'histoire.** Et les **références.** Comme Babel ou Sisyphe que monsieur a racontés. (...) **Je suis pas sûr que j'aurais aimé si j'avais joué seul.** (...) J'aimais bien aussi regarder les autres jouer. Leur dire où aller. (...) Puis réfléchir à ce que je voyais. (...) **Je savais pas qu'on pouvait apprendre tout ça dans un jeu. Ou qu'un jeu pouvait raconter des histoires comme ça. Sans des mots.** »



EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ÉLÈVE

Le jeu comme langage commun

« Quand on joue, j'ai l'impression de mieux connaître le prof. Un peu plus, en fait. (...) Il joue à ce que je joue, j'aurais pas cru (rires). Je lui ai même prêté un jeu là. God of War. Il a aimé, c'était bien d'en parler. (...) Je l'ai aidé aussi quand il était coincé. Il m'a demandé et voilà. (...) En plus, il m'explique des trucs sur le jeu que j'aurais jamais sus, genre les légendes des vikings, la mythologie ou que les objets du jeu, ben tu les retrouves dans la vraie vie. Enfin, dans le passé bien sûr. (...) J'aime bien parler de jeux avec lui. (...) Il m'a aussi prêté un jeu qui ressemble à Journey qu'on a fait en classe. Flowers. (...) Franchement, j'aurais jamais cru aimer ce genre de jeu. Mais il m'a fait aimer. (...) Surtout quand j'ai compris le sens. L'histoire. »

« En histoire, on a joué à un morceau du nouveau Zelda. (...) On restait dans une même zone. Le temple, je ne sais plus trop son nom. (...) J'ai jamais joué, mais ça a l'air bien. Mais j'ai pas la console, c'est dommage. Peut-être plus tard. (...) En fait, des fois, on se passait la manette pour **rechercher ce que la prof nous demandait** dans le temple. L'architecture, la forme du bâtiment, tout ça. Les décorations aussi. On devait créer des panneaux sur l'art. (...) **Mais j'avais pas vraiment l'impression qu'on jouait.** Parce qu'on pouvait rien faire d'autre que rester dans la zone. On pouvait pas battre les ennemis, visiter ailleurs. (...) **Après, ça devenait un peu ennuyeux.** (...) Mais c'était quand même bien hein pour faire l'exercice. **Ca changeait des documents.** »

EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ÉLÈVE

Écrasement du ludique





EXTRAIT D'ENTRETIEN D'UN ÉLÈVE

Écrasement du pédagogique

« La première fois, on a joué à un jeu sur les iPads sur l'histoire de l'écriture. (...) C'était un jeu de plateforme, comme Mario. (...) Le jeu, il était bien et beau, y avait des énigmes et tout, même si c'était pas toujours facile de jouer avec la tablette. Je préfère les vraies consoles. (...) On devait jouer tout seul, on avait chacun une tablette, gagner des objets qui nous donnaient des informations sur l'écriture. Comment elle est née et puis comment elle a évolué. (...) **Au début, je lisais chaque fois que je trouvais un truc. Mais après, j'ai oublié puis j'ai arrêté parce que c'était long. Et ça coupait le jeu ou ça tombait dans un passage plus difficile. Bref. (...)** Après la prof nous a donné un questionnaire sur l'écriture. Pour voir les infos qu'on avait retenues. (...) **Ben j'ai pas bien réussi.** (...) Mais le jeu était cool. Je l'ai téléchargé chez moi. »

NIVEAU STRATÉGIQUE

Jeu → savoir

Donner (un autre) accès à des savoirs par l'intermédiaire du jeu



L'enseignant vise l'objectif pédagogique intégré au jeu.



L'enseignant modifie les contenus du jeu : il en retire ou en ajoute pour profiter des potentialités de ses mécaniques.

[Éducation par le média]

NIVEAU TACTIQUE

Savoir → jeu

Donner (un autre) accès au jeu en mobilisant des savoirs



L'enseignant détecte dans les contenus du jeu des opportunités de faire apprendre et les saisit en proposant une pratique pédagogique autour du jeu.

[Éducation au média]



Niveau stratégique

Niveau tactique

Écrasement du
pédagogique par le ludique

Le jeu comme médium

Écrasement du ludique par
le pédagogique



BIBLIOGRAPHIE

- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Brougère, G. (2005). *Jouer/apprendre*. Paris : France.
- De Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. Paris : Gallimard.
- Eloy, F. (2010). Esthétisation du populaire, popularisation du savant: les stratégies d'utilisation de la culture juvénile dans le cadre du cours d'éducation musicale au collège. *Actes du colloque Enfance et cultures. Regards des sciences humaines et sociales*. Retrieved from <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/eloy.pdf>.