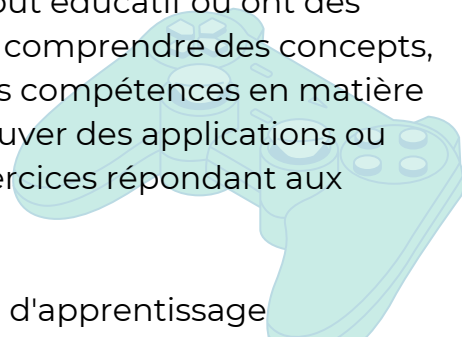




## Contexte

Les jeux éducatifs sont intentionnellement conçus dans un but éducatif ou ont des valeurs éducatives. Ils sont créés pour aider les apprenants à comprendre des concepts, à acquérir des connaissances spécifiques et à développer des compétences en matière de résolution de problèmes tout en jouant. Il est facile de trouver des applications ou des jeux courts qui permettent aux élèves de réaliser des exercices répondant aux besoins des programmes scolaires.

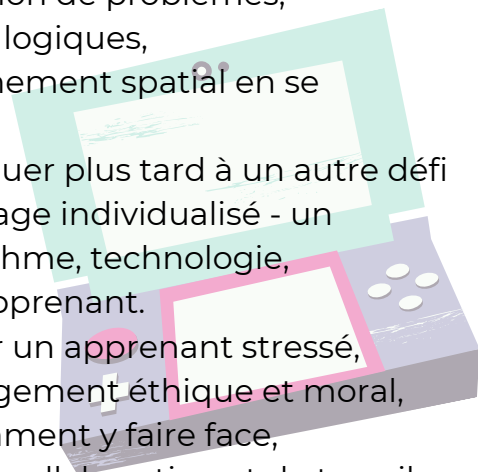
Le rôle des jeux éducatifs n'est pas de remplacer un système d'apprentissage traditionnel, mais d'améliorer ce processus en aidant et en soutenant les élèves dans l'acquisition d'un ensemble de compétences utiles non seulement en classe, mais aussi pour les préparer à leur développement personnel et professionnel.



## Pourquoi utiliser les jeux vidéos dans l'éducation ?

Malgré la publicité négative dont ils ont fait l'objet au cours des dernières décennies, les recherches ont montré que les jeux vidéo peuvent être bénéfiques pour l'éducation :

- les apprenants développent de la patience et de la persévérance pour relever les défis,
- les apprenants développent des compétences de résolution de problèmes,
- les jeux vidéo leur "apprennent" à élaborer des stratégies logiques,
- les apprenants développent des compétences de raisonnement spatial en se déplaçant dans des mondes dimensionnels,
- acquérir une compétence dans un jeu vidéo, puis l'appliquer plus tard à un autre défi peut faciliter le processus éducatif. Il favorise l'apprentissage individualisé - un processus d'enseignement dans lequel tout (contenu, rythme, technologie, pédagogique) est basé sur l'intérêt et les capacités de l'apprenant.
- les jeux vidéo peuvent soulager le stress et aider à calmer un apprenant stressé,
- les apprenants prennent des décisions fondées sur un jugement éthique et moral,
- les jeux vidéo peuvent enseigner ce qu'est l'échec et comment y faire face,
- les apprenants peuvent développer des compétences de collaboration et de travail en équipe.



## Jeux vidéos et inclusion

Les jeux vidéo sont des outils très adaptables qui peuvent être utilisés pour renforcer la motivation de tous les apprenants, y compris ceux présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Ils peuvent être utilisés au rythme de l'élève, ce qui permet d'éviter les sentiments de stress, d'anxiété ou d'ennui.

Des recherches ont montré que les jeux vidéo peuvent influencer positivement le développement de certaines aptitudes comme les temps de réaction, la prise de décision, les aptitudes sociales et les capacités spatiales, ainsi qu'augmenter la concentration chez les personnes souffrant de troubles intellectuels ou comportementaux.





# Choisir le bon jeu vidéo



## Sur la base des profils des étudiants :



**Caractéristiques personnelles (âge, personnalité, troubles de l'apprentissage, handicap) :** La plupart des jeux publiés, qu'ils soient gratuits ou non, fournissent une fourchette d'âge sur leurs jeux. En ce qui concerne la personnalité, certains élèves préfèrent les jeux axés sur la difficulté et la compétition, comme les jeux de course ou de sport, tandis que d'autres préfèrent les jeux axés sur la narration ou le récit. Pensez ensuite à l'accessibilité : un jeu spécifique nécessite-t-il beaucoup de manipulation ? Les règles sont-elles claires dès le départ ?

**Préférences d'apprentissage et facteurs sociaux :** Les préférences et les facteurs sociaux peuvent inclure : les intérêts, les styles d'apprentissage, les préférences en matière d'intelligence, les styles de production, les préférences pour les tâches individuelles ou les tâches de groupe, les engagements dans des activités extrascolaires, les compétences interpersonnelles, etc.



## En fonction des ressources disponibles

**Smartphones/tablettes :** Apple, Android et Windows ont de bons processeurs et des magasins d'applications avec des jeux. S'ils ont l'avantage d'être portables et populaires (la plupart des étudiants en possèdent), leur utilisation pour les jeux présente certaines limites : petit écran affectant l'intensité graphique, limites de l'écran tactile, qualité moindre, etc.

**Ordinateurs :** Offrent une expérience de jeu avancée. Bien qu'il existe des ordinateurs de gaming configurés sur mesure, un ordinateur ordinaire supporte une variété de jeux vidéo. Si votre ordinateur ne peut pas gérer les jeux vidéo, plusieurs entreprises proposent des offres de cloud gaming et certaines d'entre elles offrent un plan limité gratuit.



## Idées de jeux éducatifs

**This war of mine**, de 11 bit studios, raconte l'histoire du siège de Sarajevo (1992-1996) du point de vue des civils bosniaques vivant dans la ville fictive de Pogoren, en Grznavie.

**Enterre-moi, mon amour**, par The Pixel Hunt, ARTE France et Figs permet de faire comprendre ce que c'est que de fuir la guerre.

**Peacemaker**, par Impact games Peacemaker est un jeu de simulation gouvernementale au cours duquel le joueur ne se contente pas de s'informer sur le conflit israélo-palestinien, mais s'engage activement dans la recherche de la paix.

**Among Us** d'Innersloth est devenu très populaire depuis l'été 2020. Il s'agit d'un jeu pour 4 à 10 joueurs, en local ou en ligne. Les graphismes et les mécanismes de ce jeu sont plutôt simples car l'accent est mis sur la coopération et la communication.



## Ressources

Découvrez le projet Gaming4Skills, qui vise à élaborer des conseils pratiques à l'intention des enseignants pour l'utilisation des jeux vidéo en classe dans le cadre d'un enseignement pluridisciplinaire :

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