#gaming4skills
www.gaming4skills.eu

GAMING for skills

Guide de mise en pratique

Retour d'expérience des partenaires

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org
CITIZENS IN POWER
International EDU Center
LogoPsyCom
SCIENCE VIEW
YuzuPulse

Tables des matières

Introduction 2

Utiliser les jeux vidéo comme outil d'inclusion dans l'éducation 3

Créer des jeux vidéo comme outil pédagogique en classe 12

Atelier de création de jeux en tant qu'activité non formelle 18

Organiser un atelier de création de jeux vidéo (alors que vous n'avez jamais créé de jeu vidéo auparavant) 21

Atelier de création de jeux dans une école professionnelle 27

Utiliser les jeux vidéo pour favoriser l'engagement des élèves – retour sur les tests en France 32

Introduction

Chère lectrice, cher lecteur,

Si vous lisez ce guide, vous êtes probablement un éducateur intéressé par l'utilisation des jeux vidéo dans les activités d'enseignement. Vous êtes peut-être vous-même enseignant, un éducateur actif dans un cadre non formel, un formateur dans l'enseignement professionnel, ou même un enseignant de l'enseignement supérieur ou un étudiant en pédagogie et en didactique. Mais surtout, vous recherchez peut-être les conseils ou les expériences d'autres éducateurs pour mettre en œuvre des activités liées aux jeux vidéo pour la première fois, ou pour développer de nouvelles activités si vous utilisez déjà des jeux en classe.

Dans les pages qui suivent, les partenaires du projet Erasmus+ Gaming for Skills partagent l'histoire des activités qu'ils ont mises en œuvre dans des classes de l'enseignement secondaire ou dans le cadre d'activités d'enseignement non formel pour des élèves âgés de 10 à 18 ans. Notre objectif était de montrer différentes façons d'utiliser les jeux vidéo - les élèves étant soit spectateurs, soit créateurs, ou jouant à des jeux à un ou plusieurs joueurs - et comment les jeux vidéo peuvent soutenir le développement des compétences clés des élèves et contribuer à leur engagement dans l'enseignement secondaire.

En partageant nos expériences dans des contextes différents, nous espérons vous encourager, vous et vos collègues, à vous lancer dans une démarche d'autonomisation pour vous et vos élèves !

Utiliser les jeux vidéo comme outil d'inclusion dans l'éducation

CEPS Projectes Socials est une association à but non lucratif qui se consacre à la gestion et à la mise en œuvre d'activités socio-éducatives pour les enfants, les jeunes et les adultes, à la formation continue des professionnels et à la recherche et au développement innovants de nouveaux projets et pratiques. L'organisation est composée de plus de 230 professionnels travaillant dans les territoires catalans et espagnols, avec son siège principal à Barcelone.

Les activités éducatives visent à être aussi inclusives que possible : tout le monde, indépendamment de l'âge, du milieu socio-économique, etc. devrait pouvoir participer aux activités et bénéficier des nombreux résultats d'apprentissage qu'elles offrent.
Si nous examinons la typologie des activités impliquant des jeux vidéo (en tant que créateurs, en tant que spectateurs et en tant que joueurs), les éducateurs et les animateurs peuvent toutefois trouver difficile de faire participer certains groupes, en particulier les jeunes à risque. Les jeunes défavorisés peuvent, par exemple, avoir des problèmes avec les approches d'apprentissage ouvertes et basées sur des projets, ce qui peut les frustrer et, par conséquent, compromettre leur participation à long terme au projet.

L'une des tensions les plus notables lors de l'utilisation de jeux vidéo avec des jeunes à risque est la tension entre les avantages esthétiques de l'utilisation de jeux vidéo

avec eux (c'est-à-dire l'acquisition d'aptitudes et de compétences en matière de conception, de dessin et de travail en équipe) et la nécessité d'encourager ces jeunes à s'aventurer dans des projets ambitieux et multidimensionnels (éventuellement interdisciplinaires).

Entrer dans le monde des jeux vidéo permet à tout joueur de produire de nouveaux mondes numériques, de créer son propre vaisseau spatial ou avatar, et une myriade d'autres possibilités. Cependant, sans encouragement ou soutien extérieur, les joueurs peuvent souvent se limiter à faire un travail relativement simple qui ne comporte pas d'effort de calcul ou de défis complexes.

En tant qu'éducateurs utilisant les jeux vidéo comme outil d'inclusion, nous devrions encourager les apprenants à s'engager dans des expériences d'apprentissage stimulantes, puisque l'un de nos objectifs les plus importants est de **souligner l'importance du processus par rapport au produit final**. Notre objectif en tant qu'éducateurs, surtout lorsqu'il s'agit de jeunes défavorisés, devrait être d'encourager les individus à ne pas se contenter de créer des projets trop simples ou triviaux. Cela dit, l'extrême opposé est tout aussi indésirable. Les projets trop complexes sont souvent source de frustration et de déception de la part des apprenants. Les éducateurs devraient s'efforcer de découvrir quelles activités créatives fonctionnent le mieux pour engager les apprenants dans le processus créatif, tout en évitant la banalisation de ces processus et en améliorant les équipes d'apprentissage et les degrés de complexité que les participants peuvent atteindre.

Utiliser les jeux vidéo avec des élèves ayant des besoins et des niveaux d'expérience différents en matière de programmes et de jeux : Ce qu'il faut garder à l'esprit lorsque vous réalisez les séquences

- Si le contenu du jeu vidéo nécessite un niveau minimum de scolarité ou d'expérience de jeu et que vous avez des élèves plus jeunes ou moins expérimentés, vous pouvez les laisser jouer quand même, mais ne leur confiez

pas les mêmes tâches et ne leur posez pas les mêmes questions. Dans certains cas, vous pouvez présenter le contenu plus avancé comme une introduction à ce qu'ils étudieront plus tard. Dites-leur qu'ils n'ont pas besoin de tout apprendre maintenant et que cette activité leur facilitera l'apprentissage à l'avenir.

- Si vous avez des élèves ayant un niveau plus avancé en matière de jeux ou de programmes scolaires, pensez à leur confier des tâches légèrement plus difficiles. Encouragez-les à trouver des moyens d'améliorer ce qu'ils créent, écrivent, conçoivent, etc. Lorsqu'ils se sentent validés pour aller au-delà des objectifs de l'activité, ils se sentent souvent plus inspirés. Il est également utile de leur demander quels sont leurs centres d'intérêt, car vous pourriez trouver des moyens de leur faire faire quelque chose en rapport avec leurs centres d'intérêt et l'activité en question. Par exemple, si vous menez une activité utilisant Minecraft où les élèves doivent créer une construction collaborative et que vous avez un élève ayant un niveau très avancé dans ce jeu, vous pouvez lui proposer de contribuer en ajoutant de nouvelles fonctionnalités à la construction, comme des blocs interactifs.

Village créé dans Minecraft. Source: https://live.staticflickr.com/7007/6730900775_7324fd1fe9_b.jpg

La plupart d'entre nous - éducateurs, enseignants et animateurs - savent que la création d'un environnement d'apprentissage plus inclusif est une bonne chose. Mais il n'est pas facile de déterminer les mesures à prendre pour que nos apprenants ayant des besoins différents puissent en bénéficier sans qu'ils soient considérés comme différents.

Nous présentons ici plusieurs problèmes à prendre en compte concernant l'inclusion, ainsi que de nombreuses questions ouvertes que nous, en tant qu'éducateurs, pourrions vouloir explorer. Il est utile de réfléchir à la façon dont nous pouvons apporter nos propres expériences spécifiques à la table pour résoudre ces questions dans nos contextes individuels.

Comment améliorer l'inclusion dans des espaces éducatifs formels :

- Adaptez l'activité d'apprentissage aux intérêts des élèves.

- Présentez le contenu de différentes manières. Les jeux vidéo peuvent être très utiles, mais essayez également de trouver des vidéos sur les réseaux sociaux auxquelles les apprenants peuvent s'identifier. La combinaison de différents types de contenu permet de faire passer le message.

- Essayez de gamifier le contenu de l'activité, par exemple en donnant aux élèves des "badges" lorsqu'ils atteignent un objectif dans la séquence ou en utilisant les scores du jeu comme objectif (par exemple, essayer d'atteindre le niveau suivant ou essayer d'obtenir un score final de x). Veillez toutefois à ne pas en faire une activité compétitive, mais plutôt une activité où les élèves peuvent se concentrer sur l'amélioration de leurs propres compétences.

Comment améliorer l'inclusion dans les espaces d'éducation non formels :

- Parlez à tous les participants, et ne laissez jamais personne jouer seul pendant une longue période.

- Posez-leur des questions, non seulement sur le contenu de l'activité, mais aussi sur leurs centres d'intérêt, leur vie quotidienne, l'école, etc. afin de leur montrer un certain intérêt. Beaucoup d'entre eux seront heureux de répondre. Cette activité peut également servir à briser la glace !

- Encouragez-les à travailler ensemble, par deux ou en groupe, afin d'améliorer la communication et le travail d'équipe.

Inclusion en matière de jeux vidéo :

- **Les jeux vidéo offrent de nombreux avantages**, notamment une nouvelle vision du monde, des compétences mentales et émotionnelles, l'apprentissage de contenus à travers le jeu lui-même et ses références culturelles, l'apprentissage de la culture des jeux vidéo, et bien plus encore. De manière cruciale, les jeux vidéo nous permettent également de **réfléchir à nos compétences et/ou de les développer**. Tous ces facteurs concourent à nous aider à développer des visions du monde et des pratiques plus inclusives, puisque nous sommes plus conscients des autres points de vue et connaissances et que nous pouvons faire preuve de plus d'empathie à leur égard.

- **L'interaction dans les jeux vidéo :** On peut trouver divers degrés d'interaction entre les joueurs de jeux vidéo, y compris entre les IA et les joueurs humains. Cela peut conduire à de nombreuses interactions positives et aider à développer des compétences en matière de collaboration et de travail d'équipe, mais cela ouvre également la porte à la possibilité d'intimidation par d'autres joueurs. Vous pouvez dire aux élèves que si cela se produit, ils ont le choix. Ils doivent garder leur calme et essayer de ne pas réagir à l'intimidateur, mais ils peuvent aussi filtrer ou bloquer les messages de l'intimidateur et même signaler ces actions aux modérateurs de jeux en ligne. Les élèves ne devraient jamais

avoir peur de parler de l'intimidation avec un adulte de confiance (Grustniy, 2020). Certains jeux multijoueur en ligne permettent même à l'éducateur de désactiver les options texte et audio s'il craint que des actes d'intimidation se produisent.
Pour éviter les brimades, vous pouvez envisager d'explorer différents jeux en ligne ou hors ligne qui encouragent les interactions positives. Par exemple, vous pouvez envisager d'utiliser les jeux de rôle pour favoriser l'interaction avec les environnements graphiques, les mondes virtuels (découverte et apprentissage) et l'IA. Les jeux multijoueur, les jeux en ligne et les MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playable Games) sont également des possibilités intéressantes qui permettent des interactions positives. Un MMORPG passionnant est la version en ligne du Seigneur des Anneaux, qui permet aux joueurs de créer de la musique dans le jeu ; ils peuvent ainsi créer des groupes dans le jeu et même participer à des festivals dans le jeu, comme celui que certains joueurs ont créé sur la base du célèbre festival de musique de Woodstock !

- **L'accessibilité dans les jeux vidéo :** L'accessibilité est un autre point clé pour assurer l'inclusion dans les jeux vidéo. Dans la mesure du possible, les éducateurs peuvent essayer d'utiliser des jeux qui sont accessibles à une grande variété de joueurs, y compris ceux qui ont des handicaps physiques, mentaux et d'apprentissage. Si vous avez des élèves présentant certains handicaps, il est très utile de vérifier si les jeux que vous souhaitez utiliser disposent de fonctions d'accessibilité spéciales, voire de choisir des jeux spécifiques en raison de leurs fonctions d'accessibilité. Si vous n'avez pas d'élèves ayant des handicaps spécifiques, vous pouvez tout de même utiliser ces jeux pour leur en apprendre davantage sur les handicaps et leurs adaptations dans le monde du jeu, afin d'améliorer leur pensée inclusive. Vous pouvez facilement vérifier les caractéristiques d'accessibilité des jeux que vous

souhaitez utiliser sur des sites Web tels que la base de données des jeux accessibles (2022).

- **Créer avec des jeux vidéo :** Il existe de nombreux jeux qui permettent aux joueurs de construire, de concevoir, de faire une simulation, etc. Ces types de jeux permettent aux élèves non seulement de développer leur créativité et leurs capacités de conception, mais aussi d'explorer leurs émotions et de développer leurs capacités d'interaction au-delà du jeu. Les élèves peuvent également développer un éventail plus large de compétences émotionnelles et visuelles en créant dans ces environnements de jeu innovants, en particulier lorsqu'ils jouent à des jeux d'art et de tuning.

Questions supplémentaires que nous pouvons nous poser pour améliorer l'inclusion :

Les points que nous venons d'examiner constituent un bon point de départ pour améliorer l'inclusion dans nos classes et ateliers, et nous pouvons clairement voir comment les jeux vidéo jouent un rôle dans cette amélioration. Cependant, il existe encore de nombreux autres aspects de l'inclusion que nous n'avons pas encore abordés. Vous trouverez ci-dessous une liste de questions supplémentaires pour vous aider à réfléchir au rôle des jeux vidéo dans l'éducation et la société d'aujourd'hui, et à penser de manière plus approfondie et créative à la façon dont vous pouvez améliorer l'inclusion dans vos propres contextes éducatifs. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive, mais vise plutôt à vous donner des idées d'éléments supplémentaires à prendre en compte, ainsi qu'à vous inspirer pour trouver vos propres questions et les réponses qui profiteront à vos élèves. Vous pouvez même envisager de discuter de ces questions avec vos élèves pour une réflexion encore plus enrichissante sur les jeux vidéo et l'inclusion !

- Peut-on rendre les jeux vidéo plus "conviviaux" ?
- Les jeux vidéo peuvent-ils offrir des espaces positifs et sûrs pour tous ?

- Pensez-vous que les jeux inclusifs deviendront un jour une tendance dominante ?
- Comment les "joueurs" se comportent-ils en ligne ? Pourquoi ? Est-ce différent du comportement des autres utilisateurs en ligne ?
- Qu'est-ce qui pousse les gens à se comporter ainsi, leur identité de joueur ou l'environnement des jeux ?
- La compétition peut-elle être amicale ? Les jeux sont-ils amusants à cause de la compétition ? Les jeux peuvent-ils être amusants sans compétition et/ou sans harcèlement ?
- Y a-t-il un problème de sexisme dans les jeux aujourd'hui ? Faut-il s'en inquiéter ?
- La misogynie dans les jeux et les communautés de joueurs en ligne est-elle différente de celle des autres médias/communautés/industries en ligne (et hors ligne) ?
- Qui est à blâmer ? Comment peut-on y remédier ?
- Comment pensez-vous que cela affecte les filles et les garçons qui grandissent aujourd'hui ?

Il est facile de répondre à un grand nombre de ces questions : n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos fiches d'information dans notre guide pédagogique pour vous plonger dans ces sujets ! Il sera plus difficile de répondre à d'autres, mais l'exercice consistant à poser ces questions et à chercher les réponses nous aidera certainement à réfléchir à la manière de conceptualiser notre travail d'éducateur d'une manière beaucoup plus inclusive, tout en permettant aux étudiants de faire de même.

Ressources

- Accessible Games Database. (2022). Accessible Games Database. *Apex Access.* Available at: https://accessiblegamesdatabase.com/

- Grustniy, L. (2020). How to respond to bullying in online games. *Kapersky Daily Blog*. Available at: https://www.kaspersky.com/blog/game-bullying-what-to-do/38262/

Créer des jeux vidéo comme outil pédagogique en classe

C.I.P. Citizens In Power est une organisation d'éducation et de recherche à but non lucratif. C.I.P. constitue l'une des principales organisations de Chypre dans les domaines de l'éducation globale, de l'innovation sociale, de l'entrepreneuriat, des STEM et de la croissance durable.

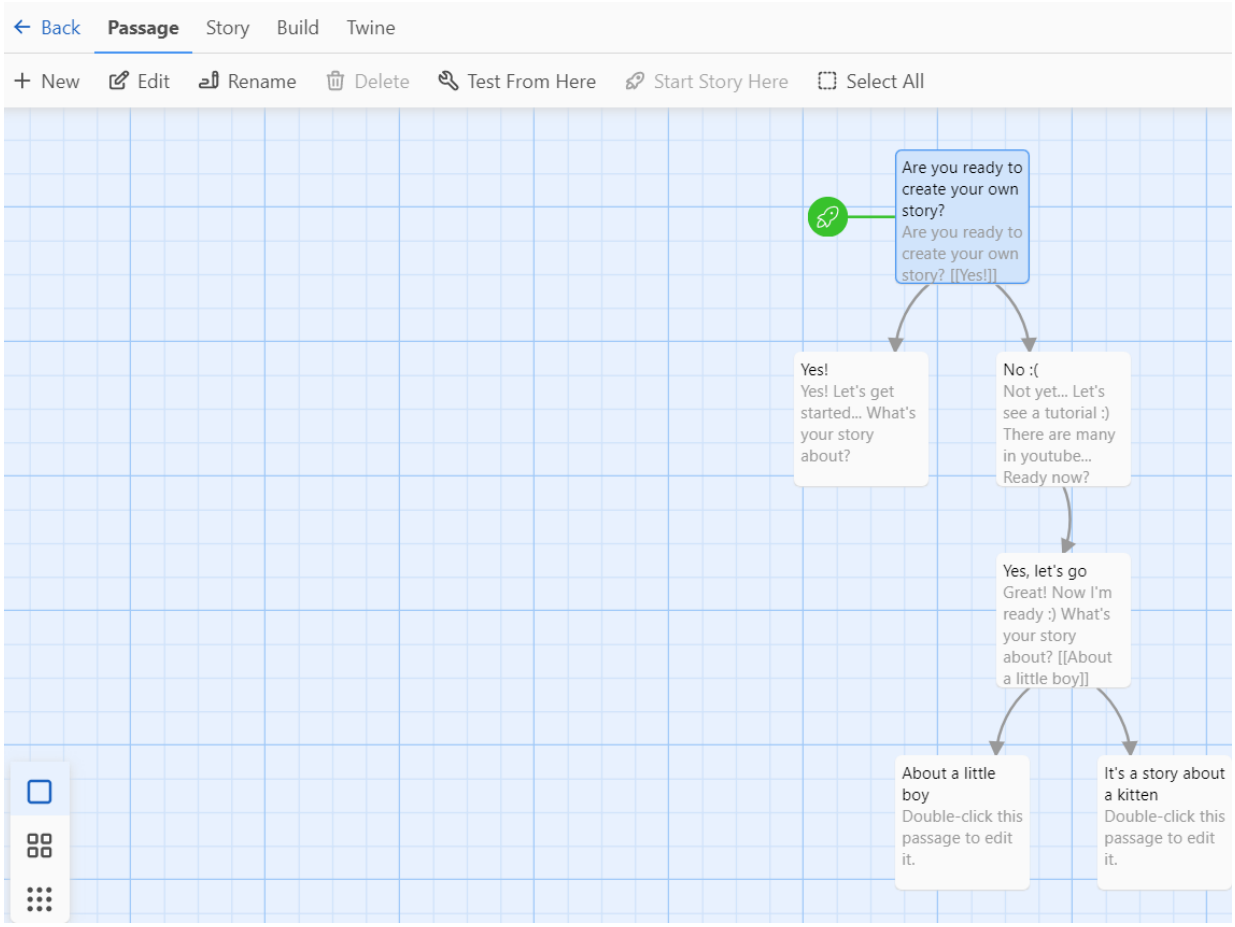
Étape 1 : Contacter les écoles et les centres éducatifs pour organiser des ateliers de création de jeux vidéo :

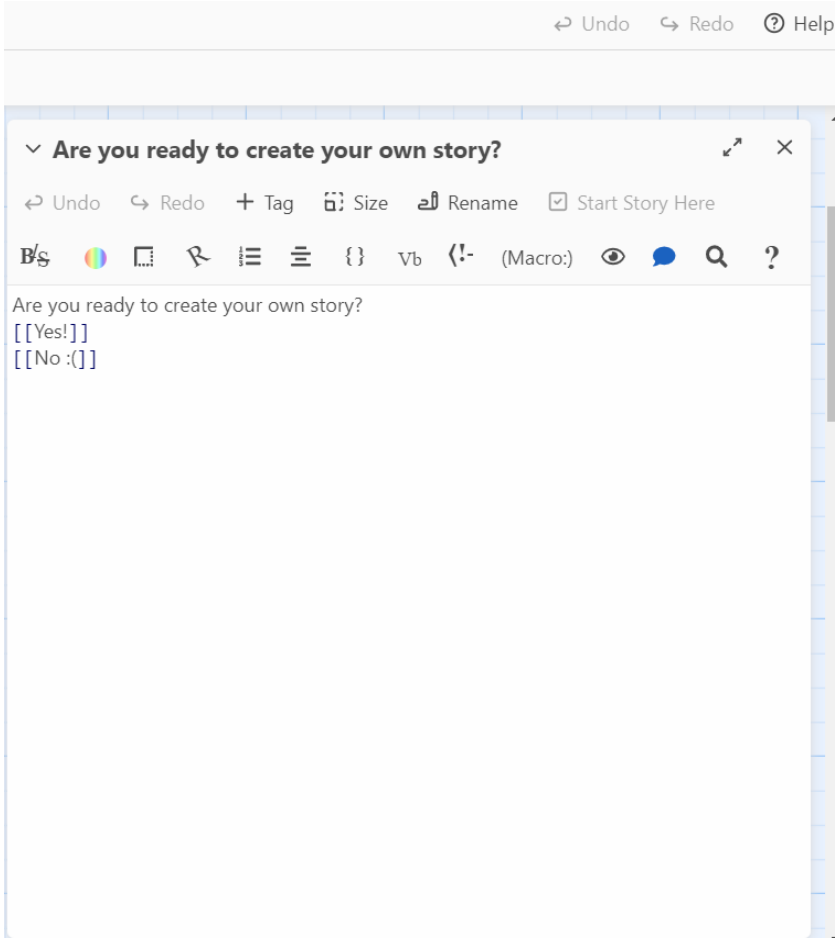
Au cours de l'essai pilote, C.I.P. a contacté des écoles, des centres éducatifs et des instituts de langues pour diffuser les résultats du projet et inviter les éducateurs et les étudiants à participer à des ateliers de création de jeux vidéo. Certains éducateurs étaient intéressés par cette opportunité, mais tous ne savaient pas comment créer des jeux vidéo et comment adapter cette activité à leur propre programme.

Étape 2 : Que se passe-t-il lorsque les éducateurs et les enseignants ne sont pas très habitués aux jeux vidéo ?

Pour répondre à ce problème, nous avons organisé un atelier supplémentaire de création de jeux vidéo pour les éducateurs afin qu'ils se familiarisent avec les jeux vidéo, qu'ils identifient comment les jeux vidéo peuvent devenir un outil pédagogique et qu'ils créent leurs propres jeux vidéo qu'ils pourront utiliser dans leurs classes. Au cours de l'atelier, CIP a présenté différents outils pouvant être utilisés pour la création de jeux vidéo, comme Core, Twinery et Scratch. En tant que participants à l'atelier, les

éducateurs ont eu le temps d'expérimenter les outils et de créer leurs propres jeux vidéo. Les participants venaient de différents domaines, notamment la chimie, les mathématiques et la biologie, ainsi que des professeurs d'anglais et de grec. Les éducateurs ont été répartis en petits groupes et ont travaillé à la création de petites histoires numériques interactives pouvant être utilisées dans différentes classes.



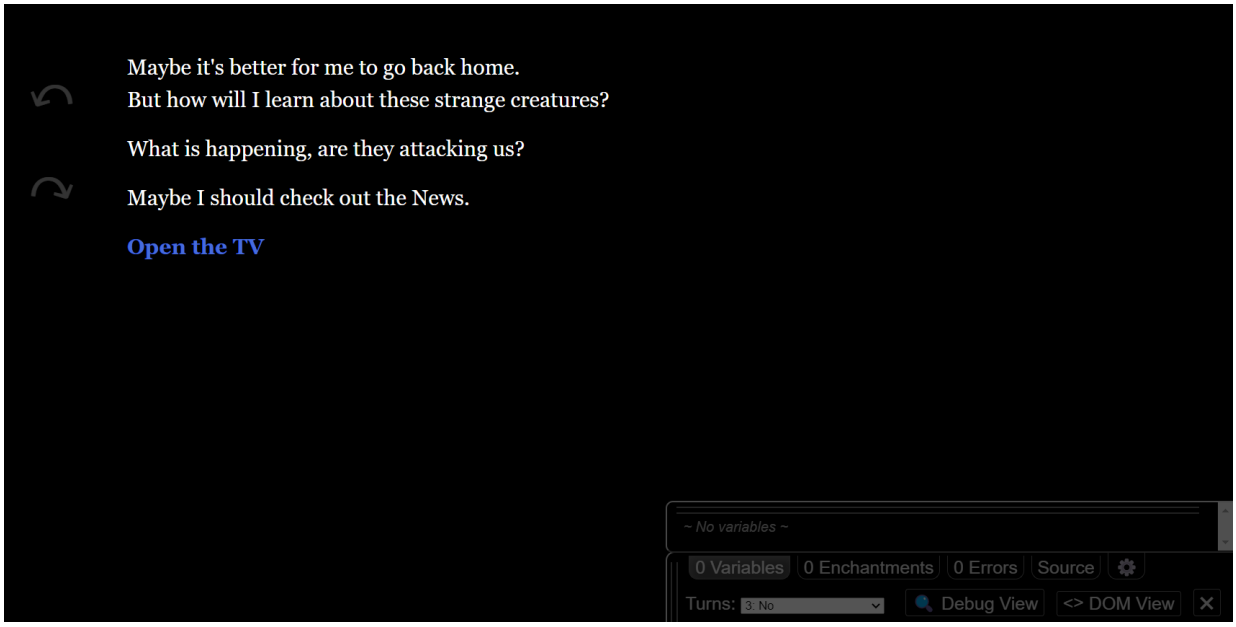


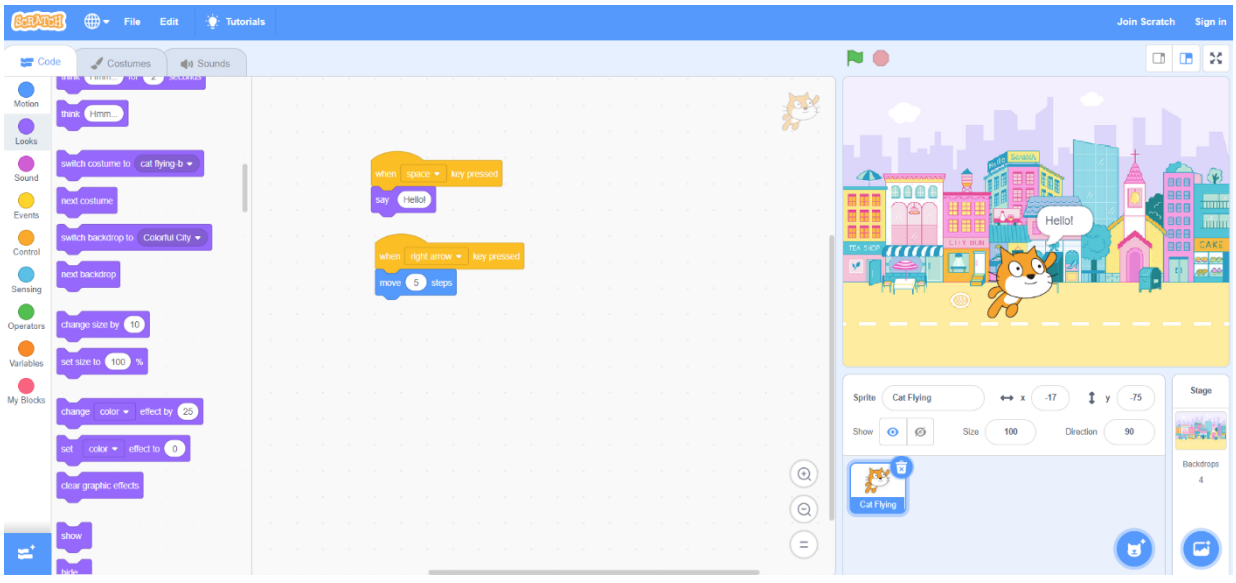
Ces deux images montrent la création d'une très courte histoire interactive sur Twinery. L'histoire commence par la question "Êtes-vous prêt à commencer votre propre histoire ?". La réponse peut être un "oui" ou un "non" et, dans ce dernier cas, le lecteur est invité à consulter les tutoriels Twinery sur YouTube avant de commencer à écrire sa propre histoire.

Étape 3 : Faire participer les éducateurs et les élèves au processus de création de jeux vidéo en classe en tant qu'outil pédagogique innovant :

Nous avons également organisé des ateliers de jeux vidéo dans des classes avec la participation d'éducateurs et d'étudiants. Pour adapter la création de jeux vidéo à l'environnement de la classe, l'atelier comprenait différentes étapes. Tout d'abord, les élèves devaient effectuer des recherches sur un sujet et inventer une histoire. Ensuite, ils devaient créer leur histoire sous la forme d'un récit numérique, à l'aide de Twinery.

Dans l'un des tests pilotes que nous avons organisés, les élèves ont choisi de créer une histoire sur l'environnement et l'importance du recyclage. Il s'agissait d'un cours d'anglais et les élèves ont ainsi pu enrichir leur vocabulaire, tout en améliorant leurs compétences en matière de recherche et d'écriture. L'atelier a été animé par un éducateur et un membre de CIP était également présent pour un soutien supplémentaire. À la fin du cours, les élèves ont eu le temps de découvrir d'autres outils de création de jeux vidéo.





Cette image montre un autre outil en ligne pour la création de jeux vidéo, Scratch. Elle montre un petit chat qui dit bonjour et de nombreux codes qui peuvent être ajoutés - en dirigeant les mouvements du chat.

Étape 4 : Témoignages d'éducateurs et d'élèves :

Les commentaires que nous avons reçus au cours des ateliers que nous avons organisés étaient très positifs. Les élèves ont déclaré qu'ils aimeraient mettre en place des activités similaires dans d'autres classes. En apprenant à créer des jeux vidéo, ou du moins certaines parties d'un jeu vidéo, les étudiants ont eu l'occasion d'améliorer leurs compétences techniques et non techniques et ils ont également eu l'occasion de participer à une classe interactive au lieu de simplement utiliser des livres et de faire des exercices.

Les éducateurs étaient également très satisfaits des résultats des ateliers, même si les défis qu'ils ont dû relever étaient légèrement différents. En effet, ce type d'atelier est nouveau pour certains éducateurs, qui ont besoin de plus de temps pour le préparer, voire d'une formation complémentaire. Néanmoins, les enseignants ont indiqué que les ateliers ont aidé les élèves à mieux comprendre les différents sujets, car ils avaient une approche plus pratique pour travailler. En outre, les éducateurs et les enseignants ont souligné le fait que les ateliers de création de jeux vidéo constituaient un excellent exemple de la manière dont tous les élèves peuvent participer en classe, en particulier les élèves ayant des difficultés d'attention ou d'autres besoins d'apprentissage particuliers.

Ces images montrent deux des créations de jeux vidéo organisées par CIP, l'une avec des étudiants (à gauche) et l'autre avec des éducateurs (à droite).

Atelier de création de jeux en tant qu'activité non formelle

Atelier de création de jeux vidéo - Objectif

International Center for Education est une ONG financée en 2009 dont la mission est de soutenir l'éducation et de contribuer au développement holistique des enfants, des jeunes, des parents, des enseignants et des autres acteurs ayant un rôle dans l'éducation, pour l'harmonie et le bien-être de la société.
L'atelier visait à inciter les élèves à travailler en équipe et à collaborer pour la création d'un produit final.

Mise en place de l'atelier

Nous avons mis en place l'atelier comme une activité non formelle, car nous voulions offrir aux élèves un environnement de travail différent dans lequel ils pourraient se sentir à l'aise, sans être contraints ou dérangés par des facteurs externes.

Dix élèves âgés de 14 à 16 ans et un animateur ont participé à l'activité. L'animateur avait de l'expérience dans l'enseignement numérique, étant également professeur d'informatique. Il avait également une expérience dans le domaine des jeux vidéo en tant que joueur, mais n'avait jamais été en mesure d'en créer un.

Pour s'assurer que tout se passe bien, nous avons organisé une réunion préparatoire avec l'animateur, au cours de laquelle nous avons présenté les séquences pédagogiques avec les étapes de création d'un jeu vidéo élaborées dans le cadre du

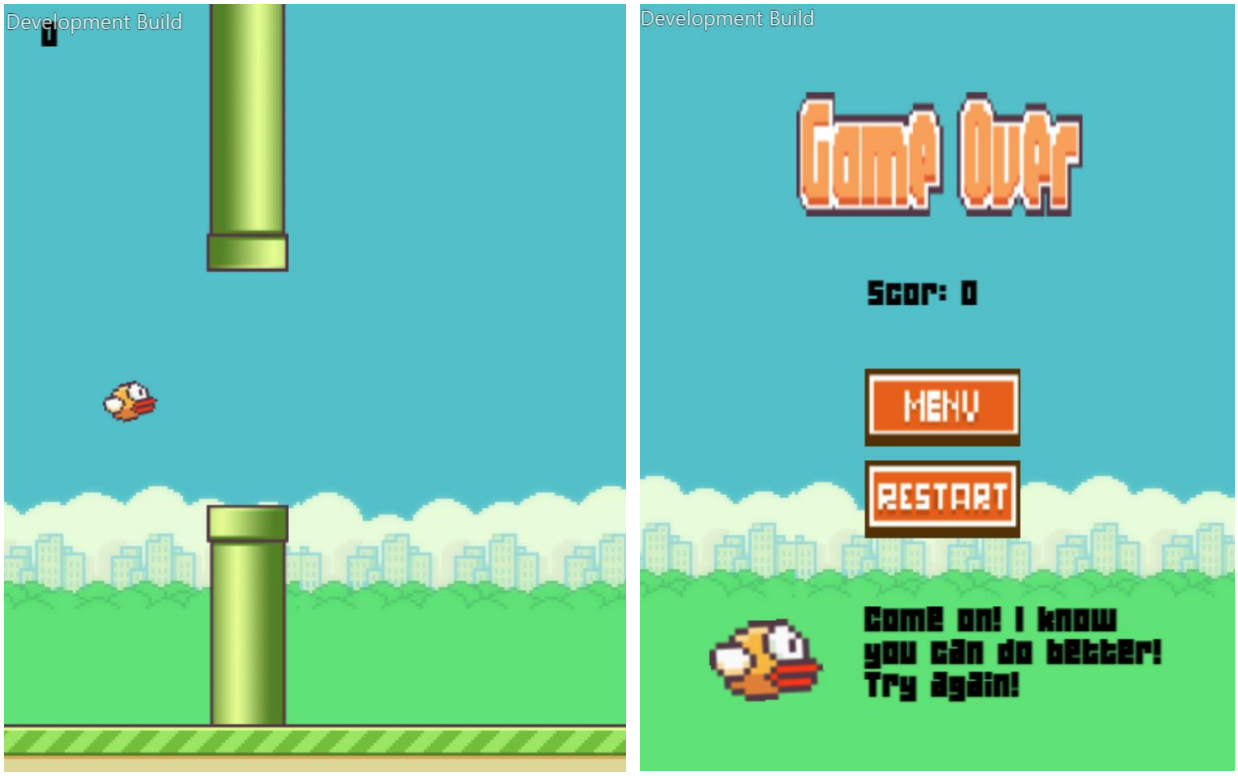
projet Gaming for Skills. Nous avons également décidé ensemble d'utiliser l'outil de création de jeux GDevelop car il est gratuit et très facile à utiliser.

L'atelier s'est déroulé sur 10 heures, pendant lesquelles l'animateur a donné aux étudiants les instructions nécessaires à la création d'un jeu vidéo et leur a présenté un résumé des séquences pédagogiques et de la plateforme qui allait être utilisée.

Processus de création du jeu - Le processus de création

ÉTAPE 1 : Les élèves ont décidé avec l'animateur de l'idée du jeu par le biais d'une session de brainstorming.

ÉTAPE 2 : Les élèves ont été divisés en équipes de 2 et ont commencé le processus de création en utilisant GDevelop. Chaque équipe a travaillé ensemble sur l'idée et le design du jeu.
ÉTAPE 3 : L'animateur et les élèves ont analysé le produit final et ont proposé des idées d'amélioration.



Captures d'écran des jeux créés par les élèves à partir d'un modèle FlappyBird

Évaluation générale de l'atelier et du jeu créé

Les élèves étaient très enthousiastes car ils avaient réussi à créer un jeu qui pouvait être joué par d'autres personnes.

Lorsque vous souhaitez mettre en œuvre une telle activité avec vos élèves, assurez-vous que tout le monde est impliqué et que le contenu est accessible à tous.

Nous recommandons vivement la mise en œuvre de tels ateliers avec les élèves, car ils peuvent ainsi développer leurs compétences numériques et accroître leur intérêt pour le travail d'équipe et l'apprentissage.

Les élèves ont beaucoup apprécié cette activité. Ils ont même décidé ensemble de continuer à utiliser la plateforme.

Organiser un atelier de création de jeux vidéo (alors que vous n'avez jamais créé de jeu vidéo auparavant)

Logopsycom est un centre d'innovation pédagogique, basé à Mons, en Belgique, qui crée et utilise des méthodes ou des logiciels alternatifs (numériques ou non) pour accompagner les écoles, les centres de formation professionnelle, les organisations éducatives, les jeunes et les parents. Logopsycom a été créé à l'origine comme une entreprise de soins, spécialisée dans les troubles de l'apprentissage chez les jeunes, en particulier les Dys (Dyspraxie, Dysphasie, Dyslexie, etc.), et travaille donc toujours sur l'accessibilité du contenu, mais a étendu ses activités à tous les domaines de l'éducation.

Vous souhaitez créer des jeux vidéo avec vos élèves, mais vous n'avez jamais créé de jeu vidéo auparavant ?

Ne vous inquiétez pas, c'est possible et pas aussi effrayant que cela puisse paraître au début ! Nos coordinateurs avaient une certaine expérience des jeux vidéo, mais ils n'étaient en aucun cas des joueurs. L'une des coordinatrices est une gestionnaire de projet avec une formation en langues, littérature et didactique, sans expérience en programmation. Le deuxième est un coordinateur de projet avec une formation en sciences politiques et absolument pas un passionné d'informatique, et la troisième coordinatrice est une coordinatrice de projet avec un diplôme en éducation de la petite enfance, en éducation préscolaire et en éducation globale. Aucun des coordinateurs n'avait d'expérience préalable dans la création d'un jeu vidéo. Dans cette partie du

guide, nous allons donc partager avec vous notre expérience de l'organisation d'un atelier de création de jeux vidéo.

Tout d'abord, par quoi avons-nous commencé ?

Nous avons organisé un atelier de création de jeux vidéo dans une école secondaire de Chatelet, en Belgique. Au total, 17 élèves et un professeur d'anglais ont participé à l'atelier.

Ensuite, comment organiser un atelier de création de jeux vidéo avec des contraintes de temps ?

En toute honnêteté, cette partie a été un peu délicate. D'abord, nous avions prévu deux sessions d'une demi-journée pour la création de jeux vidéo, et soudain, nous n'avions que deux heures pour présenter le module aux étudiants, leur montrer comment l'utiliser, créer un niveau ensemble et les laisser créer un jeu. Simple comme bonjour ? Pas vraiment. Mais il est certain que c'était faisable, et le feedback que nous avons reçu a confirmé que c'était un succès !

Nous vous présentons ci-dessous les étapes que nous avons suivies et quelques conseils. Bien entendu, vous pouvez les adapter à votre environnement et à vos élèves, mais voici ce qui a fonctionné pour nous :

- **Étape 1 : Quel est l'objectif de l'atelier ?**

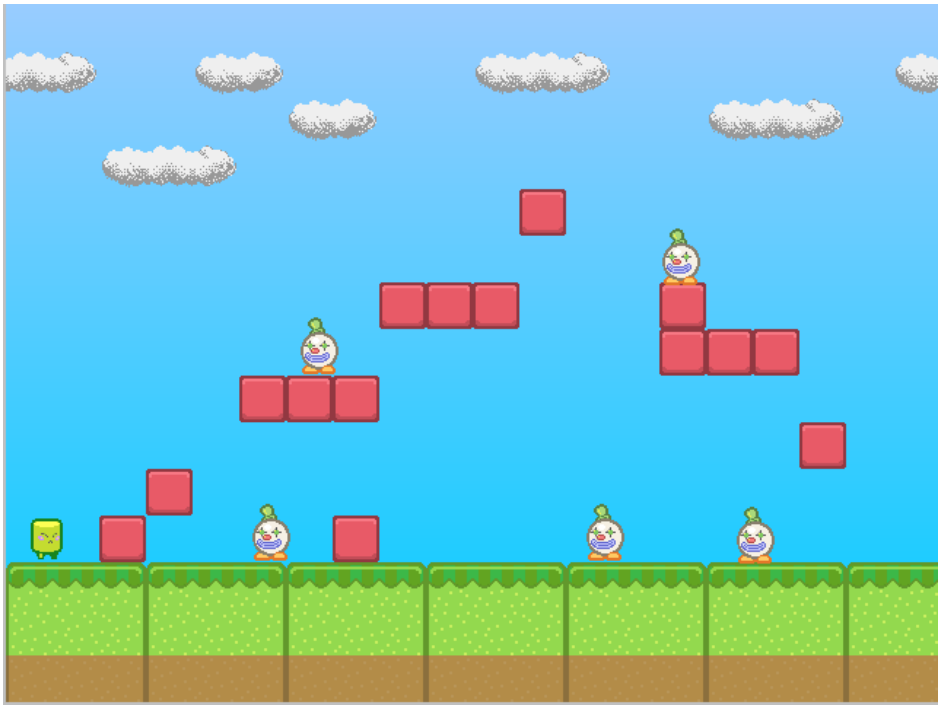
Commencez par réfléchir à l'objectif de l'atelier et au thème du jeu vidéo que vous souhaitez créer avec vos élèves : s'agit-il de couvrir un certain sujet en cours d'histoire ? Ou, peut-être, pour couvrir une histoire tirée d'un certain livre ?
Dans notre cas, l'objectif était que les élèves essaient de créer un petit jeu vidéo (3 niveaux) par eux-mêmes tout en utilisant un logiciel de création de jeux en anglais pour améliorer leurs compétences en langues étrangères.

- **Étape 2 : Comment pouvez-vous atteindre cet objectif et de quoi avez-vous besoin pour l'atelier ?**

Commencez par explorer les différents logiciels et possibilités de création de jeux vidéo. N'oubliez pas que tous les logiciels ne sont pas gratuits. Explorez les différentes options et choisissez le logiciel qui vous convient le mieux.
Pensez à l'équipement technique dont vous aurez besoin pour l'atelier. Dans notre cas, les élèves travaillaient en binôme, nous avions donc besoin de 9 ordinateurs avec un accès Wi-Fi.

Comment avons-nous choisi le logiciel ?

Le premier point important pour nous était de trouver un logiciel gratuit à utiliser. Comme nous ne disposions que de deux heures de cours pour réaliser l'atelier, nous avons commencé à vérifier quels logiciels, parmi ceux disponibles gratuitement, seraient les plus faciles à apprendre en peu de temps. Bien que certains élèves aient déjà de l'expérience dans la création de jeux vidéo, nous avons décidé d'utiliser un logiciel qui serait facile à utiliser même pour les élèves qui ne jouent pas à des jeux vidéo pendant leur temps libre. Après avoir testé différents logiciels, nous avons opté pour Stencyl.



Capture d'écran d'un des jeux de plateforme créés par les élèves.

- **Étape 3 : Jouez avec le logiciel et créez votre propre jeu**

La meilleure façon de vous assurer que vous serez en mesure de répondre à toutes les questions de vos élèves est d'apprendre vous-même à utiliser le logiciel. De plus, en testant le logiciel au préalable, vous découvrirez peut-être quelques trucs et astuces. Enfin, cela vous donne également une idée plus réaliste du temps nécessaire à vos élèves pour créer le jeu. Stencyl propose un cours accéléré, et nous vous recommandons de le consulter.

- **Étape 4 : Créez un plan d'organisation de l'atelier, étape par étape**

Cela vous aidera à vous guider tout au long de l'atelier et vous donnera un meilleur aperçu du timing des différentes étapes. Les étapes que nous avons suivies sont les suivantes :

- Étape 1 : Bienvenue et introduction à Stencyl (5 minutes)
- Étape 2 : Explorer le logiciel ensemble et créer la première scène (20 minutes)

- Étape 3 : Brainstorming d'idées de jeu en binôme (5 minutes)
- Étape 4 : Création du jeu (60 minutes)
- Étape 5 : Clôture (5 minutes)

Comment nous sommes-nous adaptés aux contraintes de temps ?

L'objectif de l'atelier était de créer un jeu court comportant au moins trois niveaux. Cependant, en raison des contraintes de temps, la tâche a été adaptée et les étudiants ont créé deux niveaux et une transition d'un niveau à l'autre. Nous avons utilisé l'un des modèles de Stencyl pour partir d'une base existante.

- **Étape 5 : Installation du logiciel sur les ordinateurs avant l'atelier**

Si possible, essayez d'installer le logiciel et de tout préparer avant l'atelier. Vous éviterez ainsi de perdre du temps sur l'installation pendant l'atelier et vous pourrez également vous assurer que tout fonctionne.

Avons-nous atteint l'objectif ? Qu'ont dit les participants ?

D'après la participation et le feedback des étudiants, nous pouvons conclure qu'ils ont apprécié l'activité. Ils ont dit qu'ils aimeraient avoir plus d'activités similaires dans leurs cours d'anglais. Ils ont également mentionné qu'ils pensaient que davantage de leçons devraient être basées sur le jeu et l'organisation d'activités comme celle-ci. Cela renforcerait également leurs compétences en anglais. Dans l'ensemble, nous avons reçu un feedback positif de la part de l'enseignant et des élèves.

Nous avons également demandé à l'enseignant sa réflexion et son opinion sur l'atelier. L'enseignant a déclaré avoir trouvé l'atelier très intéressant et être satisfait de la participation des élèves. Cet atelier diffère de leurs cours habituels et ils pensent qu'il serait intéressant d'intégrer davantage d'activités de ce type dans leurs cours. De plus, l'atelier ayant été entièrement mené en anglais (les animateurs ne parlant que cette langue), les élèves ont dû mettre en pratique leurs compétences en anglais à chaque étape.

Enfin, sommes-nous satisfaits de la façon dont nous avons organisé l'atelier ? Qu'aurions-nous pu faire différemment ?

Tout à fait ! Nous sommes très satisfaits de l'organisation de l'atelier et de l'implication des élèves. Cependant, comme il s'agissait de notre premier atelier de création de jeux, certaines choses pourraient être améliorées pour la prochaine fois. Par exemple, nous pourrions préparer des tâches supplémentaires pour les élèves qui sont plus familiers avec la création de jeux. Avec plus de temps, nous pourrions également créer un jeu complet de A à Z. Néanmoins, compte tenu de tout ce qui précède, nous pensons avoir fait du bon travail et prouvé qu'il n'est pas nécessaire d'avoir une grande expérience de la création de jeux vidéo pour réaliser de telles activités avec ses élèves !

Atelier de création de jeux dans une école professionnelle

Notre atelier de co-création (organisé par Science View) s'est tenu dans une école-laboratoire professionnelle (dans la région de Rafina) qui dessert deux écoles professionnelles dans la zone urbaine de l'Attique orientale en Grèce. Dans l'école, il y a plusieurs laboratoires scolaires de différentes disciplines. Des étudiants du secteur des technologies de l'information ont participé à l'atelier, qui s'est tenu dans un laboratoire informatique

Intérêt des élèves pour la création de jeux (au début et à la fin)

Les étudiants ont été informés de leur participation quelques jours avant l'atelier. Au départ et en raison des dates (juste avant leurs examens d'admission dans l'enseignement supérieur), les étudiants ont assisté à l'atelier avec un intérêt limité au départ. Mais, en raison de la nature et du contenu de l'atelier, leur intérêt a rapidement augmenté. Ils ont créé des équipes par eux-mêmes et ont commencé à créer des niveaux dans la plateforme de création de jeux en faisant preuve de créativité et d'imagination.

Certains élèves ont même demandé un moyen de s'inscrire sur la plate-forme afin de pouvoir télécharger des jeux sur leur téléphone portable. Nous avons offert cette possibilité autant que nous le pouvions.

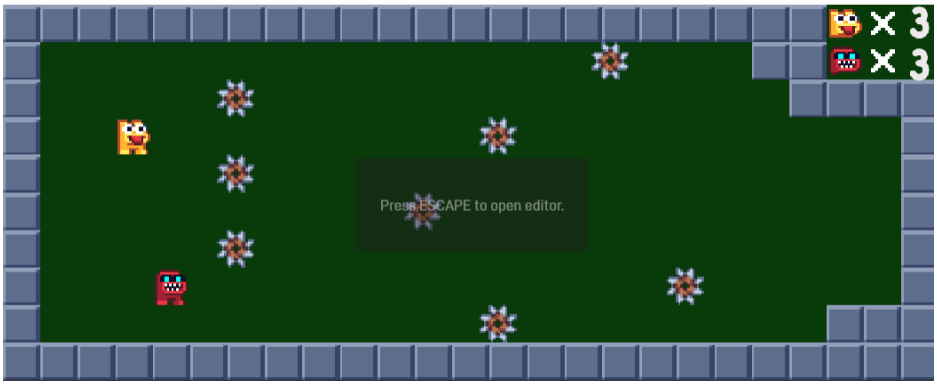


Image 1. Capture d’écran du jeu pour deux joueurs que les élèves ont créé

Au cours de l'atelier, les élèves sont progressivement devenus plus motivés, et certains ont exprimé le souhait d'avoir eu l'occasion de l'utiliser (des années) auparavant.

Image 2. Les étudiants pendant la création et la recréation !

Expérience des enseignants sur la création de jeux et l'outil de création

Lors des deux jours de l'atelier, le professeur d'informatique - qui enseigne aux étudiants participants - était présent et nous a beaucoup aidés.

Sa participation a été plus limitée le premier jour, même s'il nous a clairement soutenus. Cependant, le deuxième jour de l'atelier (une semaine plus tard), et parce qu'il était réellement (et selon ses propres dires) intrigué par la plateforme de création de jeux, il a participé de manière totalement créative et a réalisé un tutoriel de création de jeux exemplaire avec ses étudiants.

En fait, il a déclaré qu'il envisageait d'intégrer cette plateforme et d'autres plateformes de ce type (plateformes de création de jeux en ligne) dans ses cours à partir de l'année prochaine dans le but de motiver et de donner de la joie aux étudiants.

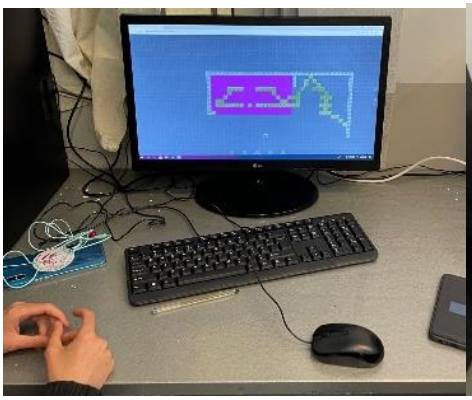
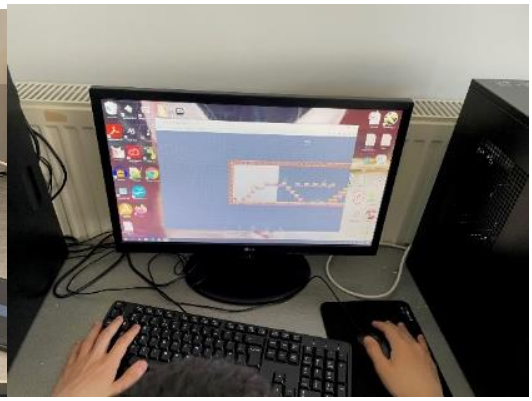
Commentaires généraux de l'animateur sur l'atelier

Si, au départ, la participation était limitée en raison de la proximité des examens nationaux, un nombre important d'étudiants ont participé et, en fait, il y avait une différence évidente en termes d'intérêt et de participation active entre le premier et le deuxième jour de l'atelier.

Les étudiants en informatique ont une certaine expérience de la programmation, mais ils sont généralement plus impliqués dans le travail avec un langage de programmation comme Python ou C++. La programmation visuelle (en ligne) n'était pas leur domaine d'expertise.

De plus, la nature de la programmation est complètement différente de ce que les étudiants ont utilisé dans le passé puisqu'il s'agit de la création d'un jeu vidéo. Ils ont trouvé le défi extrêmement intéressant et, dans le peu de temps dont ils disposaient, ils ont obtenu des résultats très intéressants.

Plus important encore, tous les élèves ont apprécié l'ensemble du processus et se sont amusés avec les autres élèves, ce qui leur a peut-être permis de changer légèrement leur point de vue sur la programmation et ses applications...

Images 3, 4: Photos des ordinateurs des élèves pendant le premier jour de l'atelier

Image 5. Animateur et étudiants lors du premier jour de l'atelier

Image 6. Professeur d'informatique avec certains de ses élèves

Utiliser les jeux vidéo pour favoriser l'engagement des élèves – retour sur les tests en France

YuzuPulse est une petite entreprise basée à Tourcoing, dans le Nord de la France, qui participe à plusieurs projets européens visant à combler le fossé entre l'innovation, l'éducation et l'économie sociale. Nous avons mené nos activités de test dans plusieurs contextes avec des élèves du secondaire. Outre l'animation d'ateliers par nos animateurs dans un lycée, nous avons organisé des ateliers pour des collégiens et des lycéens lors d'événements visant à promouvoir les carrières numériques, l'esprit d'entreprise et l'innovation auprès de ce public.

Les animateurs étant eux-mêmes des joueurs ayant l'expérience de l'animation d'ateliers de communication scientifique ou de cours de soutien, ils étaient impatients de recevoir le feedback non seulement des élèves, mais aussi des enseignants et des éducateurs. Nous partagerons nos observations sur l'engagement des élèves au cours de nos activités de test et terminerons par quelques conseils pour organiser votre première activité utilisant des jeux vidéo en classe.

1. Une conclusion commune : la surprise concernant l'engagement des élèves même face à des tâches difficiles

S'il y a une réaction commune à tous les enseignants avec lesquels nous avons travaillé, c'est la surprise de voir tous les élèves s'engager dans les activités proposées. Ou plutôt, en particulier pour les enseignants qui étaient déjà convaincus

que les élèves seraient impliqués avant même l'activité, le haut niveau d'engagement des élèves.

C'était particulièrement vrai pour l'atelier de création de jeux vidéo que nous avons organisé. Nous avons décidé d'utiliser un logiciel de création de jeux vidéo qui est à la fois accessible et intimidant en raison de la variété des outils et des options qu'il contient : Core. Les élèves des classes techniques et générales se sont portés volontaires pour cet atelier de 4 heures en dehors des heures de cours. Nous avons choisi de leur faire un briefing commun avant de les laisser découvrir l'outil par eux-mêmes pendant environ une heure avec notre soutien. Après cette heure, la moitié du groupe travaillait déjà sur ses propres projets et communiquait avec nous ou les autres élèves en cas de difficultés, mais l'autre moitié se sentait globalement perdue. Nous avons décidé d'organiser un atelier dans l'atelier sur un projet précis, et nous avons été surpris de voir que même après ce sentiment initial d'échec ou de difficulté, tous étaient désireux de se remettre sur les rails et de créer des mini-projets. Ce sentiment général de motivation se reflète dans le feedback que nous avons recueilli par le biais des questionnaires, dans lesquels presque tous les étudiants ont exprimé qu'ils avaient trouvé l'outil difficile, mais tous étaient heureux d'y avoir pris part et aimeraient participer à nouveau à des activités similaires à l'avenir.

Core peut permettre même à des non-spécialistes de créer un jeu vidéo fonctionnel complet sans aucun codage. Pourtant, son interface peut sembler assez intimidante.

2. Alors, les jeux vidéo sont-ils la clé pour rendre mes élèves plus actifs en classe ?

Bien entendu, on ne peut pas honnêtement affirmer que la seule utilisation de jeux vidéo est en soi un moyen de garantir l'intérêt et la participation active des élèves en classe. Pour des arguments théoriques soutenant et limitant l'impact des jeux vidéo sur l'engagement des élèves, n'hésitez pas à consulter notre brochure sur les jeux vidéo dans l'éducation. Pour connaître les limites issues de notre expérience et les conseils pour les éviter, poursuivez votre lecture.

Des élèves collaborent pour écrire un dialogue pour donner une quête dans un jeu vidéo.

Tout d'abord, tous les étudiants n'ont pas été très actifs dans chacune des activités, et certains ont même refusé de participer. Par exemple, il y a eu une certaine résistance de la part d'un groupe d'étudiants qui ne voyaient pas l'intérêt de prendre part à une initiation à la programmation dans le cadre de leurs études, et ils étaient réticents à suggérer des moyens de progresser dans les niveaux du jeu par peur de faire une erreur devant leurs pairs.

En outre, plusieurs facteurs ont joué en notre faveur au cours de nos activités : tout d'abord, nous étions des animateurs externes qui n'avaient pas "la voix habituelle des enseignants", et une partie de nos activités se sont déroulées dans le cadre d'événements particuliers hors du contexte strict de l'école. Enfin, comme nous sommes nous-mêmes des joueurs, il a peut-être été plus facile d'attirer l'attention des élèves au début en établissant un contact personnel.

Pourtant, malgré ces limites, nous pensons que même un éducateur qui ne répond pas à ces circonstances exactes peut faciliter une activité éducative autour des jeux

vidéo en suivant quelques principes de base. Là encore, pour une description détaillée des paramètres à prendre en compte pour organiser une telle activité, nous vous recommandons de lire notre Guide pratique.

3. Conseils aux enseignants qui utilisent des jeux vidéo dans leur propre classe ou aux éducateurs dans la classe de quelqu'un d'autre

- **Divisez la classe en petits groupes**

Pour vos premières activités, notamment celles qui demandent aux élèves de faire preuve de créativité, nous vous recommandons vivement de diviser la classe en groupes de 15 élèves maximum. Cela vous permettra non seulement d'avoir besoin de moins de matériel, mais aussi de passer plus de temps avec chaque élève.

- **Faites équipe !**

N'hésitez pas à faire équipe avec un collègue : il peut s'agir d'un autre enseignant ou d'un technicien qui connaît les jeux vidéo et peut soutenir les élèves lorsqu'ils jouent. De plus, si certains élèves refusent de participer à l'activité parce qu'ils ne se sentent pas assez sûrs d'eux, vous aurez plus de temps pour les soutenir.

- **Vous ne connaissez rien aux jeux vidéo ? Demandez à vos élèves !**

Vous n'avez pas besoin de tout savoir sur la culture des jeux vidéo pour introduire les jeux vidéo dans votre classe. Même si vous sélectionnez un jeu, par exemple, sur la base de l'une de nos séquences pédagogiques, vous pouvez commencer votre cours en demandant à vos élèves quels sont leurs jeux préférés, leurs personnages préférés, etc. et même leur demander de préparer une image à vous montrer au début du cours. Même si vous ne connaissez pas ces jeux, cela leur permettra de partager ce qu'ils aiment et de se sentir plus connectés ou en sécurité dans l'environnement scolaire.

- **Utilisez un ton encourageant plutôt qu'une voix "corrective"**

En tant qu'enseignant dans une salle de classe, vos élèves peuvent avoir l'impression que tout conseil que vous leur donnez est une correction et qu'il y a de bonnes réponses et de simples erreurs. Veillez à leur dire que leurs performances de jeu ne seront pas notées, mais que cette activité sera axée sur la discussion et la participation.

Crédits d'icônes

Icône d'introduction de flaticon.com

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

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

https://www.gaming4skills.eu/

#gaming4skills

https://www.facebook.com/Gaming4skills