"Apprendre avec les serious games ?"

publié le 28/06/2018

Descriptif :

La série "Eclairer" éditée par Canopé a pour vocation d'aider les enseignants à décrypter l'essentiel des thématiques éducatives. Retours sur la lecture d'"Apprendre avec les serious games ?" (2016).

Sommaire :

- La collection "Eclairer" des éditions Canopé
- Un titre de la collection Eclairer : "Apprendre avec les serious games ?" (2016)

La collection "Eclairer" des éditions Canopé

Si vous avez envie de **réactualiser** vos **connaissances pédagogiques** ou tout simplement de vous tenir au courant des **pratiques émergentes en éducation**, la **collection "Eclairer"** éditée par Canopé répondra à vos attentes. Elle propose de courts ouvrages (à peu près 120 pages) dans un format sympathique (19 X 13 cm). La ligne éditoriale se fixe pour objectif d'aller à l'essentiel. Bien structurés, rédigés dans une langue claire et non jargonnante, ces petits livres apportent un éclairage complet sur un sujet, sans pour autant se perdre dans les détails. A chacun ensuite d'explorer un aspect esquissé dans le livre ou de creuser les références données en fonction de ses intérêts. Autre atout de ces petits fascicules : ils présentent des **exemples concrets** et se font l'écho d'expérimentations menées à plusieurs niveaux d'enseignement. Cette série est par ailleurs complétée par deux autres **univers éditoriaux** : **Maîtriser** (proposant des contenus complets, alliant savoirs théoriques et approches pédagogiques, pour étayer ses connaissances) et **Agir** (dédiés aux outils pédagogiques pratiques et adaptés pour accompagner les enseignants au quotidien).
Parmi les parutions récentes dans la collection Eclairer, citons "*Enseigner : apports des sciences cognitives*" (de Nicole Bouin, avril 2018), "*La coopération entre élèves*" (de Sylvain Connac, 2017)."*Des élèves venus d'ailleurs*" (de Cécile Goï, 2015) est plus ancien mais reste d'une actualité brûlante.

Un titre de la collection Eclairer : "Apprendre avec les serious games ?" (2016)

La lecture de l'ouvrage "**Apprendre avec les serious games**" m'a permis :

- en premier lieu de **clarifier le concept** de "serious games". Le passage suivant s'avéra fort utile : " *Le Ministère de la Culture souhaite que l'expression „jeu sérieux" soit préférée à celle de „serious game". Il existe cependant une nuance de sens entre ces termes : „serious game" généralement utilisé pour désigner uniquement le dispositif de jeu alors que le vocable „jeu sérieux" renvoie à la fois à un dispositif et à une activité*." (p.13) Les auteurs de l'ouvrage s'accordent finalement sur la définition suivante : "*un dispositif, numérique ou non, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des **aspects utilitaires** („serious") tels l'enseignement, l'apprentissage, la communication, l'information, avec des **ressorts ludiques** issus du jeu, vidéoludique ou non („game")*." (p.17)
- de comprendre ensuite le **système de classification des serious games** (modèle GPS et classification ESAR).
- de **découvrir** certains serious games pour l'éducation (tel " Stop la violence "(2014) sur le harcèlement).
- de peser les **apports pédagogiques** des serious games (à condition qu'il y ait convergence du scénario pédagogique et du scénario ludique) tout en envisageant les limites.
- d'explorer des ressources intéressantes : Apprendre avec le jeu numérique (Eduscol) ; Institut suisse des médias pour la formation par exemple.

- d’interroger la **place du jeu dans une séquence**.

Apprendre avec les serious games ?, Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux, Canopé éditions collection Eclairer, 2016, ISBN 9782240040848, 9,90 euros / téléchargeable au format pdf au prix de 3,59 euros

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.