



"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.