

Journée thématique

« Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les *serious games* en bibliothèque »,

enssib, 24 octobre 2012

Atelier n°3 : « BU, learning centers : former les étudiants »

Animateurs : Eric Sanchez, ENS Lyon ; Yann Bergheaud, U. Lyon 3

Le jeu dans les processus d'apprentissage

Favoriser l'interaction

Alors qu'aux Etats-Unis on met à disposition des élèves un matériau pédagogique avant le cours afin que celui-ci soit l'occasion d'une mise en perspective, d'interactions entre l'enseignant et la classe, en France l'enseignement est très cadré, très frontal : l'interaction est une prise de risque pour l'intervenant.

Le jeu met en place une situation d'interaction que l'on espère épistémique, c'est-à-dire qui permette l'apprentissage. Le jeu n'a pas d'impact sur l'épistémologie générale des élèves ; quelle que soit la formation initiale des élèves, ceux-ci gagnent surtout des savoirs transversaux.

Un jeu intégré à un support de cours doit permettre l'application des connaissances assimilées.

Permettre l'expérimentation

S'il ne faut pas confondre le jeu d'apprentissage qui présente un modèle, et le jeu de simulation qui retranscrit la réalité, cette distinction est parfois difficile, d'autant que la tendance actuelle est à la réalisation de situations hybrides modélisation/réalité.

Par le jeu, on peut s'autoriser des erreurs et ainsi apprendre, car dans la simulation on cherche à reproduire les bonnes actions. Le jeu permet, en effet, de mettre en place des stratégies sans prendre de risques : c'est le principe même du jeu. Il est donc intéressant car il est une modélisation de situations authentiques (dans lesquelles il y a de l'interaction), dans lesquelles on peut agir comme dans la vraie vie : on gagne ainsi des compétences transposables dans sa vie.

Le jeu comme mode d'accès

La BU est un lieu de mise à disposition : l'offre de formation aux ressources numériques par la démonstration ne marche pas : il est nécessaire de pratiquer, et la motivation est supplémentaire s'il y a finalité ludique.

Même pour une discipline peu attirante pour le béotien, le jeu peut permettre de susciter de l'intérêt si on s'y prend bien. Prenons l'exemple de la recherche d'information : on peut mettre le joueur dans la situation du document qui se cache (plutôt que dans celle du chercheur d'information).

Comment s'y prendre

La formateur/enseignant peut exposer des concepts avant de jouer, si les compétences à mettre en œuvre nécessitent au préalable l'acquisition de connaissances particulières. Il est aussi possible de prendre le chemin inverse : on utilise d'abord le jeu pour apprendre (inconsciemment) des procédures, avant une intervention de l'enseignant qui doit permettre de justifier ces procédures.

Jouer avec son public

En situation d'apprentissage, devant un problème, l'élève ne cherche pas à résoudre celui-ci mais à faire ce qu'attend l'enseignant. Dans un jeu, au contraire, le joueur cherche à réussir et à résoudre le problème. Cela résout les effets pervers des situations d'apprentissage. Mais pour cela, quand l'enseignant participe au jeu, il doit, une fois le jeu fini, marquer le fait que l'on est en situation hors-jeu (remettre ses habits d'enseignant, susciter une mise en perspective, une prise de recul).

Il faut prendre en compte les 20% de *digital dissidents* : les attirer en leur proposant de démonter le jeu. Dans tout jeu il y a un aspect manipulateur : on fait faire à des gens des choses qui, sinon, ne seraient pas faites spontanément (ce qui pose des problèmes déontologiques).

Le *serious game* ne suffit pas : intervenir

Il est illusoire de penser que le contenu d'un jeu est adapté ou pas : il s'agit toujours d'un modèle. Ce n'est jamais pertinent en soi. C'est pourquoi il faut permettre l'intervention des enseignants : un jeu doit être modifiable. Par ailleurs, le jeu en lui-même ne suffit pas : il faut l'inscrire dans une situation d'apprentissage.

Les enjeux sont trop graves pour que les SG soient le seul outil de formation : ils sont un élément parmi d'autres.

Tout scénario suppose formatage et donc déterminisme.

Il faut veiller à ne pas tomber dans des dérives. Par exemple l'entreprise Renault utilise comme outil d'évaluation du personnel un jeu conçu pour la formation : l'entreprise se retrouve à évaluer la capacité à jouer des personnels !

Mettre en place un *serious game* : créer !

Tous les *serious games* ne sont pas pertinents pour l'apprentissage, mais l'expérience du pédagogue permet le travail des supports traditionnels (un diaporama par exemple) pour les rendre interactifs. Il faut faire appel à la créativité des enseignants : le contenu de base d'un jeu vidéo est figé : il faut l'adapter. Il vaut mieux donner une coquille vide à l'enseignant, qui peut se l'approprier et la conformer à ses attentes.

Il est de plus en plus possible de créer des jeux sans un budget très élevé : des entreprises développent des moteurs adaptables. Exemple de modèle de construction d'un jeu : partir d'une situation de réalité (une situation de référence est nécessaire pour modéliser), puis travailler avec un expert du contenu qui soit capable de faire des choix (compétences métier/disciplinaires).

Il faut jouer sur les critères, parmi lesquels le *game design*, nécessairement beau.