

Apprendre à utiliser le jeu vidéo comme une ressource

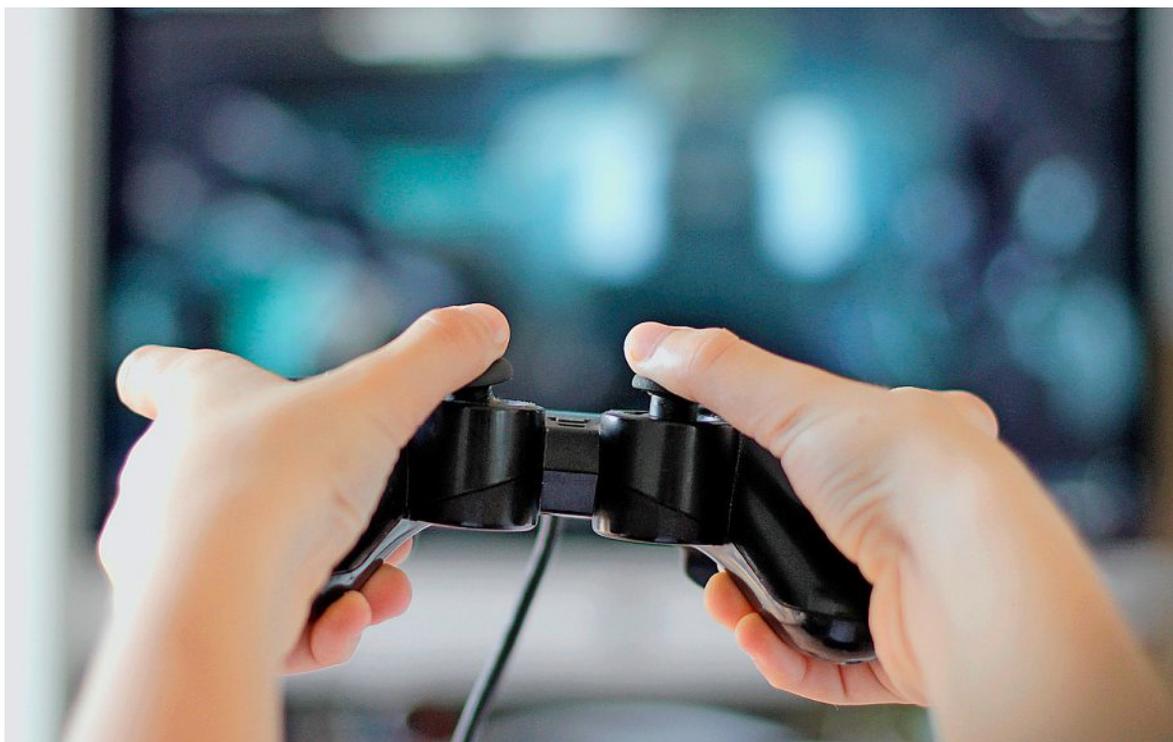
Cette formation courte s'adresse à tous les enseignants et enseignantes du secondaire II qui souhaitent enrichir leur pratique pédagogique par le biais du jeu vidéo.

Préparer les professionnels et professionnelles de l'enseignement et de l'éducation aux défis de la transition numérique, c'est l'engagement qu'a pris l'Université de Lausanne (UNIL) au printemps dernier. Depuis un peu plus d'un an maintenant, elle met sur pied plusieurs formations labellisées «Éducation numérique» dont une formation courte pour étudier les jeux vidéo et réfléchir à leur utilisation en cours. «Le jeu vidéo est un objet aujourd'hui très pratiqué par une part importante des élèves et, on le sait peut-être moins, des enseignants et enseignantes aussi. C'est un objet culturel et médiatique qu'on peut étudier et utiliser en cours, une ressource au même titre qu'un livre ou un film», explique Selim Krichane, membre fondateur du GameLab UNIL-EPFL. Responsable de la formation «Étude du jeu vidéo - Enrichir sa pratique pédagogique à travers l'analyse du jeu vidéo», il se réjouit de retrouver pour la deuxième fois et en présentiel - si le Conseil fédéral n'en décide pas autrement d'ici à cet automne - la vingtaine de participants et participantes qui ont jusqu'à la fin du mois de juin pour s'inscrire.

Concis et utile

Un jour seulement pour étudier et analyser le jeu vidéo habituellement cantonné au domaine ludique et dont il existe mille et une facettes afin d'imaginer la manière de l'intégrer le plus sérieusement du monde à son cours, n'est-ce pas un peu... court? «En sept à huit heures, on pose déjà les bases, on donne des clés de lecture et d'utilisation qui ouvrent des perspectives et permettent aux intéressés d'aller plus loin s'ils le souhaitent», répond Selim Krichane.

La matinée, consacrée à la présentation succincte du champ des «games studies» et au panorama de leur histoire, permettra de montrer notamment comment étudier les récits des jeux vidéo pour les utiliser en tant que ressources. «Certains jeux, tel «Assassin's Creed», qui base chacun de ses épisodes dans un cadre historique précis (Moyen Âge, Renais-



Le jeu vidéo peut être une ressource pédagogique pour les enseignantes et enseignants au même titre qu'un livre ou un film. GETTY IMAGES

En pratique

Date et lieu: mardi 14 septembre 2021, de 9 h à 17 h 30, en présentiel sur le campus de l'UNIL-EPFL, Lausanne

Délai d'inscription: 30 juin 2021, nombre de places limité.

Public concerné: enseignants et enseignantes du Secondaire II, principalement celles et ceux de littérature, d'histoire de l'art, d'histoire, de langues et de culture générale.

Coût et attestation: 300 francs. Pour les enseignants et enseignantes DGEO, DGEF, SESAF et DGEJ, la finance d'inscription est partiellement prise en charge par l'Université de Lausanne et ne s'élève plus qu'à 100 francs. Une attestation de participation est délivrée à la fin de la formation.

Infos et inscription: www.formation-continue-unil-epfl.ch/formation/etude-jeu-video. **P.R.**

«Il n'est pas nécessaire de jouer soi-même pour être capable d'intégrer le jeu vidéo à sa pratique pédagogique»

Selim Krichane, membre fondateur du GameLab UNIL-EPFL, responsable de la formation

sance, etc.), offre aux jeunes joueurs et joueuses des connaissances qu'on peut utiliser en histoire. Cette industrie culturelle nourrit le savoir encyclopédique de nombreux élèves et leur permet d'acquérir des compétences spécifiques qu'il s'agit de mobiliser», ajoute le responsable de la formation.

Et nul besoin d'être soi-même un joueur ou une joueuse pour être ca-

pable d'utiliser le jeu vidéo dans son enseignement. «La formation est ouverte à toutes et tous. Qui joue, a joué, regarde jouer, ne joue plus. Quelqu'un qui joue a certes une connaissance de l'objet, de ses codes et conventions, mais il n'est pas nécessaire de jouer soi-même pour être capable d'intégrer le jeu vidéo à sa pratique pédagogique», rassure Selim Krichane.

La deuxième partie de la formation, consacrée à la présentation de cas concrets, permettra aux participants au travers du jeu et d'ateliers pratiques d'expérimenter le transfert des compétences et des savoirs des élèves dans ce domaine vers d'autres disciplines, principalement la littérature, l'histoire, l'histoire de l'art, les langues et la culture générale. Pour compléter cette formation courte, le GameLab développe actuellement une série d'ateliers à destination des classes de gymnase qui seront animés par des spécialistes du domaine dès le mois de septembre 2021.

Patrizia Rodio