



 FORMATION DE 2 JOURS

Étude du jeu vidéo

Enrichir sa pratique pédagogique à travers l'analyse du jeu vidéo

PUBLIC CONCERNÉ

- Enseignant·e-s du Secondaire II, principalement les enseignant·e-s de littérature, d'histoire de l'art, d'histoire, de langues, et de culture générale

ORGANISATION

- GameLab UNIL-EPFL
- Faculté des lettres, Université de Lausanne

ENJEUX

Le jeu vidéo occupe une place centrale au sein des pratiques culturelles contemporaines. Ce média interactif, « natif du numérique », reconfigure et absorbe des univers fictionnels existants, déploie ses propres imaginaires et crée des récits ouverts, tout en répondant à l'« impératif d'action » qui caractérise les pratiques ludiques. Avec quels outils analyser ces objets vidéoludiques, alors que le jeu est habituellement cantonné au simple divertissement ?

La place prépondérante de cette industrie culturelle nourrit le savoir encyclopédique de nombreux·ses élèves et leur permet d'acquérir des compétences spécifiques. Dès lors, comment mobiliser ces connaissances et ces compétences dans le cadre de l'enseignement ?

OBJECTIFS

- Se familiariser avec le domaine culturel du jeu vidéo (panorama historique, genres, notions-clés)
- Comprendre les spécificités techniques, esthétiques et fonctionnelles du jeu vidéo en comparaison avec d'autres moyens d'expression
- Acquérir des outils pour l'analyse formelle d'une séquence de jeu vidéo (récit, fiction, analyse de l'image, jouabilité)
- Élaborer des séquences d'enseignement qui lient l'étude du jeu vidéo aux objectifs disciplinaires et pédagogiques
- Savoir sélectionner le matériel vidéoludique adapté à une utilisation pédagogique



Education numérique

L'Université de Lausanne prépare les professionnel·le·s de l'enseignement et de l'éducation à relever les défis de la transition numérique.



Mercredi 4 et vendredi 6
septembre 2024



CHF 600.-

Pour les enseignant-e-s DGEO, DGEP
et DGEJ, la finance d'inscription est
partiellement prise en charge par
l'Université de Lausanne et s'élève
à CHF 200.-.

EN SAVOIR PLUS



De 9h à 17h



Campus UNIL-EPFL, Lausanne



Inscription en ligne
Délai d'inscription : 7 juin 2024
Nombre de participant-e-s limité



Attestation de participation

PROGRAMME

JOUR 1

1. Introduction et méthodes d'analyse du jeu vidéo

La première partie proposera une présentation succincte du champ des game studies et un panorama de l'histoire des jeux vidéo. Les notions-clés de l'étude du jeu vidéo seront abordées par le biais d'une comparaison avec d'autres moyens d'expression artistique. Avec quels outils analyser un objet vidéoludique ? On s'intéressera notamment aux concepts permettant de modéliser l'activité du joueur et aux bouleversements de quelques cadres théoriques « classiques » (étude du récit et des univers fictionnels) induits par le jeu vidéo.

2. Jouer et transmettre

La deuxième partie de la formation sera dédiée à la présentation de cas concrets qui nous permettront d'éprouver des exemples de séquences pédagogiques à partir de contenus pouvant faire l'objet d'un cours. Que peut-on faire avec l'analyse d'un jeu vidéo dans le cadre d'un cours d'histoire ou de français, par exemple ? Comment faciliter le transfert des compétences et des savoirs des élèves dans le domaine du jeu vidéo vers d'autres disciplines ?

JOUR 2

La troisième et dernière partie de la formation sera consacrée à la pratique. Les éléments théoriques acquis lors de la première journée seront mobilisés afin d'envisager des séquences d'enseignement utilisant le jeu vidéo en classe dans les disciplines respectives des participant-e-s. Dans un premier temps, il s'agit d'éprouver pratiquement des jeux grand public, de s'entraîner à rechercher parmi eux des jeux aux mécaniques et thématiques pertinentes pour ses objectifs pédagogiques, disciplinaires et transversaux. Dans un deuxième temps, il s'agit d'élaborer des séquences d'enseignement par groupes qui tirent profit des caractéristiques de la médiation vidéoludique des savoirs et d'en discuter lors d'une mise en commun.

RESPONSABLE SCIENTIFIQUE

- **Yannick Rochat**
*Professeur assistant en études
vidéoludiques, Faculté des
lettres, Université de Lausanne*

INTERVENANTE

- **Loïse Bilat**
*Membre du GameLab UNIL-EPFL
Maîtresse d'enseignement
HEP Fribourg*

INFORMATION PRATIQUE

Afin d'expérimenter certaines activités de recherche et de pratique de jeux en ligne, il est recommandé aux participant-e-s de se munir d'un ordinateur portable (non fourni).