

Chapitre 10

Du jeu vidéo à un artefact numérique d'apprentissage ? Possibilités et points de rupture.

Florence Quinche, professeure formatrice, UER Arts et technologies, HEP-Vaud,
florence.quinche@hepl.ch

sous presse

In J. Didier, T. Dias et F. Quinche (Eds.) (2020), *La conception d'un artefact : approches ergonomiques et didactiques*. Bellefont-Montbelliard, France: UTMB.

Résumé :

Dans ce texte le jeu vidéo, plus précisément les *serious games* destinés à l'apprentissage sont examinés en tant qu'artefacts et en tant que jeux symboliques, où l'on n'interagit pas directement avec des objets, mais avec des images et des contenus audiovisuels. Leur spécificité (immersion, interactivité, multimodalité) en fait des artefacts particulièrement intéressants car elle permet de varier les types d'apprentissages et de faciliter ainsi la différenciation.

Le jeu vidéo est ensuite interrogé en tant que médium possible pour favoriser les apprentissages à distance. Peut-on penser l'enseignement de la création d'objets à distance via des jeux et applications numériques en s'inspirant de certains jeux vidéo qui permettent la création collaborative d'objets et d'environnements ?

Peut-on reproduire le type d'activités réalisées en atelier dans l'enseignement via le numérique à distance ? Ces questions nous amènent également à penser les objectifs de la formation aux activités créatrices et manuelles, ainsi que les limites actuelles de ces outils.

Mot-clés : serious games, jeu vidéo, digitalisation, enseignement à distance, multimodalité, jeux pédagogiques