

1. Titre de la communication indépendante

Comment accompagner l'intégration des jeux vidéo dans les pratiques pédagogiques des futur·e·s enseignant·e·s ?

2. Auteur·rices

1 ^{er} Auteur·rice	Julien Bugmann julien.bugmann@hepl.ch UER MI HEP Vaud Lausanne Suisse
2 ^e Auteur·rice	Guillaume Bonvin guillaume.bonvin@hepl.ch UER MI HEP Vaud Lausanne Suisse
3 ^e Auteur·rice	Claire Matti, HEP Vaud claire.matti@hepl.ch UER MI HEP Vaud Lausanne Suisse
4 ^e Auteur·rice	Denise Sutter Widmer denise.sutter-widmer@hepl.ch UER MI HEP Vaud Lausanne Suisse

(ajoutez des lignes s'il y a plus de 4 auteur·rices)

3. Types (cochez ce qui convient)

- Analyse de pratiques
- Développement d'outils
- Travaux de recherche
- Débat et point de vue

4. Axe thématique (cochez ce qui convient)

- Transformation des pratiques pédagogiques à l'ère du numérique
- Inclusion, accessibilité et équité numérique
- Compétences numériques et éducation critique
- Stratégie institutionnelles et politiques numériques
- Écologies numériques : durabilité, frugalité et éthique

5. Résumé court (250 mots max. avec une brève bibliographie indicative)

Devenue une industrie culturelle majeure, au point de supplanter le cinéma et la musique, le jeu vidéo s'impose comme un objet sociétal, culturel et médiatique que l'on ne peut aujourd'hui ignorer, y compris en éducation.

Certaines institutions l'ont compris et des projets innovants se mettent en place. Par exemple, la HEP Vaud, qui forme les enseignant·e·s du primaire au secondaire, a créé un espace de formation et d'expérimentation aux jeux vidéo à des fins pédagogiques : l'*EduGameLab*.

Dans ce lieu, la HEP Vaud veut questionner, analyser et expérimenter la pratique vidéo-ludique dans le cadre scolaire. Y sont donc proposés des ressources, ateliers exploratoires, rencontres avec des enseignant·e·s joueurs·joueuses, professionnel·e·s de la création vidéo-ludique, conférences de chercheuses/chercheurs, etc.

En lien avec la mise en place de ce dispositif, nous questionnons leurs besoins en termes d'accompagnement et l'adéquation entre notre proposition et leurs attentes.

Cette recherche vise donc à interroger les besoins des étudiant·e·s en termes d'accompagnement, de tensions, mais aussi d'opportunités, liées à l'intégration des jeux vidéo en classe.

Par ailleurs, et dans une démarche inclusive, nous avons questionné les dispositifs et approches permettant de faciliter l'intégration et de réduire les difficultés d'accès des élèves à besoins particuliers.

Brève bibliographie :

Alvarez, J., & Brunet, T. (2023). Serious games, un carcan ludique ? Jeux vidéo, travail et instrumentalisations. *Loco*.

Fougeyrollas, P. (2010, septembre 28). *Modèle social du handicap et inégalités :Quels enjeux?* RIPP 2010, Paris. <https://www.ehesp.fr/wp-content/uploads/2010/10/Unesco-PFougeyrollas-4.pdf>

6. Description longue (1000 mots max)

Introduction et contexte

Outil culturel omniprésent dans le quotidien des jeunes, le jeu vidéo possède un potentiel pédagogique désormais largement reconnu. Il peut soutenir divers objectifs éducatifs : favoriser la motivation (Wouters & van Oostendorp, 2013), développer des compétences transversales (communication, socialisation), mais aussi s'inscrire dans les dimensions du Plan d'étude romand (PER) telles que l'éducation aux médias (le jeu en tant que domaine culturel majeur), la science informatique (création de jeux par la programmation) ou encore à travers différents usages pédagogiques du jeu.

Cependant, son intégration en classe demeure aujourd'hui encore marginale et complexe. De nombreuses recherches pointent les obstacles persistants tels que des contenus de jeu peu alignés sur les curriculums (Hayak & Avidov-Ungar, 2020), un manque de reconnaissance institutionnelle (Kirriemuir & McFarlane, 2003), ou encore l'absence de ressources pédagogiques adaptées (Baek, 2008) et de matériel adéquat dans les classes. En outre, l'efficacité du jeu sur l'apprentissage n'est pas garantie : les résultats sont contrastés selon la qualité de conception du jeu et la scénarisation mise en place (Amadiou & Tricot, 2020). Le manque de formation des enseignant·e·s (Kenny & McDaniel, 2011) reste un frein important à leur intégration en classe. Dès lors, accompagner les futur·e·s enseignant·e·s dans l'appropriation pédagogique du jeu vidéo apparaît essentiel. Et ce, d'autant plus dans une école inscrite dans une visée inclusive. En effet, le jeu vidéo peut se présenter comme un levier d'inclusion. Alvarez & Brunet (2023) identifient deux articulations entre inclusion et jeux vidéo. Une première concerne le potentiel narratif du jeu offrant un univers décalé pour traiter des problématiques, comme le handicap, en dehors d'archétypes peu pertinents. Une seconde adresse l'ergonomie des jeux en en tant qu'artefact afin d'en analyser l'accessibilité. Dans le cadre de l'intégration du numérique, une grande attention est portée à la prise en compte de cette notion d'accessibilité. Une approche porteuse est celle de la construction sociale du handicap (Fougeyrollas, 2010). Elle soutient l'identification aussi bien des obstacles que des facilitateurs, à la réalisation de l'activité ludique. Cette approche permet aux futur·e·s enseignant·e·s une décentration

qui les sensibilise aux spécificités de l'orchestration d'une activité de jeu vidéo en classe. Elle ouvre finalement à une compréhension plus large de l'inclusion pour toucher les notions de genre et de fracture numérique.

Fort de ces constats, un projet d'EduGameLab (EGL) a vu le jour au sein de la Haute École Pédagogique du canton de Vaud.

Ce projet, initié en 2021, avait la volonté de créer un lieu commun à la HEP pour toutes celles et ceux qui s'intéresseraient à la culture vidéo-ludique, à l'image de ce qui se fait dans d'autres institutions universitaires ailleurs dans le monde, mais avec un ancrage "éducation". L'EGL prend alors vie physiquement dans un lieu dédié et obtient une reconnaissance institutionnelle en septembre 2024.

Les principaux objectifs de l'EGL sont de proposer un espace dans lequel les étudiant·e·s peuvent concevoir et expérimenter des séquences pédagogiques avec des jeux vidéo, de mettre en place des ateliers de découverte des jeux vidéo, mais aussi de mettre en place des formations continues et des soirées thématiques...

Problématique

L'*EduGameLab* veut questionner, analyser et expérimenter la pratique vidéo-ludique dans le cadre scolaire afin que les étudiant·e·s puissent se saisir de cet outil pour l'utiliser en classe et soutenir ainsi les apprentissages des élèves.

Si la pratique des jeux vidéo en classe peut en effet soutenir les apprentissages et très fortement motiver les élèves, on constate que cette intégration reste rare dans les salles de classe et les enseignant·e·s sont parfois peu enclin·e·s à sauter le pas.

Mais alors, un espace comme l'EGL peut-il les soutenir dans cette entreprise ? Dans quelle mesure pourrait-il être une réponse à leurs besoins en termes d'accompagnement ? Pourrait-il constituer un lieu rassurant pour ces futur·e·s enseignant·e·s du primaire et du secondaire afin de concevoir et d'expérimenter des séquences vidéo-ludiques en toute sérénité ?

C'est à ces questions que nous essayons de répondre dans le cadre d'une recherche qui vise à interroger les besoins des étudiant·e·s en termes d'accompagnement, de tensions, mais aussi d'opportunités, liées à l'intégration des jeux vidéo en classe.

Méthodologie

Cette étude s'inscrit dans une approche combinant questionnaires, focus groups et entretiens individuels.

Un questionnaire sera diffusé en début d'année académique dans le cadre d'un module de formation en éducation numérique, afin de dresser un premier état des lieux des besoins en termes de formation des étudiant·e·s. Les dimensions explorées concerneront le profil de joueur des répondants, leurs perceptions du jeu en classe (utilité, obstacles perçus, freins institutionnels ou culturels), leur sentiment de compétence dans ce domaine, leurs expériences personnelles et professionnelles (stage) avec le jeu vidéo, ainsi que leurs besoins en termes de formation (choix des jeux, usages pédagogiques, objectifs visés, orchestration, curation, inclusion, etc.).

Des focus groups seront organisés lors des sessions à l'EGL qui ont lieu environ toutes les quinze semaines lors des périodes de cours, afin de recueillir des données plus fines sur les représentations, attentes et pratiques en émergence autour du jeu vidéo en classe.

Des entretiens complémentaires seront conduits pour approfondir certains résultats. L'analyse de ces données permettra d'adapter le dispositif existant de l'EGL aux besoins identifiés, tant sur le plan pédagogique que logistique (accès, horaires, modalités d'accompagnement) et de répondre à nos questions de recherche.

Résultats attendus

Les résultats attendus sont une meilleure identification des besoins de notre public afin d'améliorer l'efficacité de nos activités. D'une part, il s'agit de différencier nos activités, afin de toucher un large public (initié/non-initié à la pratique des jeux vidéo ; convaincu/non convaincu par son utilité pour les apprentissages ; etc.). D'autre part, nous souhaitons développer nos ateliers selon les aspects de l'orchestration de l'activité ludique (planification, scénarisation, évaluation, etc.) pour lesquels les étudiant·e·s se sentent plus ou moins outillé·e·s. Enfin, ce sont également les formes des ressources proposées, les activités et notre communication qui seront articulés avec les opinions exprimées. Notre recherche s'intègre ainsi dans un processus itératif d'amélioration de notre dispositif de formation et d'accompagnement, mais aussi dans un cadre plus large de la formation des enseignant·e·s.

7. 3-5 mots-clés

Jeux vidéo, apprentissages et numérique, pratiques pédagogiques

8. Bibliographie

Alvarez, J., & Brunet, T. (2023). Serious games, un carcan ludique ? Jeux vidéo, travail et instrumentalisations. *Loco*.

Amadiou, F. & Tricot, A. (2020). Apprendre avec le numérique. Editions Retz (2e ed.).

Baek, Y. (2008), "What Hinders Teachers in Using Computer and Video Games in the Classroom ? Exploring Factors Inhibiting the Uptake of Computer and Video Games" *CyberPsychology & Behavior*, Volume : 11, Issue 6, December 11, 2008, 665-671. <http://doi.org/10.1089/cpb.2008.0127>

Fougeyrollas, P. (2010, septembre 28). *Modèle social du handicap et inégalités :Quels enjeux?* RIPPH 2010, Paris. <https://www.ehesp.fr/wp-content/uploads/2010/10/Unesco-PFougeyrollas-4.pdf>

Hayak, M., Avidov-Ungar, O. (2020), The Integration of Digital Game-Based Learning into the Instruction : Teachers' Perceptions at Different Career Stages. *TechTrends* 64, 887–898, <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00503-6>

Kenny, R. F., & McDaniel, R. (2011). The role teachers' expectations and value assessments of video games play in their adopting and integrating them into their classrooms. *British Journal of Educational Technology*, 42(2), 197-213.

Kirriemuir, J., McFarlane A. (2003), Use of computer and video games in the classroom. *Proceedings of th Level Up Digital Games Research Conference*, Universiteit Utrecht, Netherlands.

Moreno-Ger, P., Burgos, D., Martínez-Ortiz, I., Sierra, J. L., & Fernández-Manjón, B. (2008). Educational game design for online education. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2530–2540. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.03.012>

Wouters, P., & van Oostendorp, H. (2013). A meta-analytic review of the role of instructional support in game-based learning. *Computers & Education*, 60(1), 412–425.