

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

HEP VAUD - UER MI

Julien Bugmann
Guillaume Bonvin
Claire Matti
Denise Sutter Widmer



5-6 janvier 2026
Lausanne (Suisse)

Unil.

HEPVS | PHVS  AOPTIC
education

hep/

Contexte de la recherche

hep/

5-6 Janvier 2026
Lausanne (Suisse)

Unil.

HEPVS | PHVS  AUPTIC
•education



La Haute École Pédagogique du Canton de Vaud

**Formation des enseignant·e·et
futur·e·s enseignant·e·s**

Degrés primaires et secondaires

Du Bachelor au Master

**Plus de 3500 étudiant·e·s pour
près de 600 collaborateur·trice·s**



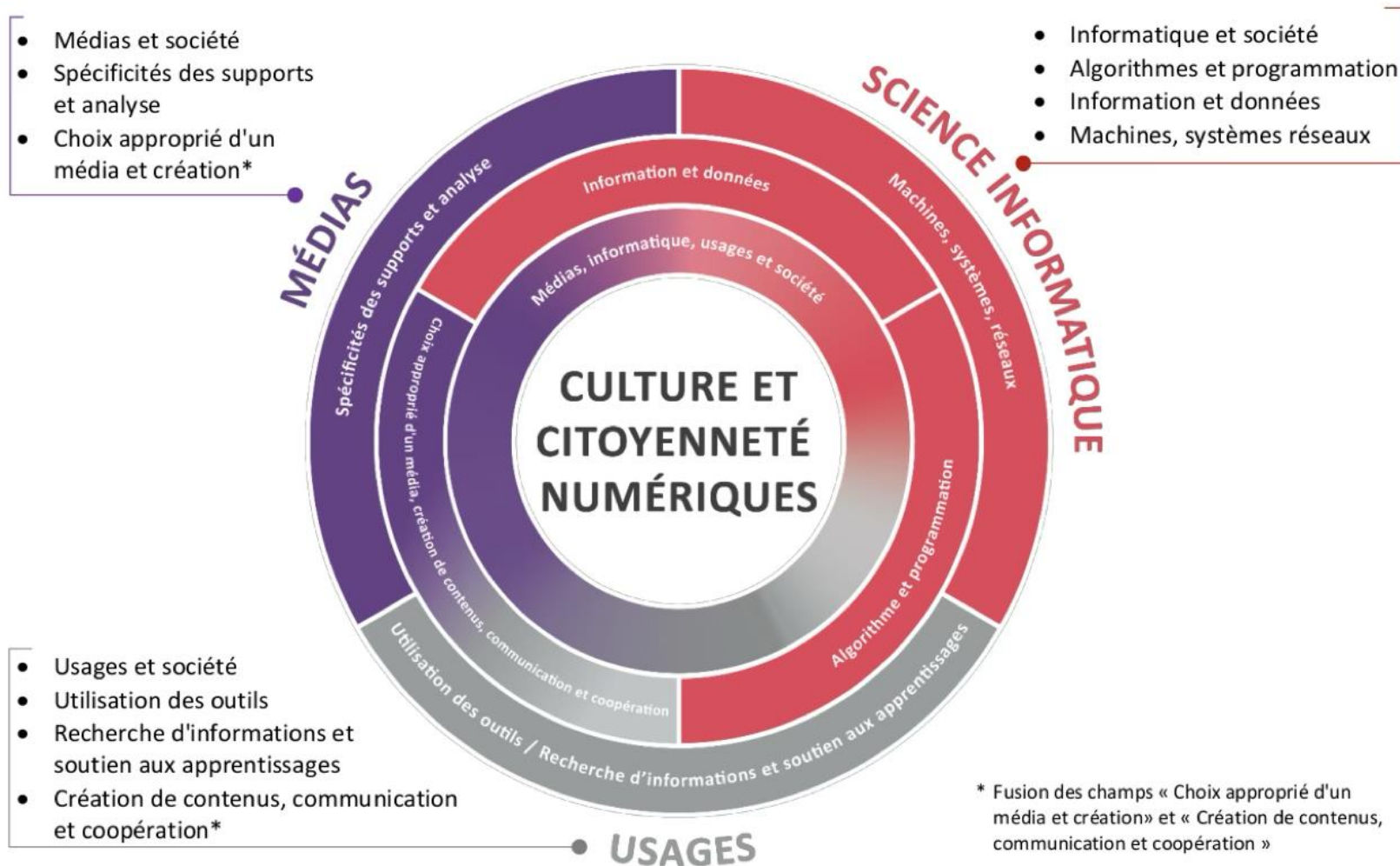
5-6 janvier 2026
Lausanne (Suisse)

La formation des élèves : un défi permanent

- La nécessité d'être au plus près de leurs attentes
- S'intéresser à leur culture
- Maintenir leur attention et leur engagement
- Construire les apprentissages



Contexte



Une piste pour atteindre ces objectifs : le recours au jeu vidéo...

Le jeu vidéo, industrie culturelle majeure

Le jeu pour faire société

- Différentes fonctions : divertissement, compétition, illusion et simulation (Caillois, 1958)

Le jeu vidéo pour motiver (Wouters & van Oostendorp, 2013)

Le jeu vidéo pour apprendre:

- Développement de stratégies et prise de décision (Gee, 2003)
- Une structuration des connaissances (Sauvé et al., 2007)



Problématique et questionnements

hep/

5-6 Janvier 2026
Lausanne (Suisse)

Unil.

HEPVS | PHVS  AUP TIC
•education



Problématique

Une place forte du jeu vidéo dans la société

De nombreux joueur·euse·s et ce à tous les âges

Et pourtant, une lente intégration du jeu vidéo dans les salles de classe...

Intégrer le jeu vidéo en classe : un défi continu

- Des contenus de jeu peu alignés sur les curriculums (Hayak & Avidov-Ungar, 2020)
- Un manque de reconnaissance institutionnelle (Kirriemuir & McFarlane, 2003)
- Une absence de ressources pédagogiques adaptées (Baek, 2008) et de matériel adéquat dans les classes
- Des apprentissages contrastés selon la qualité de conception du jeu et la scénarisation mise en place (Amadiou & Tricot, 2020)
- Un manque de formation des enseignant·e·s (Kenny & McDaniel, 2011)

Nos principaux questionnements

- Quelle(s) expérience(s) ont les futur·e·s enseignant·e·s avec le jeu vidéo ?
- Quelles craintes autour de la pratique du jeu vidéo ?
- Quels besoins **et attentes** pour développer ces pratiques ?

Une réponse possible :

L'EduGameLab

hep/

5-6 Janvier 2026
Lausanne (Suisse)

Unil.

HEPVS | PHVS  AUPTIC
•education



Un *EduGameLab* (EGL) à la HEP Vaud

Un lieu pour :

Découvrir des jeux vidéo

Construire et expérimenter des séquences

Participer à la construction d'une communauté

Partager ses découvertes et ses coups de cœur

Développer sa culture numérique et celle de ses élèves



Fonctionnement de l'EGL



Des **ateliers** pour toutes et tous (étudiant·e·s et enseignant·e·s)

Des **rencontres** avec des personnalités du jeu vidéo (joueur·se·s, chercheur·se·s, etc.)

La possibilité de développer des **projets de recherche** pour son mémoire

Avec un site web dédié à l'ensemble des activités : <https://egl.hepl.ch>



Méthodologie

hep/

5-6 Janvier 2026
Lausanne (Suisse)

Unil.

HEPVS | PHVS  AUP TIC
• education



Une recherche qui questionne les pratiques, les représentations et les besoins des étudiant·e·s en formation

Un questionnaire en ligne et des focus groups

- Réalisés dans l'*EduGameLab*
- Questionnaire soumis à 200 étudiant·e·s
- Focus groups avec 16 participant·e·s avec grilles d'entretiens

Traitement des données

- Analyses des résultats du questionnaire
- Retranscription des focus groups
- Croisement entre les réponses au questionnaire et les focus groups

Résultats

hep/

5-6 Janvier 2026
Lausanne (Suisse)

Unil.

HEPVS | PHVS  AUP TIC
• education



Profil des étudiant·e·s ayant répondu au questionnaire

n=86

Âge :

64% ont entre 24 et 35 ans

Sexe :

53% de femmes pour 47% d'hommes

Formation

95% en Master secondaire 1

Regard porté sur les jeux vidéo



3.64 sur 5 en moyenne

(5 étant un regard très positif)

Profil des étudiant·e·s ayant participé aux focus groups

n=16

Formation:

Master secondaire 1

12 étudiant·e·s 1ere année

4 étudiant·e·s 2ème année

Disciplines:

- Économie
- Éducation numérique
- EPS
- Français langue seconde
- Géographie - Citoyenneté
- Histoire
- Mathématiques
- Sciences

Sexe :

9 femmes pour 7 hommes

Contexte des focus groups



DES JEUX PAS COMME LES AUTRES

[Retour](#)

DÉTAILS

Mots-clés C3

Type d'activité Ateliers

ORGANISATEUR

EduGameLab de la HEP Vaud

E-mail egl@hepl.ch

LIEU

EduGameLab HEP Vaud

Avenue de Sévelin 46

CH-1004 Lausanne

Suisse - [MAP](#)

Pratiques vidéoludiques

n=86

80% sont des joueurs de jeux vidéo réguliers (parfois à très souvent)

89% pensent que le jeu vidéo peut motiver les élèves

74% pensent que le jeu vidéo peut aider les élèves à apprendre

88 % n'ont jamais utilisé de jeu vidéo en classe

Mais...

Ils ne sont que **8%** à penser que la pratique du jeu vidéo en classe est simple à mettre en œuvre
(plutôt d'accord à tout à fait d'accord)

...et...**11%** à penser que la gestion de classe avec un jeu vidéo est simple
(plutôt d'accord à tout à fait d'accord)

Ils sont nombreux à **ne pas savoir ce qu'il en est du ressenti de la direction de l'école ou des parents d'élèves**

Quelles sont les pratiques personnelles ?

Des pratiques anciennes

- « c'était à l'époque de la *Play 1* et *Play 2* »
- « quand j'étais ado »
- « c'était un moment d'échanges avec ma maman »
- « J'ai pas mal joué quand j'étais enfant et adolescent. Je joue moins aujourd'hui »
- « grand joueur en tant qu'ado »

Des pratiques occasionnelles

- « lors des fêtes comme Noël, on sort la Switch »
- « une fois toutes les deux semaines »
- « au grand maximum trois (fois) dans l'année »
- « je joue moins, mais j'ai un jeu que je tiens depuis des années. Civilization IV »

Des pratiques contrastées

- « J'aime bien ce qui est Mario Kart, pas de réflexion, de prise de tête »
- « Je joue très peu aux jeux vidéo, peut-être plus aux jeux de société »
- « je vais regarder beaucoup ... jouer par d'autres personnes »
- « avec des potes »
- « j'ai fait des piges pour faire des tests de jeux vidéo »

Quelles sont les pratiques observées dans un lieu de formation ?

Exerciseurs, quizz

- « Kahoot » +++
- « En géographie, ils faisaient souvent sur les ordis des jeux pour apprendre les pays ou les trucs comme ça »
- « plus effectivement des logiciels éducatifs que des jeux »

Classes et moments spéciaux

- « Je peux me le permettre [...], les classes d'accueil [...] c'est quelque chose d'assez différent en termes de modalité »
- « on avait des élèves en compétences sociales pour apprendre [...] à faire attention aux accidents domestiques »
- « c'était une fois le dernier jour de l'année [...] pour faire un Mario Kart avec mes élèves. »
- « Une classe atelier, en mathématiques, c'était pour des élèves à besoins particuliers »

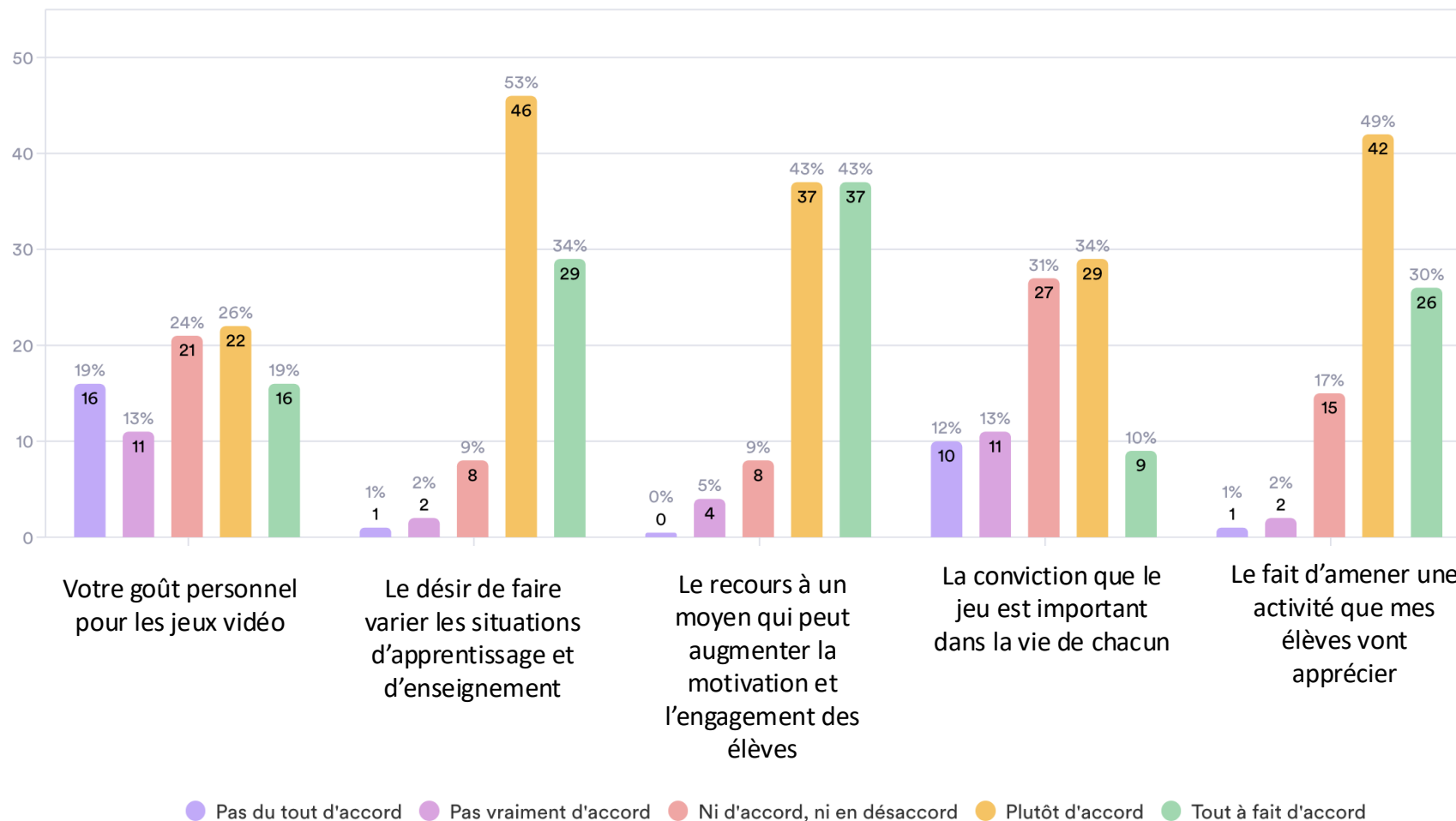
Force de l'expérience Play Lü

- « Pour le sport, c'est vrai que c'était ma leçon préférée. Oui, moi aussi j'ai trouvé ça. C'était vraiment impressionnant. Et puis on s'est amusés tous, le groupe classe. Il y avait un groupe classe, mais c'est incroyable, tout le monde bougeait. Ça apporte vraiment une plus-value pour le cours. »
- « La collaboration, l'équipe, la compète, [...]. J'allais bouger, j'ai transpiré. C'est la seule leçon où j'ai transpiré le plus. »

Quelles motivations par rapport au recours au jeu vidéo ?

Qu'est-ce qui vous motive ou vous motiverait à intégrer des jeux vidéo en classe ?

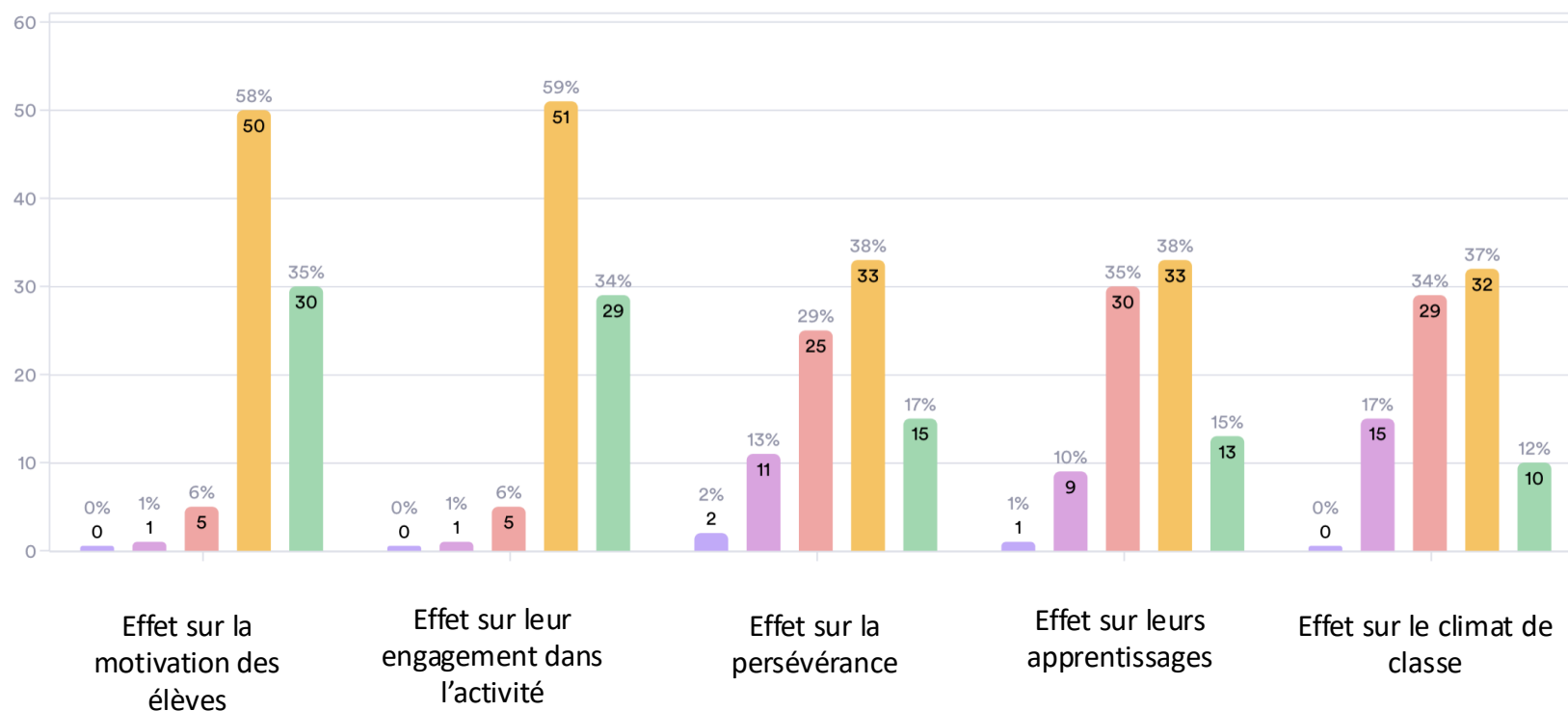
86 Réponses



Quels effets sont attendus sur les élèves suite à l'introduction d'un jeu vidéo en classe ?

Quels effets attendez-vous de l'introduction d'un jeu vidéo en classe ? Merci de répondre même si vous n'avez encore jamais intégré de jeux vidéo en classe.

86 Réponses



● Pas du tout d'accord
 ● Pas vraiment d'accord
 ● Ni d'accord, ni en désaccord
 ● Plutôt d'accord
 ● Tout à fait d'accord

Quelles sont les représentations du jeu vidéo par rapport à son usage dans des lieux de formation?

Lien fort avec la didactique

- « j'aimerais vraiment qu'il y ait des jeux vraiment ciblés en lien, en fait, avec cette matière »
- « je suis enseignant·e de FLS, donc bien sûr que le jeu vidéo aurait sa place pour la lecture. »
- « Par exemple, Assassin's Creed, tu apprends de l'Histoire, de la Renaissance et tout ça »
- « Moi, je fais de l'histoire, du coup, c'est super. Là, il y a une porte d'entrée ».

Inclusion

- « c'est aussi tous les élèves qui sont en difficulté, ça leur permet aussi de valoriser des savoirs et des compétences qu'ils ont déjà ailleurs»

Changement de cadre

- « Je pense qu'il faut évoluer avec son temps. [..], Les jeux vidéo, c'est [..]prisé»
- « C'est de l'évasion. C'est pouvoir se mettre dans un monde différent»
- «sur l'idée d'en utiliser, je suis persuadé que ça va faire partie de ma pratique.»

Travail sur les capacités transversales

- «développer les compétences sociales, développer la coopération, travailler en groupe»
- «c'est intéressant pour améliorer le climat de classe»
- «aussi apprendre des choses, que ce soit même moralement »
- «apprennent aussi des compétences, la motricité, etc. qui peut être intéressante pour d'autres apprentissages»

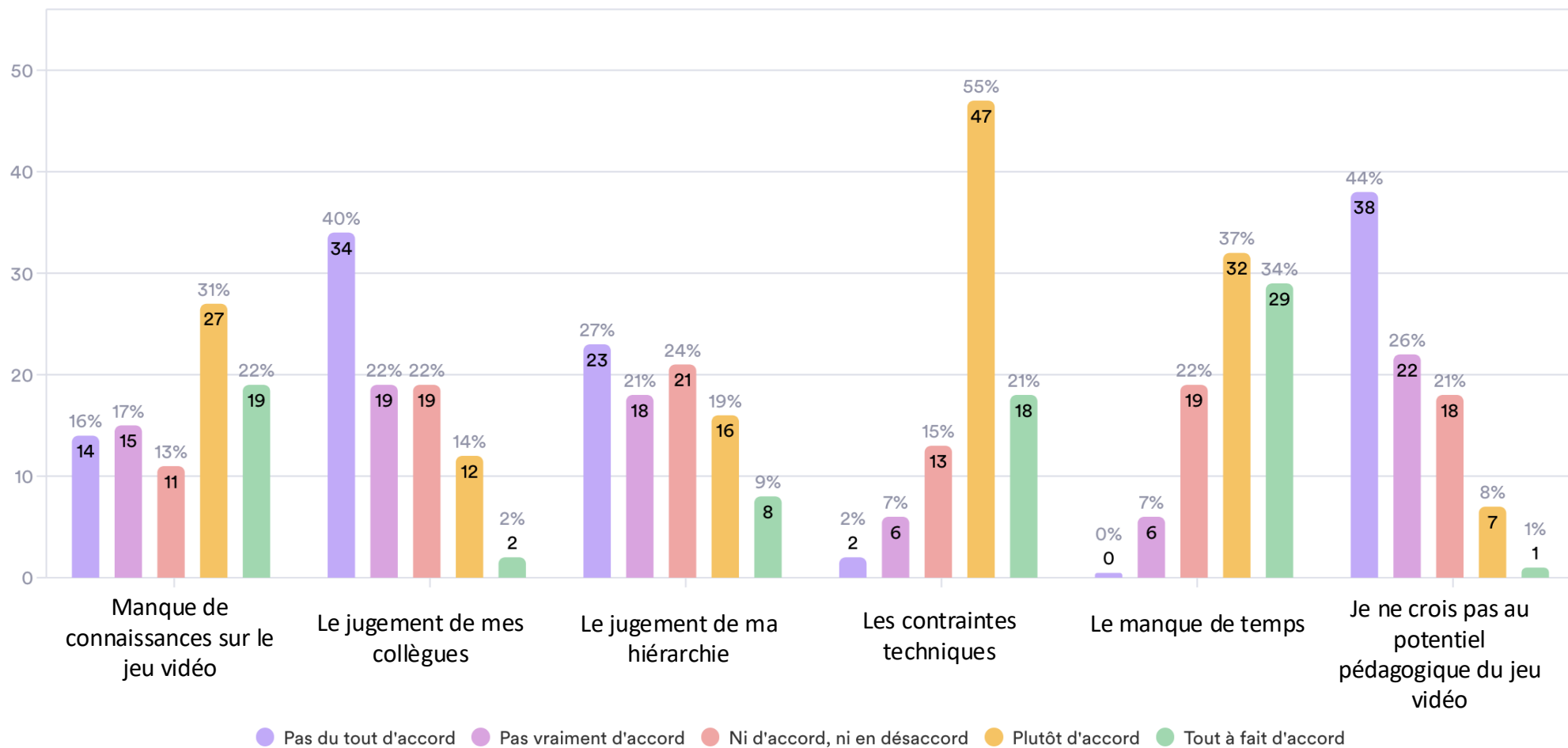
Scepticisme

- « Pour moi, jeu vidéo égale l'inverse de l'apprentissage. Surtout quand il y a de la violence».
- « J'ai de la peine à m'imaginer comment on peut insérer [..], un jeu vidéo dans l'enseignement »

Quels freins à l'intégration des jeux vidéo en classe ?

Qu'est-ce qui vous freinerait à intégrer des jeux vidéo en classe ?

86 Réponses



Quels sont les freins perçus?

Temps

- « Par exemple, sur le temps, une période, c'est 45 minutes »
- « j'ai tellement peu d'intérêt pour les jeux vidéo que ça me paraît tellement chronophage »
- « [...] chronophage, oui »

Modalité

- « Il y a la classe, comment ça va s'organiser en classe? Il y a une vingtaine d'élèves. Est-ce que ça sera en groupe ? Est-ce que ça sera toute la classe » ?

Matériel

- «Moi, ce qui me bloque, c'est la technique»
- «ça demande à la fois d'avoir l'accès à du matériel, et des infrastructures dans les classes»
- «dès qu'on veut installer un jeu [.]. Il faut quelquefois avoir l'accord de l'administrateur réseau, il faut que le jeu soit disponible dans un store.»

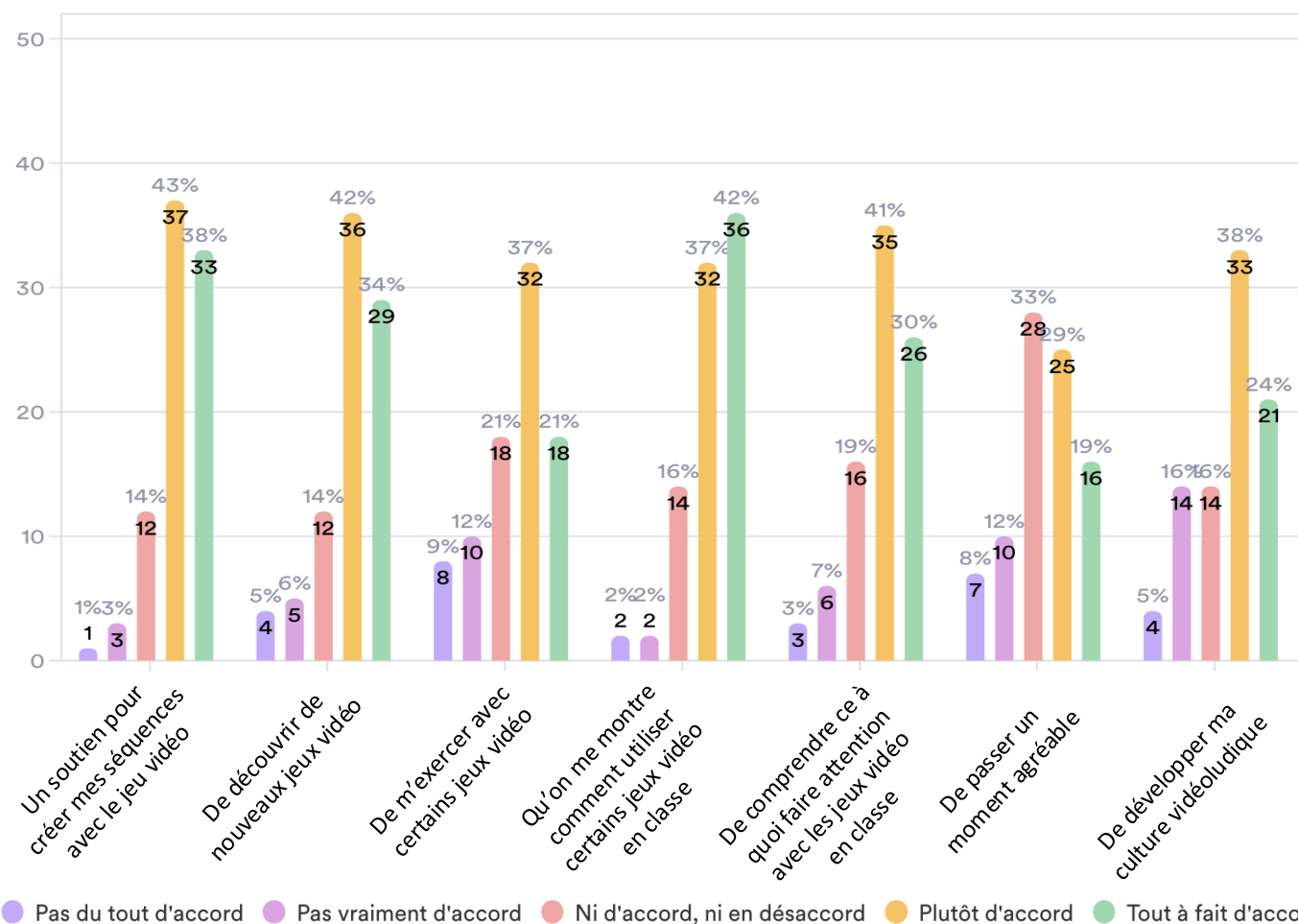
Utilité perçue

- «J'ai l'impression que c'est beaucoup, beaucoup d'énergie pour un résultat qui n'est vraiment pas garanti »

Quelles attentes par rapport à un lieu de formation tel que l'EGL ?

Qu'attendez-vous d'un lieu de formation à la pratique des jeux vidéo en classe tel que l'EduGameLab ?

86 Réponses



Quelles sont les attentes par rapport à un espace comme l'EGL?

Des jeux en lien direct avec la discipline enseignée

- « il faut que ça soit spécifique, en fait, à la matière. C'est là où ça va être intéressant »
- « Voici ce que vous pouvez faire avec les jeux vidéo dans votre branche »
- « Plutôt oui [des jeux conçus dès le départ pour l'apprentissage], clairement »

Un cadre de pratique

- « venir tester dans ce cadre, ça permettrait d'enlever certaines barrières et certains a priori »
- « L'idée de laboratoire, il est pas mal, parce que l'idée, ça serait déjà de rassembler des gens »

Base de données

- « ce que les jeux peuvent apporter dans mon cours et avec une banque de données »
- « une base de données par branche, par didactique, par domaine »
- « une plateforme où les enseignants pouvaient essayer des jeux parce que les jeux, ça coûte cher »

Soutien à la mise en œuvre

- « comment utiliser un jeu en particulier, dans un contexte en particulier »
- « clé en main, vous avez votre liste et vous pouvez la mettre en place [.] dans votre branche »
- « comment est-ce qu'on gérait cette situation d'élèves qui ne veulent pas participer au cours et qui veulent en parlant de jeux vidéo ? »

Éléments de synthèse

- Une vision transactionnelle et idéalisée du jeu vidéo?
- Une activité instrumentée perçue comme complexe à mettre en œuvre.
- Un besoin exprimé pour des apports « utilitaires », mais une ouverture sur l'exploration.



Conclusion

hep/

5-6 Janvier 2026
Lausanne (Suisse)

Unil.

HEPVS | PHVS  AUP TIC
•education



Un lieu d'expérimentation... en devenir... et en mutation

Un réel enthousiasme...

- ... pour développer ces activités en classe
- ... pour se rapprocher des pratiques des élèves
- ... pour tester des jeux

Des besoins...

- ... de formation accompagnée
- ... de liens avec les disciplines
- ... d'expérimentation
- ... de maîtrise de la gestion de classe avec les jeux vidéo

Le souhait d'avoir une activité "encadrée"

- Avec un lieu de test physique
- Pour pouvoir se rassurer
- Avec des activités "clé en main"
- Sans forcément avoir besoin de mieux comprendre pourquoi cela fonctionne

Références

hep/

5-6 Janvier 2026
Lausanne (Suisse)

Unil.

HEPVS | PHVS  AUP TIC
• education



Références

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>

Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Editions Gallimard). Paris, France: Gallimard.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.

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.

Sauvé, L., Renaud, L., & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89. <http://doi.org/10.7202/016190ar>

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.

Merci de votre attention



HEP VAUD - UER MI
egl@hepl.ch



Julien Bugmann

julien.bugmann@hepl.ch



Guillaume Bonvin

guillaume.bonvin@hepl.ch



Claire Matti

clairematti@hepl.ch



Denise Sutter Widmer

denise.sutter-widmer@hepl.ch

