

Et si les jeux vidéo intégraient la salle de classe ?

■ Les Rencontres pédagogiques d'été du mouvement Changement pour l'égalité s'ouvrent ce vendredi.

■ Elles rassembleront 200 enseignants à Wépion.

■ Julien Annart y animera un atelier pour interroger les vertus pédagogiques des jeux vidéo.

Contexte

Les Rencontres pédagogiques : Véritable institution estivale, les Rencontres pédagogiques du mouvement sociopédagogique Changement pour l'égalité (CGè) débutent ce vendredi à Wépion. Elles rassembleront plus de 200 enseignants pour leur 47^e édition. Leur objectif est de permettre aux acteurs de l'école de partager des expériences et de réfléchir sur des pratiques capables de favoriser un enseignement plus qualitatif et plus équitable. Au milieu des nombreux ateliers proposés (la langue au regard des neurosciences, cheminer avec des primoarrivants...), elles se pencheront cette année sur les projets issus du Pacte d'excellence.

Julien Annart : Enseignant de formation, spécialiste de la sensibilisation aux opportunités et aux dangers des jeux vidéo, Julien Annart animera un atelier au sujet des atouts pédagogiques de ceux-ci.

Entretien
Bosco d'Otreppe

Chaque jour, c'est environ mille jeux vidéo, toutes formes confondues, qui sont édités. Et on ne compte plus le nombre d'heures, face à leur console, leurs ordinateurs ou leur smartphone que de nombreux adolescents passent à les découvrir. Aucune étude tout à fait complète n'existe sur la question, mais il est probable, au vu de celles existantes, que chez les jeunes, les jeux vidéo, avec les réseaux sociaux, sont devenus le média culturel prédominant.

Que doit faire l'école face à cette évolution ? Doit-elle y résister ? Devenir un îlot déconnecté et "salvateur" ? Ou doit-elle l'accompagner à sa manière ?

Si un consensus autour de la nécessité d'éduquer les jeunes aux opportunités et aux dangers des jeux vidéo est de plus en plus partagé, certains réfléchissent désormais aux opportunités pédagogiques qu'ils offrent. Pourraient-ils être utilisés par les enseignants, ne fût-ce qu'en certaines occasions ? C'est la question à laquelle s'attache Julien Annart. Enseignant, aujourd'hui détaché pédagogique au sein de l'ASBL For³, il donnera durant trois jours un atelier sur cette question aux Rencontres pédagogiques d'été du mouvement Changement pour l'égalité (voir ci-contre).

Une grande diversité

"Ces vingt dernières années, note-t-il en guise d'introduction, l'univers des jeux vidéo s'est grandement diversifié, notamment suite à l'essor

de jeux indépendants aux thématiques étonnantes", et aux caractéristiques parfois artistiques et à haute volée culturelle. S'il ne fallait citer qu'un exemple, ajoutez-il, ce serait celui du jeu "That dragon cancer" qui plonge le joueur dans l'histoire véridique de Ryan et Amy Green qui entourent leur fils Joël, atteint d'un cancer incurable à l'âge d'un an. "Voici un jeu autobiographique qui déjoue la structure traditionnelle des jeux vidéo. Ceux-ci se construisent en général autour d'un problème ou d'un défi que l'on doit et que l'on peut surmonter. Ici, on fait face à un cancer contre lequel on ne peut gagner."

Les "savoir-être" et "savoir-faire"

Quelles que soient les qualités des jeux, il demeure qu'en Belgique les profs qui les utilisent ne se comptent (encore ?) que sur les doigts d'une main, pour des raisons de coûts et de logistique essentiellement. Et cela, "bien qu'il y ait une curiosité", autour des vertus pédagogiques des jeux, note Julien Annart.

Premier point cependant, le jeu vidéo ne détient évidemment pas toutes les vertus. "Imaginons qu'un prof d'histoire souhaite étudier la Révolution française avec ses élèves. Le fait de leur proposer un jeu vidéo sur la question leur permettra-t-il de mieux l'apprendre que s'il leur avait soumis un texte à lire, des documents à analyser ou un documentaire à regarder ? Rien ne le prouve. Selon les spécialistes qui se penchent sur la question, le temps investi est probablement moins efficace qu'une classique analyse de document."

Si au point de vue de la transmission des savoirs le jeu vidéo se présente au mieux comme un support didactique supplémentaire, ses

qualités se trouveraient donc sur un autre plan.

"Ce que l'on va travailler avec le jeu vidéo, ce ne sont pas les savoirs, ce sont plutôt les savoir-être et les savoir-faire. A cet égard, au même titre que le jeu ou le jeu de rôle, le jeu vidéo présente un potentiel énorme."

La pédagogie du faire

Là donc où le jeu (vidéo) présentera tous ses atouts, c'est lorsqu'il s'agira, pour les élèves au sein d'une classe, de "travailler ensemble pour mettre en place des apprentissages, et où le fait même de travailler ensemble est déjà un apprentissage."

Contrairement à ce que l'on croit, poursuit Julien Annart, le jeu

n'isole pas systématiquement celui qui y joue. "Il y a une sociabilité, parfois incomprise pas les adultes, qui se crée et qui existe autour des écrans. Et puis, tout dépend du cadre que l'on installe pour faire en sorte que les élèves collaborent autour d'un même jeu. Car, quoi qu'il en soit, les avantages que l'on pourra retirer du jeu dépendront de la pédagogie, du cadre et de l'ambiance de classe que l'on installera."

"Le jeu vidéo est un média actif"

Pour aborder certaines matières plus abstraites, en religions, français ou histoire par exemple, le jeu, et "la mise en situation qu'il permet favorisent la motivation des élèves. De plus, même s'il manque des études sur le sujet, ma conviction est que favoriser, via le jeu vidéo par exemple, une pédagogie où les enfants sont actifs et construisent le savoir est plus équitable et égalitaire".

Ici aussi, l'enseignant tient à déjouer ce qu'il voit comme un pré-

jugé. "Le jeu vidéo est un média actif, que l'on peut rapprocher du roman par exemple, car, comme lui, il ne fait pas sens sans le lecteur ou le joueur. Ce dernier, outre de mettre en action le jeu, est amené à l'analyser, en comprendre les mécanismes et agir avec les outils donnés. Les bons jeux ouvrent même les joueurs à une certaine créativité. Le jeu Minecraft, utilisé par certains profs en Bretagne, en est un bon exemple." Le tout,

pour l'enseignant, sera d'aider l'élève à transposer par ailleurs les apprentissages acquis dans le cadre du jeu.

Une porte d'entrée supplémentaire

Enfin, les jeux ont cette faculté, pour Julien Annart, de déjouer la place trop importante qu'occupe l'échec dans notre système éducatif. "Dans notre enseignement, deux tiers des enfants vont doubler au moins une fois durant leur scolarité. Et ce taux monte à 80 % parmi les élèves des classes populaires. Avec le jeu en général, et le jeu vidéo en particulier, on apprend de ses erreurs. Le jeu va me permettre de comprendre qu'il y a des stratégies différentes pour arriver au même résultat, et qu'il n'y a pas d'échec, puisque si je perds, je peux essayer une nouvelle partie et tester une stratégie différente. Les erreurs sont alors vues comme cruciales, car sources d'apprentissages. Cela permet donc aux élèves de tisser un rapport plus intelligent à l'erreur, cela leur rappelle que l'erreur est le chemin pour réussir."

Non pas comme recette miracle, mais plutôt comme outil supplémentaire à utiliser dans un cadre pédagogique bien défini, et en toute vigilance quant à l'ingérence des sociétés privées des jeux produit, la présence des jeux vidéo à l'école mérite d'être davantage explorée, conclut Julien Annart.

COMMENTAIRE

L'école doit profondément s'interroger sur le numérique

Ce qu'il y a de fascinant dans le monde scolaire, c'est que dès que l'on tire sur le fil d'une question, toute la pelote de laine qu'est l'enseignement suit inévitablement le mouvement. Ainsi par exemple, qu'un directeur souhaite simplement revoir la forme des bulletins distribués dans son école, et c'est une large réflexion sur l'évaluation et l'approche pédagogique de ses enseignants

qui s'engagera.

La question de la place du numérique à l'école, des écrans et, en l'occurrence, du rôle que pourraient y jouer les jeux vidéo, produit le même phénomène et entraîne une longue série d'interrogations.

La première est de savoir si l'école doit systématiquement intégrer un fait de société. A bien des égards, le numérique prend une place prépondérante dans la vie des jeunes : est-ce pour autant que l'école doit lui laisser jouer un rôle en son sein ? Doit-elle y résister ? Eduquer au numérique sans le numérique ?

Et s'il faut l'intégrer, des interrogations surgiront sur la place et le rôle que l'enseignant peut et doit encore jouer, ou sur le statut du savoir : ce dernier est-il reçu ou construit par les élèves ? Les réponses données à ces questions influenceront inévitablement le rapport que le jeune entretiendra avec le monde.

A ce titre, l'école ne pourra ignorer non plus qu'en intégrant toujours davantage les écrans, elle accompagnera et participera à son tour aux bouleversements anthropologiques qu'ils engendrent dans nos rapports aux autres, à la matière et à soi-même.

Enfin, réapparaîtront des interrogations sur la place et l'ingérence inédites des grandes sociétés privées dans le cadre scolaire et dans la vie d'un jeune.

L'outil n'est décidément jamais neutre, et l'écran n'est pas qu'un gadget dont l'influence dépendrait uniquement de l'utilisation que l'on en fait. La prudence teintée d'optimisme adoptée par Julien Annart dans le cadre de son travail est la meilleure preuve de la complexité de ce sujet.

Bosco d'Otreppe