

# Les Serious Games : vers une révolution des pratiques pédagogiques

Par Baptiste Alargent



Quel est le point commun entre un premier de la classe et un élève aux résultats moyens du même âge ? Réponse : Ils jouent tous les deux aux jeux vidéo. Partant de ce constat, pourquoi ne pas s'en servir pour faire avancer les pratiques pédagogiques ? C'est justement l'objet des Serious Games ou jeux sérieux. Avant de s'emparer du débat, il convient tout d'abord de donner une définition du Serious Game. Selon la définition proposée sur la base

des travaux de Julian Alvarez (Docteur en science de l'information et de la communication, chercheur associé au laboratoire Cirel, Trigone Université de Lille) et reprise par la plupart des développeurs multimédias, le Serious Game est « un logiciel qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo. La vocation d'un Serious Game est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques ». Un Serious Game est donc un outil utilisant les nouvelles technologies dans l'intention spécifique de faire passer un message de manière attractive. Il vise à transmettre des contenus, faire découvrir ou acquérir des savoirs, savoir-faire variés (langues, sciences, écologie, histoire, économie, formations commerciales, etc.). Ces jeux possèdent de nombreux avantages dont les plus souvent mentionnés sont « la possibilité d'apprendre à son rythme, l'adaptation du parcours à des utilisateurs et utilisatrices de niveaux différents, l'autonomisation des apprenantes et des apprenants [...] et auraient des effets positifs sur la motivation et l'estime de soi » (CEREZO, 2012).

## Les Serious Games au service de la pédagogie

### *Le jeu : une alternative au modèle classique d'apprentissage*

Ce nouveau mode d'apprentissage a déjà fait ses preuves dans le monde professionnel qui s'est emparé d'emblée de cette innovation dans le cadre de la formation des salariés. En effet, le terme « jeu » n'a pas freiné l'enthousiasme des grandes entreprises (SNCF, Orange, Renault, l'Oréal, Air France, etc.) qui continuent à développer l'utilisation des Serious Games.

Le jeu est un univers de représentation où il faut s'approprier les codes, le langage, les signes et les règles. Plusieurs études démontrent l'efficacité du jeu dans le développement des capacités transversales (La collaboration, la communication, les stratégies d'apprentissage, la pensée créatrice, la démarche réflexive), il permet de faire des choix, d'analyser les conséquences et d'apprendre de ses erreurs. Les Serious Games permettent à l'utilisateur (au joueur) d'analyser les résultats de l'activité menée, ils se rapprochent ainsi du modèle de pédagogie constructiviste fondée sur l'idée que la connaissance est construite par l'apprenant sur la base d'une activité mentale. L'apprenant-joueur par ce biais est contraint par le principe même du jeu d'entrer dans une démarche d'auto-évaluation qui lui permettra de franchir les différentes étapes de

son acquisition de savoir et de compétences, passant de « consommateur de connaissances » à « producteur de son apprentissage ».

Les Serious Games représentent aujourd'hui une alternative au format traditionnel de transmission de certains savoirs et savoir-faire. En mettant l'accent sur l'échange, le partage et le retour sur expérience entre les acteurs-apprenants du jeu, ils démocratisent le savoir par l'interaction.

### ***Les nouvelles technologies entraînent un renouvellement des pratiques pédagogiques***

En février 2010, le rapport de la mission parlementaire sur la modernisation de l'école par le numérique indique que « les nouvelles technologies à l'école ne seront « nouvelles » que si la pédagogie qui les emploie est « nouvelle » ou plutôt renouvelée ».

Les Serious Games sont justement au cœur du renouvellement des pratiques pédagogiques, bousculant les rapports entre l'élève et l'enseignant, en rééquilibrant les pouvoirs et modifiant ainsi la posture du « sachant ». L'élève tient désormais le rôle principal de sa propre acquisition de connaissances et de compétences. Avec cette approche le rôle du pédagogue se voit donc modifié. Il devient l'observateur du parcours des apprenants mais aussi le garant de la collaboration et de la cohésion globale du groupe dans un climat de confiance favorisant l'acquisition du savoir. Il est également en charge de consolider les acquis en proposant des supports de travail complémentaires au jeu tout en incitant à une prise de distance face à une immersion qui pourrait s'avérer contreproductive.

Les Serious Games offrent aux enseignants et acteurs jeunesse une alternative efficace au format pédagogique traditionnel qui tend aujourd'hui à s'essouffler. Il n'est pas ici question de remplacer le personnel enseignant par la technologie mais bien de leur proposer des moyens d'apprentissages adaptés.

## **Un exemple de Serious Game : Backstage-game**

### ***ID6 et le dispositif Backstage-game***

ID6 est une association d'intérêt général dont le but est de renforcer la qualité des actions éducatives. Elle agit plus particulièrement en direction des professionnels en lien avec la jeunesse fragilisée, des acteurs du monde de l'éducation populaire, de l'éducation non formelle et de l'éducation formelle. Par son action et ses productions, elle agit comme une « ressource » à disposition des acteurs qu'elle cible.

Fruit des travaux de recherche d'ID6 depuis plus de 3 ans, Backstage-game est un dispositif innovant reposant sur un Serious Game visant à démocratiser la prise d'initiative chez les jeunes et promouvoir l'esprit d'entreprendre.

Cet outil unique s'intègre dans les dispositifs d'émergence de projet, d'accompagnement et en milieu scolaire. Issu d'une expérimentation sociale du FEJ (Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse), Backstage-game est une nouvelle approche pédagogique qui intègre l'univers du jeune (le quartier, le cercle amical...) et permet d'entrer totalement dans son territoire. Ce jeu constitue un support pédagogique innovant permettant d'enrichir les pratiques des éducateurs spécialisés, animateurs, professeurs et formateurs. Le thème de la musique et le système de personnalisation des avatars en font un jeu fédérateur et attrayant pour tout public jeune (collégiens / lycéens, en insertion, apprentis, sous-main de justice etc.). C'est un outil attractif pour favoriser la motivation à apprendre et satisfaire l'œil averti de la génération digitale native.

### ***Backstage-game : un outil innovant à destination des jeunes***

Destiné à devenir un outil de référence pour tous les professionnels de l'éducation (formelle et non formelle) et de l'accompagnement vers l'emploi (Missions locales, Centres sociaux, CIO, etc.), Backstage-game constitue une ressource précieuse car adaptée aux attentes des jeunes comme des professionnels (partenaires du projet) pour aborder le thème de l'initiative juvénile et inciter les jeunes à passer de l'idée au projet. Le Serious Game les aide à saisir très concrètement les bases de la méthodologie de projet et à s'orienter vers les bonnes personnes pour trouver des informations, du soutien et des financements.

Si le jeu vise à immerger l'apprenant dans un environnement virtuel reflétant des situations réelles et rendre l'apprenant le plus acteur possible de son apprentissage, il reste que seul « le présentiel » (c'est à dire accompagné d'un professionnel) permet d'appréhender la complexité du réel et d'offrir des retours théoriques sur les choix effectués dans le jeu.

Le dispositif est optimisé pour un usage en présentiel et permet d'aborder selon les publics cibles :

- La démarche de projet (Lycée professionnel par exemple)
- Le développement personnel (Protection judiciaire de la jeunesse)
- Le monde du travail (Missions Locales, Ecole de la 2ème chance, etc.)

### ***3 exemples d'usage visant à développer l'esprit d'entreprendre à partir de Backstage-game***

Valenciennes (59) - 20 professionnels jeunesse (Elus locaux, animateurs, directeurs missions locales...) ont lancé un plan d'action reposant sur le dispositif Backstage-game dans le but de former les jeunes "au montage de projet". 6 sessions de 15 heures touchant 30 jeunes sans emploi ont été effectuées. Les jeunes ont reçu un certificat "Entrepreneur nouvelle génération".

Résultats atteints : 17 jeunes ont repris contact avec leurs conseillers d'insertion pour activer leur parcours et ont été sensibilisé à la démarche de projet.

Lille (59) - Protection Judiciaire de la Jeunesse. Dans le cadre de l'action d'éducation mise en œuvre au profit des mineurs confiés par l'autorité judiciaire, l'EPE Artois PJJ a pour objectif de placer ces mineurs dans un processus d'intégration sociale, scolaire et professionnelle. 10 jeunes ont suivi des sessions de formation Backstage-game.

Résultats atteints : 10 jeunes formés à la méthodologie de projets, remotivés par la pédagogie ludique de Backstage-Game, valorisés par l'obtention d'un certificat, et inscrits dans une plus large démarche de réinsertion.

Etampes (78) - Lycée professionnel St Hilaire. La classe de seconde a suivi 3 sessions de Backstage-game et s'est engagée dans un projet collectif en suivant pas à pas la méthodologie de formation donnée dans le jeu sérieux.

Résultats atteints : Des connaissances mises en pratique par la réalisation d'un projet de classe mené par l'ensemble des élèves ; un projet de voyage à Bruxelles autour du thème du handicap.

### ***En savoir plus sur Backstage-game***

Redonner confiance, transmettre le goût de l'initiative, exploiter toutes les capacités du joueur et le faire évoluer. Tels sont les objectifs d'id6 à travers ce Serious Game.

Une version de Backstage-game a été spécialement conçue pour les professionnels de l'éducation formelle et non formelle. D'une durée de plus de 8 heures de jeu réel dans le cadre de 4 ou 5 séances de 2 ou 3 heures, elle est accessible via une licence en ligne.

Pour obtenir la licence d'utilisation : [www.Backstage-game.com](http://www.Backstage-game.com) (espace Professionnels)

L'équipe d'id6 est à votre disposition pour toute information complémentaire via [contact@id6tm.org](mailto:contact@id6tm.org) ou par téléphone au **03 61 76 09 91**.