



YOUTH
FUSION
JEUNESSE

ÉVEILLER LES PASSIONS
DES JEUNES GRÂCE À L'ÉDUCATION
PAR L'APPRENTISSAGE EXPÉRIENTIEL

SPARKING THE PASSIONS
OF YOUTH THROUGH
EXPERIENTIAL LEARNING EDUCATION

Atelier

« Créer ou jouer, les jeux vidéo, un outil d'apprentissage puissant »

Auteur et références

Aldrich Clark, *Learning by Doing, A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and other Educational Experiences*, 2005

Kafai Yasmin, *Minds in play: Computer game design as a context for children's learning*, Routledge, 1995

Romero, R., Lille, B., Patiño, A. : Usages créatifs du numérique pour l'apprentissage au XXIe siècle, Presses de l'Université du Québec (2018).

Tricot, A & Chesné, J.-F.. *Numérique et apprentissages scolaires : rapport de synthèse*, Cnesco, 2020

Résumé

« *Donnez à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode lui sera bonne* », écrivait JJ. Rousseau en 1762.

Notre atelier s'attache aux pratiques d'enseignement et aux activités d'apprentissage. Il permettra de présenter ce qui se fait en matière de création de jeux vidéo en classe (du CP au BTS) et en partenariat avec l'association Fusion Jeunesse et les studios d'UBISOFT.

En utilisant un medium connu et apprécié des élèves, les enseignants peuvent mobiliser sur des tâches qui font appel à des compétences appartenant au "socle commun de connaissances, de compétences et de culture" et au socle de compétences clés du XXIème siècle.

Au-delà de l'acquisition de compétences, les ateliers s'appuient sur une pédagogie de projet interdisciplinaire où le travail collaboratif est central, tant au niveau des élèves qu'au niveau des enseignants qui ont, grâce à ces projets, une opportunité d'initier une démarche de co-construction des apprentissages. Des projets innovants qui tissent des liens continus entre les milieux scolaires et leur communauté sont ainsi sources de motivation et de valorisation pour les élèves, les enseignants et les parents.

Mots clés : Création de jeu vidéo, pédagogie par projets, compétences disciplinaires, soft skills, pratique pédagogique, apprentissage expérientiel, PIX, SI, SNT

Description de l'atelier :

Tableau des besoins de l'atelier

	Besoins
Besoin de matériel	Écran numérique / moyen de projection / câble HDMI et si possible, des ordinateurs ou tablettes pour les participants n'ayant pas de matériel. (Téléphone portable des participants)
Apport du matériel	Ordinateur portable
Objectifs	Faire vivre une approche expérientielle au public et partager les expertises
Publics ciblés	Acteurs du primaire et du secondaire : enseignants, formateurs et décideurs (collectivités, académies, entreprises)
Durée	45 minutes
Modalité	20 minutes : Présentation méthodologique : <ul style="list-style-type: none"> - les objectifs disciplinaires et transversaux - un partage d'expertise des enseignants impliqués et de la recherche - un partage d'expertise québécoise depuis plus de 14 ans 25 minutes : Mise en situation active et débat
Intervenants	Gabriel BRAN LOPEZ – Président fondateur de Fusion Jeunesse Mail : gbl@fusionjeunesse.org Cyril CHARTRAIRE - Coordonnateur du groupe robotique, nouveaux langages et mondes numériques Délégation académique au numérique éducatif Mail : cyril.chartraire@ac-versailles.fr Roselyne GRIFFON - Enseignante SII Ingénierie Informatique – Lycée Jean Perrin, St Ouen l'Aumône. Mail : roselyne.griffon@ac-versailles.fr Radoine RAMI - Enseignant Mathématiques– Lycée Louise Weiss, Achères Mail : radoine.rami@ac-versailles.fr



YOUTH
FUSION
JEUNESSE

ÉVEILLER LES PASSIONS
DES JEUNES GRÂCE À L'ÉDUCATION
PAR L'APPRENTISSAGE EXPÉRIENTIEL

SPARKING THE PASSIONS
OF YOUTH THROUGH
EXPERIENTIAL LEARNING EDUCATION

	<p>Chloé VIGNEAU – Coordinatrice en création de jeux vidéo et doctorante affiliée à la Chaire Science et Jeu Vidéo de l'École Polytechnique et au laboratoire du CEDRIC / CNAM Mail : chloe.vigneau@edu.gobelins.fr</p>
--	---

Présentation méthodologique :

- Cyril CHARTRAIRE : l'ancrage institutionnel, la place dans les programmes du premier au second degrés. Les compétences développées (XXI^{ème} siècle, pensée informatique, démarche STEAM (ou STIAM en français)).
- Roselyne GRIFFON, Radoine RAMI : enjeux et impact en classes en repartant des jeux produits sur les années précédentes.
- Gabriel BRAN LOPEZ : une expertise québécoise, née en 2008-2009, qui s'exporte et qui est devenue franco-québécoise depuis 2018-2019.

Mise en situation active et débat : Chloé VIGNEAU propose de faire vivre une expérience à travers les présupposés en matière d'atelier de création de jeux vidéo. Ce temps d'échange et d'interactivité se déroulera sous la forme d'un quizz proposé aux participants sur leurs téléphones mobiles. L'objectif est de partir des idées reçues sur le jeu vidéo et sur la mise en place d'ateliers de création de jeu vidéo en classe. Chaque question fera l'objet d'un débat / échange pour mieux comprendre les méthodes pédagogiques de l'apprentissage expérientiel et les bonnes pratiques pour mettre en place ce type d'atelier.