

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1575>



Les jeux vidéo en Histoire-Géographie, c'est sérieux !

- Expérimenter - TRAAM - TRAAM 2022-23 : Jeux sérieux -



Date de mise en ligne : mardi 24 septembre 2024

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Le projet que nous proposons s'inscrit dans le cadre du programme de lycée d'histoire-géographie-EMC, de filière générale et/ ou technologique, et peut être adapté à toute classe binationale ou de section SELO. Il consiste à créer un ensemble d'activités pédagogiques et ludiques reposant sur des jeux vidéo, et permettant de travailler trois capacités majeures en histoire-géographie : le repérage dans le temps, la contextualisation, et l'analyse de documents selon une démarche historique.

En effet, les élèves seront amenés à conduire une analyse critique de plusieurs jeux vidéo, en mettant en lumière le contexte de chacun d'entre eux ; c'est à dire en resituant les événements ou les personnages historiques dans leur époque, ou encore en étant amenés à relier des événements et des périodes entre elles. Nous utiliserons au départ leurs propres représentations pour ensuite les amener à prendre en considération les évolutions historiographiques sur telle ou telle période. De la même manière, plus spécifiquement pour les classes SELO/binationales, il sera aussi pertinent de travailler sur les représentations des pays respectifs.

Le projet sera divisé en deux étapes :

– **Dans un premier temps**, nous utiliserons différents jeux vidéo historiques des séries **Assassin's Creed, Call of Duty, et Battlefield**. Nous en extrairons des captures d'écran et des vidéos de gameplay, qui pourront ensuite être analysés et critiqués par les élèves dans le cadre d'un cours d'histoire et de DNL. Il est à souligner que les jeux vidéo de ces séries ont l'utilité d'aborder une multiplicité de périodes et d'événements, allant de l'Antiquité égyptienne et grecque jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, en passant par l'ère des Vikings, les Croisades, la Renaissance italienne, l'ère de la piraterie et le système esclavagiste à Saint-Domingue, la révolution américaine, la révolution française, la révolution industrielle, la Première Guerre mondiale... Ils peuvent donc servir à traiter de l'ensemble des thématiques historiques (ou presque) du programme du Lycée.

– **La seconde étape** du projet consistera à utiliser la base de données ainsi créée. En effet, les captures d'écran et les vidéos de gameplay serviront de fondements à la **création d'un jeu sérieux**. Le principe de ce jeu serait d'imaginer un temps futur où les jeux vidéo auraient disparu, et où on chercherait à comprendre le passé grâce à ces données retrouvées, qui joueraient alors le rôle de sources. L'élève serait alors amené à prendre la place d'un archéologue numérique, qui devrait décrypter ces sources pour les authentifier.

Ce projet a pour mérite de viser une pluralité de compétences, qui rappellent les piliers de Dehaene : l'attention (captivée par une source intéressante et immersive comme le jeu vidéo), l'engagement des élèves (par la réalisation d'une tâche innovante et motivante), le retour sur l'information (avec le jeu sérieux qui permettra une réflexion sur l'analyse faite "à chaud"), et la consolidation (grâce à l'automatisation de l'analyse critique de documents).

On aura alors à cœur de mesurer la motivation des élèves tout au long du processus, à travers l'analyse de leur investissement en classe et de leur participation, et à la fin de celui-ci, par un questionnaire pour valider le scénario pédagogique mené.

Objectif : faire comprendre la démarche historique, la notion de source (on entre dans une démarche complète d'analyse critique de documents) auprès des classes de Seconde avant tout

– **Hypothèse 1** : utiliser une source secondaire actuelle comme le jeu vidéo aide à comprendre la démarche historique pour des élèves du lycée, et à développer un regard plus critique sur les sources et les média en tout genre

o Questionnement associé : en fonction de l'univers culturel des élèves, vaut-il mieux privilégier de commencer un

cours par la source primaire ou la source secondaire ?

– **Hypothèse 2** : se mettre à la place de l'historien/archéologue rend l'élève acteur et lui permet de tester la démarche historique et de mieux la comprendre. Utiliser des sources secondaires comme les jeux vidéo amène ainsi les élèves à être plus motivés

– **Hypothèse 3** : utiliser les jeux vidéo peut être vecteur et source d'apprentissages tangentiels (Dussarps, 2020), car les apprentissages peuvent se faire aussi en dehors du jeu, lorsque les élèves souhaitent approfondir certains points et sont curieux de faire des recherches par eux-mêmes

3 temps avec les élèves de Seconde :

– Etape 1 : Introduction

o Introduction du projet d'année aux élèves et explication de la démarche, ainsi que de la problématique

o Chacun d'entre nous, nous montrerons l'utilisation que nous faisons d'un jeu vidéo (à savoir le Discovery Tour Ancient Greece + AC Odyssey sur la démocratie athénienne et Périclès), et nous le comparerons comparaison avec des documents (une source primaire, issu de Thucydide, et issus du manuel)

o Cela permet d'expliquer la manière dont les élèves vont fonctionner durant l'année

– Etape 2 : Recherche

o Création d'une base de données par les enseignants sur les principales périodes de l'année, à partir de trois jeux vidéo de la licence Assassin's Creed : Assassin's Creed 1 sur les Croisades (Estelle UGINET), Assassin's Creed II et Brotherhood sur la Renaissance italienne (Luciano PREZIUSO), et Assassin's Creed III sur la Révolution américaine (Guillaume BARRAL). La base de données comprend des captures d'écran, des vidéos de gameplay, etc.

o Les élèves quant à eux collectent des sources primaires sur ces même périodes en classe, à partir de recherches internet et au CDI

o Compétences numériques travaillées : information et données, communication et collaboration

– Etape 3 : Création

o Création d'un jeu sérieux par chaque classe, dont l'objectif sera de le présenter à l'autre partie de la classe, ou une autre classe

o Compétences numériques travaillées : communication et collaboration, création de contenu, environnement numérique