

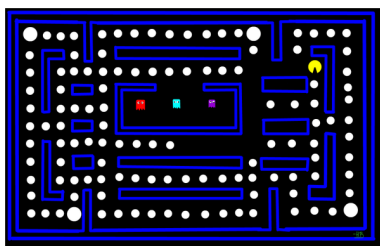
<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1289>



Région académique
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Zoom sur les jeux-vidéo en classe d'Histoire-Géographie

- Expérimenter - Jeux sérieux -



Date de mise en ligne : mercredi 27 mars 2019

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Depuis quelques années, le groupe numérique disciplinaire d'histoire-géographie de l'académie de Lyon s'intéresse et interroge l'intégration du jeu vidéo en classe. Cet article rassemble les réflexions et ressources pédagogiques produites :

1. Une infographie : 8 idées pour intégrer le jeu-vidéo en classe d'histoire-géographie



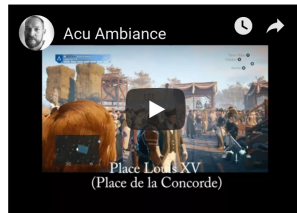
8 idées pour utiliser les jeux vidéo en classe d'Histoire-Géographie

1. Utiliser les teasers des jeux vidéo

La sortie de jeux vidéo s'accompagne souvent d'une vidéo publicitaire. Ces dernières permettent d'analyser les représentations véhiculées par le jeu vidéo et ainsi mieux comprendre et appréhender ce nouveau média culturel, ce "faiseur de monde" pour reprendre les mots du sociologue Laurent Trénel.



Re-découvrir, une piste d'exploitation à partir du teaser d'Assassin's Creed Unity en classe de 4e



Re-découvrir, une exploitation pédagogique d'extraits vidéos du jeu Assassin's Creed Unity pour aborder les violences révolutionnaires

2. Analyser des vidéos extraites des jeux vidéo

Jouer en classe à un jeu vidéo est pour diverses raisons (temps, matériels...) difficile. Ainsi l'exploitation de scènes filmées pendant une partie de jeu peut s'avérer une alternative pour permettre aux élèves d'analyser le jeu et d'en comprendre les ressorts. Des logiciels de "screen-cast" permettent de filmer l'écran pendant une partie tel Msi Afterburner.



Jaquette du jeu palestinien Under Siege 2 de la firme syrienne Dar al-Fikr utilisant les codes des jeux de guerre américain

Jaquettes américaine (à gauche) et européenne (à droite) du jeu FIFA 16 d'Electronics Art : 2 visions du football !

3. Confronter les jaquettes de jeux vidéo

Les jaquettes (covers) des jeux vidéo sont aussi un marqueur de l'identité du jeu mais plus encore elles permettent de comprendre que le jeu est le produit d'une culture. Confronter des jaquettes provenant de pays aux cultures diverses permettent de montrer à la fois la place de stéréotypes mais également de différences culturelles fortes.



A lire pour approfondir : Fanny Lignon (dir.), Genre et jeux vidéo Toulouse. Presses universitaires du Midi, coll. « Le Temps du Genre », 2015, 268 p. 2015.

4. Retracer l'histoire de jeux vidéo

Les jeux vidéo offrent souvent plusieurs volets, retracer leur histoire permet de mettre en lumière les évolutions sociales. Ainsi on peut observer l'évolution des stéréotypes féminins en suivant l'évolution de Lara Croft, ou encore les "hommes et femmes qui font l'Histoire" à travers l'évolution des personnages disponibles dans la série du jeu Civilization...

5. Etudier les réflexions des historiens et des profs d'histoire-géographie

Les historiens sont de plus en plus nombreux à s'intéresser au média jeu vidéo et à fournir des analyses souvent très riches pour nos élèves à l'image par exemple des articles d'Isabelle d'Artagnan sur le site Merlanfrut ou de la mini-série d'Arte History Creed ! Des professeurs d'histoire-géographie comme William Brou et sa chaîne YouTube histoire en jeux ou Romain Vincent et sa chaîne JVH (Jeu Vidéo et Histoire) analysent les jeux et leur rapport à l'Histoire.



La chaîne YouTube "Histoire en jeux"



La chaîne YouTube "JVH"



6. Jouer avec des versions éducatives

Les jeux vidéo vendus dans le commerce ne sont pas adaptés à un usage en classe. Cependant, certains éditeurs mettent à disposition des modes éducatifs à l'image de Sim CityEdu, MinecraftEdu ou encore du récent mode "Découverte" d'Assassin's Creed Origins.

De nombreuses pistes pédagogiques sont proposées en ligne. 2 sites à consulter en priorité :

- le portail national "Apprendre avec le jeu numérique" propose des nombreuses exploitations pédagogiques de jeux vidéo (voir ci-contre)

- l'historique réseau Ludus de l'académie de Caen offre également de nombreuses idées de jeu à mettre en oeuvre en classe.



7. S'inspirer des ressources existantes

8. Une console de jeu au labo d'histoire ?

Les jeux vidéo sont aujourd'hui gourmands en ressources et nécessitent un matériel dont les établissements scolaires sont souvent dépourvus. Alors pourquoi ne pas acheter une console de jeu que l'on peut brancher sur un vidéo-projecteur pour jouer en classe ? C'est notamment le choix d'une équipe de professeurs d'Histoire-géographie du lycée François Mansart de Thizy-les-Bourg qui animent un club jeux vidéo et histoire.

Réalisation : Pascal Mériaux, IAN Histoire-Géographie, Can@bae, N°1, septembre 2018, Académie de Lyon



2. Des séquences pédagogiques :

- [Première Guerre mondiale et Jeux-vidéo](#)
- [Violences révolutionnaires et assassin's creed unity, chronique d'un jeu vidéo en cours d'histoire](#)
- [Ecoville : aménager la ville durable](#)
- [Aborder la question des réfugiés par le jeu](#)
- [Isis the end : un newsgame pour prévenir la radicalisation](#)

3. Notre boîte à jeu :

[Équipe Les jeux sérieux en Histoire-Géographie-EMC](#)

4. Les tables rondes organisées au Rendez-vous de l'Histoire de Blois

En podcast : [L'Empire en jeux \(numérique\) : quels enjeux pour l'enseignement de l'histoire ?](#)

En vidéo : Jeux vidéo et puissance des images : des machines à remonter le temps ?