

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1611>



Région académique
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

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

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



Date de mise en ligne : samedi 7 octobre 2023

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Les jeux vidéo sont le média culturel dominant dans nos sociétés : pourtant, il existe encore peu d'études sur leur scolarisation (Vincent, 2021 ; Barral, 2022). C'est pourquoi notre équipe d'enseignant a monté un projet visant à développer les usages pédagogiques des jeux vidéo. Cette étude a reposé sur l'analyse de jeux vidéo historiques, et la création d'un jeu sérieux avec les élèves. Nous avons pour cela visé plusieurs objectifs : le développement de compétences socio-comportementales (confiance en soi, travail de groupe...), la motivation des élèves, et l'appropriation d'un regard critique et nuancé sur les sources.

Trois enseignants d'histoire-géographie-EMC de l'académie de Lyon ont participé à l'élaboration d'un projet TraAm intitulé "Les jeux vidéo en histoire-géographie, c'est du sérieux" sur l'année 2022-23 :

- Guillaume BARRAL, enseignant au Lycée de la Côtère en section européenne anglais et formateur du collectif Histoire-Géographie (EAFC de Lyon)
- Luciano PREZIUSO, enseignant au Lycée du Bugey en section internationale italien et formateur du collectif Langues (EAFC de Lyon)
- Estelle UGINET, enseignante au Lycée de la Côtère et formatrice académique (EAFC de Lyon)

Cette étude part du constat que les élèves ont été marqués, d'un point de vue psychologique et scolaire, par les confinements successifs. En effet, de nombreux élèves ont été amenés à utiliser le numérique, dans un but pédagogique (les cours à distance) ou vidéoludique, alors même qu'aucun accompagnement n'avait pu être mené en amont. C'est pourquoi notre équipe d'enseignants a cherché à développer les usages pédagogiques du numérique auprès d'un public lycéen de 2nde et 1ère générale (une classe de Seconde générale, une classe de Seconde section européenne Anglais, une classe de Seconde section Italien Esabac, et une classe de Première section européenne Anglais).

A ce titre, les jeux vidéo sont le média numérique culturel dominant, et partir de ces objets contribue à motiver les élèves. L'objectif de ce projet est ainsi d'**exposer les élèves aux mécaniques ludiques des jeux vidéo historiques, afin qu'ils développent confiance en eux et esprit critique, et qu'ils comprennent les logiques de la démarche historique**. Cela passe notamment par la création et le test d'un jeu sérieux dont le but est de comprendre que le passé fait l'objet de reconstructions et de représentations nombreuses et critiquables. Nous constatons l'efficacité de cette démarche, dans les propos-mêmes des élèves recueillis en aval, la modification de l'ambiance de classe, l'investissement en cours, etc...

Les jeux vidéo sont assez peu étudiés en didactique de l'histoire et de la géographie (Ethier et al., 2018 ; Boutonnet, 2021 ; Romain, 2021 ; Barral, 2022). Pourtant, **il a été démontré que ces médias construisent des environnements d'apprentissage motivants** (Frété, 2002), qu'ils peuvent être la source d'apprentissages tangentiels (Dussarps, 2020), etc. C'est la raison pour laquelle cette recherche-action vise à combler cet impensé et à démontrer tout **le sérieux avec lequel on peut étudier les jeux vidéo dans un contexte scolaire**. Il faut cependant bien garder à l'esprit les

limites de tels outils : « l'acte de jouer engage surtout les élèves gamers de sexe masculin » (Barral, 2022), « certains jeux sont trop peu explicites par rapport au cours mené [...], ce qui rend difficile leur compréhension » (ibid.) car cela se rapproche d'une pédagogie ludique du détour.

Nous entendons donc mener une **expérience réglée et consciente des atouts et limites des jeux vidéo**, en reprenant les piliers de Dehaene (2018) : **développement de l'attention, engagement des élèves, retour sur information, consolidation des apprentissages**. Il s'agit de montrer que notre projet, en s'appuyant sur des médias appréciés des élèves, peut contribuer au développement de compétences socio-comportementales, aider à l'appropriation d'un regard critique et nuancé sur les sources, et motiver les élèves à venir en classe, participer, et être curieux en histoire et sur le monde qui les entoure.