

## Atelier « JOUER POUR APPRENDRE »

### État des lieux européen du jeu vidéo dans l'enseignement

Catherine GEEROMS, en charge de l'éducation à la **Fédération européenne des éditeurs de logiciels** (ISFE), nous livre les résultats de l'étude « **Games in schools** », conduite dans 8 pays européens par l'association European Schoolnet.

- Quelles sont les spécificités qui vont favoriser ou freiner les initiatives d'introduction du jeu vidéo en classe ? Quels sont les bénéfices pour les élèves ? Et pour les enseignants ?
- Focus sur les modèles éducatifs européens.
- Les perspectives de l'étude, évaluation des pratiques enseignantes et des acquis pédagogiques.

### L'expérimentation française du jeu vidéo dans le temps extra-scolaire

Des collégiens en manque de motivation, une équipe enseignante jeune, dont le jeu vidéo fait partie de la culture, telles sont les bases de la « communauté de pratiques » **Pedagame**. Avec Buzquiz, les élèves du **Collège Vincent Van Gogh à Clichy-la-Garenne** progressent en histoire-géo. Au karaoké, ils améliorent leur prononciation anglaise.

- Banc d'essai des jeux vidéo grand public.
- Les obstacles à l'introduction du jeu vidéo à l'école, par Julien LLANAS, enseignant et responsable du projet **Pedagame**.
- Pour une synergie avec le monde de la recherche en sciences de l'éducation et le monde de l'industrie.

### L'expérimentation danoise du jeu vidéo dans le temps intra-scolaire

Depuis 7 ans, Ella MYHRING, enseignante et bibliothécaire à **l'école de Hoejby (Danemark)**, intègre les jeux de divertissement (Harry Potter, America's Army,...) dans son enseignement. Manipulation, violence, addiction, sont traités sans tabou avec ses élèves de 6 à 16 ans. Le jeu vidéo est également utilisé comme un support d'analyse et de production dans les disciplines académiques.

- Banc d'essai des jeux vidéo grand public.
- Evaluation des pratiques en classe à partir des Sims.
- Des pistes de projets d'éducation aux médias.

### L'éducation informelle, une troisième voie

Avec la complicité de Michael STORA (**OMNSH**), Vincent BERRY, doctorant en sciences de l'éducation à **l'Université Paris 13**, replace le jeu vidéo dans le champ de l'éducation informelle. Des « effets cognitifs quantifiables » aux « sociabilités » autour du jeu vidéo, les liens entre jeu vidéo et apprentissage sont multiples.

- Le point sur l'état de la recherche en sciences humaines sur le jeu vidéo.
- Jouer pour apprendre : une autre manière d'envisager le savoir.