

Games2School

- **Dossier**
- **pédagogique**
-



● ● ● Introduction



Cet outil pédagogique a pour vocation d'accompagner les animateur.trices, éducateur.trices et professeur.e.s travaillant dans les services de jeunesse et dans l'enseignement à mettre en place des activités et animations autour de matière scolaire par le biais du jeu vidéo

Il comprend ainsi différentes activités.

Ces activités permettent d'aborder avec les jeunes leur matière scolaire de manière ludique et innovante.

Ces animations ont été proposées lors des ateliers d'animation Jeux Vidéo Games2School organisés par l'ASBL Arts&Publics en 2022.

| | |
|--|----|
| 1. Jeu de l'oie mathématique..... | 4 |
| 2. Les arguments..... | 6 |
| 3. Citoyenneté & Œuvre d'anticipation..... | 16 |
| 4. Liste non exhaustive d'œuvres d'anticipation..... | 17 |
| 5. Photolangage pour notre futur..... | 20 |
| 6. Le jeu vidéo dans le cadre pédagogique..... | 21 |
| 7. Acquisition de compétences par le jeu vidéo..... | 22 |



a. Jeu de l'oie mathématique

1-Contexte

Cette activité a été mise en place lors des ateliers Games2School dans un cours de mathématiques de 4ème secondaire à Bruxelles. Les matières abordées étaient le cours de trigonométrie, des vecteurs et des fonctions du 1er et second degrés.

2-Objectifs

L'objectif de ce jeu est de réviser le cours de mathématiques de façon ludique et en collaboration.

Il permet ainsi au/à la professeur.e et aux élèves de déceler les lacunes et de pouvoir ainsi réexpliquer la matière.

3-Durée

Entre 15 et 45 minutes selon les questions que vous souhaitez intégrer au jeu.

4-Matériel

- Le plateau jeu de l'oie
- les cartes questions théorie et exercice (à préparer par le/la professeur.e ou animateur.trice selon les besoins)
- Des pions différents pour représenter les groupes
- Des feuilles quadrillées
- Des stylos à bille, crayons et gomme.
- Une feuille avec le nom des élèves / groupes pour noter les points dans le jeu.

5-Déroulement

Diviser la classe en différents groupes. Maximum 3 personnes par groupe. Chaque groupe se voit attribué un pion aléatoirement ou qu'il aura choisi.

Ensuite, chaque groupe va lancer le dé une fois. Le groupe qui aura le dé avec le chiffre le plus haut commence la partie.

Pour chaque question de théorie, le groupe qui joue dispose de 30 secondes pour donner la bonne réponse. Si le groupe répond correctement, il peut avancer son pion d'une case. S'il répond mal, le pion reste sur la même case.

Pour les questions d'exercices, chaque groupe doit répondre à la question et dispose de 5 minutes.

Si la réponse est correcte : avancer de 2 cases.

Si la réponse est partiellement correcte : avancer d'une case.

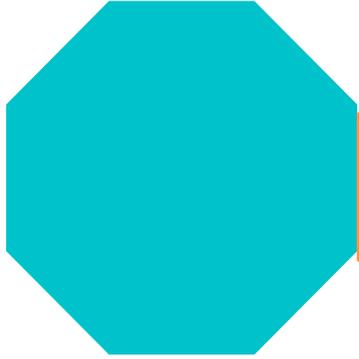
Si la réponse n'est pas du tout correcte : rester sur la même case.

Le premier pion qui arrive sur la case "Gagné" a gagné la partie.

6-Remarques

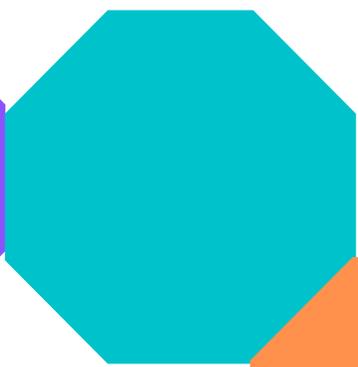
Ce jeu est déclinable pour différentes matières. Les questions sont à préparer à l'avance en fonction des besoins du cours.

Départ

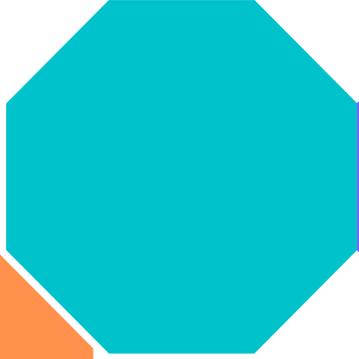


**Question
Théorie**

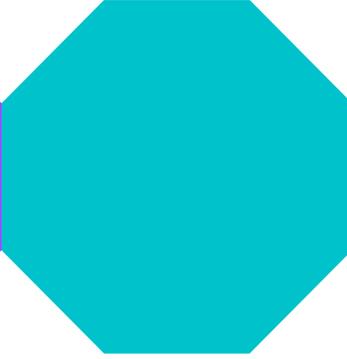
**Question
exercice**



**Question
Théorie**



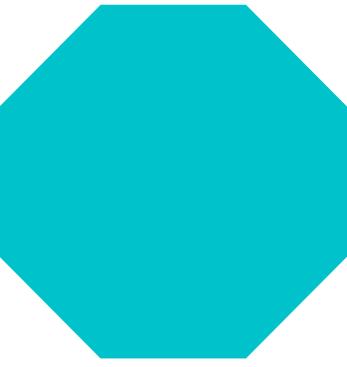
**Question
exercice**



**Question
exercice**

**Question
Théorie**

**Question
Théorie**



**Question
exercice**

**Question
Théorie**

Gagné



b. Jeux des arguments

1-Contexte

Ce jeu a été réalisé pour le cours de français d'une classe de 5ème année de secondaire à Bruxelles autour du cours sur les types d'arguments.

2-Objectifs

Reconnaître les différents types d'arguments "conventionnels" et "de mauvaise foi". Permettre aux élèves de jouer avec les arguments, de comprendre leur importance et leur utilisation dans différents contextes.

3-Durée

30 minutes à 1 heure.

4-Matériel

- Les fiches explicatives (p.8 à 12)
- Les cartes exemples (p. 13 à 16)
- Un tableau blanc / tableau noir
- Marqueurs effaçables / craies
- Papier collant ou aimants

5-Déroulement

L'animateur.trice dessine préalablement 8 colonnes au tableau en notant un type d'argument par colonne.

Ensuite, iel distribue les cartes exemples d'arguments aux participant.e.s.

Chacun à leur tour, les jeunes devront poser leur carte dans la colonne du type d'argument correspondant.

Cela permet de mieux cerner les différences entre chaque type d'arguments ou de déceler les degrés de similitudes s'ils en existent et comment les différencier dans ces cas-là.

Lorsque tout le monde a posé ses cartes, le groupe, à l'aide de l'animateur.trice, analyse et corrige si nécessaire les exemples des colonnes.

6-Remarques

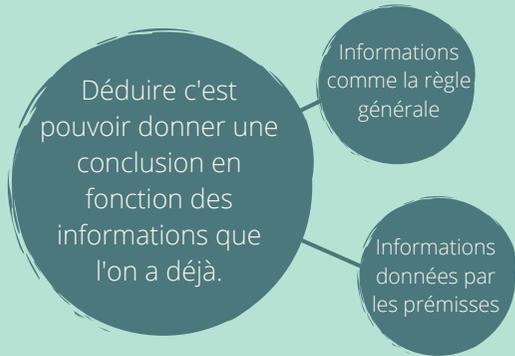
Afin de compléter l'activité, l'animateur.trice peut mettre en place un exercice supplémentaire où les jeunes devront trouver différents arguments dans un texte choisi ou écrit au préalable.

Argument par déduction

Certains pays tolèrent les armes } Les deux premières phrases sont des **propositions**, qu'on appelle "**prémisses**"

Or les armes amènent le crime }

Donc certains pays amènent le crime → Cette phrase est la **conclusion**



Argument par déduction

Tu portes des lunettes. J'en déduis que tu ne vois pas bien !



Argument par l'analogie

analogie = comparaison

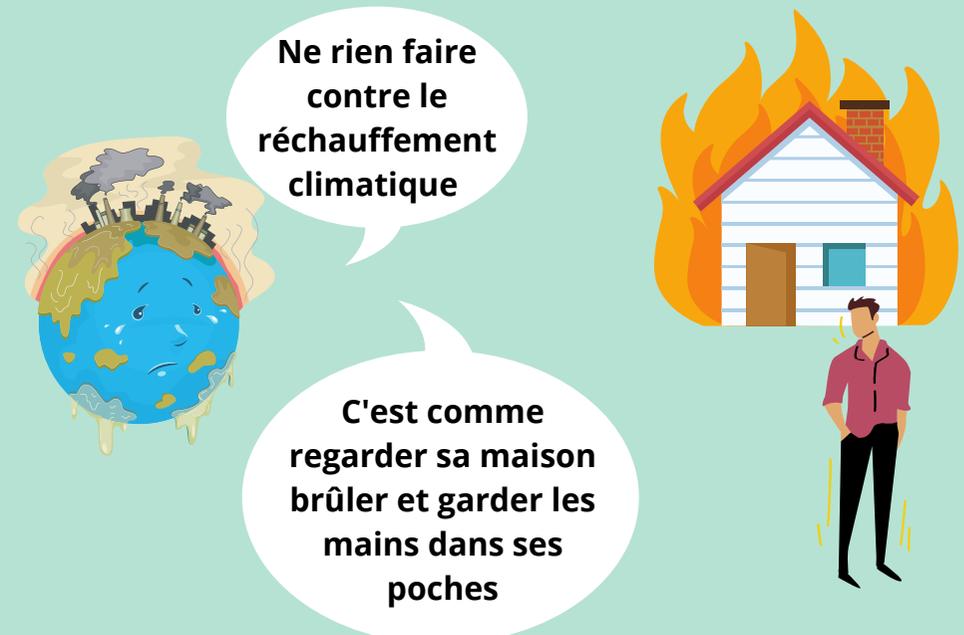
On va **comparer** deux situations, deux faits pour donner un exemple et donner une valeur à ce que l'on dit.



La situation n°1 c'est le sujet dont on parle.

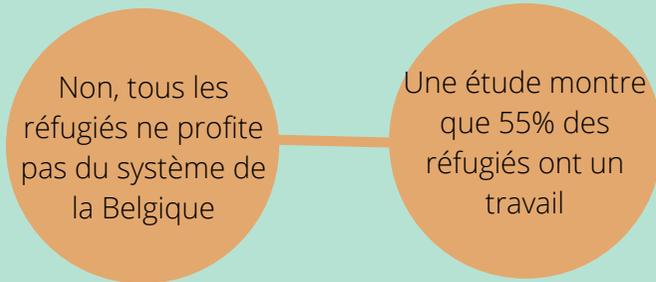
La situation n°2 c'est une situation que tout le monde peut comprendre et qui va ajouter de la valeur à ce qu'on a dit.

Argument par l'analogie



Argument par l'illustration

On va **illustrer** notre argument par une expérience vécue, un fait ou des chiffres. C'est à dire on va donner un **exemple** qui va **prouver** ce qu'on dit et qui va rendre notre argument plus **concret** pour la personne à qui on parle.

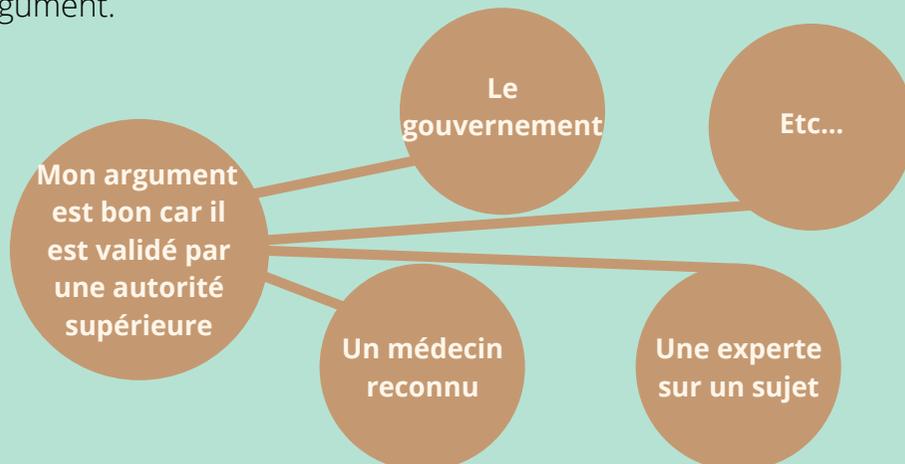


Argument par l'illustration



Argument d'autorité

On va faire référence à une **autorité** politique, morale ou scientifique **reconnue** et **experte** qui va **confirmer** notre argument.



Argument d'autorité



Argument d'appel aux valeurs supérieures

On va faire appel à des **valeurs** qui sont **partagées** par la ou les personnes à qui tu t'adresses.



Argument d'appel aux valeurs supérieures

Laisser sa place aux personnes âgées dans le bus, c'est la base du respect et du vivre ensemble !



Argument ad hominem

On va **attaquer** la personne et **non** ses **arguments**.

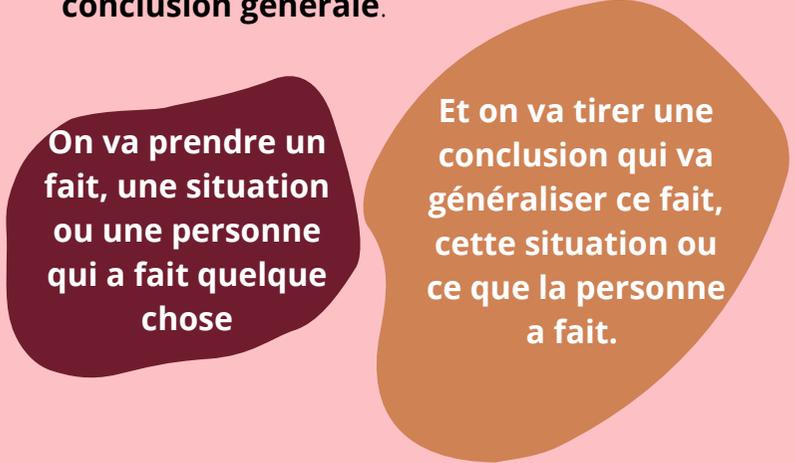


Argument ad hominem



Argument de généralisation abusive

On va prendre un **échantillon** trop **petit** et en faire une **conclusion générale**.



Argument de généralisation abusive



Argument de renversement de la charge de la preuve

Demander à l'interlocuteur (la personne à qui on parle) de **prouver** que ce qu'on dit est **faux**.

Logiquement, c'est à nous de prouver que ce qu'on dit est vrai.

Argument de renversement de la charge de la preuve



**Bien sûr que les Aliens existent !
Prouve-moi qu'ils n'existent pas !**



Tu portes des lunettes.
J'en déduis que tu ne
vois pas bien !



Tu as des béquilles,
j'en conclus que tu as
une blessure à la
jambe.



Tous les dieux sont immortels.
Tous les hommes sont mortels.
Donc les hommes ne sont pas des
dieux



Tu portes une bague au doigt ?
Ca veut dire que tu es mariée !



Ton sourire, comme le
soleil, me réchauffe et
me fait du bien.



Pendant le confinement, on
se serait cru dans un film
post apocalyptique ! Les
rues étaient désertes !



Ne rien faire
contre le
réchauffement
climatique



C'est comme
regarder sa maison
brûler et garder les
mains dans ses
poches

Faire de la plongée
sous-marine sans
entraînement, c'est
comme sauter dans
l'eau sans savoir
nager.



La lutte contre le harcèlement de rue doit continuer ! Hier, encore, un gars a fait des commentaires sur mon physique !



Fumer c'est dangereux pour la santé... Mon papa, qui fumait beaucoup, est décédé à cause d'un cancer du poumon.



Il faut se protéger pendant les rapports sexuels quand on est jeune ! 34% des personnes diagnostiquées d'une infection sexuellement transmissible ont moins de 25 ans !



Non, tous les réfugiés ne sont pas au CPAS. D'après une étude, 55% des réfugiés travaillent !



Il faut manger des légumes

C'est mon papa qui me l'a dit!



Les femmes sont inférieures aux hommes, c'est vrai! J'ai lu ça dans la Bible.



Un professeur d'université a dit que se faire vacciner est important.



Roberto Martinez a dit que je suis un excellent footballeur.



Tout être vivant a droit à la vie et au respect; il faut donc supprimer les essais pharmaceutiques sur les animaux.



Laisser sa place aux personnes âgées dans le bus, c'est la base du respect et du vivre ensemble !



Respecter les limitations de vitesse sur la route c'est respecter la vie humaine !



Obliger les gens à se faire vacciner est nécessaire car c'est pour garantir leur santé et celle de tout le pays !



Comment peut-on écouter un Ministre de la Santé qui est obèse ?



Comment peut-on élire Macron à la tête d'un pays ? Il est moche !



T'as l'air d'être un gars bien parce que tu payes tes impôts, tu travailles et tu n'as jamais eu de soucis avec la police.



On ne te demande pas ton avis, tu es notre homme de ménage, ton avis ne vaut rien.



Un jour, ma maman s'est fait volé par un arabe. Tous les arabes sont des voleurs.



Le chat de ma voisine a fait caca dans mes plantes. J'aime pas les chats, je suis sûr qu'ils font tous caca dans les plantes !



Mon oncle est mort dans un accident de voiture alors qu'il portait sa ceinture de sécurité. J'en conclus que la ceinture ne sert à rien !



Je suis un homme et je suis fort. Tous les hommes sont fort.



Madame, je vous jure que j'ai mis mon travail dans votre casier ! Prouvez-moi que vous ne l'avez pas !



Bien sûr que les Aliens existent ! Prouve-moi qu'ils n'existent pas !



Je n'ai pas pu aller à l'école car j'étais malade. Prouvez que je ne l'étais pas.



Je suis Dieu. Si tu ne me crois pas, prouve que je ne suis pas Dieu.





c. Découverte de l'Oeuvre d'anticipation

1-Contexte

Cette activité a été réalisée pour un cours de français de 5ème année de secondaire à Bruxelles autour de l'œuvre d'anticipation.

2-Objectifs

Découvrir l'œuvre d'anticipation, ses caractéristiques et les créations cinématographiques et littéraires d'anticipation tout en permettant la réflexion citoyenne autour de nos sociétés actuelles et des différents futurs qui peuvent en résulter.

3-Durée

30 minutes à 1 heure.

4-Matériel

- Extraits vidéo de films et séries d'anticipation
- Extraits de livres d'anticipation
- Jeux vidéo d'anticipation

5-Déroulement

Faire regarder 3 extraits vidéo de films et/ou séries d'anticipation.

Discuter en groupe des histoires racontées, des contextes présents ainsi que des similitudes et différences entre les différents extraits.

Ensuite, demander aux participant.e.s s'ils peuvent déceler les caractéristiques de l'œuvre d'anticipation.

6-Remarques

Cette activité peut être complétée par une activité de photolangage pour permettre aux participant.e.s de discuter de la société actuelle, ses travers et ses qualités et quelle société de demain imaginent-ils.



d. Liste non exhaustive d'oeuvres d'anticipations

1- Livres

- **1984 de George Orwell**

Le monde en 1984 est divisé en trois grandes puissances constamment en guerre : Océania, Estasia et Eurasia. En Océania; Big Brother est le chef du Parti et surveille tout et tout le monde. Winston, 39 ans, travaille pour le Ministère de la Vérité et son job est de rectifier les archives en détruisant les originaux afin de faire corroborer l'Histoire aux versions officielles du parti.

- **Ravage de René Barjavel**

Ravage présente le naufrage d'une société dans laquelle, un jour, l'électricité disparaît et plus aucune machine ne peut fonctionner. Les habitants anéantis par la soudaineté de la catastrophe, sombrent dans le chaos.

- **La servante écarlate de Margaret Atwood.**

La fécondité chute et pour palier à cela, la République de Galaad récemment fondée par des religieux, a réduit au rang d'esclaves sexuelles les quelques femmes encore fertiles.

- **Dune de Frank Herbert**

Il n'y a pas, dans tout l'Empire, de planète plus inhospitalière que Dune. Partout, des sables à perte de vue. Une seule richesse : l'épice de longue vie, née du désert, et que tout l'univers convoite.

- **Le Passeur de Lois Lowry**

L'histoire se déroule dans une société futuriste où les émotions n'existent plus et grâce à cela la douleur et le conflit ne font plus partie du monde. Dans la communauté, une seule personne détient véritablement le Savoir : elle sait comment était le monde quand il y avait des animaux, que l'œil humain pouvait voir les couleurs, quand les gens tombaient amoureux...

- **Un monde pour Clara de Jean-Luc Marcastel**

France, 2027. Après une catastrophe nucléaire succédant à tant d'autres, l'écologie est plus que jamais au centre des préoccupations. Les Enfants de Gaïa est une puissante secte extrémiste qui mêle discours écologiste et spiritualité. Diane, dont la jumelle Clara est décédée à cause de cette catastrophe, participe à l'une de leurs manifestations anti-nucléaire. Elle y est gravement blessée et tombe dans le coma. À son réveil, le monde n'est plus le même.

- De la terre à la Lune de Jules Verne
- La Nuit des temps de René Barjavel
- Malevil de Robert Merle
- La Grève de Ayn Rand
- Acide Sulfurique de Amélie Nothomb
- ...



Liste non exhaustive d'œuvres d'anticipations

2- Films

- **Metropolis de Fritz Lang**

En 2026, Metropolis est une mégalopole divisée en une ville Haute où vivent les familles intellectuelles dirigeantes, dans l'oisiveté, le luxe et le divertissement et une ville basse où les travailleurs font fonctionner la ville et sont opprimés par la classe dirigeante. Un savant fou met au point un androïde à l'apparence féminine chargé de convaincre les ouvriers à se rebeller contre le maître de la cité.

- <https://www.youtube.com/watch?v=0mK46KprASM>

- **Contagion de Steven Soderbergh**

La rapide progression d'un virus mortel tue les personnes contaminées en quelques jours. L'épidémie cesse d'être locale et devient pandémie par la mobilité des personnes. La communauté médicale tente dans une course contre la montre de trouver un remède tandis que la panique se répand.

- <https://www.youtube.com/watch?v=27ifzmpkFW0>

- **Carbon : The Story of Tomorrow de Maitrey Bajpai et Ramiz Ilham Khan**

En 2067, l'oxygène devient rare dans l'atmosphère et celui-ci devient un produit vendu que par des industries. Il est cher et tout le monde ne peut pas se le payer. Le film suit un homme qui a un cœur artificiel et qui peut avoir accès facilement à de l'oxygène.

- <https://www.youtube.com/watch?v=JpgGtxr53yY>

- **3-Les fils de l'homme de Alfonso Cuarón**

Dans un monde ravagé par les pandémies, les guerres et le terrorisme, l'humanité est devenue stérile, s'acheminant ainsi vers l'extinction.

- <https://www.youtube.com/watch?v=AUmipIRI8pE>

- **V pour Vendetta de James McTeigue**

Une guerre mondiale éclate dans les années 1980. L'Europe, L'Afrique et les Etats-Unis sont anéantis par les armes Nucléaires. Le Royaume-Uni a été épargné par les bombardements mais subit le chaos et les inondations issues des dérèglements climatiques. Dans cette société anglaise post-apocalyptique, un parti fasciste, Norsefire, prend en main le pouvoir et tente de rétablir le pays après avoir procédé à une épuration ethnique, politique et sociale sans pitié.

- <https://www.youtube.com/watch?v=s1S-iNcXGTk>

- Battle Royale de Kinji Fukusaku
- Clones de Jonathan Mostow
- The Giver de Phillip Noyce
- Idiocracy de Mike Judge
- Wall-e de Andrew Stanton
- Bienvenue à Gattaca de Andrew Niccol



Liste non exhaustive d'œuvres d'anticipations

3- Jeux vidéo

- **Warhammer 40k**

L'humanité a perdu son statut de surpuissance intergalactique et son âge d'or technologique. L'humanité se rétrograde de plusieurs millénaires en arrière avec un mode de pensée très "religieux".

- **Fallout**

La civilisation est tombée en ruines suite à une guerre nucléaire. Pour se protéger des explosions atomiques, certaines personnes ont trouvé refuge dans des abris antiatomiques souterrains.

- **The Last of Us**

Un champignon a ravagé le monde. Cordyceps de son nom, celui-ci prend le contrôle de ses hôtes humains. Les deux personnages principaux se nomment Joel et Ellie et doivent survivre ensemble alors qu'ils traversent les Etats-Unis en ruines.

- **Chrono Trigger**

Après avoir découvert le destin tragique de leur planète, de jeunes gens voyagent à travers les époques pour (re)faire l'histoire et tenter d'empêcher le cataclysme.

- **Deus Ex**

Le monde du 21ème siècle est régi par des conflits entre factions secrètes souhaitant contrôler le monde par procuration. La série de jeux dépeint les effets des technologies liées au transhumanisme dans un futur dystopique dans une ambiance cyberpunk.

- **Mirror's Edge**

Dans un futur proche, les habitants d'une grande ville ont choisi de renoncer à une part de leur liberté pour un système sécuritaire afin de lutter contre la criminalité. La vidéosurveillance y est omniprésente, même sur les toits.



e. Photolangage pour notre futur

1-Contexte

Le photolangage est une méthode enregistrée qui a pour objectif principal de permettre la prise de parole en groupe. Ici, la méthode a été adaptée pour un cours de français de 5ème année à Bruxelles.

2- Objectifs

Le récit d'anticipation trouve son inspiration dans l'époque contemporaine à l'auteur.trice. Il propose une ouverture dans une société future imaginée, exotique et dépaysante. Grâce au photolangage, les participants pourront analyser la société dans laquelle ils vivent en s'inspirant d'images et imaginer quelles conséquences nous pourrions retrouver dans un futur plus ou moins proche.

Par ailleurs, ensemble, le groupe pourra réfléchir à des pistes de solutions à ces problèmes pour éviter des conséquences négatives dans le futur.

Cette exercice permet d'amener un débat citoyen au sein de la classe.

3-Durée

30 minutes à 1 heure.

4-Matériel

- Des images choisies préalablement par l'animateur.trice.
Exemple : la puce électronique dans le bras, la pauvreté, les guerres, la pénurie d'eau, les maladies, etc.

5-Déroulement

L'animateur.trice étale les images sur une table afin que toutes soient visibles.

Chaque élève vient regarder les images et choisi une image qui l'interpelle, lui évoque un lien avec l'oeuvre d'anticipation. Une question que vous pouvez poser est:

- Quelle image vous fait penser à une réalité de la société actuelle et quel futur imaginez-vous en partant de cette réalité ?

Lorsque chacun a choisi son image, chacun présente son image aux autres participant.e.s en répondant à la question posée.

Après que chacun ait présenté son image, le groupe souligne avec l'aide de l'animateur.trice les points communs entre chaque futur imaginé par chacun et les différences. Et ensemble, chacun discutent des solutions économiques, politiques, sociales, juridiques qu'il serait bénéfique de mettre en place pour faire prospérer la société.



f. Le jeu vidéo dans le cadre pédagogique

Les qualités du jeu vidéo

Le jeu vidéo est un média qui existe parce qu'on s'y implique, parce qu'on y joue. Le jeu peut se déployer et se développer par l'implication du joueur. Dès lors, dans un cadre pédagogique, la participation, l'interaction permet de créer un rapport positif avec la thématique abordée.

Le jeu vidéo requiert également du joueur de trouver des solutions rapidement, de tester des stratégies pour arriver au bout du jeu. Ainsi, il affûte son analyse du gameplay et du level design pour optimiser sa manière de jouer.

L'élève peut affûter son analyse du gameplay sans relâche car le jeu vidéo offre la possibilité d'apprendre par l'essai-erreur.

Dans un cadre classique d'apprentissage, le savoir est souvent perçu comme allant à sens unique : l'élève apprend une matière et au terme de cet apprentissage, il est évalué et en résultera deux conclusions selon l'acquisition du savoir. La réussite ou l'échec.

Pourtant, l'échec est intrinsèque à l'apprentissage. Être confronté à l'échec permet de remettre en question la compréhension de l'élève et provoque donc une recherche des causes de cet échec mais également la conception de possibles solutions. Le jeu vidéo offre cet espace sans pénalités. L'erreur sous toutes ses formes dans le jeu vidéo constitue le cœur de l'apprentissage vidéoludique : le joueur est confronté à ses actions, il est sanctionné mais sans jugement, sans limite de tentatives et sans conséquences.

Utiliser le jeu vidéo comme outil pédagogique permet également d'accroître la motivation auprès des jeunes. En effet, le jeu vidéo a pris sa place comme objet culturel auprès des jeunes et en leur offrant la possibilité de créer leur propre jeu vidéo ou de jouer à un jeu, ils se sentent davantage impliqués et motivés.



g. Acquisition de compétences par le jeu vidéo

Un socle de compétence dans l'enseignement définit les compétences de bases à acquérir selon les matières scolaires. Le jeu vidéo permet de travailler certaines de ces compétences grâce à différentes qualités intrinsèques à ce média.

Compétences relationnelles

Le jeu vidéo est vecteur de lien social. En effet, depuis des années, le jeu vidéo s'impose comme média culturel et la population qui y joue se diversifie autant par l'âge, le sexe mais aussi par la catégorie sociale.

Les jeunes joueurs parlent de leurs jeux vidéo, s'échangent des astuces, regardent des gamers sur les réseaux sociaux... Cela crée un espace relationnel autour du jeu vidéo.

Par ailleurs, le jeu vidéo est stimulateur d'émotions. De part sa narration, son level design, son gameplay, le joueur se plonge dans le jeu et s'implique émotionnellement grâce à l'interaction. Le joueur apprend à se connaître, à prendre confiance en lui.

Dans un projet tel que Games2School où les jeunes sont amené.e.s à créer leur propre jeu vidéo, la collaboration entre les jeunes est nécessaire. Ainsi, il développe le dialogue entre eux, apprennent à écouter les idées de chacun et à travailler en équipe.

Démarches mentales

Aborder une thématique ou une matière à travers le jeu vidéo permet de travailler différentes compétences telle que la saisie d'information : comprendre, utiliser d'autres codes (les langages de l'image, langage numérique, etc.).

Cela permet aussi de traiter l'information : comment transposer ce que l'on apprend en jeux vidéo, en gameplay et par quel level design ?

Compétence analytique et de résolution

La création vidéoludique et le fait de jouer permet d'éveiller l'esprit de stratégie. Grâce à l'essai-erreur, le jeu vidéo offre le temps et l'espace pour réfléchir et adapter son jeu en fonction des solutions trouvées.

Games2School

 **2022**



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

