Jouer pour apprendre

Serious Game : sérieusement utile ?

Par **Nicolas Rebord,** responsable de filière d'études et maître d'enseignement, IFFP

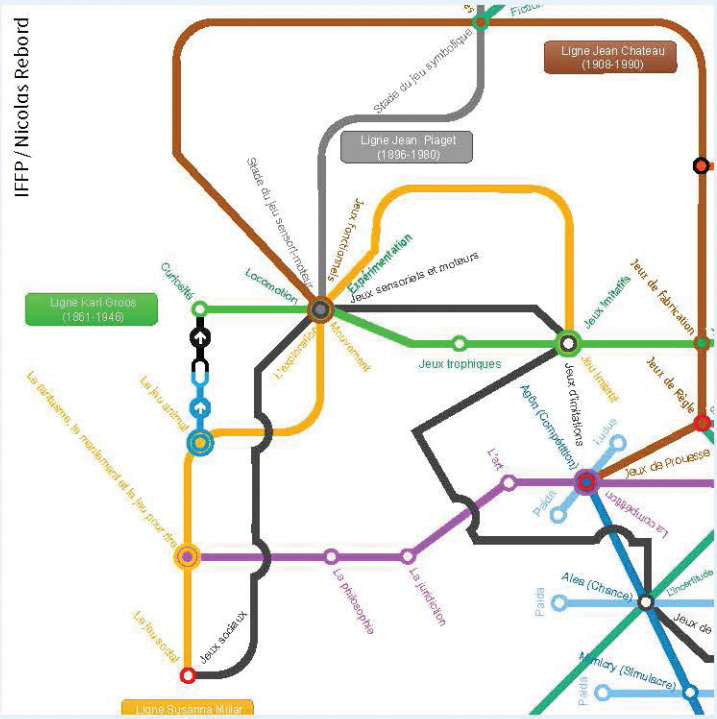
Aujourd'hui, le jeu vidéo, sous l'effet conjugué de la puissance des machines actuelles (ordinateurs, tablettes et smartphones) et d'une offre très importante, replace l'intérêt pour le jeu et ses potentialités pédagogiques sur le devant de la scène.

Si l'IFFP a toujours thématisé le jeu et ses apports pédagogiques dans ses différents programmes en formation de base et en formation continue, un regain d'intérêt manifeste est aujourd'hui à l'œuvre avec l'avènement de toute la mouvance de ce que l'on nomme les Jeux Sérieux (Serious Games) que Sande Chen et David Michael définissent comme : « tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement ».

L'univers du jeu vidéo a changé ces dix dernières années. Aujourd'hui, certains jeux proposent des environnements ouverts (Minecraft) alors que d'autres sont massivement paramétrables (Project Cars). Il est possible actuellement, par le biais de ce que l'on désigne comme les « générateurs de jeu » (The Games Factory 2), de créer son propre Serious Game. L'arrivée de la réalité augmentée (RA) et de la réalité virtuelle (RV) dans l'univers du jeu ouvrent également de nouveaux possibles. Face à ces changements et à cet engouement, l'IFFP propose une approche qui consiste à intégrer le Serious Game comme un outil au service des apprentissages au même titre que n'importe quel autre moyen permettant a) d'accroître davantage l'activité des apprenant-e-s, b) de varier encore et toujours ses méthodes, c) de différencier les approches pédagogiques. Il s'agit globalement de susciter le désir d'apprendre par un ressort manifestement proche des générations actuelles.

S'orienter dans l'univers du jeu

Si l'IFFP thématise le jeu dans ses programmes, il met également à disposition une revue de littérature originale synthétisée sous la forme d'un « plan de métro » (voir encadré ci-contre). Ce « plan de métro » matérialise les liens de parenté entre les catégorisations de jeux que proposent les différent-e-s auteur-e-s (pédagogues, psychologues, philosophes, etc.) qui thématisent cette question. Cette carte présente chaque station comme autant de points de consensus entre les auteur-e-s. Elle peut être modestement une aide pour répondre à la question : un jeu pour travailler quoi et comment ? Très pratiquement, cette carte se présente comme une boussole à l'attention de tout pédagogue désireux d'intégrer le Serious Game (ou le jeu au sens large) dans sa pratique pédagogique et toujours au service de l'apprentissage.



↑ Un plan de métro pour s'orienter dans l'univers du jeu

Michael, D., & Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform* (1e éd.). Boston, Mass: Cengage Learning PTR

Le métro du jeu :

Une revue de littérature originale matérialisée sous la forme d'un « plan de métro » (Rebord & Rodrigues, 2017) peut être téléchargée gratuitement ici :

► www.iffp.swiss/file/7512/download