https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article91

ACADÉMIE
DE VERSAILLES
Liberté
Égalité
Fraternité

Le gameplay au cœur des apprentissages

Création de jeux vidéo par des élèves décrocheurs

- Enseigner avec le numérique - S'inspirer et pratiquer - En projet -



Date de mise en ligne : vendredi 16 septembre 2022

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits réservés

De multiples compétences pédagogiques travaillées au travers de la création d'un jeu vidéo.

Le jeu vidéo, un enjeu éducatif du 21e siècle

Le jeu vidéo, levier pour apprendre

Première industrie culturelle de France, le jeu vidéo est un objet omniprésent dont les apports techniques, numériques et culturels influencent de plus en plus de domaines, y compris l'éducation. Son caractère protéiforme et transversal lui confère un intérêt pédagogique en devenant le support d'enseignements disciplinaires. Permettre aux élèves de devenir game designer, c'est-à-dire de créer leur propre jeu, leur fait entrevoir une autre manière d'apprendre. Ainsi, la création d'un jeu vidéo permet de développer tant les compétences du socle commun que les compétences du XXIe siècle en favorisant et encourageant la **collaboration**, en développant l'**autonomie**, en stimulant la **créativité** et la **motivation** des élèves.

C'est dans cette dynamique transdisciplinaire et décloisonnée que l'association Fusion Jeunesse, soutenue par la Région Île de France, a implanté en 2019 - 2020 un projet de création de jeux vidéo dans deux académies d'Île de France (Créteil et Versailles) ainsi qu'en Nouvelle Aquitaine.

[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L292xH250/competences21png-4b6ce-a9738.png]

Le jeu vidéo, vecteur de motivation

L'association Fusion Jeunesse propose des projets pédagogiques œuvrant à la **persévérance scolaire**, l'**employabilité**, l'**orientation** et l'**engagement civique** des élèves.
Elle impulse ces actions dans de nombreux domaines autour du numérique :

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L400xH215/capture_d_e_cran_2021-05-20_a_15.27_56-cf2f2.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L400xH208/capture_d_e_cran_2021-05-20_a_15.27_46-bbc5b.png

L'association Fusion Jeunesse a pensé le projet de création de jeux vidéo comme un outil destiné en priorité aux élèves décrocheurs. Vous pouvez retrouver en ligne la série de vidéo produite par l'association sur l'opération "Lâche pas, Persévère !"
Pour réconcilier les élèves avec le système éducatif, il est nécessaire :

- d'inventer de nouvelles pédagogies prenant appui sur les spécificités du jeu et **aborder autrement la construction des savoirs**,
- d'utiliser les procédés de **ludification ou gamification** pour permettre de réaliser des tâches très complexes lorsque des pédagogies plus traditionnelles trouvent leurs limites,
- d'envisager le jeu vidéo comme un **facteur d'intégration sociale** et comme **un pan important de la culture**

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

numérique,

Des créations à la hauteur dans l'académie

La création d’un jeu vidéo, initiateur d’une dynamique de projet

Les élèves des classes investies dans l’opération, en petit groupe, ont eu à s’inscrire dans une réelle dynamique de projet avec ses différentes phases (conception d’idées, préproduction et prototypage, production, finition et commercialisation) et ses délais à respecter. Ils se sont appropriés les éléments principaux du *gameplay*, élément central de tout jeu vidéo.
Accompagnés par une équipe pédagogique transdisciplinaire, les élèves ont pris en charge la création du jeu de A à Z. Les inquiétudes techniques du début ont vite été levées grâce à l'utilisation de l’application en ligne Construct 3. Vrai facilitateur, l'application permet de créer des formes de jeu qui seront ensuite accessibles en ligne via un navigateur.
Les élèves se sont ainsi exercés à :

- inventer le scénario et rédiger l’histoire du jeu,
- créer le personnage (*character design*),
- créer la musique et l’environnement sonore du jeu (*sound design*),
- créer la jaquette et le boitier,
- rédiger le *pitch* entrepreneurial, ainsi qu'une fiche de présentation.

Autant de compétences de création et de communication sollicitées pour concrétiser le projet.

[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L279xH250/construct_3_-_logo-cb3b6-ddc6a.png]

Les projets menés en 2020 -2021

Projets du collège de Sèvres (92)

- Conception de jeux vidéo : la jaquette
- Conception de jeux vidéo : la bande son

Projets du lycée Jean Perrin (St Ouen l'Aumône, 95)

- 4 projets menés de front cette année

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

Projets du Lycée Weiss (Achères 78)

Pour la seconde année consécutive, les élèves de Rami Radoine ont développé 5 projets de jeu vidéo Cliquez sur chaque nom de jeu pour le découvrir et laissez-vous embarquer dans son univers :

- The Survivor Race : Prix Créativité et intégration du thème
- Tellium : Mention Collaboration exceptionnelle
- Oro Jackson
- Game or Life
- The Purge of Survivor

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L400xH234/fusion-jeunesse-weiss-47fbb.png

Le festival « éducation du futur » édition 2021

Demandez le programme !

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L400xH246/capture_d_e_cran_2021-05-20_a_18.10.05-bbc49-2-57e59.png
Festival education du futur virtuel

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L400xH220/capture_d_e_cran_2021-05-20_a_18.07.17-bb335-2-8606c.png
Festival du futur 2020_2021 Découvrez les projets !

Petite rétrospective

Les projets menés en 2019-2020

Quatre lycées des quatre départements de l'académie, ainsi qu'un collège des Hauts de Seine, ont rejoint l'aventure proposée par Fusion jeunesse. Ils ont bénéficié chaque semaine de la présence au sein d'une de leur classe d'un coordonnateur de l'association, lui-même rompu à l'art du game design. Ils ont également eu, au cours de l'année, d'étroits contacts avec un mentor d'Ubisoft chargé de superviser l'avancée des projets. Ce mentorat a permis d'inscrire le projet dans une **réalité professionnelle**.
Tous les projets ont été réalisés en classe et à distance, avec l'accompagnement et la bienveillance des équipes de Fusion Jeunesse à l'appui des élèves et des équipes éducatives.

RPG, jeux d'aventure, de réflexion, simulations sportives ... Des jeux pour tous les goûts !

La crise sanitaire aurait pu fragiliser ces dynamiques, d'autant que le projet était destiné à des élèves décrocheurs. Il apparait cependant que les difficultés matérielles et l'éloignement physique n'ont pas empêché la majorité des équipes constituées de continuer à développer son jeu vidéo, voire, comme l'ont confié certains élèves, d'y consacrer davantage encore de temps.

Cliquez sur le nom de l'établissement pour découvrir les projets.

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

Projet du lycée Voilin (Puteaux, 92)

Témoignage de Stéphane Laine, proviseur du Lycée Voilin, (recueilli par Fusion Jeunesse)

Durant l'année, nous avons eu l'affectation de nouveaux élèves. Ce projet leur a permis de s'intégrer à la classe en mettant en avant leurs compétences personnelles au service du projet. Du côté des enseignants, cela leur a permis de se fédérer autour d'un projet novateur et de travailler avec les élèves dans un cadre différent. L'accompagnement de Fusion Jeunesse a permis de dynamiser les pratiques et de mettre en place un projet novateur qui n'aurait pas vu le jour sur le lycée s'ils n'étaient pas en appui. Le mentorat a permis aux élèves d'avoir un échange avec un professionnel durant la période pré-covid ; pendant la période de confinement, le projet a suivi son cours et s'est même intensifié pour garder un lien continu avec les élèves et pour arriver à une maquette finalisée.

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH50/lucienvoilin_puteaux_blackanger_jaquette-f8539-fe829.png

Voir la transcription
Black Anger

Projets du collège de Sèvres (92)

Le collège de Sèvres (92) a présenté tout au long de l'année les étapes du travail. Découvrez le bilan et les étapes sur le site du collège.

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH49/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.01_14-023f3-f8231.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH49/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.01_20-6522f-7cf9d.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH75/pochetteavantpdt-b9298-61627.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH50/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.01_36-0a282-0d0bc.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH50/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.01_43-01694-4451f.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH49/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.01_47-721df-01b8d.png
Voir la transcription Crystal The Last Remedy	Voir la transcription Kuma's World	Voir la transcription Le pacte des Tortues	Voir la transcription Nightmares Castle	Voir la transcription The Elfe's Zone	Voir la transcription Will You Escape

Projets du lycée Jean Perrin (St Ouen l'Aumône, 95)

Vous pouvez découvrir une vidéo de présentation de leur jeu réalisée par les élèves.

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH54/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.01_55-b9e51-37ed7.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH52/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.01_59-fb309-72524.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH56/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.02_04-ae7b6-4c33e.png
Voir la transcription EO2020	Voir la transcription GP5 Studio	Voir la transcription Osen

Projets du lycée Louise Weiss (Achères, 78)

Les élèves du **lycée Louise Weiss d'Achères (78)** ont pu témoigner de leur participation au projet Fusion Jeunesse le 12 novembre, pour la conférence « France-Québec, ensemble pour une école innovante » à la Maison de l'Amérique Latine à Paris devant Jean-Michel Blanquer, ministre de l'éducation nationale. Vous pouvez retrouver la présentation de cette journée sur le site de l'établissement.

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH53/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.02_10-48f04-245d8.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH52/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.02_15-b634c-ae465.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH56/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.02_18-1d4ee-b2a75.png	https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L100xH56/capture_d_e_cran_2020-06-15_a_10.02_22-998d7-a6d09.png
Voir la transcription Find Error	Voir la transcription HopesBoats	Voir la transcription L'invazion	Voir la transcription The World

Article rédigé par Lambert Castallani, chargé du suivi du projet Fusion Jeunesse pour la Dane de l'académie de Versailles et Ghislaine Mézin, coordonnatrice de la Valorisation des usages, Dane

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif