

Rim Abdelwahed (Fusion Jeunesse), Cyril Chartraire (DANE Versailles), Chloé Vigneau (Chaire Science et Jeu Vidéo et CNAM)



Problématique et état de l'art

Notre sujet porte sur des ateliers de création de jeux vidéo : les élèves mobilisent des compétences disciplinaires et transversales pour créer des jeux en classe.

Enjeux

- Renforcer les compétences disciplinaires et transversales
- Agir sur la motivation des élèves
- Favoriser l'intégration des outils numériques
- Permettre l'appropriation de l'activité par les enseignants
- Construire un outil d'évaluation

Problématique

Peut-on améliorer l'intégration de l'activité de création de jeux vidéo en classe par l'étude des ressorts d'apprentissage sollicités et la mise en place d'outils de création adaptés ?

État de l'art

- Retours d'expériences d'ateliers de création de jeux vidéo
- Apprentissages et outils numériques
- Référentiels de compétences

Les outils utilisés : questionnaires enseignants, questionnaires élèves, focus groupes, grille d'observation des jeux

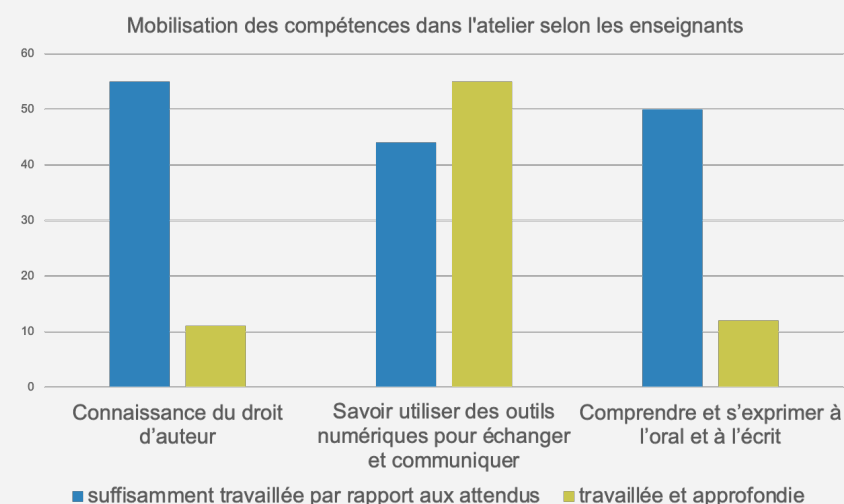
Méthodologie

Les actions analysées

1. **Le projet « Template » :** Nous avons proposé aux enseignants de mener un atelier en autonomie en classe en partant d'un "template" de jeux à compléter. Dans le cadre d'une thèse, nous avons expérimenté ce projet dans **12 classes de seconde**, auprès de **221 élèves** et **10 enseignants**. 186 jeux ont été créés à partir de « Construct 3 ». **Hypothèse :** Ces "templates" de jeu peuvent aider à cibler les compétences travaillées par les élèves et faciliter la prise en main de l'outil de création de jeu.
1. **Le projet de conception libre :** Nous avons analysé les projets réalisés dans le cadre pédagogique sur l'année scolaire 2022/2023. Sur l'académie de Versailles, **33 établissements**, **55 enseignants** et environ **1000 élèves** du primaire au lycée ont participé à un projet de création de jeux vidéo. **85 jeux** ont été créés par les élèves sur différents outils : Game Maker, Scratch, Construct 3, AOZ studio, RPG Maker, Unity, ... **Hypothèse :** Ces projets permettent de découvrir des métiers et de travailler des compétences transverses.
3. **La formation et l'accompagnement :** Sur l'académie de Versailles, plusieurs temps de formation ont été proposés aux enseignants pour mettre en place un projet dans leur classe. En fonction des projets, les enseignants ont bénéficié de **15 à 18 heures** de formation. Au total, **32 enseignants** ont été formés et accompagnés. **Hypothèse :** Ces formations offrent une montée en compétence des enseignants sur le sujet qui aboutit à un essaimage de la conception de jeux vidéo dans l'académie.

1) Le projet « template »

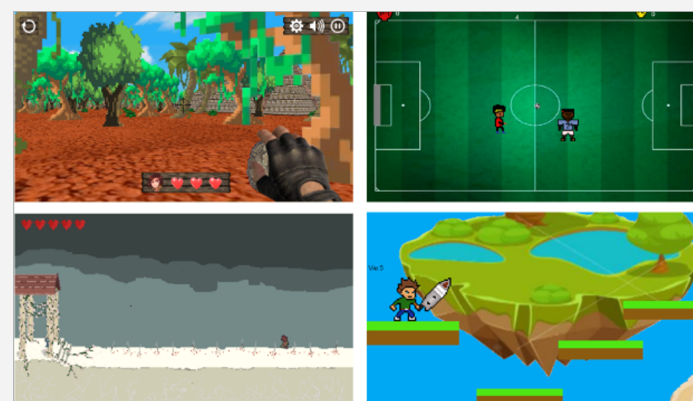
Expérimentation dans le cadre de la thèse



- Les élèves sont conscients qu'ils ne créent pas un jeu en entier (**68%** n'ont pas l'impression d'avoir créé de jeu) car ils utilisent un "template".
- Mais **57%** sont fiers du résultat obtenu car le "template" sert de base et facilite la prise en main de l'outil de création (**48%** des élèves considèrent que le "template" les a aidés).

2. Les projets de conception libre

Focus sur le projet Fusion Jeunesse

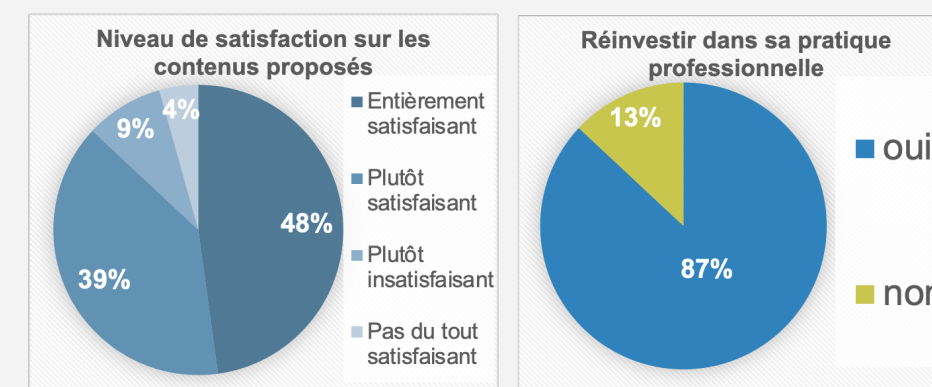


130 élèves ont répondu à un questionnaire :

- **54%** des élèves déclarent avoir exploré des métiers qu'ils ne connaissaient pas.
- **64%** disent que le programme de création de jeux vidéo leur a permis de développer de nouvelles compétences avec les technologies.
- **56%** déclarent avoir développé de nouvelles compétences pour travailler en équipe.

3) Formation et Accompagnement

Analyse des formations



23 enseignants ont répondu à un questionnaire de bilan de fin de formation :

- **87%** déclarent être satisfaits (entièrement ou plutôt) des contenus proposés.
- **87%** pensent réinvestir les acquis de la formation dans leur pratique professionnelle.
- **95%** recommanderaient cette formation à leurs collègues.

Conclusion

Des premiers retours d'expérience positifs

Pour cette première année d'analyse des projets de conception de jeux vidéo dans l'académie de Versailles, plus de 270 jeux ont été créés. Les retours sont positifs sur les compétences développées par les élèves : disciplinaires, transversales et numériques.

Les enseignants se sont mobilisés et formés pour adhérer aux différents projets de l'académie.

Des pistes à explorer

Il serait intéressant d'explorer les différents outils utilisés par les enseignants en fonction du niveau des élèves.

Est-ce que ces projets permettent à tous les élèves de développer les mêmes compétences ?

Quels impacts ont ces projets pour l'orientation des élèves en particulier les filles, dans cette filière scientifique et numérique ?

Les Prochaines étapes

Le GT numérique continue jusqu'en 2024. Pour l'année scolaire prochaine, nous souhaitons essayer des projets de création de jeux vidéo en lien avec les premières expérimentations terrains dans d'autres académies.

Nous souhaitons améliorer les temps de formation des enseignants en leur proposant des parcours guidés afin de les rendre autonomes et mesurer le développement des compétences réalisées par les élèves dans l'activité.