

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE ET JEUX VIDÉO



Alessandro Soriani

Professeur associé en didactique et pédagogie spécialisée - Département des sciences de l'éducation, Université de Bologne et Consultant pédagogique auprès du Conseil de l'Europe (Projet Digital Citizenship Education)



Qu'est-ce que la citoyenneté numérique ?

La citoyenneté numérique est la capacité à participer de manière active, continue et responsable aux communautés en ligne et hors ligne, grâce à une utilisation compétente et positive des technologies numériques (en créant, travaillant, partageant, socialisant, enquêtant, jouant, communiquant et apprenant).

Qu'est-ce que l'éducation à la citoyenneté numérique (ECN) ?

L'éducation à la citoyenneté numérique consiste à donner aux apprenants de tous âges les moyens, par l'éducation ou l'acquisition de compétences, d'apprendre et de participer activement à une société numérique afin d'exercer et de défendre leurs droits et responsabilités démocratiques en ligne, ainsi que de promouvoir et de protéger les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit dans un monde enrichi par la technologie.

Qu'est-ce qu'un citoyen numérique ?

Un citoyen numérique est une personne capable d'utiliser de manière compétente et positive les technologies numériques en constante évolution ; qui participe activement, continuellement et de manière responsable à des activités sociales et civiques ; qui s'engage dans un processus d'apprentissage tout au long de la vie (dans des contextes formels, informels et non formels) et qui s'engage à défendre en permanence les droits de l'homme et la dignité humaine.

Education à la citoyenneté numérique

Les compétences de citoyenneté numérique couvrent dix domaines d'activité distincts, regroupés sous trois grandes catégories : être en ligne, le bien-être en ligne et les droits en ligne.



Être en ligne englobe les domaines liés aux compétences nécessaires pour accéder à la société numérique, s'exprimer librement et utiliser les outils numériques de manière créative et avec un esprit critique.

Le bien-être en ligne comprend les domaines liés aux compétences nécessaires pour s'engager de manière positive dans la société numérique et développer une relation saine avec la technologie.

Les droits en ligne comprennent les domaines liés aux compétences relatives aux droits et responsabilités des citoyens dans des sociétés complexes et diversifiées, dans un contexte numérique où la vie privée est protégée et où la participation active est encouragée.

ÉDUIQUER À LA CULTURE DU JEU VIDÉO

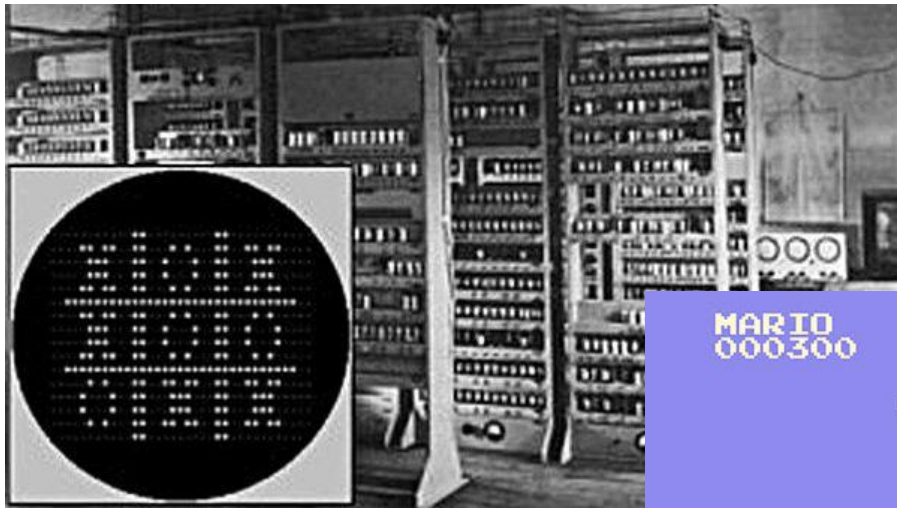
- considérer le jeu vidéo comme un phénomène **artistique**, **culturel** et **économique** digne de faire l'objet d'une étude et d'une analyse précise et minutieuse de ses **caractéristiques**, de ses **mécanismes**, de ses **langages**, de ses **modèles économiques**, de **production**, de **distribution** et de **commercialisation**
- **générer** et **nourrir** une **réflexion pédagogique** autour du média qui l'englobe de manière transversale et l'amène à être considéré comme un outil capable d'offrir un stimulus significatif non seulement à l'**amusement** et au **divertissement**, mais aussi à la **réflexion**, à l'**apprentissage** et au **développement** de la personne dans son ensemble
- stimuler chez les joueurs une **méta-réflexion** sur leurs propres **pratiques de jeu** et sur le **potentiel créatif-expressif** que le média met à leur disposition.

Le jeu vidéo, en tant que média, a beaucoup évolué et mûri ces dernières années...

... sur le plan artistique ;

... en termes de qualité des expériences ;

... en termes d'importance des sujets abordés.



Trois prémisses importantes

- Ne pas parler des "jeux vidéo" en termes généraux
 - Les jeux vidéo sont très différents les uns des autres
 - (gameplay, genre, budget, valeurs productives, modèles de distribution, valeurs esthétiques...)



- Ne pas parler des "effets" des jeux vidéo en général
 - Un même contenu peut être perçu très différemment...
 - Contexte : social, politique, économique
 - Médiation : des adultes, des pairs, des éducateurs
 - Expériences personnelles
 - Intentions personnelles
- Chaque jeu vidéo mérite d'être pris en considération : même ceux qui ne sont pas strictement éducatifs.



Comment utiliser
les jeux vidéo dans
un contexte
éducatif ?



Gamification:

- l'utilisation de mécanismes de jeu, de langages esthétiques et de processus mentaux issus du monde du jeu dans le but d'atteindre un objectif d'apprentissage : cela passe principalement par la stimulation de l'implication des élèves et par le renforcement de leur motivation.
- Motivation intrinsèque ou extrinsèque (Buckley & Doyle, 2016) ?
- Une « bonne gamification » — c'est-à-dire une « gamification pertinente » (Nicholson, 2015) — doit trouver un juste équilibre entre ces deux types de motivation : ce n'est qu'ainsi que nous pourrions favoriser une participation active des élèves, en suscitant leur intérêt et en leur proposant des défis adaptés à leur niveau de compétence

Game Based Learning

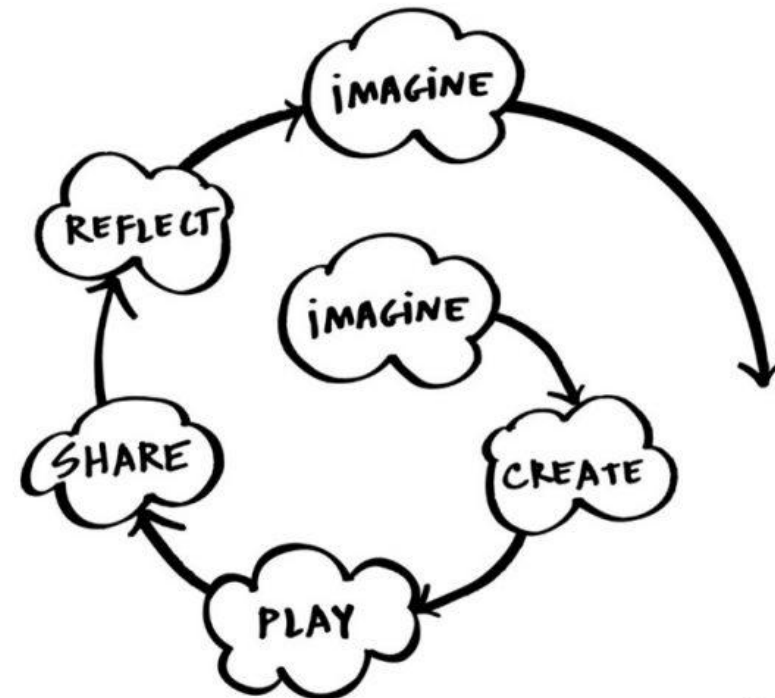
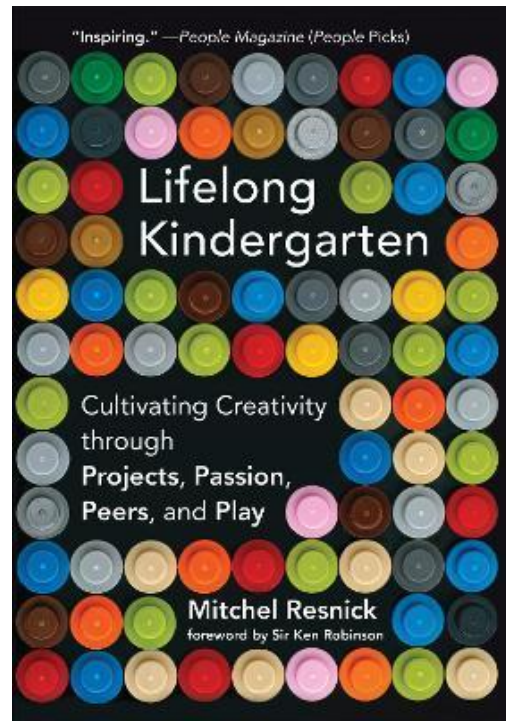
Il s'agit d'une stratégie pédagogique qui utilise le jeu pour enseigner des contenus spécifiques ou atteindre un objectif d'apprentissage particulier.

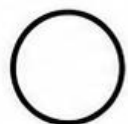
À travers le jeu, les élèves acquièrent, consolident et élargissent leurs connaissances.

- Elle vise principalement à développer des connaissances et des compétences spécifiques à une matière.
- Elle peut faire appel à tout type de jeu (jeux de mouvement, jeux de société, jeux de cartes, jeux vidéo...).
- Elle est généralement limitée dans le temps
- Elle présente généralement une structure simple
- Une grande importance est accordée à la « motivation » de l'élève

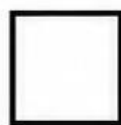
Playful learning

La créativité est au cœur de l'apprentissage de chacun : c'est cette force vivante et dynamique qui nous permet d'apprendre et de nous exprimer. Ce processus d'apprentissage fonctionne comme une spirale sans fin, d'où l'expression « spirale de l'apprentissage créatif » (Resnick, 2017/2018). Au sein de cette spirale, les actions que sont l'imagination, la création, le jeu, le partage et la réflexion se déroulent en cycles continus et sans fin.

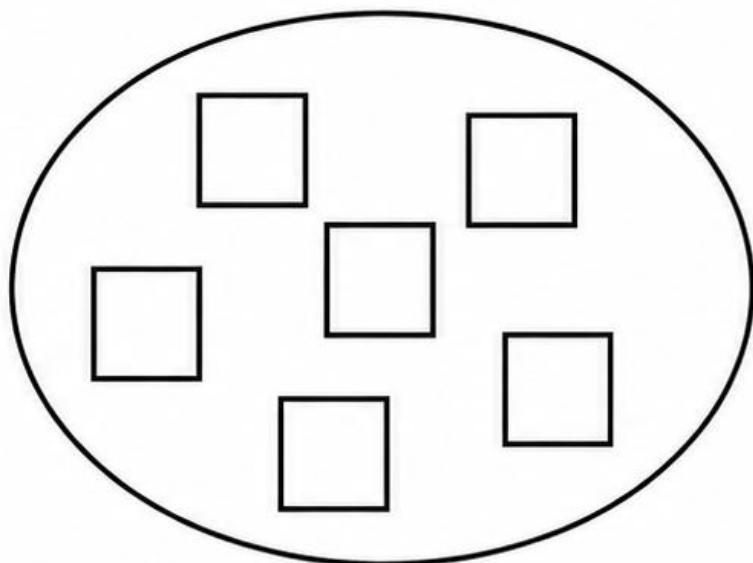




ÉLÉMENTS LUDIQUES



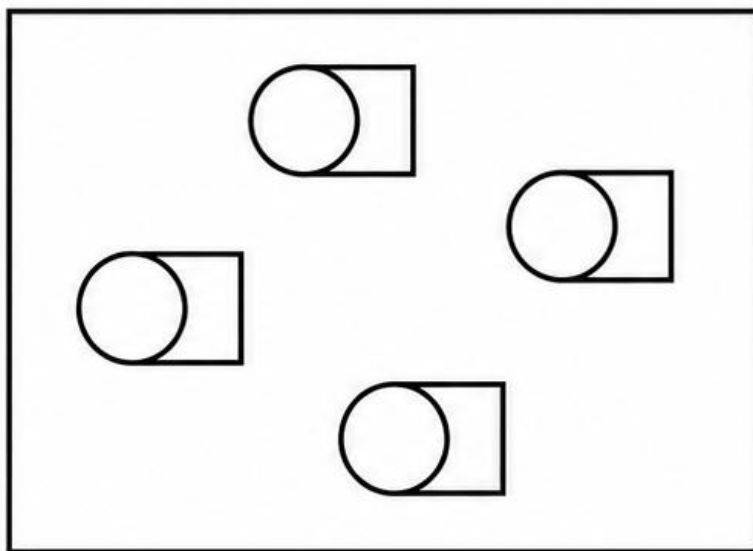
ÉLÉMENTS DIDACTIQUES



GAMIFICATION

Contexte : similaire à un jeu

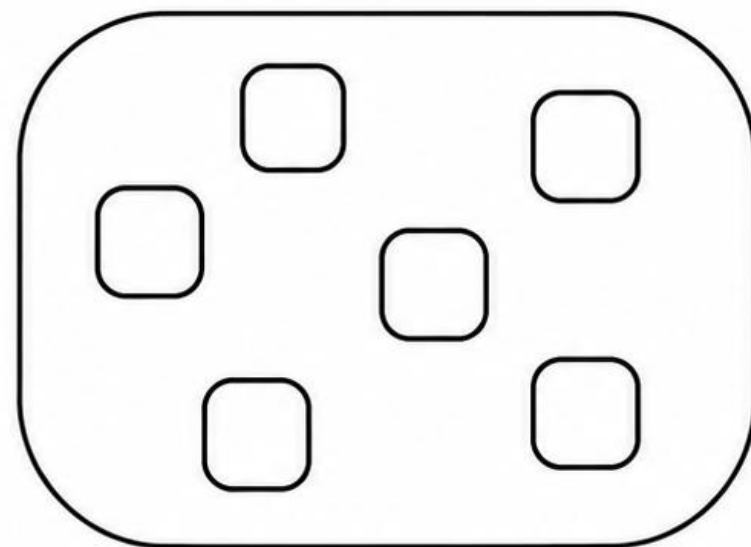
Contenu : similaire à un contenu traditionnel



APPRENTISSAGE BASÉ SUR LE JEU

Contexte : similaire à un environnement d'apprentissage typique

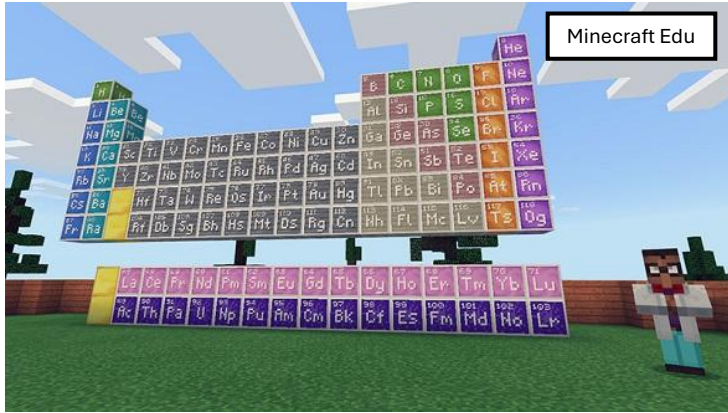
Contenu : jeux + éléments didactiques traditionnels + éléments de réflexion



APPRENTISSAGE LUDIQUE

Contexte et contenu : conçus pour maintenir un style intégrant de manière cohérente le jeu, le contenu et la réflexion

Utiliser des jeux **spécifiquement conçus pour activer l'apprentissage** (jeux sérieux, jeux éducatifs, jeux d'actualité....)



Utiliser le VG, quel qu'il soit, pour activer l'exercice de la pensée critique sur le **contenu** (éducation aux médias, représentations des femmes, violence...), **mais aussi sur la relation de chacun avec le média lui-même.**

Utilisation directe

Utilisation indirecte

Utilisation critique

Utilisation créatif

Utiliser des jeux commerciaux pour réfléchir à la **motivation** des sujets et les pousser à des **formes d'apprentissage spontanées et autorégulées.**



Game Builder Garage

- Exercer une **pensée critique et latérale** grâce à les Jeux vidéo.
- Le jeu vidéo comme outil pour **exercer sa propre créativité** (créer de nouveaux jeux, ou niveaux...)

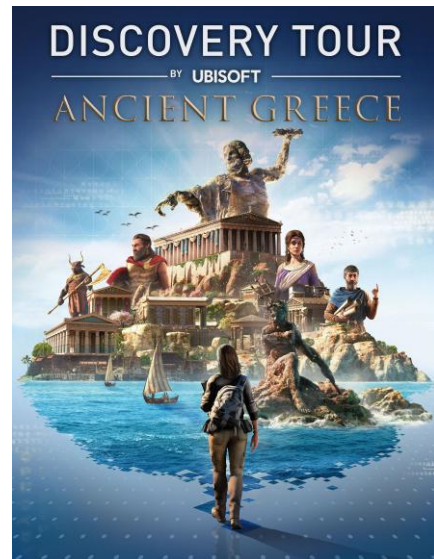
Utilisation dans le cadre du bien-être psycho-physique



Accès et Inclusion	Réfléchir aux critères d'accessibilité dans certains jeux vidéo	Le produit est-il accessible et jouable par tous ? Quelles sont les limites ? Quelles caractéristiques le rendent accessible ?
	Réfléchir aux représentations de catégories sociales dans les jeux vidéo	Comment les personnes en situation de handicap sont-elles représentées ? Et les personnes âgées ? Les groupes se sentent-ils représentés ? Ont-ils été impliqués dans le développement ?



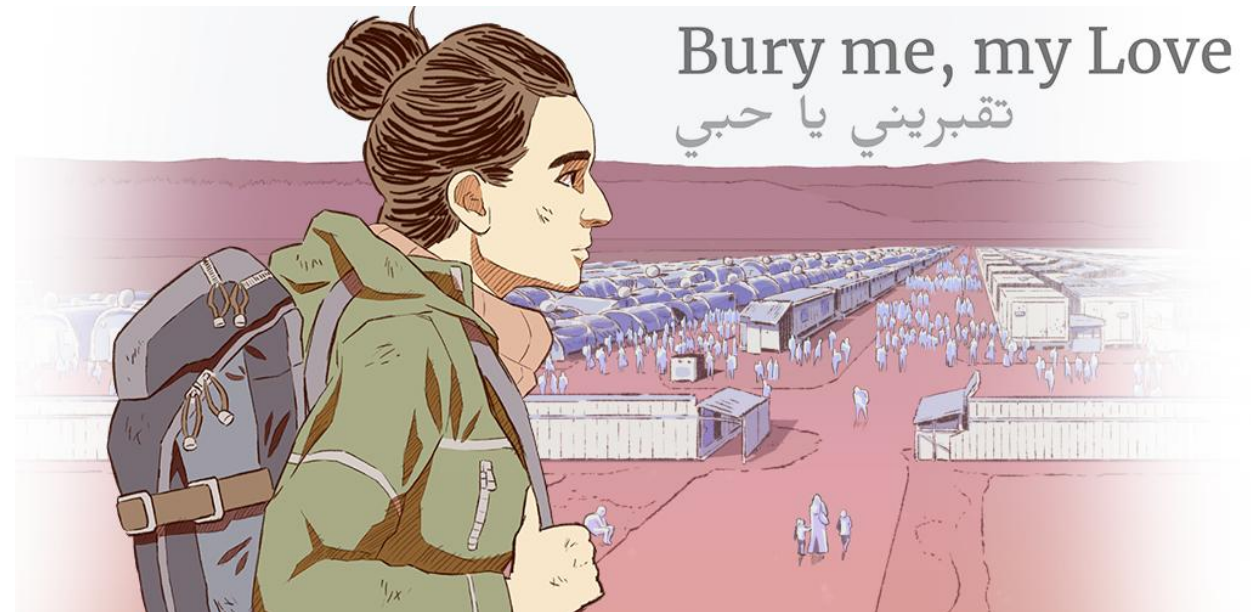
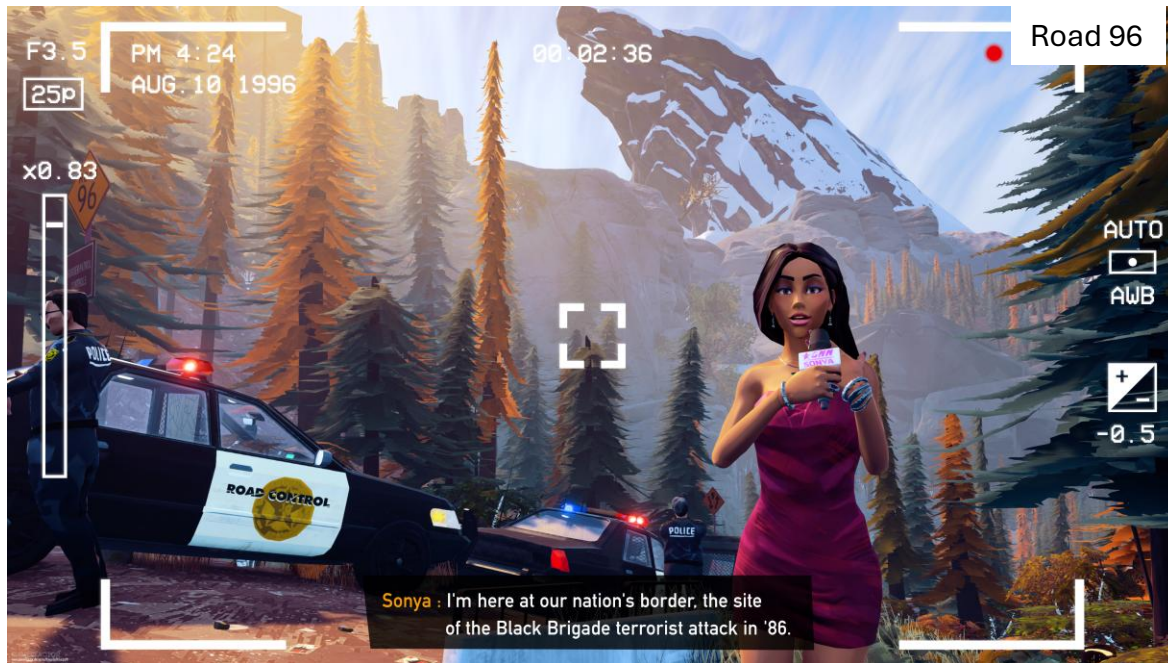
Apprentissage et Créativité	Créer des parcours éducatifs de conception de jeux ou de niveaux	Que veux-je raconter avec mon jeu ? Est-ce un événement historique ? Peut-il aider à comprendre un sujet ?
	Stimuler la créativité à travers le jeu	Ce jeu permet-il des approches qui mobilisent la créativité du joueur ?
	Utiliser les jeux pour apprendre des concepts	Comment le jeu traite-t-il le sujet ? Est-il conçu pour enseigner ? Aborde-t-il indirectement des thèmes utiles ?



Éducation aux Médias et à l'Information

Analyser le média vidéoludique (langages, messages, usages)

Quelles sont les caractéristiques d'un jeu vidéo ? Quels messages contient-il ? Comment la société est-elle représentée ? Quelle image de la femme est proposée ?



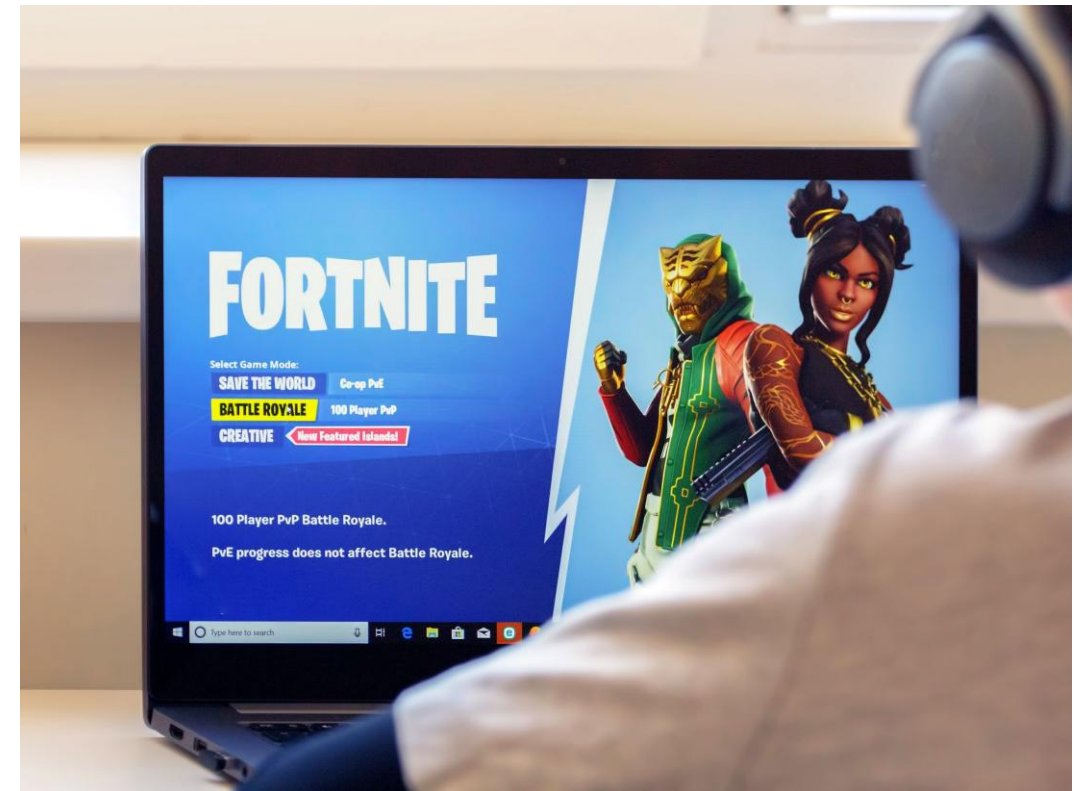
Éthique et Empathie

Développer l'empathie à travers le jeu

Que ressent ce joueur pour dire ou écrire ces choses ?

Réfléchir aux enjeux éthiques et moraux

Ce jeu aide-t-il à comprendre le ressenti d'autrui ou simplifie-t-il de manière stéréotypée ?



Santé et Bien-être	Réfléchir au rapport des joueurs au jeu	Combien de temps je joue ? Pourquoi ce jeu en particulier ?
	Utiliser le jeu pour le bien-être	Le jeu a-t-il une influence positive ou négative sur ma vie ? Comment ?



Présence Numérique et Communication	Réfléchir à l'image en ligne des joueurs	Comment je me comporte en ligne ? Quelle image de moi je projette ?
	Analyser les interactions entre joueurs	Comment j'interagis avec les autres ? Suis-je respectueux et collaboratif ? Comment je réagis au manque de respect ?



Participation Active

Réfléchir au rôle des jeux dans l'engagement social

Existe-t-il des jeux pour comprendre les enjeux du monde ? Y a-t-il des initiatives pour agir (solidarité, appels à l'action) ?



Droits et Responsabilités

Réfléchir aux droits et devoirs via le jeu

Quelle image de la société émerge ?
Quels sont mes droits et devoirs ?
Comment s'applique la légalité ?



Vie Privée et Sécurité

Réfléchir à la sécurité et à la vie privée dans le jeu en ligne

Est-ce que je protège mes données ?
Existe-t-il des jeux pour explorer ces enjeux ?

Orwell

April 15, 2017

CASSANDRA WATERGATE
ORWELL-ID: 647-24-612

Date of Birth September 13, 1992

Address in Wonderland, right behind the rainbow

Occupation lawyer

Relationship in a relationship with Josef Langley

RELATIONSHIPS

- Nina Maternova
- Abraham Goldfets
- Juliet Kerrington
- Initiate
- Harrison O'Donnell
- Cassandra Watergate

WEBSITE Cassandra's Timeline

Cassandra Watergate posted on April 13, 2017 at 05:19 pm:
Hah! Finally someone who had the grit and explosives to show how futile surveillance is!

THE-NATIONAL-BEHOLDER.TNA

Bomb obliterates Freedom Memorial and kills three

Detonation destroys the Freedom Memorial in Bonton. Three people killed, five severely injured. Terrorist ambitions suspected...

Beholder

3 Sept.

75

7 h.

7 h.

1

2

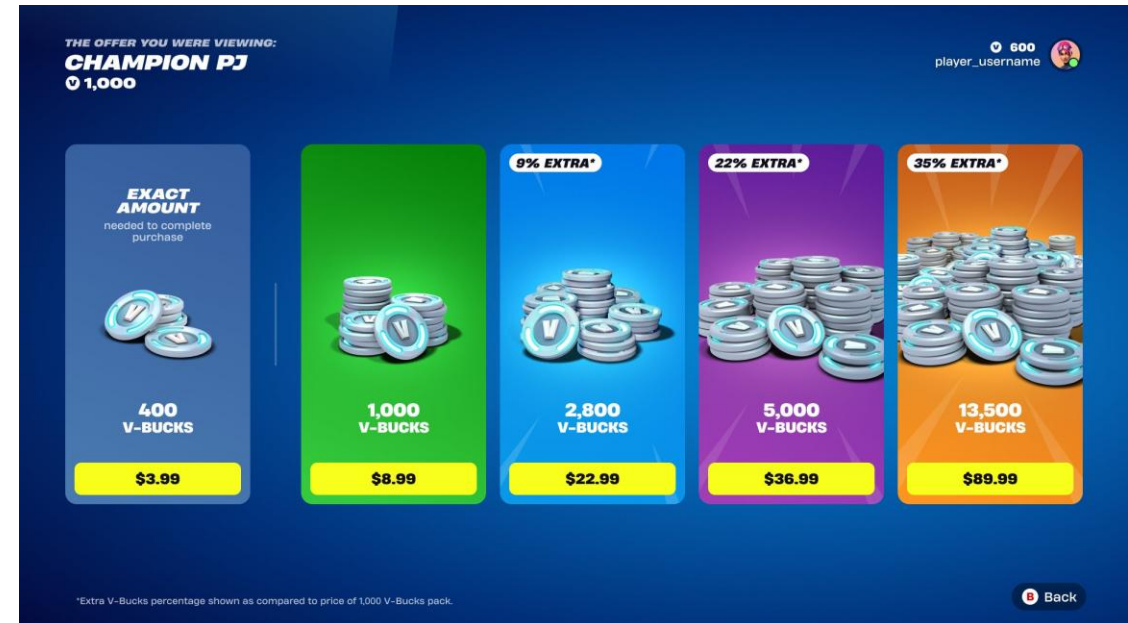
3

4

**Conscience du
Consommateur**

Réfléchir aux aspects économiques
des jeux vidéo

Pourquoi ce jeu est-il gratuit ?
Comment génère-t-il des revenus ?
Qui en profite ? Pourquoi certains
services offrent-ils des jeux ?



Alessandro Soriani

alessandro.soriani@unibo.it

<https://www.coe.int/en/web/education/videogame-culture>

