



# *jeux Vidéo* *Pédagogiques*

*support de cours, automne 2020*

***Nicolas Szilas, Kim Le***  
*Nicolas.Szilas[at]unige.ch*  
*Thi.Le[at]unige.ch*

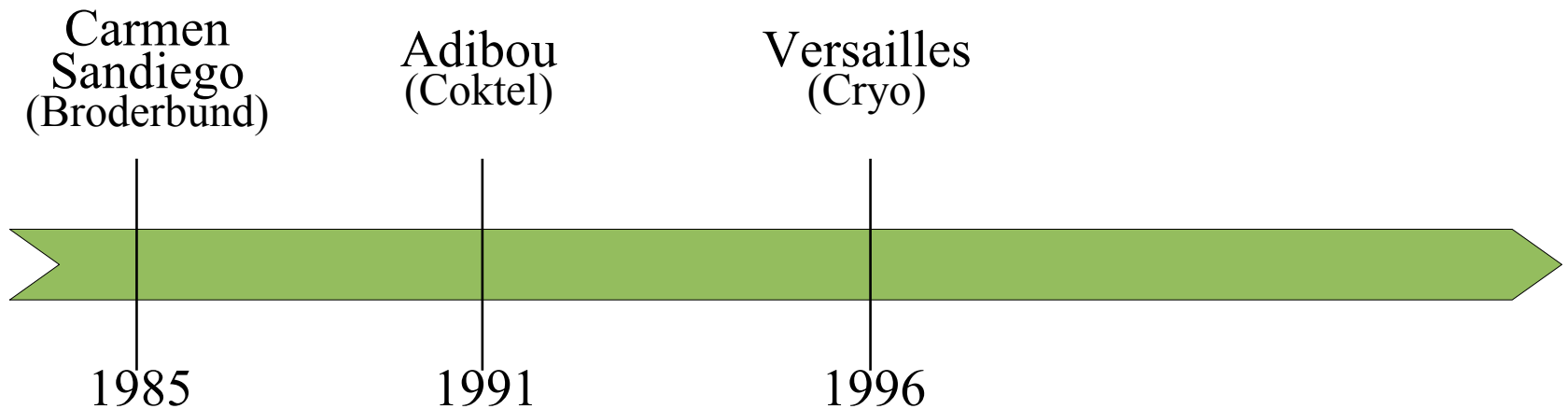
# PARTIE 1

# INTRODUCTION - HISTORIQUE

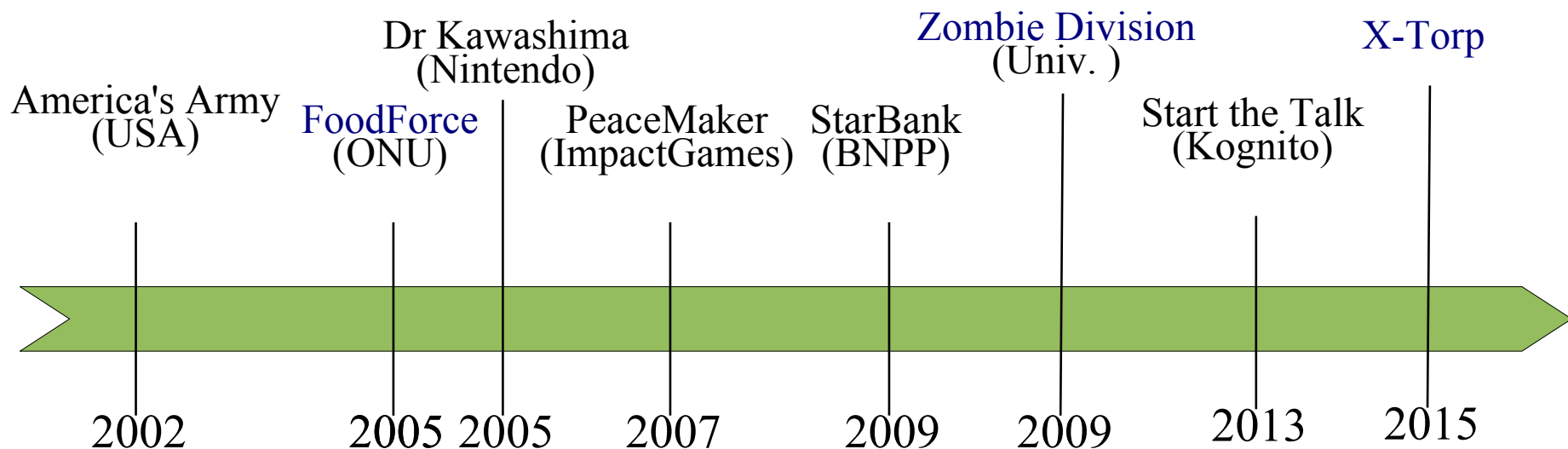
# Avant l'ordinateur

- Jouer pour apprendre chez les enfants
  - Depuis le 19ème siècle
  - Psychologie du Développement
- Et les adultes?
  - Jeux de rôles / simulations

# Les années « ludo éducatif »



# Les années « serious games »



# Au delà des engouements...

- Peut-on apprendre ?
- Est-ce efficace ?
- Est-ce néfaste ?
- Comment concevoir ?

# Jeux vidéo vs jeux traditionnels

- Capacités informatiques :  
visualisation, immersion, rapidité de calcul,  
communication
  
- Quantité :  
plusieurs milliers de nouveaux (grands) jeux / an  
(Steam: 8000+ / an !)

# Références

- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J., & Rampnoux, O. (2011). Serious Games and Edutainment Applications. Serious Games and Edutainment Applications, (Mars 2015). <https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9>
- [https://edutechwiki.unige.ch/fr/Cat%C3%A9gorie:Jeux\\_p%C3%A9dagogiques](https://edutechwiki.unige.ch/fr/Cat%C3%A9gorie:Jeux_p%C3%A9dagogiques)