

1. EDUQUER A L'ENVIRONNEMENT PAR LE JEU VIDEO

Nowatera (www.nowatera.be) est un serious game développé pour les élèves du secondaire. Il a pour but de les sensibiliser et d'accroître leur connaissance des mécanismes en jeu dans la préservation de la biodiversité. Mais est-il possible d'éduquer à l'environnement par le jeu vidéo ? Et si oui, comment ? Et comment les faire réfléchir en même temps au poids et aux impacts des jeux vidéos ? Des pistes à explorer ; retour sur les limites du serious game Nowatera, assumer et douter de l'outil proposé.

Avec : Maëlle Dufrasne - Natagora

Traces atelier nowatera

Courte **présentation** nowatera voir sur le site www.nowatera.be

Test scénario 8

Dans ces contextes-ci, qu'apporte et que n'apporte pas l'outil numérique?

2 groupes

Pourquoi utiliser nowatera , dans ce scénario, quelle est l'utilité du numérique ?

Retour des participants: des cas concrets, une narrativité, un visuel sympa, une grande disponibilité d'informations, des thématiques mélangées, de la transversalité dans les matières, des problématiques incarnées, une diversité de personnages qui permet de s'identifier, une vision systémique, un dispositif qui pousse à un travail en équipe, une vulgarisation à plusieurs niveaux, un décor science fiction sympa, la découverte rapide d'une problématique

Pourquoi ne pas utiliser nowatera? (quand le scénario est joué sans animateur ou enseignant)

Retour des participants : thématiques trop simplifiées par la narration, voire simplistes, manque de choix dans les réponses, problématiques orientées, pas de retour sur les erreurs obligatoires, pas de lectures d'infos obligatoires, lectures parfois laborieuses, manque d'actions, de mouvements

les apports péda propre à l'Ere

Retour des participants : systémique, appel à des compétences diversifiées, travail en équipe

les apports politiques/valeurs propre à l'Ere

Retour des participants : ok dans *choix de gestion, mais avec animateur ou enseignant*

Questionner le rôle de l'animateur en ErE dans cet exemple-ci :

à quoi je suis attentif en tant qu'animateur ? qu'est-ce que je mets en place face aux limites de l'outil ? qu'est-ce que je mets en place face à ce que ça peut susciter chez les participants ?

Retour des participants : une méthodo qui invite au travail en équipe, d'autres supports pour aborder la matière (articles, ateliers écrit, débats...), un moment sur les connaissances et un moment de formalisation, restitution.

Une critique de l'outil (une couche sup aux autres outils d'animation : la dimension critique du support en lui-même, dérives du virtuel, des écrans, des récupérations et stockages de données...

autres jeux video

*et discussion ouverte sur la pédagogie du jeu video, inspirée d'un atelier vécu au **Quai 10***
<http://www.quai10.be/agenda/gaming/>

Jeu = espace de chaos, permet de donner son propre sens à la société/apprendre par le faire/ jeu fait sens, explique pourquoi on joue/le jeu est narratif (on projette toujours une histoire)/ le jeu implique/motive on a droit à l'erreur/créativité/immersion/pouvoir de fascination

Trailer « ori »

Ori, enfant de lumière, dans sa quête de restauration des esprits de la forêt et de la forêt elle-même. Jeu de plateforme exigeant -conçu pour vous faire perdre beaucoup de fois avant de gagner. Réunir des éléments, calmer des incendies, tempêtes... pour faire renaître la forêt.

Trailer « orchids to dusk »

Aussi loin que nos pieds parviendront à nous mener, ce sera toujours vers notre trépas, mais il est de moins somptueux endroits où étendre sa carcasse, et là planète à première vue désertique regorge en fait de luxuriants mausolées. À nous alors, à court d'oxygène, de choisir que faire de notre carcasse. L'étendrons-nous au milieu des dunes ou à l'ombre d'une oasis ? Nous glisserons-nous pudiquement derrière un rocher ou préfererons-nous la technologie rassurante de notre regrettée

capsule ? Mais surtout, nous allongerons-nous seuls ou en compagnie des autres, ces autres qui nous ressemblent étrangement ?

Trailer « journey »

[Jenova Chen](#), le concepteur du jeu souhaite jouer sur la petitesse du personnage (et par là celle du joueur) dans son environnement ainsi que sur le sentiment de solitude. Un étrange pouvoir emplit l'univers de *Journey*, donnant ainsi vie à une sorte de tissu rouge. Les joueurs l'utilisent pour progresser dans l'aventure. Cette énergie est sensible aux « chants » des joueurs ainsi qu'à leur contact. De telle sorte que lorsque les deux compagnons sont proches l'un de l'autre, ils se rechargent mutuellement en énergie. Celle-ci leur permet alors d'effectuer des sauts et de se déplacer dans les airs jusqu'à épuisement de cette force inconnue. Afin de l'accumuler, le joueur dispose d'une sorte d'écharpe accrochée au niveau de la nuque sur laquelle se grave des symboles en fonction du niveau de pouvoir restant. L'écharpe est au départ très courte, cependant il est possible d'en agrandir la taille en récoltant des Symboles brillants dispersés au travers des étapes du voyage.

Trailer « everything »

Chercheur et auteur Ian Bogost s'interroge sur cette question intellectuelle et joue avec une idée précise : « rien n'existe plus ou moins qu'autre chose. [Une chose] dans laquelle les humains sont des éléments« *rien n'existe plus ou moins qu'autre chose. [Une chose] dans laquelle les humains sont des éléments, mais pas des éléments seuls ou primaires [...]* ». Les joueurs auront la possibilité d'expérimenter l'existence, ce que signifie vraiment « être », ou au contraire, n'être rien du tout. Vous pouvez être un seul arbre ou une forêt toute entière, ou le continent sur lequel ils sont. Ou carrément la planète sur laquelle ils se trouvent ». Avec plusieurs milliers de personnages jouables dans une demi-douzaine de niveaux «d'existence», le jeu offre la possibilité au joueur d'aborder la réalité différemment.

Par Maëlle Dufrasne