

Communiqué – Journée d'Étude “Apprendre par la création de jeux vidéo”

*L'Académie de Clermont-Ferrand a le plaisir de vous inviter à la journée d'étude conclusive du Groupe de Travail Numérique (GTNum) « Apprendre par la création de jeux vidéo », qui se tiendra le **mercredi 20 novembre 2024** au Rectorat de Clermont-Ferrand (site Amboise).*

Le GTNum « Apprendre par la création de jeux vidéo »

Le GTNum « Apprendre par la création de jeux vidéo » est un projet soutenu par la **Direction du Numérique pour l'Éducation** du Ministère de l'Éducation nationale, piloté par la **Chaire Sciences X Games** de l'École Polytechnique, sur la base des travaux de **Chloé Vigneau** (*Apprendre par la création de jeux vidéo : propositions pour la conception et la production de templates à visée pédagogique*, thèse soutenue en juillet 2023).

L'objectif principal de ce GTNum est **d'explorer les possibilités pédagogiques** qu'offre la création de jeux vidéo en classe, **du CP au BTS**. Ces projets permettent de **développer** des compétences à la fois disciplinaires et transversales, incluant des savoir-faire techniques et des compétences relationnelles (*soft skills*). En parallèle, les expérimentations ont permis **d'observer** l'impact de ces ateliers sur l'ambiance de classe, la réduction de l'anxiété scolaire, l'engagement des élèves, la lutte contre le décrochage, ainsi que sur l'inclusion et la mixité. Le projet vise également à **produire** des ressources pour soutenir les enseignants dans la mise en place de ces ateliers tout en mesurant leur impact pédagogique grâce à des grilles d'observation adaptées.

Depuis 2021, l'Académie de Clermont-Ferrand participe activement à ce projet, où de nombreux ateliers de création de jeux vidéo ont été menés.

Objectifs de la journée

Cette journée sera l'occasion de :

- Présenter les résultats scientifiques des expérimentations menées dans les académies participantes.
- Discuter des perspectives pour intégrer plus largement la création de jeux vidéo comme outil pédagogique.
- Créer des synergies entre **cadres éducatifs, formateurs, enseignants et collectivités** pour promouvoir l'utilisation des jeux vidéo dans les apprentissages.

Nous espérons compter sur la présence de tous les acteurs sensibles aux questions d'éducation, afin de renforcer les liens et d'enrichir les réflexions sur ce sujet novateur.

Programme de la journée

Matinée

La matinée sera consacrée à la présentation des expérimentations menées dans les académies participantes, suivie d'une conférence et d'une table ronde pour dresser un premier bilan des travaux du GTNum.

- **8h45-9h15** : Accueil
- **9h15-9h30** : Discours d'introduction par Patrick Roumagnac (DRANE)
- **9h30-10h00** : Présentation des expérimentations à Clermont-Ferrand
- **10h00-10h40** : Présentation des expérimentations à Versailles et Bordeaux
- **10h40-10h50** : Pause
- **10h50-11h30** : Conférence « Grand Témoin »
- **11h30-12h15** : Bilan du GTNum par Chloé Vigneau et Catherine Rolland (Sciences x Games)

Après-midi

L'après-midi proposera des parcours pour découvrir les outils de création de jeux vidéo et approfondir les réflexions sur leurs usages pédagogiques.

- **13h45-15h30 : (sur inscription)**
 - **Parcours 1** : Les jeux vidéo en classe : pour qui ? pour quoi ?
 - **Parcours 2** : Construisez votre propre jeu vidéo (si, si c'est possible !)
 - **Parcours 3** : Atelier créatif : Son, Image et IA
- **15h30-16h00** : Table ronde « Restitution des résultats des parcours » (animée par Nicolas Rocher, IA-IPR Histoire-Géographie)
- **16h00-16h30** : Conclusion « Grand Témoin »

Informations pratiques

- **Date** : Mercredi 20 novembre 2024
- **Lieu** : Rectorat de Clermont-Ferrand (Site Amboise, [15 Rue d'Amboise, 63000 Clermont-Ferrand](https://www.ac-clermont.fr/15-Rue-d-Amboise))
- **INSCRIPTION OBLIGATOIRE** : Pour des raisons de logistique, **l'inscription est obligatoire**. Lors de votre inscription, il vous sera demandé de préciser votre présence pour la matinée et/ou l'après-midi, ainsi que de choisir l'un des trois parcours proposés pour l'après-midi.

<https://questionnaires.ac-clermont.fr/index.php/995836?lang=fr>

Pour toute information complémentaire ou inscription aux parcours interactifs, veuillez contacter William Brou, chargé de mission, référent du GTNum dans l'académie de Clermont-Ferrand william.brou@ac-clermont.fr

Nous vous attendons nombreux pour cette journée d'échanges et de découvertes autour de l'apprentissage par la création de jeux vidéo !