

Université Fédérale



Toulouse Midi-Pyrénées

Victor Potier, doctorant de sociologie

Les usages du jeu sérieux : distribution de l'innovation pédagogique

Serious Game
Research
Network

 RÉGION
MIDI-PYRÉNÉES



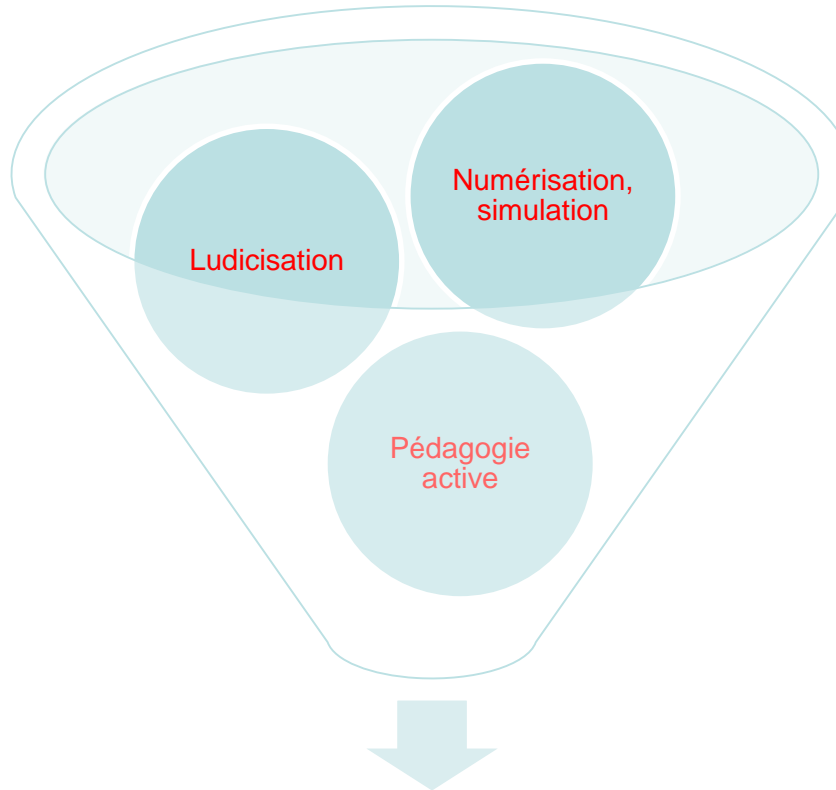
Victor.potier@univ-jfc.fr



Institut National
Universitaire
Champollion



Le jeu vidéo sérieux : quelle(s) innovation(s) pédagogique(s)?



Jeux vidéo sérieux

(Genvo 2011, Potier 2014)



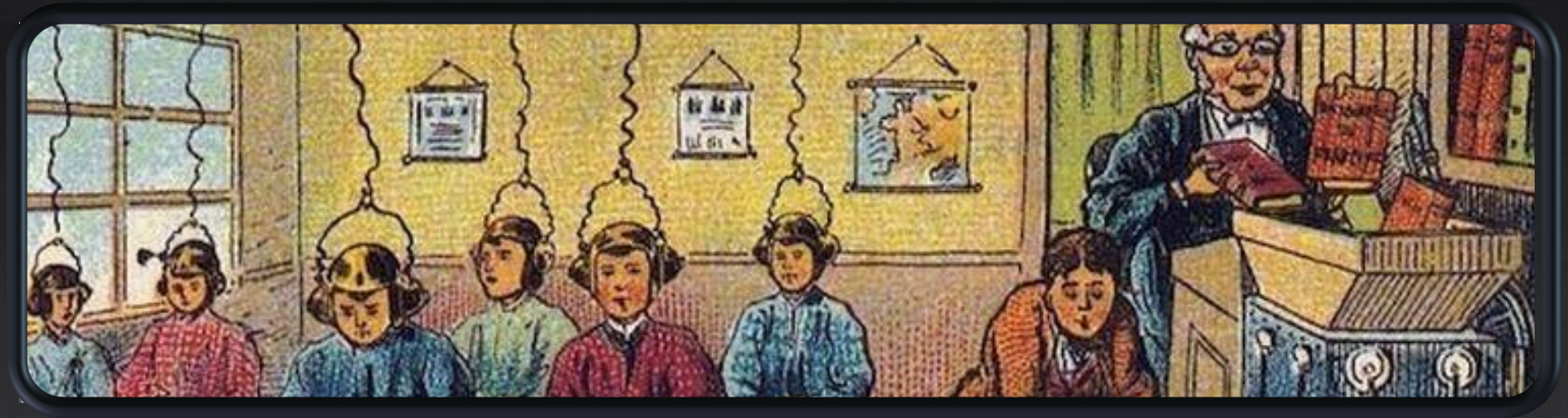
Fig. 1 & 2 : utilisation du jeu sérieux Mecagenius en classe de Seconde bac professionnel. Potier, mars 2015.





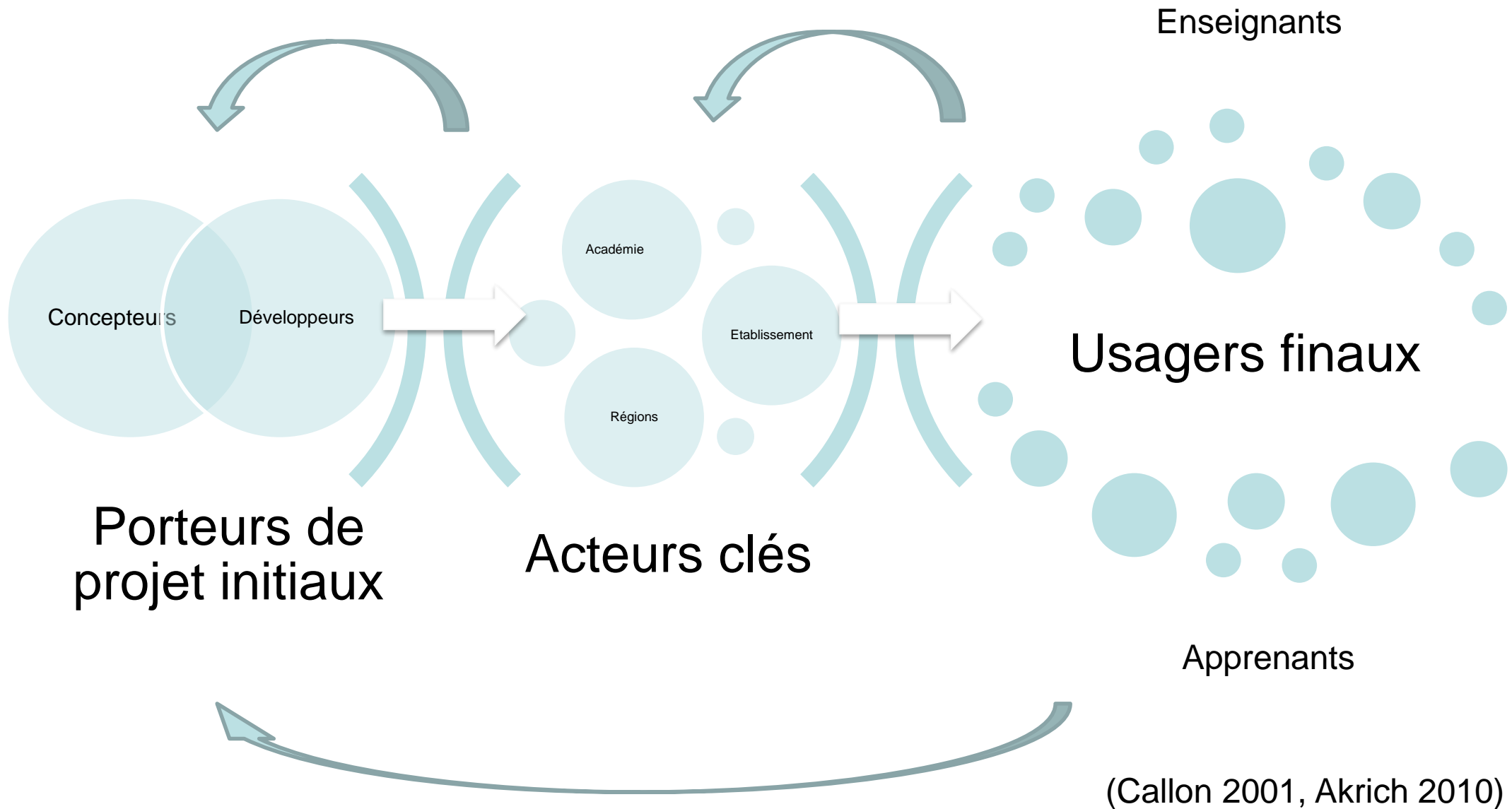
Fig. 3 : utilisation du jeu sérieux, manifestations de dynamiques de groupe. Potier, mars 2015.

L'apprentissage du futur?



En l'an 2000, 1899, Jean-Marc Côté, illustration.

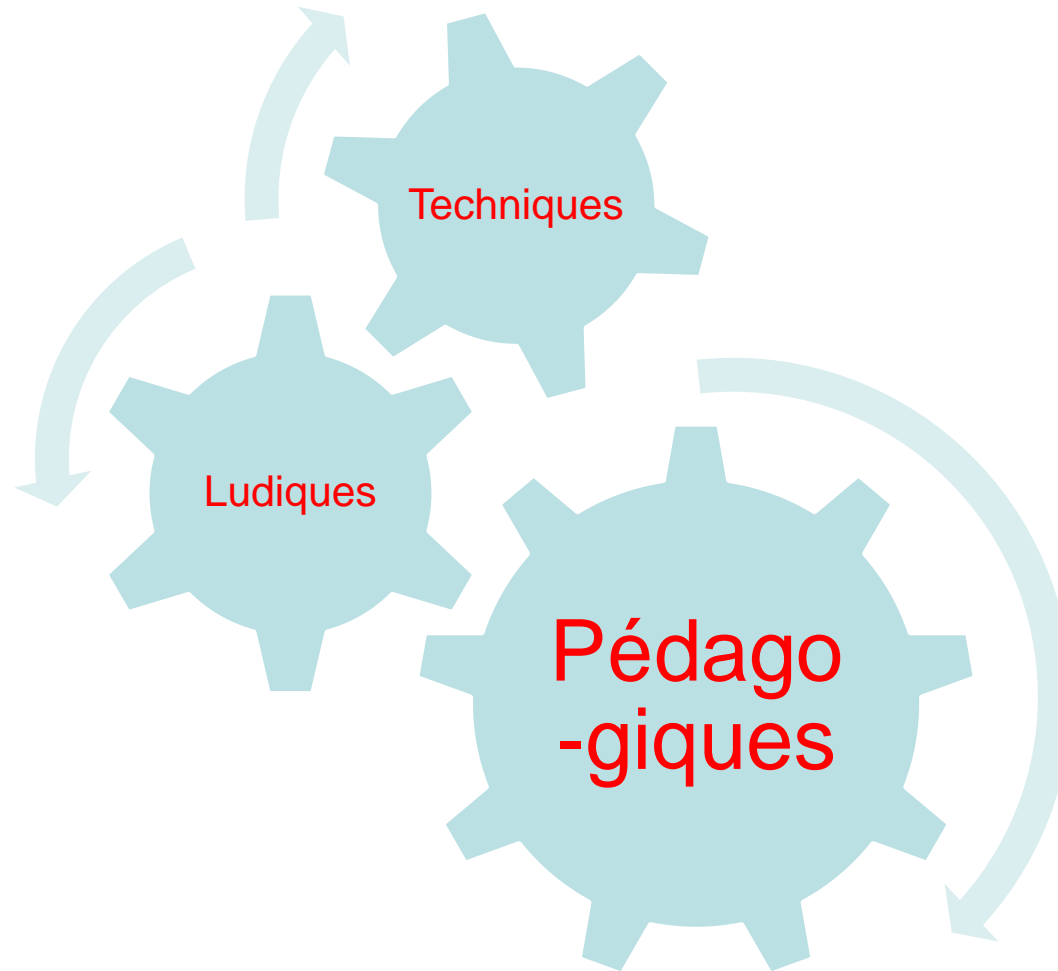
Comprendre seul l'objet technique?
... Un réseau d'individus.





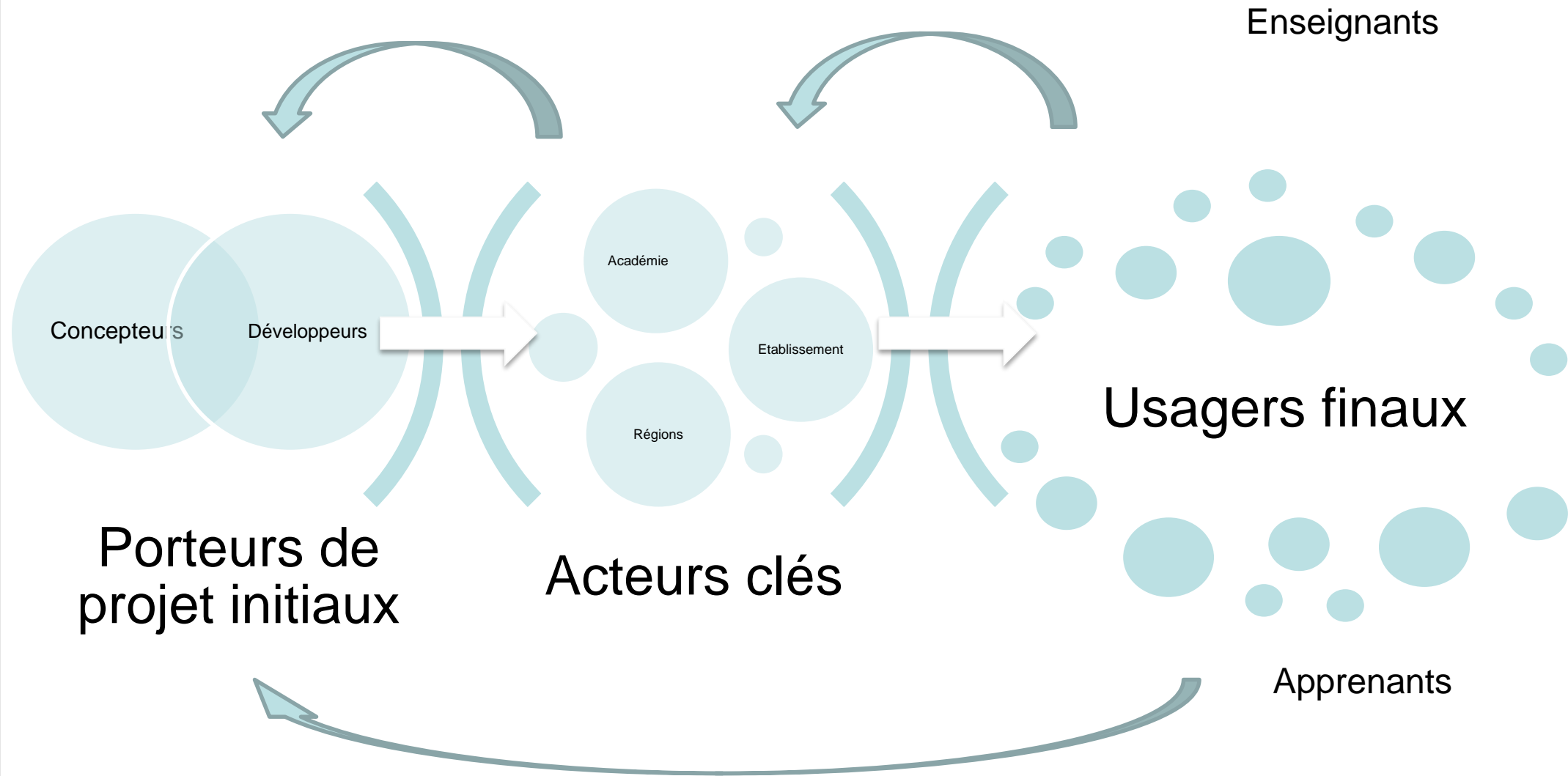
Les conditions de fonctionnement du jeu vidéo sérieux

Serious Game
Research
Network



(Malaby 2007)

Circuit de diffusion de l'innovation pédagogique





Les usages du jeu sérieux : distribution de l'innovation pédagogique

- Dispositifs techniques : support d'expérimentation des usages.
- La salle de classe : complémentarité des ressources, lieu stratégique de l'innovation pédagogique.
- Réseau de diffusion de l'innovation : multiples lieux de rencontre, discussions, échanges, initiatives, propositions, etc. Retours d'usage et remontée des informations.

Serious Game
Research
Network





Serious Game
 Research
 Network



Merci.

victor.potier@univ-jfc.fr