



LUNDI 10 OCTOBRE | PARIS
MUSÉE DU CNAM

Quand les jeux vidéo rencontrent
l'Education nationale ...



G4C EUROPE
GAMES & EDUCATION DAY
October 10, 2016 - Paris



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

www.G4Ceurope.eu

Quand les jeux vidéo rencontrent l'Education nationale

Bienvenue pour cette journée dédiée à la rencontre entre les communautés du jeu vidéo et celles de l'Education nationale.

Games for Change Europe a déjà largement donné la parole aux créateurs de jeux vidéo éducatifs. Sophie de Quatrebarbes, Julien Llanas, Catherine Rolland, Jean-Marc Merriaux, Frédéric Martin, Laetitia Grail, Thierry Viéville pour ne citer que quelques noms ont largement contribué aux discussions sur les relations entre jeux vidéo et éducation.

En revanche, c'est la première fois que le ministère de l'Education nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche soutient officiellement l'organisation d'une journée complète autour de cette thématique. Un grand merci à Alain Thillay et Josselyn Bellicaud pour avoir permis la création de cet événement. Merci également à Sophie de Quatrebarbes et Catherine Rolland, sans qui les discussions avec la Direction du Numérique pour l'Education n'auraient pu être initiées.

L'objectif de cette journée est triple :

Faire un point d'étape sur les relations entre le monde de l'école et celui du jeu vidéo

Présenter les projets / initiatives / bonnes pratiques qui ont prouvé que la collaboration entre les deux communautés pouvait être fructueuse.

Présenter un certain nombre d'initiatives internationales, en particulier américaines, aux professionnels français.

Nous avons aussi souhaité mettre l'accent sur l'importance du game design dans la création de jeux éducatifs.

Le game design - cet ensemble de mécaniques qui rendent les jeux si addictifs et si plaisants qu'on n'arrive pas à s'en détacher - est devenu une véritable science. On l'enseigne dans les universités les plus prestigieuses, on tente d'en percer les secrets et d'analyser les œuvres des plus grands Game Designers, on en repousse les frontières pour s'émerveiller des résultats obtenus auprès d'enfants et d'adolescents dont l'enthousiasme et le plaisir d'apprendre sont à des lieues et des lieues de l'ambiance morose trop

souvent associée avec l'environnement scolaire.

Plus important encore, nous pensons que les game designers, en créant des jeux qui vont encourager en particulier les enfants et les adolescents - de quelque milieu social, de quelque origine soient-ils - à se dépasser, à repousser leurs limites, à acquérir de nouvelles compétences (stratégie, habileté, maîtrise de soi, constance,...) vont aider ces jeunes (et moins jeunes) à restaurer une estime de soi parfois mise à mal par les structures traditionnelles de la société. Un enjeu qui n'est pas mince à l'heure où l'on s'interroge sur les capacités de l'Education nationale à réduire la fracture sociale, assurer l'égalité des chances et à faciliter la réussite de tous par une multiplicité de pratiques pédagogiques au service des apprentissages de nouvelles compétences et de savoirs grâce au numérique pour l'École.

Un dernier mot pour dire notre reconnaissance envers tous les intervenants qui ont accepté de prendre du temps pour partager avec nous leurs travaux et certaines des conclusions auxquelles ils sont arrivés aujourd'hui. Nous avons assisté à une véritable mobilisation internationale pour faire de cette journée un succès. Les principaux acteurs français sont bien évidemment représentés, au plus haut niveau. Mais c'est un véritable privilège d'avoir la chance d'entendre Chaim Gingold, qui a longtemps travaillé avec Will Wright, le créateur des *Sims*, de *Sim City* ou encore de *Spore*, et de comprendre pourquoi un game designer d'un tel niveau a choisi de mettre tous ses efforts au service de l'éducation. C'est un bonheur de découvrir les tout derniers développements de We Want To Know, le studio créateur de *Dragon Box*. Jean-Baptiste Huynh, fondateur du studio a été rejoint par deux personnalités du game design d'une part et de la pédagogie d'autre part : Gonzalo Frasca et Remi Brissiaud. Leur tout dernier projet, présenté aujourd'hui, est un des plus innovants jamais publié.

Nous pourrions multiplier à l'envie la description des présentations à venir. Nous vous laissons les découvrir tout au long de la journée et espérons que vous aurez autant de plaisir à écouter les interventions que nous en avons eu à les préparer.

Jean-Michel Blottière
Président - Games for Change Europe.

Quand l'Éducation nationale enrichit sa palette pédagogique avec le jeu numérique

Dans une société où le numérique bouleverse les modes d'accès aux savoirs, les modes de travail et les rapports sociaux, les politiques publiques contribuent au développement et à la généralisation de l'usage des technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement.

Tel est le sens de la loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République du 8 juillet 2013, du service public du numérique éducatif et de la stratégie numérique impulsée par le ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche.

L'École doit accompagner tous les élèves dans leurs apprentissages « avec et par le numérique » mais aussi « au numérique » en mobilisant tous les acteurs de la communauté éducative, au premier rang desquels les enseignants. Elle doit permettre aux enseignants et à leurs élèves de conduire leurs activités pédagogiques numériques dans la classe et dans son prolongement avec les espaces numériques de travail.

L'amélioration progressive des taux d'équipement des écoles et des établissements scolaires, la pluralité des supports matériels fixes ou mobiles, la priorité donnée aux connexions à très haut débit des écoles et des établissements scolaires posent avec plus d'acuité encore la question des ressources à mettre à la disposition des élèves et des enseignants.

Pour y répondre, le ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche mène une politique active de soutien au développement et à la diffusion des ressources numériques pour l'École. Il souhaite permettre aux écoles et aux établissements scolaires de l'éducation nationale de disposer de ressources numériques pédagogiques, couvrant largement

les différents domaines d'enseignement, les différents dispositifs pluridisciplinaires, les nouvelles connaissances et compétences attendues pour une École qui change avec le numérique.

Dans ce cadre, le ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche a décidé, par le biais du Département du développement et de la diffusion des ressources numériques, de soutenir Games for Change Europe en vue de l'organisation d'une journée d'étude : « Jeux vidéo et Éducation ».

Cette journée sera intégralement enregistrée et les différentes interventions mises à disposition sur le portail Éduscol.

Pour le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, il s'agit d'accompagner les pratiques professionnelles des enseignants quant à l'intégration pédagogique des jeux numériques en proposant des vidéos retraçant les principales réflexions issues de cette journée.

Nous vous souhaitons un agréable et fructueux colloque.

Alain Thillay - Chef de département du développement et de la diffusion des ressources numériques - Direction du numérique pour l'éducation (DNE), ministère de l'Éducation nationale

Josselyn Bellicaud - Chef de projet «Apprendre avec le jeu numérique» - Direction du numérique pour l'éducation (DNE), ministère de l'Éducation nationale.

8h30 > 9h00

CAFÉ DE BIENVENUE - ENREGISTREMENT DES PARTICIPANTS

9h00 > 9h05

PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE ET DE SES OBJECTIFS**Jean-Michel Blottière** - Président - Games for Change Europe**Stéphane Natkin** - Professeur - CNAM / Directeur - ENJMIN

9h10 > 9h30

JEUX EDUCATIFS ET DRÔNES**Jérôme Dupire** - Maître de Conférences - CNAM**Anh Pham** - Enseignante de SVT - Lycée Turgot*Danse avec les drones: une expérience pédagogique entre le lycée Turgot et le CNAM ENJMIN*

9h35 > 9h55

JEUX EDUCATIFS ET NEUROSCIENCES**Julien Caporal** - Directeur Pédagogique / Directeur du Projet ELAN - Manzalab*ELAN (Environnement Ludique d'Apprentissage basé sur les Neurosciences) pour la lecture - Et la chrysalide devient papillon*

10h00 > 10h20

JEUX EDUCATIFS ET NEUROSCIENCES**Cassandra Potier Watkins** - Ingénieur d'Etude INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive / Kalulu Xprize Team Leader - INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive/Manzalab*Jeux éducatifs : à la recherche des preuves*

10h25 > 10h45

JEUX EDUCATIFS ET ACTIVISME**Francesco Cavallari** - Founder & President - Video Games Without Borders**Emmanuel Guardiola** - Prof. Dr. in game design - Cologne Game Lab - TH Koln (Skype)*Antura - Un jeu pour téléphone mobile qui aide les enfants syriens à apprendre à lire et à écrire l'arabe (projet labellisé EduApp4Syria)*

10h50 > 11h10

STRATÉGIE

Alain Thillay - Chef de département du développement et de la diffusion des ressources numériques - Ministère de l'Éducation nationale - DNE A1

Les jeux numériques à l'École : de l'accompagnement des industriels à la formation des enseignants.

11h15 > 11h30

PAUSE

11h30 > 11h50

STRATÉGIE

Catherine Lucet - Présidente - Nathan Editis / Daesign

Acquisition de Daesign par Nathan/Editis - Pourquoi un grand groupe spécialisé dans l'éducation s'engage dans un studio de Serious Games.

11h55 > 12h15

GAME DESIGN

Jean-Noël Portugal - Directeur Général - Daesign

Game Design et Pédagogie / Game Design Thinking - Tout est jeu : Enseigner, c'est jouer.

12h15 > 14h00

DÉJEUNER

14h00 > 14h45

ATELIERS

Les intervenants et les participants travaillent ensemble en petits groupes, sous la direction de différents intervenants.

Descriptif complet des ateliers pages 10 et 11.

14h45 > 15h00

PAUSE

15h00 > 15h20

GAME DESIGN

Jean-Baptiste Huynh - Co-fondateur & CEO - We Want To Know.**Rémi Brissiaud** - Conseiller scientifique en pédagogie et en didactique des mathématiques - We Want To Know.*Le livre de classe du futur, maintenant.**Origines ? Pourquoi ? Comment ? Risques et opportunités.*

15h25 > 15h45

GAME DESIGN

Laetitia Grail - CEO & Co-fondatrice - myBlee Math.*Comment le game design contribue à l'apprentissage dans myBlee Math.*

15h50 > 16h10

GAME DESIGN

François Boucher Genesse - Co-fondateur - Ululab.*Les 4 principes de game design à retenir lorsqu'on construit un jeu éducatif. (Skype)*

16h15 > 16h35

GAME DESIGN

Phil Stuart - Creative Director- Preloaded.*How to design games kids want?*

16h40 > 17h00

GAME DESIGN

Chaim Gingold, Ph.D. - Researcher - Y Combinator Research (YCR) / Human Advancement Research Community (HARC).*Design insights gleaned from the creation of Earth: A Primer. (Skype)*

17h00 > 17h15

PAUSE

17h15 > 17h35

JEUX EDUCATIFS ET ACTIVISME

Michael Angst - CEO et Fondateur - E-Line Media.*The Power of Games to Help Youth Understand and Shape Their World. (Skype)*

17h40 > 18h00

INITIATION AU CODE ET À LA LOGIQUE DE LA PROGRAMMATION

David S. Bennahum - Maker Founder - Ready.*How to help kids to create their own apps without programming.*
(Skype)

18h05 > 18h25

INITIATION AU CODE ET À LA LOGIQUE DE LA PROGRAMMATION

Catherine Rolland - Chef de Programme Code - Tralalère.*Apprendre à coder en créant son jeu vidéo, une expérience à vivre en classe avec GameCode.*

18h30 > 19h00

INITIATION AU CODE ET À LA LOGIQUE DE LA PROGRAMMATION

Modérateur : Sébastien Beck - Directeur de Projets - KTM Advance.**Catherine Pons-Lelardeux** - Directeur de projet - ingénieur de recherche en informatique - Université Champollion.**Pierre Lagarrigue** - Professeur d'université en Génie Mécanique - Institut National Universitaire Champollion. Directeur - Serious Game Research Network.**Yann Woehrlé** - Professeur Certifié en Sciences Industrielles de l'ingénieur option Ingénierie mécanique - Lycée Polyvalent Frédéric Fays à Villeurbanne*Retours d'expérience en classes de seconde, première et terminale pro, d'utilisation de Mecagenius, SG d'apprentissage du génie mécanique.* (Table Ronde)

19h00

CLÔTURE DE LA CONFÉRENCE

Jean-Michel Blottière - Président - Games for Change Europe*Clôture de la conférence et présentation de la journée «Les objets communicants dans l'écologie des enfants de 0 à 12 ans» et de la journée «Décodez le code».*

COCKTAIL DE CLOTURE

ATELIER 1

Lee Sheldon - Game Writer/Designer/Professor - Worcester Polytechnic Institute

Persuasion Games

There is power in games to engage both the heart and the mind. With the help of two case studies of games begun at the «Immigration, Integration, and Self-Esteem Restoration: The Power of Videogames» day last June, you will see how, whatever the subject matter, to use challenging gameplay, engaging characters and a compelling narrative to sharpen critical thinking and create empathy to immerse players in games to tackle any social issue.

ATELIER 2

Catherine Rolland - Chef de Programme Code - Tralalère

Atelier Code-Decode : En apprenant à coder, on apprend à décoder le monde du numérique.

Avec GameCode, codez et découvrez la logique du GameDesign en créant votre propre jeu de plateforme! Avec DataDecode, jouez avec la data, taguez, mettez les mots en action et créer votre oeuvre littéraire augmentée! Et devenez bêta-testeur du kit déconnecté pour apprendre à coder en jouant et sans écran!

ATELIER 3

Youssef Saadani - Créateur du jeu éducatif Learn For Glory

Qu'est-ce qu'un être humain cultivé au 21ème siècle ? Une tentative de réponse avec le jeu éducatif Learn for Glory.

Les participants à cet atelier pourront tester la version bêta de Learn For Glory, un jeu éducatif pour mobile qui vise à transmettre une culture humaniste classique à travers une démarche ludique. Une discussion s'ouvrira ensuite avec le créateur du jeu durant laquelle les participants pourront exprimer leur avis, faire part de leurs attentes en matière d'apprentissage de la culture générale et formuler des propositions d'amélioration.

ATELIER 4

Thomas Planques - Creative director / Game design teacher - Sorbonne University

Myriam Gorsse - Executive producer / Training Manager - Université Pierre et Marie Curie (UPMC)

Se former à l'esprit critique avec le jeu vidéo !

Avec le jeu Hellink, entraînez les étudiants à l'analyse critique de l'information, démarche fondamentale autant pour un travail universitaire et professionnel que pour une construction de soi en tant que citoyen. Voyons ensemble les multiples manières pour le formateur de s'emparer du jeu comme base pour aborder des sujets complexes et créer une discussion riche avec le groupe d'étudiants !

ATELIER 5

Alexandre Vaugoux - CRI Gamelab manager et GLASS manager- Center for Research and Interdisciplinarity (CRI) Gamelab

Alexandre Vaugoux sera accompagné de **Vincent Roger**

ATELIER 5

Comment créer un jeu pour résoudre une problématique scientifique?

Nous allons revenir sur l'expérience GLASS 2016 avec les participants de la journée Education et Jeux Vidéo, puis nous expérimenterons la méthode de brainstorming utilisé lors du GLASS (CRI Gamelab Summer School) pour faire réfléchir étudiants en développement de jeu vidéo et étudiants en science.

ATELIER 6

Claude Terosier - Fondatrice et Présidente - Magic Makers

Design & Code ton propre jeu : Comment accompagner les enfants dans la création de bout en bout d'un jeu vidéo ?

Venez découvrir et expérimenter en accéléré comment accompagner des enfants de 12 à 15 ans dans la création de bout en bout de leur propre jeu vidéo, de la conception à la programmation, en passant par le pitch.

ATELIER 7

Jill Hodges - Fondatrice et CEO - FireTechCamp

Angela Brennan - Director of Education and Operations - FireTechCamp

Savoir s'adapter aux besoins de l'élève, enseigner la programmation Python avec Minecraft.

A Fire Tech Camp, nous pensons que l'apprentissage de la programmation doit permettre aux jeunes gens d'élaborer un projet qui leur tient à coeur et qu'il sauront faire partager. Dans cet atelier nous nous entraînerons avec des exercices Python utilisant Minecraft Py. De plus, nous vous présenterons comment nous utilisons Minecraft pour enseigner différents langages de programmation mais aussi de l'électronique ainsi que du design 3D. Merci d'apporter votre ordinateur portable pour participer à cet atelier.

ATELIER 8

Jean-Baptiste Huynh - cofounder and CEO - We Want To Know

Repousser les frontières du game design dans les jeux éducatifs.

Cet atelier offrira l'opportunité de découvrir et de mieux comprendre la philosophie de design qui se cache derrière les produits Dragonbox. Une mini-session de game design jam permettra de mettre en oeuvre ces principes.

ATELIER 9

Jean-Colas Prunier - consultant

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la «Réalité Virtuelle» (avant que des enfants ne vous l'expliquent).

Jean-Colas propose une introduction à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée. Si vous n'avez pas encore eu l'occasion de mettre un casque de réalité virtuelle sur la tête c'est le moment ! Avec quelques exemples simples, nous testerons les possibilités de différents systèmes : Oculus, HTC Vive et Google Cardboard. A vous d'imaginer comment les enfants et l'école pourront mettre à profit ce nouvel outil.

ÉVÉNEMENTS PARTENAIRES

La journée **Games for Change Europe** "Quand les jeux vidéo rencontrent l'Éducation nationale" s'inscrit dans une série de conférences soutenues par le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

NE MANQUEZ PAS :

« Les objets communicants dans l'écologie des enfants de 0 à 12 ans »

MARDI 11 OCTOBRE 2016

EHESS,
190 avenue de France,
75013 Paris

« Décodez le Code - Comment former, dès la rentrée 2016, tous les jeunes aux enjeux du numérique ? »

JEUDI 13 OCTOBRE 2016

EDFAB - MSH Paris Nord,
20 avenue Georges Sand,
93210 Saint-Denis

REMERCIEMENTS

Mathieu JEANDRON - Directeur du Numérique pour l'Éducation - Ministère de l'Éducation nationale.

Alain THILLAY - Chef de département du développement et de la diffusion des ressources numériques - Ministère de l'Éducation nationale - DNE A1

Josselyn BELLICAUD - Chef de projet « Apprendre avec le jeu numérique » - Direction du numérique pour l'éducation (DNE), ministère de l'Éducation nationale.

Simon BACHELIER - G4C Europe

Marie BAILLIARD - Je Suis Une Légume

Pascale BARDIN - Interprète

Sébastien BECK - KTM Advance

Marek BLOTTIÈRE - G4C Europe

Mélessane BLOTTIÈRE-MAYO - G4C Europe

Antoine BONFILS - Photographe

Malika BOURAIYA - Consultante

Charlie CARPÈNE - Game Impact

Simon CHANUT - Game Impact

David DELLA ROCCA - Unity3D

Clive DOWNY - Unity3D

Emmanuel FORSANS - AFJV

Myriam GORSSE - Université Pierre et Marie Curie

Laetitia GRAIL - myBlee Math

Jesse HIMMELSTEIN - CRI Paris

Robert JAMIESON - AMD

Biljana LABOVIC - TED Education

Pierre MIRLIT - Connection Events

Stéphane NATKIN - CNAM - ENJMIN

Thomas PLANQUE - Université de la Sorbonne

Jean-Noël PORTUGAI - Daesign

Sophie DE QUATREBARBES - S24B

Catherine ROLLAND - Tralalère

Olivia ROMERO-LUX - Interprète

Lee SHELDON - Worcester Polytechnic Institute

Roy TAYLOR - AMD

Katharina TILLMANN - G4C Europe

Julien VILLEDIEU - SNJV



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE

