NIEDERHERGHEIM Éducation

## Le jeu vidéo au service de l'école

Un ancien élève de l'école élémentaire de Niederhergheim a récemment présen ses successeurs le premier jeu vidéo humanitaire éducatif.



Julien Bugmann a présenté son jeu aux élèves de CM. PHOTO DNA

A ncien élève de l'école de Niederhergheim, Julien Bugmann est chercheur en sciences de l'éducation et spécialiste des nouvelles technologies dans le milieu éducatif. Il est intervenu dans la classe de Christian Mercier dans le cadre de ses études.

Le jeune homme est resté en classe durant 4 heures. L'une pour découvrir les conceptions des élèves et leur niveau de connaissance mais surtout pour faire découvrir le jeu aux élèves. Le jeu "Food Force"; c'est un jeu vidéo éducatif présenté par le Programme Alimentaire Mondial des Nations Unies (PAM). Le projet a été développé pour aider plus particulièrement les enfants à se

familiariser avec la lutte contre la faim dans le monde. Il est présenté comme le premier jeu vidéo humanitaire éducatif.

## Nourrir le plus de monde possible avec 30 centimes

Le joueur est placé sur Sheylan, une île fictive de l'Océan Indien en guerre. Il doit réussir à nourtir le plus de monde possible avec un budget de 30 centimes par personne. Le jeu est destiné aux 8/13 ans, comporte 6 missions et se termine entièrement en 1 heure. « Je travaille sur la potentielle mise en relation des nouvelles technologies avec les attentes officielles de l'éducation nationale au primaire, explique Julien Bugmann, Plus précisément, je cherche à définir des liens de corrélation entre les connaissances et compétences développées par la pratique des jeux vidéos et celles présentes dans le référentiel de l'Éducation Nationale. » Pour cela, le jeune homme a analysé différents jeux et cherché les liens existants avec ce référentiel. L'objectif est désormais d'observer si ces liens sont avérés après avoir joué à un ieu vidéo.

## Apprendre en s'amusant devant son écran

C'est dans ce but que de telles séances d'expérimentation ont été mises en place, avec avant la pratique du jeu connaissances des élèves test après le jeu.

Julien, à l'issue de cette vention, pourra prouver sa thèse que ce jeu vi compétences et connais spécifiques en français, lecture et le repérage o mation, mais aussi en matiques, culture scien et technique. La maîtri techniques usuelles de communications, l'util et la lecture de cartes, o et graphiques, l'autono l'initiative de l'élève son! ment recherchées. En résumé, jouer à un jet

En résumé, jouer à un jet adapté peut permettre fant de progresser dans ses matières scolaires.