

Les conférenciers

Julien Annart

Gaming Project Manager à FO'J, la Fédération de Maisons de Jeunes et Organisation de Jeunesse, Julien Annart est également coordinateur du Manuel de Pédagogie vidéoludique, organisateur du MEET & BUILD et co-organisateur de la #KYT (Kiss Your Teacher).

François Hardy

Titulaire du CAPAES en Histoire, François Hardy est maître-assistant à la Haute École Charlemagne dans la section AESI Sciences humaines. Dans le cadre de la formation des futurs enseignants en histoire à l'enseignement de l'Égypte antique, il utilise le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* pour faire découvrir le mode de vie des Égyptiens et en réaliser une approche critique dans un second objectif d'Éducation aux médias.

Bruno Dupont

Docteur en littérature allemande, Bruno Dupont est maître-assistant attaché à la recherche à la Haute École de la Ville de Liège, chercheur postdoctorant au sein du MintLAB de la KUL, membre du Centre d'Études Allemandes de l'ULiège (CEA) et travaille au Liège Game Lab au développement de la recherche en sciences du jeu, particulièrement du jeu vidéo. Dans le cadre de sa thèse, il s'est intéressé aux jeux vidéo et à leur présence dans les œuvres écrites. Il est également actif comme formateur en médias numériques et éducation non formelle.

Maxime Verbesselt

Maxime Verbesselt est chargé de projets multimédias et vidéoludiques pour Action Médias Jeunes, une organisation de jeunesse d'éducation aux médias active dans toute la Belgique francophone. Il organise des sessions d'analyse critique et des ateliers de création de jeux vidéo avec des jeunes. Il est également professeur invité à l'IHECS pour le cours d'analyse et approche socio-éducatives des pratiques ludiques.



Artémis

Un écosystème numérique pour cibler les apprentissages en Histoire



ASSASSIN'S CREED
A UBISOFT ORIGINAL

DISCOVERY TOUR
A UBISOFT ORIGINAL

MUSÉE ROYAL DE MARIEMONT

Les journées du PASSÉ RECOMPOSÉ #1

Le jeu video

comme support

d'enseignement

RESSOURCES ET PRATIQUES

SAMEDI 4 FÉVRIER 2023



Une journée alliant réflexions théoriques, ateliers et mises en situation pour envisager le jeu vidéo comme ressource documentaire et/ou mode d'apprentissage.

Programme

10h Accueil café

10h15 Introduction à la journée (Auditorium Boël)

10h30 **Travailler les compétences historiques avec le jeu ?
Pratique, questions et perspectives**
Par JULIEN ANNART, détaché pédagogique pour FOr'J

Depuis une quinzaine d'années, les médias rendent régulièrement compte de professeurs utilisant le jeu vidéo dans un cadre scolaire, en particulier la série de jeux *Assassin's Creed*. Cette conférence vous propose de revenir sur les pratiques et les usages éducatifs possibles du jeu vidéo à partir de plusieurs exemples puis de réfléchir ensemble à leur potentiel et à leurs limites.

11h30 **Comment intégrer le jeu vidéo en classe d'histoire ?
Étude de cas avec *Assassin's Creed Origins* pour l'enseignement de
l'histoire de l'Égypte antique**
Par FRANÇOIS HARDY, maître-assistant à la Haute École Charlemagne

L'intégration du jeu vidéo en classe d'histoire apporte son lot d'avantages tels que la motivation accrue des élèves, la concrétisation de scènes historiques ou la possibilité de découvrir par soi-même une période ancienne. Mais cette pratique occasionne également certaines contraintes et certains biais auxquels l'enseignant devra être attentif. Cette conférence aura pour objectif de présenter une méthode didactique ainsi que les plus-values et risques de cette pratique pédagogique.

12h30 **Jouer pour comprendre : Pistes pour l'analyse de jeux vidéo**
Par BRUNO DUPONT, collaborateur au Liège Game Lab

L'importance culturelle des jeux vidéo s'accompagne d'une invitation, particulièrement dans l'enseignement et l'éducation aux médias, à fournir aux élèves et étudiant.e.s des clefs pour analyser ces œuvres interactives. Cette intervention se penchera sur la question de ce qu'on entend par "analyser un jeu". Elle présentera quelques approches visant à comprendre, décomposer et interpréter les jeux vidéo. Enfin, elle abordera la délicate question du temps et du matériel nécessaires à ce type d'analyse.

13h30 Déjeuner



14h30 Deux ateliers au choix parmi

- **Immersion en Égypte antique avec *Assassin's Creed Origins***

Par FRANÇOIS HARDY, maître-assistant à la Haute Ecole Charlemagne

Lors de cet atelier, les participants, manette en main, partiront à la découverte du mode de vie des Égyptiens de l'Antiquité tout en confrontant les observations réalisées dans le jeu vidéo avec des documents historiques.

- **Game Jam Fictive**

Par MAXIME VERBESSELT, Action Médias Jeunes

Une game jam est un événement pendant lequel des développeurs et développeuses de jeux vont associer leurs compétences pour réaliser un jeu vidéo sur une thématique imposée en un temps limité. L'animation « Game jam fictive » est une transposition de cet exercice à l'échelle d'une heure de cours en classe. Cet atelier, ne nécessitant aucune compétence technique, aborde la conception de jeux vidéo du point de vue de l'écriture et du game design. Comment amener les élèves à utiliser le médium vidéoludique pour s'approprier une partie d'un cours ? Comment structurer l'écriture d'un jeu et évaluer de façon critique son gameplay ?

- **« Égypte. Éternelle passion », des savants au grand public**

Par la MÉDIATION CULTURELLE, Musée royal de Mariemont

L'exposition temporaire explore la fascination exercée par l'Égypte ancienne sur l'imaginaire occidental. Le visiteur y trouvera des œuvres de diverses époques qui reflètent les fantasmes générés par la terre des Pharaons. La visite guidée sera plus particulièrement orientée vers des situations où, comme dans le cas de certains jeux vidéo, des égyptologues ont collaboré à des œuvres destinées au grand public. De la création d'un modèle de vase en porcelaine à la franchise *Stargate*, d'un opéra de Verdi à l'organisation d'une soirée mondaine à thème égyptien.

- **À la découverte de la Grèce antique avec *Assassin's Creed Odyssey***

Par la MÉDIATION CULTURELLE, Musée royal de Mariemont

Venez découvrir la collection grecque de Mariemont en utilisant les visuels du jeu *Assassin's Creed Odyssey*.

16h45 Clôture de la journée

Renseignements pratiques

P.A.F. gratuit pour les étudiants et les enseignants / 8 € par personne à régler le jour même.

Inscription indispensable : mediation@musee-mariemont.be ou 064 273 784.

Les personnes souhaitant déjeuner à *La Terrasse de Mariemont* sont invitées à nous communiquer leur choix de sandwich.