

# Des jeux vidéo en contexte scolaire : pratique et possibles pédagogiques [eduLAB]

NEW

## FORMATIONS DE COURTE DURÉE

THÈME(S) : PÉDAGOGIE ET TICE

Durée: 2 jours

Formateur: Gaël Gilson

Cette formation propose aux participants d'envisager les possibles pédagogiques de l'utilisation des jeux vidéo en contexte scolaire, selon deux axes :

- Un axe où le jeu vidéo est avant tout un outil d'apprentissage. Comment intégrer et utiliser un jeu vidéo dans ses pratiques pédagogiques pour amener les élèves à construire et à expérimenter des connaissances (éducation par le jeu vidéo) ?
- Un deuxième où le jeu vidéo est exploité comme objet d'étude. Comment construire avec les élèves des clés de lecture qui leur permettent de mieux lire et interpréter, avec esprit critique, les jeux auxquels ils sont susceptibles de jouer dans leurs pratiques quotidiennes (éducation au jeu vidéo) ?



### PUBLIC

Enseignant du fondamental, secondaire, personne ressource TICE



### PRÉREQUIS

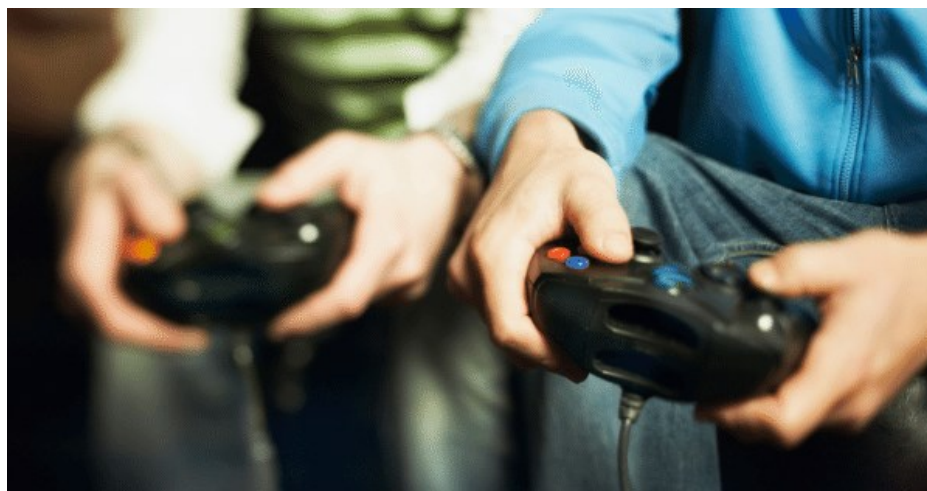
Si une connaissance de la culture vidéoludique est certainement un atout, elle ne constitue pas un prérequis : les néophytes découvriront une série d'outils utiles à sa découverte et son analyse.



### CONTENU DE LA FORMATION

Les objectifs transversaux de ces deux journées seront les suivants :

- Élaborer une séquence de cours autour / à partir d'un jeu vidéo, en lien avec un objectif pédagogique cible
- Découvrir et analyser le médium vidéoludique (ses spécificités culturelles, artistiques, techniques)
- S'initier à l'éducation au média vidéoludique (champ théorique et scientifique ; applications concrètes sur le terrain).



### PARTICULARITÉS

Cette formation s'inscrit dans un projet FSE dédié aux TICE : L'eduLAB.

Elle est gratuite et n'est pas agréée chèques formation.

Technofutur TIC se réserve le droit de restreindre, le cas échéant, l'accès des candidats qui ne répondent pas

à ces critères.



## FORMATEUR



Gaël Gilson est professeur de français et français langue étrangère (FLE) dans l'enseignement secondaire. Depuis plusieurs années, il intègre le numérique dans ses cours et poursuit de nombreux projets au sein de ses classes. Lauréat d'appels à projets Ecole numérique et du Conseil de l'Education aux médias, il intègre les jeux vidéo dans ses pratiques pédagogiques.

Docteur à l'UCLouvain en Sciences de l'Information et de la Communication, il a axé sa thèse, engagée en 2017, sur le développement d'une série de propositions d'éducation au jeu vidéo et sur la construction d'une littératie vidéoludique.



## PRIX

Prix plein : Gratuit



## INFORMATIONS

**Secrétariat** - Pôle Entreprises  
Tél. 071 254 942  
[entreprises@technofuturtic.be](mailto:entreprises@technofuturtic.be)

**Technopédagogue - animateur Edulab** - Jonathan Ponsard  
Tél. 0496/42 87 24  
[jonathan.ponsard@technofuturtic.be](mailto:jonathan.ponsard@technofuturtic.be)



## DATE

Liste d'attente\*

\* Aucune session n'est programmée pour cette formation ? Les dates ne conviennent pas ? Inscrivez-vous à la LISTE D'ATTENTE. C'est une simple manifestation d'intérêt qui nous permettra de vous recontacter quand la formation sera organisée à nouveau.

DEMANDE D'INSCRIPTION