



-Pour diffusion immédiate

Éducation : “Un voyage dans le temps grâce à l'utilisation du jeu vidéo dans l'apprentissage de l'histoire”

Terrebonne, 28 novembre 2018, Le Collège Saint-Sacrement de Terrebonne est témoin d'une première nord-américaine en éducation: enseigner l'histoire avec un jeu vidéo d'Ubisoft en contexte d'apprentissage.

Depuis l'été 2018, M. Mathieu Beauséjour, enseignant au sein de l'institution, pilote un projet sur la ludification de l'enseignement de l'histoire dans le cadre du cours d'*Univers social* de première secondaire. C'est par l'entremise d'un partenariat avec *Ubisoft Montréal* et d'un projet de recherche avec le professeur Marc-André Éthier de l'*Université de Montréal*, soutenu financièrement par *Cadre 21*, que cette activité pédagogique voit le jour et qu'elle viendra documenter les sciences de l'éducation face à l'usage du jeu vidéo en contexte éducatif. Il s'agit même d'une deuxième expérience pour le Collège qui, lors de l'année scolaire précédente, avait été une école participante au projet de recherche de la même institution universitaire.

Le Collège Saint-Sacrement a appuyé et soutenu financièrement le projet de cet enseignant en investissant massivement dans un laboratoire informatique moderne pour favoriser l'exploitation du jeu en contexte d'apprentissage. Ainsi, l'ajout de cartes graphiques et d'équipement technologique place l'institution comme pionnière nord-américaine de l'utilisation du jeu vidéo historique en contexte éducatif. Le but de ce projet est de permettre à tous les apprenants de pouvoir bénéficier d'un apprentissage individualisé dans un contexte ludique qui s'apparente à une immersion historique de grande qualité en utilisant le jeu « *Discovery Tour : Ancient Egypt* », d'*Ubisoft*.



Par le fait même, c'est 334 élèves de 11 et 12 ans qui pourront apprendre les rudiments de l'Égypte ptolémaïque sur une séquence de 6 heures de jeu qui sera encadrée et dirigée par les trois enseignants d'univers social de la première secondaire. Vous êtes donc invité à être témoin d'une séquence d'apprentissage et à poser des questions à nos élèves, à des membres du personnel, à des représentants d'Ubisoft et de l'Université de Montréal, **le jeudi 6 décembre 2018 de 11 h à 11 h 40**, au Collège Saint-Sacrement de Terrebonne.

Sachez que les avantages du jeu en contexte pédagogique sont soulignés dans la littérature scientifique : motivation, persévérance scolaire, augmentation de l'estime de soi, autonomie et développement de la pensée critique. Il importe de revoir les méthodes d'enseignement pour développer l'école du XXI^e siècle. La recherche et l'innovation sont des clés pour façonner l'école de demain. Notre institution tient à vous remercier d'avance pour l'intérêt que vous porterez à cette nouvelle.

Pour RSVP :

Mme Stéphanie Coulombe

scoulombe@collegesaintsacrement.qc.ca

Collège Saint-Sacrement, Tél : 450-471-6615, poste 331
901, rue Saint-Louis, Terrebonne, Québec, J6W1K1