

Lot-et-Garonne : des cours de jeu vidéo contre le décrochage scolaire



Fusion Jeunesse mise sur les jeux vidéo pour faire comprendre aux élèves à quoi peuvent servir les différentes matières qu'ils étudient lors de leur scolarité. **Corinne Rozotte**



La région, en partenariat avec Ubisoft, va lancer début mars une expérimentation dans sept collèges et deux lycées du Lot-et-Garonne

[POLITIQUE](#)[ÉCO](#)[SOCIÉTÉ](#)[FAITS DIVERS](#)[MA VILLE](#) ▾[SPORTS](#)[LOISIRS](#)[M'ABONNER](#)

C'est un concept né il y a dix ans au Québec et au Canada et dont l'initiateur, Gabriel Bran Lopez, président-fondateur de Fusion Jeunesse, entend bien appliquer avec le même succès en France : « Chaque année, au Québec, nous intervenons auprès de 15 000 jeunes dans les écoles et l'absentéisme a reculé de 40 à 50 % grâce à nos actions. L'impact se mesure aussi dans le comportement des élèves au quotidien. Ils peuvent comprendre à quoi peuvent servir les maths, l'histoire, la musique, l'anglais, entre autres exemples. C'est pour cela que nous parlons de persévérance scolaire plutôt que de décrochage. »

Le dispositif de Fusion Jeunesse va s'appliquer dès le mois de mars dans 7 collèges et 2 lycées du Lot-et-Garonne. Les équipes de Fusion Jeunesse vont mettre à la disposition des professeurs les moyens technologiques et humains pour imaginer et créer un vrai jeu vidéo : « Quand nous avons expliqué les grandes lignes du projet, tous les chefs d'établissement concernés n'ont pas hésité une seule seconde avant de dire oui. La philosophie de l'expérimentation repose sur un vrai travail d'équipe pour arriver au produit final. Chaque établissement présentera d'ailleurs son jeu lors d'une grande journée à Tonneins, le 17 juin, avec une remise de

[POLITIQUE](#)[ÉCO](#)[SOCIÉTÉ](#)[FAITS DIVERS](#)[MA VILLE](#) ▾[SPORTS](#)[LOISIRS](#)[M'ABONNER](#)

« Une vraie révolution dans l'approche de l'enseignement L »

l'enseignement ! »

Le géant du jeu vidéo a ouvert un studio à Bordeaux (Gironde) en septembre 2017 sous la direction de Julien Mayeux : « Notre société essaie toujours d'apporter plus que le simple jeu. Dans Assassin's Creed, nous avons un mode discovery qui permet de se plonger dans l'Égypte antique sans jouer. Cette notion de découverte est essentielle pour nous et doit l'être aussi pour les élèves, qui vont comprendre que le jeu n'est possible que si on parle aux machines. Un dialogue possible uniquement grâce aux maths. Mais il y a bien d'autres disciplines qui entrent dans la conception d'un jeu vidéo et ils vont forcément puiser dedans pour l'appliquer aux différentes matières. »

Ubisoft va détacher huit « mentors » pour venir assister les professeurs durant les cours et dialoguer avec les jeunes en classe. « Cette idée est une vraie révolution dans l'approche de l'enseignement ! Les jeunes vont tout de suite comprendre que, grâce à leurs rêves, ils vont donner du sens à leurs études », s'enthousiasme Jean-Louis Nembrini, vice-président du conseil régional de Nouvelle-Aquitaine en charge des lycées. « Au niveau de la persévérance scolaire, nos amis québécois ont une longueur d'avance sur nous. On doit s'inspirer de ce qui marche pour imaginer l'école du futur. » La région finance le projet à 90 %, à hauteur de 120 000 €.

Denis Granjou

Société jeu vidéo

Ubisoft Entertainment Lycée

école décrochage scolaire

Bon de réduction

Codes promo Zalando

Codes promo Boulanger

Codes promo Conforama

The logo for Le Parisien, consisting of the text "Le Parisien" in a white serif font inside a dark grey rectangular box.The logo for Le Parisien, consisting of the text "Le Parisien" in a white serif font inside a dark grey rectangular box.The logo for Le Parisien, consisting of the text "Le Parisien" in a white serif font inside a dark grey rectangular box.The logo for Le Parisien, consisting of the text "Le Parisien" in a white serif font inside a dark grey rectangular box.