

APPRENDRE LES MATHS EN S'AMUSANT

Publié le 8 avril 2022



par Christian Du Brulle

Science, technique, ingénierie, mathématiques. [Les « STEM » et leur apprentissage sont une priorité en Wallonie et à Bruxelles](#). Malheureusement, les étudiants ne se bousculent pas au portillon. La pénurie de ce type de têtes bien faites, en aval, dans le monde de l'entreprise, est claire. D'où les priorités wallonnes ainsi qu'en Fédération Wallonie-Bruxelles pour motiver les jeunes à opter pour des études en lien avec ces compétences. Comment rendre ces filières plus attractives? Les « serious games » ou jeux sérieux pourraient bien donner le coup de pouce nécessaire pour séduire les étudiants.

Un nouvel acteur américain y croit. Dès cet été, la [spin-off Triseum](#) ouvrira une filiale à Namur. Son but: rendre les « serious games » attractifs, y compris dans le monde de l'enseignement. « Nous avons déjà développé quatre jeux sérieux qui sont utilisés avec bonheur dans toute une série d'universités anglo-saxonnes », commente le Pr André Thomas, directeur du « Live Lab visualisation » de l'Université américaine Texas A&M, et directeur de Triseum. « Nos jeux concernent l'apprentissage de l'histoire et de l'histoire de l'art, mais l'un d'eux, Variant, concerne l'apprentissage de divers concepts mathématiques. »

Dans ce jeu, les étudiants découvrent et mettent en application des notions liées aux limites, aux fonctions et autres sujets liés.

Un centre wallon de développement des STEM

« En nous installant à Namur, notre stratégie est claire », explique André Thomas, en marge de la

mission technologique organisée au Texas par l'AWEX ([Agence wallonne à l'exportation et aux investissements étrangers](#)) et [Wallonie-Bruxelles International](#) (WBI), dans le cadre du festival South by South West (SxSW). « Il s'agit, tout d'abord, d'établir notre présence sur le continent européen. Nos jeux éducatifs s'adressent en priorité au monde de l'enseignement. Nous travaillons donc avec des écoles. Et pour travailler avec des écoles européennes, il faut être établi en Europe », analyse-t-il.

Pourquoi avoir choisi Namur? « La Wallonie s'est imposée parce que c'est une région accueillante pour les entreprises et que nous disposons de l'accompagnement de l'AWEX, de WSL et de leur programme « Soft Landing » pour nous y établir ». Le [programme Soft Landing](#) est un accompagnement pour les investisseurs étrangers qui visent la Wallonie.

« Mais surtout, nous souhaitons faire de notre implantation en Wallonie notre centre de développement européen de jeux éducatifs consacrés aux STEM. Il y a en Wallonie une vraie volonté d'investir dans l'éducation aux STEM. Un autre avantage du choix de la Belgique pour notre arrivée en Europe concerne le brassage de langues qui existe dans le pays. Nos jeux vont devoir être traduits en plusieurs langues. Nous pensons qu'être implantés en Belgique est un atout pour trouver des collaborateurs multilingues », précise le Pr Thomas.

Tous les jeux sont éducatifs

Et il en connaît un bout en matière de communication par l'image de synthèse. Le Pr Thomas a, en effet, été à l'origine de personnages graphiques pour les films Men In Black, Indépendance day ou encore l'opus « Tomorrow never dies » de la saga James Bond. C'est ce qui l'a amené à créer sa spin-off, laquelle utilise des concepts identiques pour développer des jeux éducatifs.

« Parce que le jeu, quel qu'il soit, est un vecteur d'apprentissage », martèle-t-il. « Même les jeux physiques, ludiques, de plateau, sont des sources d'apprentissage. Ne fut-ce que parce qu'il faut assimiler leurs règles pour ensuite avoir le plaisir d'y jouer. Pour les jeux sérieux, les jeux éducatifs, c'est la même chose. Ces jeux permettent de former les joueurs », dit-il sans détour. « Qu'il s'agisse d'inculquer des notions théoriques, pratiques ou même former aux bons gestes à appliquer dans diverses situations. »

« Le jeu éducatif est un véritable outil d'apprentissage qui a la même valeur qu'un livre ou qu'un manuel scolaire », détaille-t-il encore. « Le jeu éducatif ne doit pas porter sur des matières simples, mais des matières complexes, difficiles à assimiler. Si on peut admettre cela, alors le développement d'un jeu éducatif prend tout son sens. Toutefois, il faut encore qu'il soit en phase avec les programmes scolaires du pays où on l'utilisera et qu'il puisse s'y intégrer. Et que les acteurs de terrain et les décideurs en prennent conscience. » Il ne reste plus qu'à les... éduquer. C'est bien ce que compte faire Triseum dès son arrivée à Namur.