

Iterative Education remplace les fiches d'Histoire par des jeux vidéo

Créé en janvier 2021, ce studio propose des jeux vidéo qui portent sur différentes périodes historiques pour aider les jeunes à enrichir leurs connaissances de manière ludique.

Quoi de mieux que de glisser les adolescents dans l'uniforme de Poilus de la Première Guerre mondiale pour capter leur attention et leur permettre d'étoffer leurs connaissances historiques en s'amusant ? C'est ce que propose Iterative Education, un studio créé en janvier 2021 qui développe des jeux vidéo - disponibles sur smartphone et tablette - sur les grandes périodes de l'Histoire, afin de stimuler la mémoire des jeunes et doper leur culture générale de manière ludique.

QCM et textes à trous dans un univers cartoon

En partenariat avec des chercheurs en sciences cognitives et des professeurs d'Histoire, cette méthode d'apprentissage dans un univers cartoon a été élaborée par Basile Masson et Neal Lausson, convaincus que cette approche permet aux adolescents de mieux intégrer leurs cours d'Histoire. Pour proposer une expérience optimisée, la startup a développé un algorithme d'adaptative

learning (apprentissage adaptatif) qui personnalise l'expérience de chaque joueur en le faisant revenir régulièrement sur les notions moins maîtrisées et plus complexes à travers des QCM, textes à trous ou repères chronologiques, pour ancrer les connaissances dans le temps.

Playlearner 1914, leur premier jeu, revient sur la Première Guerre mondiale, en reprenant toutes les notions et exigences du programme officiel de l'Éducation nationale des classes de Troisième et de Première. Le studio a aussi sorti Playlearner 1939, qui s'attache cette fois à faire découvrir la période historique de la Seconde Guerre mondiale. Si les jeunes peuvent tester les premiers chapitres de ces jeux, disponibles gratuitement sur Google Play et l'App Store, il faut ensuite payer 5 euros pour en débloquer tous les contenus. À eux deux, ces univers comptabilisent déjà 5 000 utilisateurs. Et ils ne représentent que le premier volet d'une série qui abordera tous les thèmes présents au programme de l'Éducation nationale, comme la Révolution française ou la Guerre froide.

« Einstein contre Marie Curie »

Inspirés par [la belle ascension de la startup ludo-éducative PowerZ](#), les fondateurs d'Iterative Education ne comptent pas s'arrêter là. « *Nous développons en ce moment un nouveau jeu, Legends of the Past qui, à la manière de Clash Royale, permettra aux joueurs de faire s'affronter dans une arène différents personnages qui ont marqué l'Histoire, comme Einstein contre Marie Curie par exemple* », annonce Basile Masson à Maddyness. Si l'approche sera cette fois moins pédagogique, car pas directement liée à un programme scolaire, elle compte bien continuer à muscler la culture générale de ses jeunes gamers. Pour développer des projets solides, le studio a d'ailleurs réussi à s'entourer de pontes pour les conseiller, à l'image de Muriel Tramis, figure du monde du jeu vidéo et fondatrice du célèbre Abidou.

Si la jeune pousse est déjà soutenue par Bpifrance et incubée chez Paris&Co, elle cherche actuellement à lever des fonds pour recruter des game designers seniors et doper le développement de son dernier projet. « *Avec Legends of the Past, nous comptons relever un nouveau défi, au-delà du gameplay : celui d'intégrer nos légendes sur une blockchain et de mettre en place des mécaniques play to earn (jouer pour gagner) qui permettront à nos joueurs de récolter des cryptomonnaies en jouant.* » Un défi ambitieux qui demande des compétences spécifiques et des financements pour se concrétiser. La sortie de ce nouveau jeu est prévue pour la fin de l'année 2022.

À lire aussi

On a testé PowerZ, un jeu vidéo éducatif et esthétique
pensé avec et pour les 6-12 ans

Article écrit par HELOÏSE PONS