



Take-Two Interactive Software, 2K et Firaxis Games s'associent à GlassLab Inc. pour faire profiter les lycées d'Amérique du Nord de CivilizationEDU en 2017

Après avoir captivé le public pendant vingt-cinq ans, le célèbre jeu historique au tour par tour se prépare à aider les élèves à améliorer des compétences indispensables

Take-Two Interactive Software, 2K et Firaxis Games ont annoncé aujourd'hui lors du 13e festival annuel Games for Change un partenariat avec GlassLab Inc., une société d'apprentissage à but non lucratif, afin de faire profiter les lycées d'Amérique du Nord d'une version modifiée de Sid Meier's Civilization V à l'automne 2017. Développé par Firaxis Games, Sid Meier's Civilization V s'est écoulé à plus de huit millions d'exemplaires dans le monde ; largement salué par la critique, il s'agit de l'un des jeux PC les plus récompensés de l'année 2010. Baptisée CivilizationEDU, cette édition spéciale offrira aux élèves la possibilité de développer leur esprit critique, de créer des événements historiques, d'apprendre à évaluer les conséquences de leurs choix économiques et technologiques, de participer à des systèmes de réflexion et d'éprouver par eux-mêmes les relations causales entre les développements militaires, technologiques, politiques et socio-économiques.

Parallèlement, GlassLab Inc. ajoutera également un moteur d'analyse à CivilizationEDU, afin d'enregistrer la progression des élèves et d'étudier leurs capacités à résoudre les problèmes. Ainsi, la popularité des divertissements interactifs et leur aspect innovant deviennent un puissant outil pour les élèves et une alternative aux tests standardisés. Les enseignants qui utiliseront CivilizationEDU auront accès, via une interface en ligne, à des rapports de progression par élève, établissant les liens entre accomplissements dans le jeu et résolution de problèmes ; des journaux des développeurs ; des didacticiels en vidéo ; et des instructions, avec notamment un guide complet et des plans de cours standards.



"Nous sommes extrêmement fiers de pouvoir faire profiter les éducateurs de l'une des franchises les plus acclamées de notre industrie, sous forme de ressource éducative, a déclaré Strauss Zelnick, directeur général de Take-Two. Depuis vingt-cinq ans déjà, Civilization propose à des millions de joueurs de revisiter l'histoire, d'explorer le monde et de créer leur propre société en fonction de leurs passions, dans une liberté de choix totale. Je ne vois pas de meilleure expérience interactive pour aider à façonner les esprits des dirigeants de demain."

"En vingt-cinq ans, nous avons découvert que l'une des plus grandes qualités de Civilization, c'est qu'il permet d'apprendre en jouant, ajoute Sid Meier, fondateur et directeur du développement créatif chez Firaxis Games. Nous avons toujours mis l'accent en priorité sur le divertissement, mais nous pensons que nos joueurs, quel que soit leur âge, aiment aussi apprendre, même s'ils n'apprécient pas forcément l'éducation. Les joueurs de Civilization s'amuse à découvrir de nouvelles civilisations, à faire la rencontre de grands dirigeants historiques, et à écrire leur propre version de l'histoire. En chemin, ils tirent les leçons de leurs succès et de leurs échecs, ce qui leur permet de recommencer en essayant d'autres choix et stratégies. Nous sommes vraiment ravis de ce partenariat avec GlassLab, et je suis tout particulièrement heureux à l'idée de voir CivilizationEDU faire son entrée dans les salles de classe l'an prochain."

"De nos jours, l'éducation a tendance à trop se concentrer sur le mesurable, plutôt que sur les connaissances nécessaires. CivilizationEDU est l'exemple parfait de la façon dont les jeux peuvent être utilisés pour enseigner et appréhender les capacités les plus essentielles à la jeunesse du XXIe siècle, sans se baser sur une échelle de mesure standardisée, explique Connie Yowell, directrice de Collective Shift et de son mouvement d'apprentissage, LRNG, qui fusionne avec GlassLab. Nous sommes vraiment ravis de pouvoir compter CivilizationEDU dans la longue liste de jeux éducatifs de GlassLab. Cette franchise acclamée vient renforcer les ressources d'apprentissage de LRNG, aussi bien en ligne que dans les salles de classe et via les communautés de LRNG Cities."

https://seriousgamelab.afjv.com/news/204_civilizationedu-une-version-du-jeu-dediee-a-l-education.htm