

➔ professionnelle dans un domaine en lien avec le sujet sont également exigés. Le CAS compte quatre modules, à suivre dans leur ensemble ou séparément, en fonction de ses intérêts. La totalité des 32 heures du premier, qui a eu lieu à l'automne dernier, se déroule en ligne. S'y ajoutent 40 heures de travail personnel. Pour les trois suivants, il faut ajouter à chaque fois trois jours de présentiel aux 19 heures en ligne, plus une soixantaine d'heures de travail personnel. La décision de donner la priorité au virtuel a été prise avant la crise sanitaire et est liée au public cible : « Une telle formation, qui manquait en français, vise des personnes qui proviennent de toute la francophonie. La première volée compte d'ailleurs déjà des participants de Belgique, de France, du Canada et du Liban et un Suisse installé dans les Balkans », détaille Simon Baechler. Cette volée, qui a attiré une vingtaine de participants par module, affiche déjà complet. Le CAS figurera à nouveau au programme dès la rentrée prochaine.

Du concret avant tout

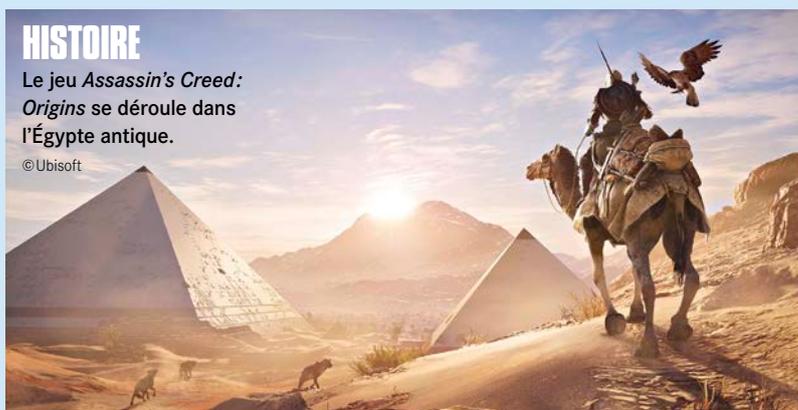
« Fondamentaux de l'investigation numérique », le premier volet, qui a eu lieu à l'automne 2020, propose une vue d'ensemble de ce type de recherches et en pose les bases. On y aborde également le droit et la protection des données dans ce domaine. En fin de programme, les connaissances sont validées – toujours en ligne – au moyen d'un QCM.

L'investigation de supports numériques figure au menu du deuxième module, qui s'est tenu au printemps 2021. Il s'agit cette fois de mettre en œuvre le processus d'investigation de scène de crime numérique, du prélèvement de supports à l'interprétation des données provenant d'un ordinateur ou d'un téléphone mobile, tout en apprenant à préserver l'intégrité des traces. Un tour d'horizon des différents outils d'analyse vient compléter cet apprentissage. La session s'achève avec la rédaction d'un rapport et une présentation orale d'un cas pratique.

En mai-juin 2021, le troisième module, intitulé « renseignement forensique et analyse de données », permettra aux participants de mettre les connaissances acquises à l'épreuve d'un exemple tiré de leur expérience. Ce cas fera l'objet d'une présentation orale en fin de session.

Quatrième et dernier module, « investigation et veille sur internet » ira un cran plus loin, explorant le fonctionnement d'internet, les outils de collecte de preuves sur le web et l'analyse de traces internetiques. Prévu en septembre et octobre 2021, il s'achèvera sur la résolution d'un cas reconstitué à partir d'une authentique affaire. Comme ses collègues, Simon Baechler y tient : pas question de ne dispenser que de la théorie, « la pratique nous tient très à cœur, c'est d'ailleurs pour cette raison que nous faisons travailler les participants sur des cas concrets », souligne-t-il. // SYLVIE ULMANN

En savoir plus : formation-continue-unil-epfl.ch/formation/cas-inad



LE JEU VIDÉO, CET OBJET CULTUREL QUE L'ON IGNORE

Les gymnasiens sont de plus en plus nombreux à passer du temps devant leur console de jeux. Rien d'étonnant à ce qu'ils souhaitent explorer ce terrain dans leurs travaux, y compris dans ceux présentés pour obtenir leur Maturité. Pour les enseignants, se référer à cet univers dans leurs cours constitue un indéniable atout.

Mais comment analyser récits, fictions et images tirées de jeux vidéo ? Comment les transformer en support d'enseignement, à l'instar de ce qui se fait déjà avec d'autres objets culturels – livres, films ou séries télévisées ? Ces questions ont amené Selim Krichane, chargé de recherche à la Faculté des lettres de l'UNIL et collaborateur scientifique au Collège des Humanités de l'EPFL, à imaginer cette formation d'une journée il y a un an et demi. Sa première édition s'est déroulée en 2020 sous l'égide du GameLab de l'UNIL-EPFL ; la deuxième est agendée au 14 septembre 2021. Elle cible principalement les enseignants du secondaire II en histoire et histoire de l'art, culture générale, littérature et langues. 70% des effectifs de la première volée étaient d'ailleurs issus de ces deux dernières branches.

Du jeu analogique au jeu virtuel

La journée démarre avec une présentation historique du domaine culturel du jeu vidéo ainsi que du champ et de l'histoire des *game studies*. Une manière de mettre en avant les particularités de ce matériau par rapport à d'autres moyens d'expression, des arts visuels à la littérature. Pour concrétiser le lien entre jeu vidéo et jeu analogique, la matinée s'achèvera avec un atelier proposant un modèle d'analyse du jeu, en recourant à un Monopoly aux règles quelque peu modifiées.

En deuxième partie de journée, sur la base de cas concrets, les participants apprendront à élaborer des contenus pouvant faire l'objet d'un cours. Comment la fiction se construit-elle ? En quoi ce processus est-il semblable ou différent d'un récit littéraire ? Voilà deux pistes intéressantes à explorer pour intégrer ce matériau à un cours de français, par exemple. Dans un deuxième atelier, les participants éprouveront une nouvelle fois la théorie. En groupe, ils testeront leur savoir tout frais sur un objet concret, en jouant collectivement à un jeu vidéo choisi pour l'occasion. L'opportunité aussi d'échanger leurs expériences.

En fin de journée, ils devraient ainsi disposer d'outils d'analyse du jeu vidéo qui leur permettront d'en décortiquer une séquence. Ils pourront également valoriser les connaissances et compétences acquises par les élèves à travers leur pratique du jeu. Des références bibliographiques, principalement en humanités et histoire des médias et d'autres, ludographiques, compléteront la « boîte à outils » que constitue ce cours. // SU

En savoir plus : formation-continue-unil-epfl.ch/formation/etude-jeu-video