

## POSTES ACTUELS

- **PROFESSEUR DE FRANÇAIS ET FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE (DEPUIS 2011)**  
Athénée Royal de Chênée
- **DOCTORANT (DEPUIS 2017)**  
Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs (Institut Langage et Communication, UCLouvain)  
Louvain Game Lab  
Sujet de thèse : Littérature vidéoludique en contexte scolaire  
Promoteur : Thibault Philippette
- **FORMATEUR (DEPUIS 2019)**  
CECOTEPE - PortailEduc  
Thème : Culture vidéoludique et jeux vidéo en contexte scolaire

## FORMATION

- **DOCTORAT EN INFORMATION ET COMMUNICATION**  
2017 – maintenant  
UCLouvain - GReMS
- **MASTER EN SCIENCES DE L'ÉDUCATION**  
2014 – 2016  
UCLouvain – Plus grande distinction  
Sujet de mémoire : L'expérience des joueurs comme situation d'apprentissage informel (20/20)
- **ANNÉE PRÉPARATOIRE AU MASTER EN SCIENCES DE L'ÉDUCATION**  
2013 – 2014  
UCLouvain
- **AESI FRANÇAIS / FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE**  
2008 – 2011  
Haute École Charlemagne « Les Rivageois »  
Plus grande distinction, prix de l'excellence, de la pédagogie et du FLE  
Sujet de TFE : Des usages d'Internet en classe de français (20/20)  
Chargé du cours de Français Langue Étrangère pour les étudiants Erasmus  
Job étudiant en bibliothèque et délégué de classe
- **FORMATION ANTÉRIEURE**  
Études secondaires à l'Athénée Royal de Chênée, orientation littéraire

## ACTIVITÉS PRO

### ▪ CHARGE DE COURS

Français et Français Langue Étrangère (cours généraux)  
Athénée Royal de Chênée

### ▪ EXPERTISE

- ↳ Expert pédagogique et technique pour l'enseignement de promotion sociale subventionné par la Communauté française, pour 40 périodes de cours, dans l'unité de formation « CAP : didactique des sciences humaines et sociales » (2018-2019).
- ↳ Award de l'Innovation Pédagogique : prix décerné par le Laboratoire d'innovations en pédagogie pour l'enseignement supérieur, partenaire Creative Wallonia (août 2013).

### ▪ PROJETS

- ↳ Création d'un espace gaming en contexte scolaire.
- ↳ Lauréat de l'appel à projets du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (FWB) pour le projet «Éducation au médium vidéoludique : le son comme clé de lecture» (décembre 2018).
- ↳ Participation au concours « Pub Fiction 2016-2017 » organisé par la Province de Liège, auquel mes élèves ont remporté le premier prix.
- ↳ Co-responsable d'un club cinéma d'animation scolaire.
- ↳ Responsable des élèves nécessitant un Plan Individuel d'Apprentissage (PIA).
- ↳ Responsable du déploiement de deux projets « École Numérique » (lauréat de deux appels à projets depuis 2013, l'un portant sur l'utilisation de tablettes en classe, l'autre sur l'écriture numérique en contexte scolaire).
- ↳ Auteur d'un dossier pédagogique pour accompagner la pièce de théâtre *2043* du Collectif Mensuel (partenariat avec le Foyer Culturel de Chênée).
- ↳ Projet de création et d'animation d'émissions radio avec les élèves (partenariat avec 48FM en 2012 et avec Equinoxe en 2013).
- ↳ Personne-ressource pour les enfants à hauts potentiels.

### ▪ FORMATIONS DONNÉES

- ↳ Formateur pour l'opérateur CECOTEPE et l'ASBL PortailEduc depuis 2019 (sujet traité : culture vidéoludique et jeux vidéo en contexte scolaire).
- ↳ Formateur pour l'opérateur Interteam en 2018-2019 (sujet traité : l'utilisation des tablettes en classe de français).
- ↳ Animation d'Ateliers Professionnels de Formation à destination de futurs enseignants (sujets traités : évaluation des apprentissages, enseigner le français avec des jeux vidéo ; enseigner le français avec les nouvelles technologies ; enseigner avec les tablettes).
- ↳ Animation d'une formation continue de district, à destination des enseignants (sujet traité : des outils numériques pour dynamiser le cours de français).

### ▪ SPÉCIALITÉ

- ↳ Éducation au/par le jeu vidéo en contexte scolaire.
- ↳ Pédagogies actives.
- ↳ Outils d'évaluation.
- ↳ Création de projets et de contenus pédagogiques.
- ↳ Utilisation des technologies en classe.

## ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES

### ■ 2019-2020

- ↳ Communication au School Education Transformation Technology (SETT) : *Des jeux vidéo à l'école : quels possibles pédagogiques ?* (Namur Expo, Namur, 6 février 2020).
- ↳ Communication avec Lukas Kolek (Charles University, Prague) au «Meet and build 2019» : *Attentat 1942 and video game literacy – History representation and game interpretation* (Meet and Build, Charleroi, 23 novembre 2019).

### ■ 2018-2019

- ↳ Communication aux « Journées Doctorales 2019 » sur le thème de l'appropriation des objets numériques : *Éduquer aux jeux vidéo pour soutenir l'appropriation des œuvres vidéoludiques* (UCLouvain, Louvain-la-Neuve, 9 juillet 2019).
- ↳ Communication à la Journée d'études « Performances en/jeux » : *Des élèves aux manettes : éduquer pour mieux performer* (Université du Québec à Montréal, Montréal, 31 mai 2019).
- ↳ Participation à la Journée d'étude et à l'Atelier sur les méthodes innovantes de recherche en ligne (Université du Québec à Montréal, 30 mai 2019).
- ↳ Visite du laboratoire de recherche du groupe Homo Ludens (Université du Québec à Montréal, 30 mai 2019).
- ↳ Visite du LUDOV – Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques (Université de Montréal, 29 mai 2019).
- ↳ Participation au séminaire sur l'Éducation et les Littératies Informationnelle, Médiatique et Numérique (Université du Québec à Montréal, 27 et 28 mai 2019).
- ↳ Communication avec Thibault Philippette (dir.), Arnaud Claes et Charlotte Préat à la Faculty Summit «Literacy : participation, design & gaming» : *Towards Gaming and Digital Literacy understanding* (Université de Carleton, Ottawa, 24 mai 2019).
- ↳ Communication au School Education Transformation Technology (SETT) : *Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes* (Namur Expo, Namur, 25 avril 2019).
- ↳ Communication avec Thibault Philippette et Charlotte Préat à la 4<sup>e</sup> édition de la Kiss your Teacher Jam: *Éducation aux jeux (vidéo) et littératie (vidéo) ludique en contexte scolaire* (Microsoft Innovation Center, Mons, 5 octobre 2018).

### ■ 2017-2018

- ↳ Communication à la 3<sup>e</sup> édition de la Kiss your Teacher Jam : *Penser l'intégration des savoirs dans un jeu vidéo* (Microsoft Innovation Center, Mons, 6 octobre 2017).
- ↳ Participation au séminaire doctoral du GReMS (Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs) – dont animation de trois séances (« Jeux vidéo et mémoire culturelle » ; « Approche formelle et communicative du game design » ; « Theorcrafting et médiation culturelle »).
- ↳ Présentation d'un poster lors de la journée Poster Day de l'ILC du 23 mars 2018.
- ↳ Communication au colloque international « Partager pour s'enrichir » : *Didactique du français langue étrangère et jeux vidéo : quels horizons pédagogiques ?* (Iasi, Roumanie, 21-22 avril 2018).
- ↳ Participation au séminaire de recherche et doctoral « Continuité ou rupture ? Les rapports du réel dans les cultures médiatiques contemporaines » (27 avril 2018, UCLouvain, Louvain-la-Neuve).
- ↳ Participation à l'Université d'Été Ludovia (Ax-les-Thermes, France, 20-23 août 2018).
- ↳ Communication avec Charlotte Préat au colloque international de l'Université d'Été Ludovia : *Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe* (Ax-les-Thermes, France, 23 août 2018).

### ■ 2016

- ↳ Communication au colloque international « À quoi nous engage le jeu ? » du Laboratoire des Jeux et Mondes Virtuels : *L'apprentissage comme engagement dans l'espace du play* (Bruxelles, 22 octobre 2016).

## PUBLICATIONS

### ▪ PUBLICATIONS DANS DES REVUES SCIENTIFIQUES

- ↳ Gilson, G. (2019). Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes : vers une littératie vidéoludique en contexte scolaire. *Médiations & Médialisations*, 2, 29-53. En ligne : <https://revue-mediations.telug.ca/index.php/Distances/article/view/76>.
- ↳ Gilson, G. (2018). Confessions sur écran : quand le « je » devient jeu. *Hermès, La Revue*, 82, 126-133. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2018-3.htm-page-126.htm>.

### ▪ ACTES

- ↳ Gilson, G. & Prémat, C. (2018). « Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe », Colloque scientifique Ludovia 2018 : Innovation(s) / Institution(s), Ax-Les-thermes, 2018. En ligne : [http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo18/Gilson\\_Preat\\_Ludovia\\_2018.pdf](http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo18/Gilson_Preat_Ludovia_2018.pdf).

### ▪ AUTRES PUBLICATIONS

- ↳ Gilson, G. (2019). « L'attachement aux personnages vidéoludiques ». *Ludum Invaders*. En ligne : <https://luduminvaders.com/2019/08/21/lattachement-aux-personnages-vidéoludiques/>.
- ↳ Auteur du chapitre « Français » dans la publication Annart, J. (dir.). (2019). *Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie vidéoludique*, 35-48. En ligne : <http://www.educajeux.be>.
- ↳ Gilson, G. (2017). « Des jeux vidéo en classe de français ». *Revue de l'Association belge des professeurs de français*, 254, 20-25.
- ↳ Gilson, G. (2014). « Enseigner avec le numérique ». *Azimuts*, 13, 13-15.

## SERVICES

### ▪ DOMAINE SCIENTIFIQUE

- ↳ Organisateur des Journées Doctorales 2019, en partenariat avec l'OMNSH, sur le thème de l'appropriation des objets numériques (9 et 10 juillet 2019, UCLouvain, Louvain-la-Neuve).
- ↳ Animateur d'un atelier à la Journée de l'EDEF sur le thème de l'apprentissage en situation informelle (UCLouvain, Louvain-la-Neuve, 17 mars 2018)

### ▪ DOMAINE PÉDAGOGIQUE

- ↳ Relecteur des projets de référentiels de français pour le tronc commun (Fédération Wallonie-Bruxelles, février 2020).
- ↳ Professeur-relais pour les enfants à hauts potentiels (Athénée Royal Chênée, 2016 – maintenant).
- ↳ Atelier de formation professionnelle sur l'éducation au médium vidéoludique auprès d'étudiants bacheliers en français / français langue étrangère (Haute École Charlemagne « Les Rivageois », 30 janvier 2018).
- ↳ Animation d'un atelier de formation pour enseignants et formateurs sur l'utilisation de jeux vidéo en contexte scolaire, dans le cadre de la « CLISE 2018 Belgique » (Nivelles, 31 janvier 2018).
- ↳ Communication donnée à la « CLISE 2017 Belgique » organisée par l'association Inversons la classe : *Des jeux vidéo pour renverser sa classe : quels possibles pédagogiques ?* (Nivelles, 4 février 2017).

## COMPÉTENCES

### ▪ LANGUES

- ↳ Français : langue maternelle.
- ↳ Anglais : niveau B2 selon les résultats à l'évaluation CEFR passée le 27/09/17.
- ↳ Japonais : notions élémentaires (Unités 1-3 réussies au cours de japonais à la promotion sociale IEPS de Fléron, durant l'année 2016-2017).

- **LOGICIELS ET PLATEFORMES**
  - ↳ Création et gestion Wordpress
  - ↳ Connaissances en HTML
  - ↳ Maîtrise du logiciel de création de jeu RPG Maker
  - ↳ Maîtrise du logiciel Lightroom
- **PERMIS B**

## ACTIVITÉS EN LIGNE

- **RÉSEAUX SOCIAUX**
  - ↳ Twitter : @Gael\_Gilson
  - ↳ Instagram : @Kholkir
- **WEB**
  - ↳ Carnet de recherche en ligne : <https://luduminvaders.com>

## CENTRES D'INTÉRÊT

- **VIE QUOTIDIENNE**
  - ↳ Voyages
  - ↳ Cinéma
  - ↳ Séries
  - ↳ Lecture (BD, manga, littérature jeunesse)
  - ↳ Travaux manuels (customisation et rénovation)
- **PRATIQUES**
  - ↳ Photographie
  - ↳ Cuisine
  - ↳ Écriture
  - ↳ Création de jeux amateurs
- **INTÉRÊTS SCIENTIFIQUES**
  - ↳ Culture vidéoludique
  - ↳ Littérature du jeu vidéo
  - ↳ Jeu vidéo autobiographique