

PÉD@GOGIE ACTIVE

SERIOUS GAME

MOTS CLÉS

Méthode pédagogique
Apprentissage actif
Jeu
Mise en situation
Complément au cours



TYPOLOGIE DE CHAMBERLAND

La typologie dépend du type de jeu

 Degré de contrôle de l'apprentissage



 Organisation du groupe



 Médiatisation



DESCRIPTION

Il s'agit d'un jeu qui associe amusement et fonction utilitaire, en réduisant la frontière entre apprentissage classique et informel. Il vise à renforcer la motivation et l'engagement des apprenants.

Il peut s'agir d'un jeu sur ordinateur, d'un jeu de société, de rôle ou même d'un jeu de plein air.

COMMENT S'Y PRENDRE ?



1. Introduisez votre jeu



2. Animez-le



3. Débriefiez

PREMIERS PAS

- **Pour débiter, modifiez un jeu existant** : Adaptez les règles et éventuellement le matériel aux objectifs de la formation.
- **Prenez en compte les trois temps pédagogiques** : l'introduction, l'animation et le débriefing
- **Familiarisez vous avec le jeu**, essayez-le ...
- **Utilisez différents types de support**, numérique ou non

NOS CONSEILS

- Il existe une large gamme de jeux disponibles, souvent bien connus des apprenants : <http://www.trictrac.net/>
- N'hésitez pas à consulter les sites référencés pour trouver un serious game adapté à votre formation.
- Commencez en petits groupes.

PÉD@GOGIE ACTIVE

SERIOUS GAME

Degré de difficulté à mettre en place



Temps d'investissement en amont



Temps d'investissement post séance



Adapté à la gestion des grands groupes



Niveau d'autonomie des apprenants



POUR ALLER PLUS LOIN 

Le MOOC Serious Game, sur <https://www.fun-mooc.fr/>, ou bien :

<http://blog.seriousgame.be/>

<http://serious.gameclassification.com/>

<https://jeuxnumeriques.ac-montpellier.fr/recherche-de-jeux-serieux>

<http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/#/recherche>

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>

<http://www.cite-sciences.fr/fr/ressources/autour-du-jeu-video/jeux-de-culture-scientifique/jeux-de-culture-scientifique-classes-par-theme/>

<https://fr.pinterest.com/crdmontpellier/>

EXEMPLES D'UTILISATION 

- **Education** : Dans un jeu d'aventure, les dialogues entre personnages ont été remplacés par des exercices de français, tels que des textes à trous.
- **Mise en situation** : Détournement d'un jeu de courses de voiture pour l'apprentissage du code de la route.
- **Entraînement** : Le plus connu est sans doute le "Programme d'entraînement Cérébral du Dr Kawashima", sur la console Nintendo DS.
- **Echange de données** : Foldit est un jeu de puzzle, qui a été détourné pour imaginer des configurations spatiales de protéines. Les joueurs ont ainsi identifié la structure spatiale d'un enzyme utilisé dans la lutte contre le SIDA.

EN QUOI EST-CE INTÉRESSANT 

Le jeu sérieux permet un apprentissage ludique dans le cadre de simulations et de reconstitutions de situations complexes, difficiles à décrypter dans le cadre de formations plus traditionnelles. Ces jeux améliorent la compréhension et la durée des acquis d'apprentissage.

EXEMPLE A L'ENSIC 

Semestre : S9

Type de cours : **Management et Economie**

Nombre d'étudiants : **50**

Temps de l'interaction : **40 heures**

Outil utilisé : **Logiciel de simulation d'entreprise**

Durant cette formation d'une semaine, les élèves pratiquent une simulation de gestion globale d'entreprise les conduisant à faire des choix stratégiques et opérationnels rapides, en fonction de l'évolution du marché, de la concurrence et d'autres éléments conjoncturels.

A QUOI FAUT-IL FAIRE ATTENTION 

- **Utilisez des Serious Games pertinents**
- **Intégrez l'utilisation du Serious Game dans la formation** : l'enseignant joue un rôle primordial en accompagnant ses élèves avant, pendant et après la pratique du jeu. Les expérimentations montrent qu'un serious game utilisé en autonomie est nettement moins efficace qu'un jeu intégré dans une séance pédagogique construite et conduite par un enseignant



Eric SCHAER
eric.schaer@univ-lorraine.fr