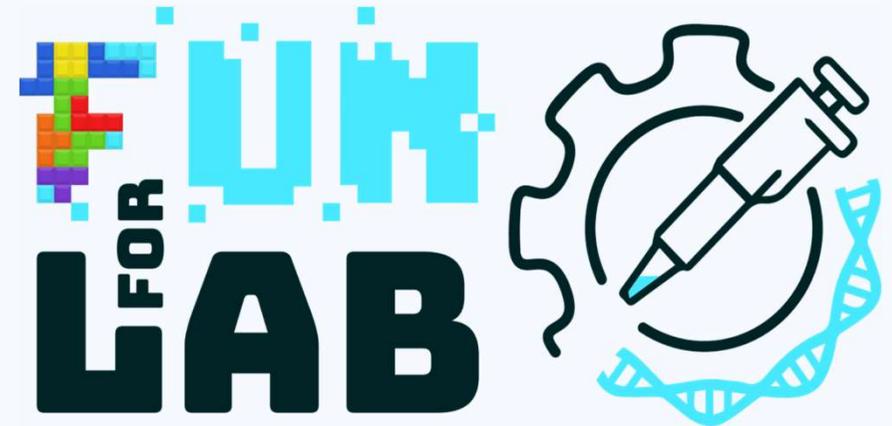


Deux Serious games pour attirer vers les filières scientifiques (*Point&Click*) et former les étudiants sur des automates modernes (VR)

Jérôme Fougienne et Simon Daniau



provincie limburg



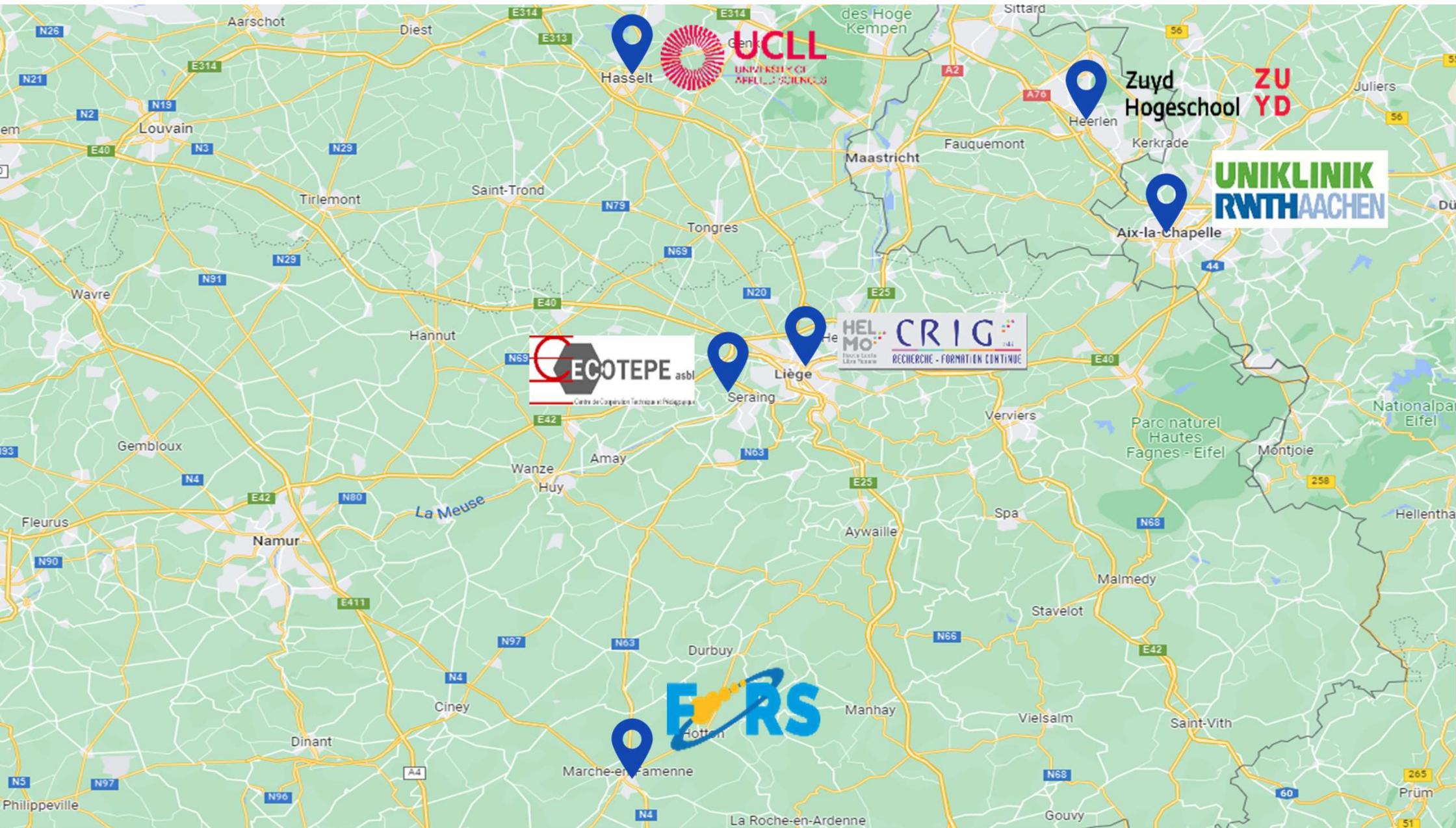
AGENTSCHAP
INNOVEREN &
ONDERNEMEN



Vlaanderen
is ondernemen

Ministerium für Wirtschaft, Innovation,
Digitalisierung und Energie
des Landes Nordrhein-Westfalen





UCLL
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



Zuyd Hogeschool
ZU YD



UNIKLINIK RWTH AACHEN



ECOTEPE asbl
Centre de Coopération Technique et Pédagogique



HELMO CRIG
Hogeschool Liberale Theologie
RECHERCHE - FORMATION CONTINUE



ERS

Plan de notre présentation

1. Présentation **du projet**
2. Réflexion sur **l'intégration pédagogique** des compétences du métier de **TLM** dans une **interface ludique**
3. Présentation pratique des premières images du jeu ***Point and Click***



Projet

Création de **deux** outils :

Promotion des études de TLM et **Formation** des TLM en début d'apprentissage, avec le jeu *Point & Click*

Formation à l'utilisation d'automates d'analyse médicale en *Réalité Virtuelle*



Objectifs

1. **Augmentation de l'employabilité** des **TLM** par l'amélioration des compétences spécifiques sur automates ;
2. **Augmentation de la mobilité interrégionale** des étudiants et des professionnels ;
3. **Promotion des métiers scientifiques** dont celui de TLM auprès des élèves en secondaire via une diffusion du jeu dans les cours de sciences des **écoles secondaires**, les salons d'informations, etc.
4. **Mutualisation des pratiques** et mise en place d'une communauté de recherche entre les différentes Hautes Ecoles formatrices en métiers TLM au sein de **l'Euregio**



Méthodologie



Enquêtes SWOT réalisées auprès des étudiants des différentes régions concernées par le projet (2021-2022)



Développement des jeux vidéo Point and Click et VR (2022-2023)



Dissémination: création de brochures, cahiers pédagogiques, diffusion et promotion des jeux vidéo dans les écoles (2023-)

L'intégration pédagogique dans le ludique

Mai 2022: engagé en tant que technopédagogue dans le projet:

- Constat de départ: mise en place d'une interface ludique mais pas encore d'un jeu : « *choisir de forger « gamification » à partir de game et non de play revient à mettre implicitement l'accent sur les artefacts et les systèmes de dispositions sans y associer nécessairement la notion de jouant »* (H. Silva, 2013)
- Une interface ludique ne suffit pas à constituer un jeu. En référence à Jacques Henriot, c'est « *L'activité "jouer" définit l'objet "jeu" »*



L'intégration pédagogique dans le ludique

Quelques questions se posent:

- La **question du public**: comment immerger les étudiants de l'enseignement secondaire et de l'enseignement supérieur dans nos jeux
- La **question de la typologie**: comment amener le joueur à jouer?
- La **question de l'exploitation des spécificités propres des médias utilisés**: le jeu Point and Click et le jeu VR
- La **question de la priorisation des objectifs visés**: quels sont nos objectifs principaux et secondaires



L'intégration pédagogique dans le ludique

Résultats de nos réflexions pour le jeu *Point and Click*:

- **Priorisation des objectifs**: initiation aux manipulations du métier TLM (secondaires), promotion de la profession
- Création d'un **jeu d'enquête**: résultats d'analyse de sang
- Mise en place d'un **scénario immersif et ludique**, ciblant un public d'étudiants de l'enseignement secondaire
- Intégration **d'enjeux éthiques**: le climat, la discrimination au sein de la société: pour attirer un public pas initialement attiré vers les sciences

L'intégration pédagogique dans le ludique

Le scénario du jeu *Point and Click*:

- Jeu **futuriste**: planète ravagée et départ sur mars
- Héros TLM engagé par la **police** pour lutter contre les fraudes mises en place par la **mafia**
- **Analyses hématologiques variées** afin de déterminer si des résultats ont été falsifiés
- Intégration dans le jeu de **personnages détournés de la culture populaire**: Capristano Gronaldo
- Préparation au jeu VR (**continuité dans le scénario** entre les deux jeux)

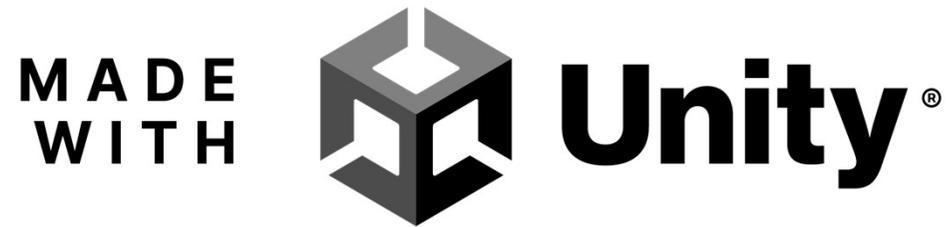
L'intégration pédagogique dans le ludique

Etat d'avancement du projet:

- Scénario Point and Click **validé** (dialogues en cours de construction et éventuellement soundtrack) et jeu en cours de développement
- Début **des groupes de travail** sur le scénario du jeu VR à partir de décembre 2022 mais jeu en cours de **développement** depuis début 2022 (vaisseau spatial en route pour mars)

3. Présentation pratique du jeu

Présentation de l'état d'avancement du jeu *Point and click*



Présentation du prototype VR



Questions ?

Merci pour votre attention

Bibliographie:

SILVA H. (2013), *La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ? 30 ans de Sciences du jeu à Villeteuse. Hommage à Jacques Henriot*, Revue Sciences du Jeu n°1, sous la gestion de l'Université PARIS 13, France (<https://journals.openedition.org/sdj/261?lang=en#tocto2n5>)

ALBINET M. (2010), *Concevoir un jeu vidéo – Les méthodes et outils des professionnels appliqués à tous*, Editions FYP, Collection Entreprendre, France.

PICHETTE M. (2005), *L'éducation aux médias dans l'éducation des adultes au Québec*, Editions UQAC, Collection « Les classiques des sciences sociales », Québec

MARTI M. (2014), *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*, Cahiers de Narratologie, 27, connection on 19 April 2019. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/7009>

Ringot M. (2019), *Quête, enquête et récit dans le jeu vidéo d'aventure*, Litter@ Incognita [En ligne], Toulouse : Université Toulouse Jean Jaurès, France : <https://blogs.univ-tlse2.fr/littera-incognita-2/2019/10/21/2-quete-enquete-etrecit-dans-le-jeu-video-daventure>