



Serious Games : Présentation

EIAH - Université de Picardie Jules Verne

- ❖ **Florent Fourreaux** – Chef de projet
- ❖ **Vincent Paré** – Chargé de communication
- ❖ **Ludovic Thuillier** – Chargé de blog
- ❖ **Abir Maatoug** – Chargée de documentation
- ❖ **Nadia Tennich** – Assistante

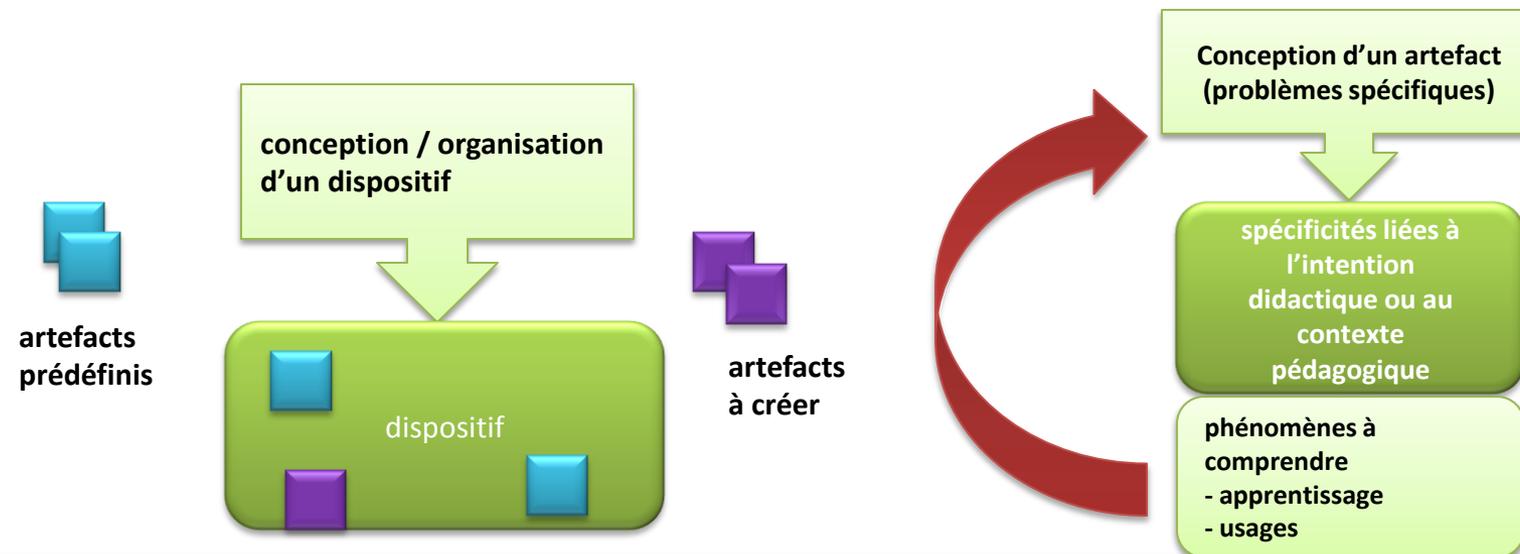
Serious Games



Qu'est-ce que l'EIAH?

EIAH= Environnement informatique + intention didactique

- Intention didactique :
 - Différentes déclinaisons de l'apprentissage : enseignement, formation, autodidaxie, diffusion de connaissances.
 - Sciences de l'éducation : théories et méthodes pédagogiques, étude des usages.



L'apport de l'informatique

- Environnement informatique :
 - conçu dans le but de susciter ou accompagner un apprentissage.
 - mobilisant des agents humains et artificiels.
 - utilisé dans des situations d'interaction présentielle ou à distance.

=> Une transposition informatique qui intègre :

Univers interne

Programme

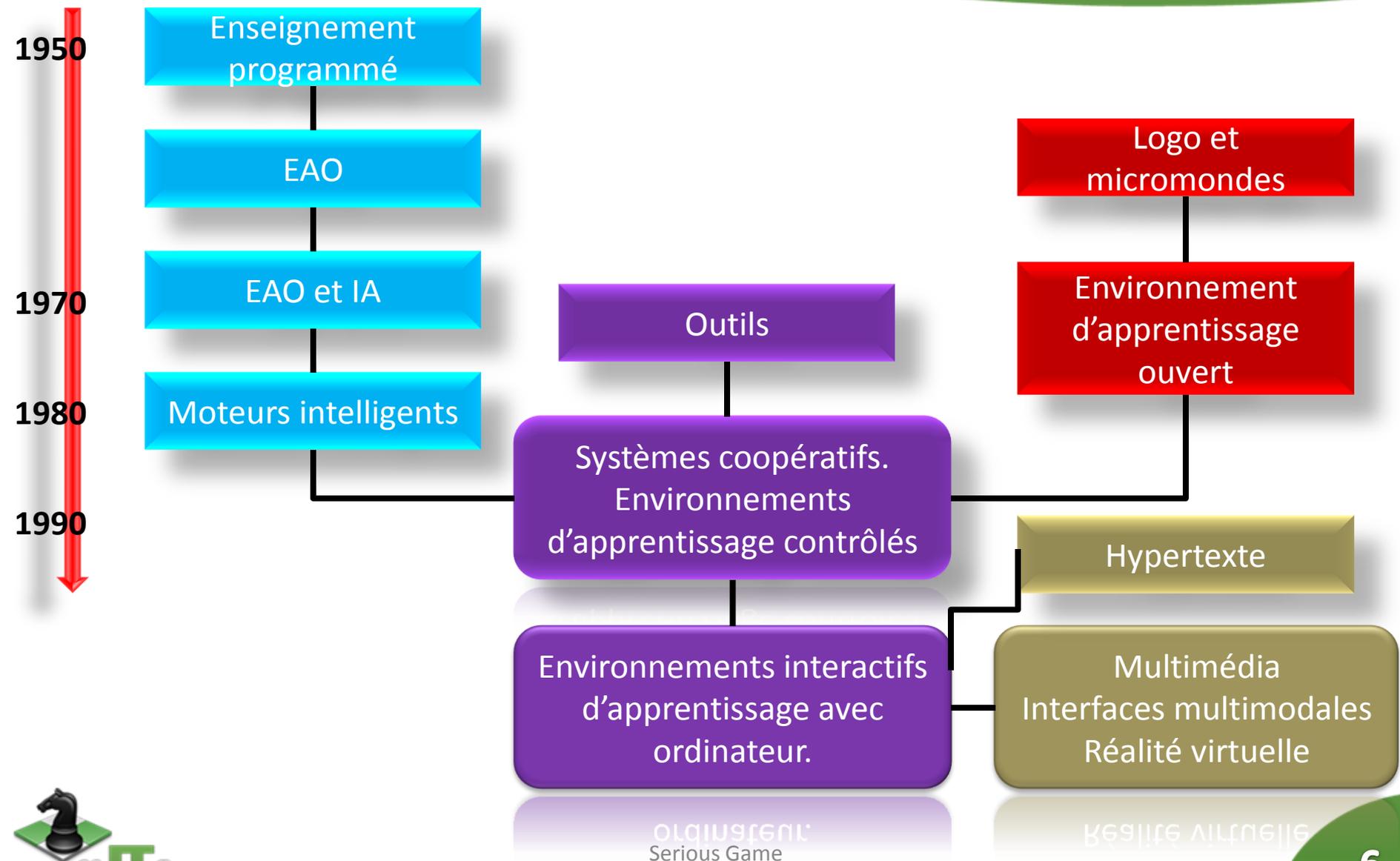
Interface



Univers externe



L'origine de l'EIAH



Serious Games



De l'EIAH aux « Serious Games »

- Origine des besoins :
 - Importance de l'apprentissage dans la maîtrise des connaissances.
 - Mise à profit des nouvelles technologies au service de l'apprentissage.
 - Modélisation des connaissances sous forme de « Serious Games ».
 - Maximisation de l'interactivité entre apprenant et domaine de connaissance par l'intermédiaire de ces « jeux ».

Serious Games



Le secteur public (1)

Notamment :

- L'enseignement :

Zombiedivision => pour les école élémentaire.

- L'Orientation :

Technocity => pour les collégiens et lycéens.

- Les hôpitaux :

Les Serious Games dédiés au secteur de la santé ont pour vocation d'améliorer les capacités mentales et physiques des utilisateurs.

RescueSim => pour les services d'urgence.

Le secteur public (2)

- Gouvernement et Politique :

Citizen Engagement => Résolution de crises naissantes.

Développer des stratégies pour résoudre des crises naissantes et chroniques.

Mettre le doigt sur les problèmes actuels.

Amener les utilisateurs à réfléchir aux actions à mener afin de les résoudre.

Notamment :

Les Serious Games dans la vie de tous les jours :

- Apprentissage Linguistique
- Cuisine
- Musique
- Sécurité domestique
- ...

Le secteur privé (2)

- L'entreprise

Le recours aux Serious Games implique un changement de la culture d'entreprise.

Il présente les avantages suivants :

Gain de temps et d'argent

- car pas de déplacement nécessaire.

Un meilleur apprentissage

- par la mise en situation concrète

Une meilleure motivation des collaborateurs

- qui se sentent davantage impliqués dans leur formation.

Une plus grande autonomie et responsabilité

- de la part de l'apprenant.

- L'armée
 - * Entraînement
 - * Simulation
 - * Stratégie

Les académies militaires sont très conscientes de l'utilité des Serious Games pour les exercices d'entraînement.

Serious Games



Conception et réalisation

Etape 1 :

- Réalisation d'un scénario pédagogique.
- Implication de plusieurs facteurs : humains , économique, ludique...
- Identification de stratégies d'apprentissage et didactiques.

Etape 2 :

- Réalisation d'un cahier des charges.
- La collaboration des différents secteurs :
 - * L'imagerie
 - * Le son
 - * La programmation
 - * Le game design
 - * Vidéo / photographie



Serious Games : Conclusion

- Le terme Serious Games résulte d'une jointure entre les dernières technologies et l'utilisation didactique que l'on en fait (EIAH).
- Les domaines d'application de ces jeux sont pratiquement illimités.
- Ils bénéficient de très nombreux avantages, principalement au niveau de l'attrait qu'ils procurent à l'apprenant.
- Ils bénéficient tout de même de certains inconvénients, notamment dans la difficulté de leur conception, et dans le but pédagogique qui est souvent difficile à atteindre précisément.