



La formation professionnelle par le jeu sérieux : quelle transposition didactique et numérique pour les métiers manuels ?

Atika Mokhfi, Caroline Ladage

► To cite this version:

Atika Mokhfi, Caroline Ladage. La formation professionnelle par le jeu sérieux : quelle transposition didactique et numérique pour les métiers manuels ?. Colloque Jeux & Enjeux, ESPE, Marseille, France, May 2019, Marseille, France. hal-02917516

HAL Id: hal-02917516

<https://hal.science/hal-02917516>

Submitted on 19 Aug 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La formation professionnelle par le jeu sérieux : quelle transposition didactique et numérique pour les métiers manuels ?

Atika Mokhfi^{*†1,2} and Caroline Ladage^{*‡3}

¹Docteur en sciences de l'éducation, Aix-Marseille Université. Responsable du Pôle Innovation pédagogique et numérique régional, Université Régionale des Métiers et de l'Artisanat en Région Provence-Alpes-Côte d'Azur – CMAR PACA – France

²Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation – Aix Marseille Université : EA4671 – 3 Place Victor Hugo 13331 Marseille Cedex 3, France

³Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation – Aix Marseille Université : EA4671, INRP – 3 Place Victor Hugo 13331 Marseille Cedex 3, France

Résumé

Cet atelier s'inscrit dans le cadre d'un projet qui ambitionne de valoriser la formation professionnelle et l'apprentissage en donnant une place prépondérante à l'introduction du numérique dans les formations pouvant paraître paradoxale dès lors que l'on considère des formations aux métiers dits "manuels" et à l'artisanat, tels que les métiers de la boulangerie, pâtisserie, boucherie et cuisine. Le recours au numérique dans les formations de ce type doit répondre aux exigences de l'attrait qu'il est supposé apporter en multipliant les situations d'apprentissages ludiques, tout en étant vigilant quant au bienfondé didactique et pédagogique de son utilisation. Confrontée aux exigences des métiers et à celle du numérique caractéristiques de l'époque contemporaine, l'enjeu pour la Chambre de Métiers et de l'Artisanat de la Région PACA (CMAR PACA) est ainsi d'offrir des formations professionnelles attractives et ludiques tout en répondant aux besoins et évolutions des entreprises et des territoires.

Des techniques pédagogiques spécifiques sont mises en œuvre dans ce projet :

1. *Le jeu sérieux et le travail collaboratif.* Le projet s'appuie sur la popularité dans les secteurs professionnels des jeux et concours télévisés afin de mieux capter l'attention de l'apprenant

en proposant des parcours d'étude (présentés comme des aventures pédagogiques) en fonction de l'avancement dans les apprentissages. Différentes notions sont ainsi abordées : le co-apprentissage, le conseil de l'expert, l'encouragement de l'apprenant et l'apprentissage par l'erreur. Au cours de la progression, des points et badges peuvent être remportés par l'apprenant. Des professionnels reconnus dans le métier interviennent également à travers d'interviews et de démonstrations vidéo.

2. *L'immersion dans des réalités virtuelles professionnelles.* Il s'agit d'une immersion à

*Intervenant

†Auteur correspondant: atika.mokhfi@orange.fr

‡Auteur correspondant: caroline.ladage@univ-amu.fr

360°/VR* dans des laboratoires de pratiques métiers des Campus de l'Université Régionale des Métiers et de l'Artisanat (URMA PACA).

3. *Des simulations comportementales professionnelles numériques*, essentielles sur les marchés concurrentiels des métiers visés.

L'atelier consistera à faire vivre aux participants (entre 10 et 15) le dispositif numérique mis en place dans des formations aux métiers dits "manuels", tels que les métiers de la boulangerie et de la pâtisserie, au travers de modules ou d'expériences immersives conçus à cet effet.

Les réflexions de l'atelier porteront sur l'intégration des jeux sérieux immersifs ou non dans la progression des apprentissages professionnels. Nous étudierons ces modalités numériques d'apprentissage du point de vue de l'instrumentation et des techniques pédagogiques dans leur articulation avec l'enjeu didactique et la progression des enseignements. L'atelier permettra ainsi de montrer comment fonctionne le dispositif pour ensuite partager avec les participants des expériences de scénarios pédagogiques numériques.

Matériel mobilisé lors de cet atelier : nous viendrons avec un ordinateur sur lequel seront installés des modules et quelques expériences immersives présentées. Nous aurions besoin d'un vidéo-projecteur sur place pour pouvoir projeter le scénario qui se jouera durant l'atelier. Si possible, nous viendrons avec un ordinateur supplémentaire et un casque de réalité virtuelle pour que les participants puissent par eux-mêmes participer à l'aventure pédagogique.

* VR = *Virtual reality* (en français : Réalité Virtuelle).