



« Sauver l'info »

Retour d'expérience sur la création d'un jeu pédagogique

Elodie BLIGNY
Nicole GOETGHELUCK
Guillemette TROGNOT
Bibliothèque Marie Curie
INSA Lyon

Contexte et notions théoriques

Bibliothèque Marie Curie (INSA Lyon)

- ▶ Pôle Compétences Informationnelles (Pôle CI)
- ▶ Acteurs du projet : 3 encadrantes du Pôle CI, et des étudiants des départements GEN et FIMI

Compétence Informationnelle

« Capacité à trouver l'information pertinente, à l'évaluer et à l'exploiter » (CTI)

- ▶ Faire acquérir cette compétence par les étudiants
- ▶ Mettre en activité

Pédagogie ludique

- ▶ Usage des mécaniques du jeu pour l'apprentissage
- ▶ Implication du joueur (action, motivation, feedback)

- ▶ Jeu utilisé depuis 1997 à la bibliothèque

Connexion à Wooclap

Comment participer ?



WEB

- 1 Connectez-vous sur www.wooclap.com/BMC2021
- 2 Vous pouvez participer



Cliquez sur l'écran projeté pour lancer la question



SMS

- 1 Pas encore connecté ? Envoyez **@BMC2021** au **06 44 60 96 62**
- 2 Vous pouvez participer

wooclap

100 %



Mise en situation

www.wooclap.com/BMC2021

Vous êtes Pat Redway, un agriculteur en défaveur des barrages. Un nouveau barr...

1 La qualité de l'eau retenue au niveau du barra... 0% 0

2 Construire un barrage en plein milieu d'un cou... Cliquez sur l'écran projeté pour lancer la question 0% 0

3 Grâce à leurs turbines sur les cours d'eau, les ... 0% 0







wooclap

100 %

0 / 2


Débriefing



Informations proposées	Jauges collectives	Jauges individuelles
<p>Information 1 : Votre équipe perd des points de Satisfaction citoyenne ! Vous perdez des points d'Economie, et le débat ne progresse pas. C'était une fake news.</p>		
<p>Information 2 : L'information est correcte et sourcée (Direct Energie). Vous pouvez gagner des points en influençant le débat dans le sens de votre personnage.</p>		
<p>Information 3 : L'information est correcte et sourcée (Futura Sciences). Mais, vous risquez de perdre des points, car le débat n'ira pas dans le sens de votre personnage.</p>		

Le jeu « Sauver l'info » : éléments du jeu

Pat Redway




Capacité (Salaire=3)
se téléporter 1 fois entre chaque débat sur la case du joueur de son choix

Pat est un agriculteur/jardinier "empoté". Fan de l'amour est dans le pré car il y a rencontré sa dulcinée : Sarah Tatouille. Il est très "cultivé" mais quand il faut parler, il est totalement "dans les choux". Mais ces choux peuvent lui permettre de rejoindre n'importe quel joueur, une fois entre chaque débat. Pat a remporté 1 million d'euros grâce au tourisme lié à sa maison entièrement sculptée dans une citrouille.

22	24	27	29
19	ÉCOLOGIE		12
02	04	07	09
22	24	27	29
19	ÉCONOMIE		12
02	04	07	09

Cartes Personnages avec jauges et postures



Pioche INFORMATION

A chaque début de manche : Adapter la pioche INFORMATION en fonction du thème du débat.

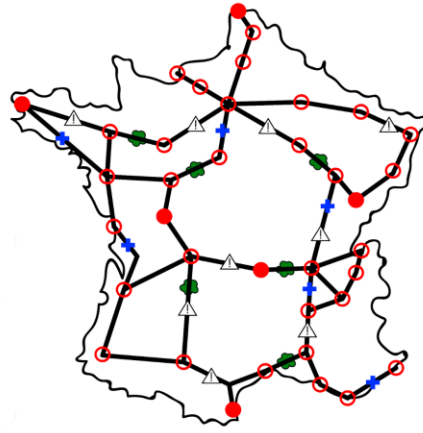
Annonce de débat !

VILLE

A chaque début de manche : piocher un jeton VILLE et le poser ici. Ce sera la ville à attendre pour lancer le débat.

Pioche DEBAT

Retourner face visible la carte au-dessus de la pile. Ce sera le thème du débat de la manche en cours.



Déplacements

Les effets Economie et Écologie s'appliquent aux jauges Jour/Jour (sauf indication contraires).

- +1 case Gratuit +2 Écologie
- +1 à 3 cases -3 Économie -1 Écologie
- +1 à 2 cases -1 Économie -2 Écologie
- Cases Illimitées -4 Économie -4 Écologie -1 Écologie Plateau

Légende

Cases pour les déplacements

- VILLE Piocher une carte information
- INFORMATION Piocher une carte information
- △ ÉVÉNEMENT Piocher une carte Evénement à la fin de son déplacement
- + PHARMACIE Pour l'achat de médicaments. Piocher une carte événement à la fin de son déplacement
- FORÊT Pour l'achat de produits naturels. Piocher une carte événement à la fin de son déplacement

Pioche ÉVÉNEMENT

ÉCOLOGIE

SATISFACTION CITOYENNE

Plateau avec jauges collectives

INFORMATION

Pour rester en dessous de la barre des +1,5° il faudrait diminuer de 63% nos émissions de CO2 entre 2017 et 2030. Dans ce but, il est impératif d'agir dans tous les domaines : la mobilité, l'habitat, les biens et services, l'alimentation et les vols. En ce qui concerne les vols, les mesures à prendre seraient les suivantes :

- Suppression des vols intérieurs disposant d'une alternative par la route ou le fer en moins de 4h dès 2022
- Interdiction de tous vols hors Europe non justifiés
- Autorisation de deux vols aller-retour long courrier par jeune de 18 à 30 ans
- Instauration d'une loterie nationale distribuant 500000 vols par an

Auteur inconnu, "Comment s'aligner sur une trajectoire 1,5° ?" le 15 mars 2019 sur novethic.fr

Cartes Informations

DÉPLACEMENT EN AVION

Faut-il restreindre les libertés de déplacement en avion ?

Aujourd'hui on en parle beaucoup : prendre ou non l'avion. Pour rester en dessous de la barre des 1,5°-2°, il nous reste une certaine quantité de carbone à émettre : c'est ce qu'on appelle le budget carbone. Notre budget carbone pour rester en dessous de +1,5° est de environ 1,7tCO2/an. En prenant l'avion pour faire un aller-retour Paris - New York, on émet déjà bien plus que notre budget (2,57 tCO2 émis).

Cartes Débats (décision à prendre)

ÉVÉNEMENT

BLACK FRIDAY

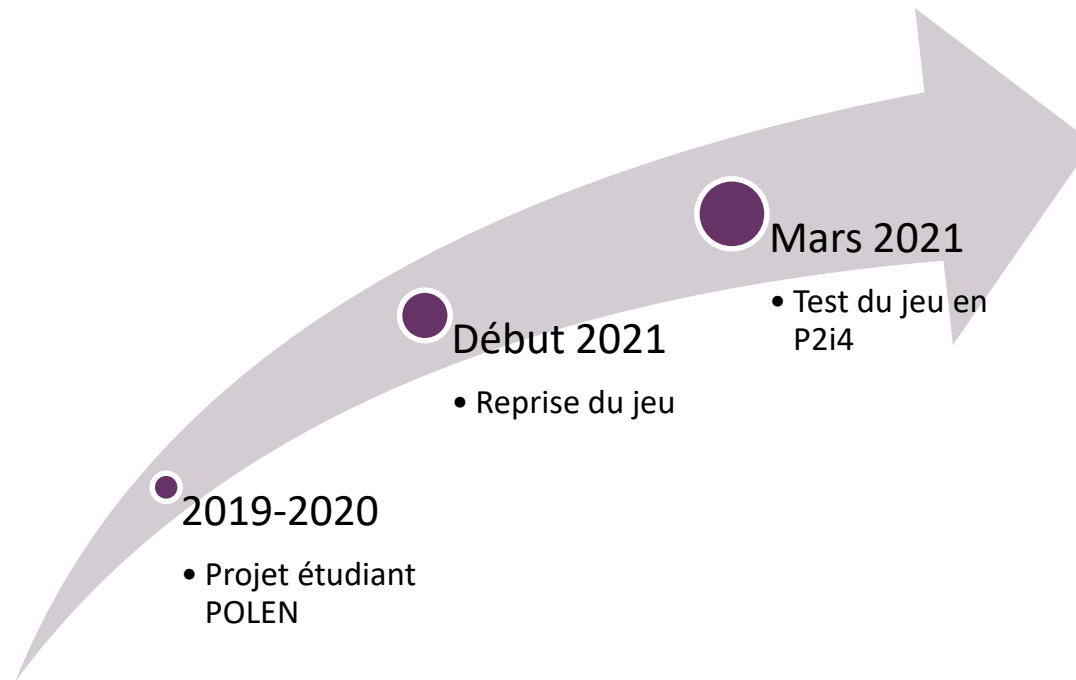


Le prix de tous les transports est le même jusqu'au prochain débat, il est fixé à 2.

La pollution de tous les transports augmente de 1. (Le vélo n'est pas concerné par cet événement)

Cartes Événements (bonus/malus)

Le jeu « Sauver l'info » : contexte de sa création et objectifs



Objectifs du jeu :

- ▶ Sensibiliser à la notion d'enjeux de l'information
- ▶ Développer la compétence informationnelle
- ▶ Prendre en compte les questions DDRS

Les retours : des étudiants concepteurs

A partir du rapport de projet, et échanges un an après

- ▶ **Apprentissages en gestion de projet**
 - Répartition des tâches entre les 11 étudiants

- ▶ **Apprentissages théoriques sur la pédagogie**
 - Etat de l'art sur le jeu en pédagogie
 - Contexte confinement : démarche non aboutie car absence de tests avec des joueurs pendant le projet

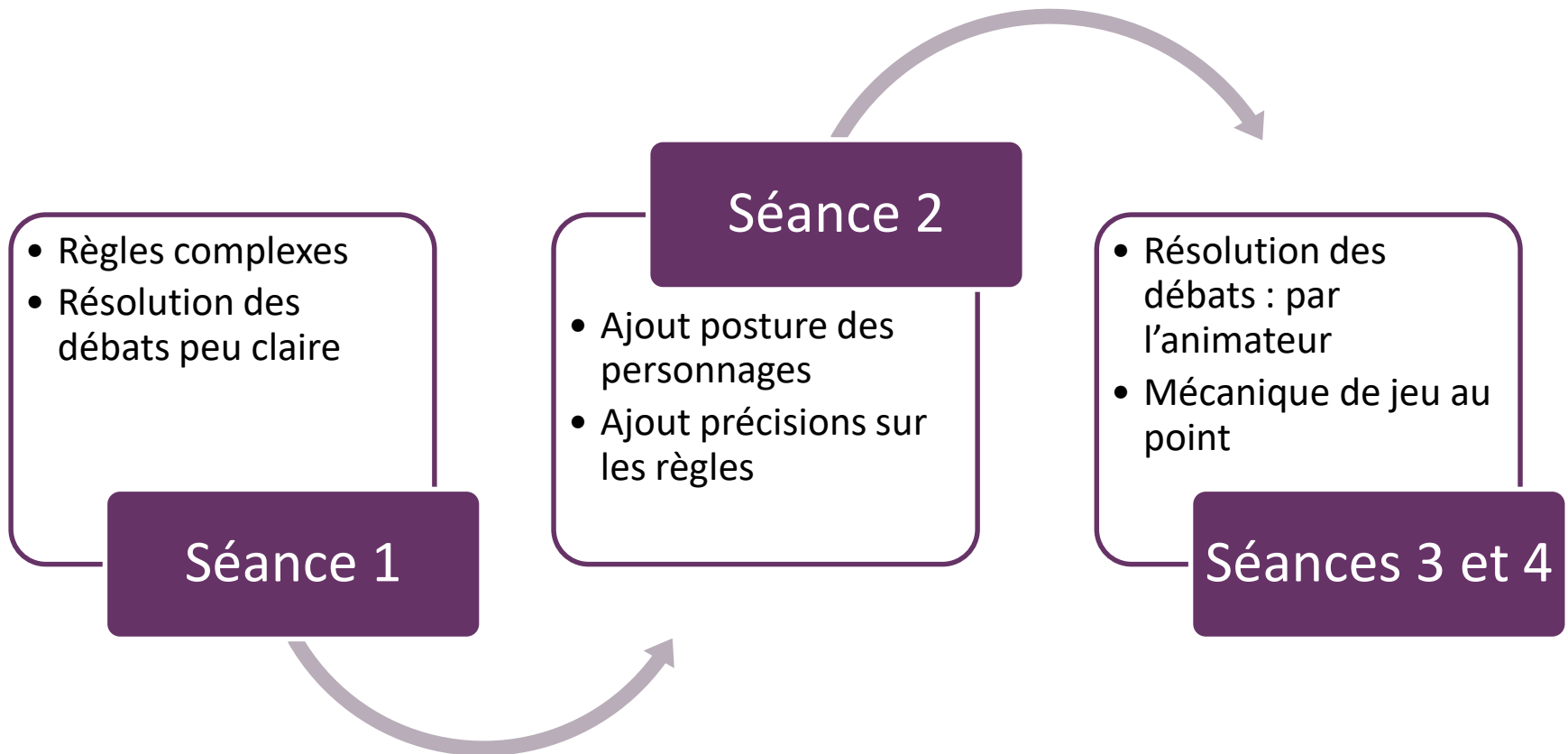
- ▶ **Acquis en compétence informationnelle**
 - Acquis peu consolidés pour les concepteurs
 - Travail initié avec le jeu, mais non abouti par manque de feedback des joueurs

Les tests du jeu

4 séances test, fin mars 2021, pour ~80 étudiants concernés

Déroulement : 20min de présentation du jeu ; 1h de jeu ; 25min de débriefing

Des adaptations faites entre chaque séance



Les retours : des étudiants joueurs

A partir des observations et des échanges (débriefing et séances tutorat)

Sur le jeu

- ▶ Règles complexes, mais appréhendables après la 1^{ère} manche
- ▶ Jeu « pro » grâce aux graphismes
- ▶ Mécanique de jeu fonctionne

Sur les apprentissages

- ▶ Acquérir des connaissances sur les thèmes des débats
- ▶ Savoir évaluer une information et mesurer les enjeux de l'usage de l'information
- ▶ Changer de posture par rapport à l'information
- ▶ Mettre en œuvre de compétences transversales (argumentation, leader, choix de stratégies)

En conclusion

Conclusion générale :

- ▶ Le jeu fonctionne :
 - ▶ plaisir, engagement et motivation des joueurs ;
 - ▶ objectifs de sensibilisation atteints ;
- ▶ Il propose plusieurs orientations : DDRS, enjeux de l'information, cohésion de groupe ;
- ▶ Une amélioration est prévue pour la rentrée 2021 :
 - ▶ Enrichissement des contenus, révision des règles
 - ▶ Structuration du feedback à réaliser
 - ▶ Amélioration des indicateurs de validation des compétences acquises

L'intérêt pédagogique du jeu :

- ▶ Il dépend du temps de feedback et des discussions ;
- ▶ Ce feedback serait plus riche en situation pluridisciplinaire, en termes de sensibilisation aux aspects DDRS : c'est pourquoi nous proposons de le partager avec d'autres enseignants.

Bibliographie – Extraits

Commission des titres d'ingénieur (CTI). 2016, « Références et orientations : Références et critères majeurs d'accréditation ». [Internet]. [cité 30 mai 2018] p. 76. Disponible sur : <https://www.cti-commission.fr/fonds-documentaire/document/6/chapitre/262>

Massot, M. 2020, « Culture Design, il est temps de casser des chaises » S2E34 [Internet]. Marion Massot. [cité 25 avr 2021]. Disponible sur : <https://massotmarion.wixsite.com/website/post/culture-design-il-est-temps-de-casser-des-chaises-s2e34>

Poumay, M., Tardif, J., Georges, F. 2017, « Organiser la formation à partir des compétences. Un pari gagnant pour l'apprentissage dans le supérieur » [Internet]. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur ; 368 p. (Pédagogies en développement). Disponible sur : <https://www.cairn.info/organiser-la-formation-a-partir-des-competences--9782807307858.htm>

Tasseti M. 2019, « Eric Sanchez – Le Debriefing. ». Homo Ludens. [Internet]. [cité 06 mai 2021]. Disponible sur : <https://www.matthieutasseti.com/2019/11/18/eric-sanchez-le-debriefing/>

Merci aux étudiants du projet POLEN (Aymeric de Bennetot, Paul-Emile Barthe, Salomé Bideau, Louis Chareton, Marion Debar, Colas Flament, Niklas Heuser, Ruoxin Li, Elvire Lichere, Enzo Marcilliere, Caroline Naze)

Et aux étudiants du P2i4 pour leur participation

**Merci pour votre attention
A vos questions !**

Nous contacter :

elodie.bligny@insa-lyon.fr

nicole.goetgheluck@insa-lyon.fr

guillemette.trognot@insa-lyon.fr

Découvrir la bibliothèque :

<https://bibliotheque.insa-lyon.fr/>