*« Présentation du projet »*

***Présentation générale***

***Synopsis du projet***

|  |
| --- |
| ***Responsable pédagogique 1*** |
| **NOM Prénom : Claire POLO** | **Poste : Maître de Conférence en science de l’éducation**  |
| **Email :** claire1.polo@univ-lyon2.fr  | **Téléphone :** 06 16 42 71 37 |
| **Etablissement : Université Lyon 2**  |
| ***Responsable pédagogique 2*** |
| **NOM Prénom : Cécile RIBOT** | **Poste : Maître de Conférence**  |
| **Email :** cecile.ribot@univ-lyon1.fr | **Téléphone :** 07 83 77 59 38 |
| **Etablissement : Université Lyon 1**  |
|  |
|  |
| ***Projet***  |
| **Titre du projet : « JEU CO-CONSTRUIT, NOUS APPRENONS »**  |
| **Mots clés :** serious game, collaborer, apprendre, gestion de projet, communication, scénarisation |

|  |
| --- |
|  |
| **Composante et diplômes concernés : UE transversale - etudiants L2**  | **Nombre d’étudiants concernés :** |

1. **PRESENTATION DU PROJET**

**Résumé du projet (1500 caractères max espaces compris) :**

Le projet est d’élaborer un module d’enseignement nommé "JEU CO-CONSTRUIT, NOUS APPRENONS" à destination des étudiants de Licence ou DUT. Le module s’articule autour d’étapes de conception, développement et réalisation de jeux sérieux par un groupe d’étudiants accompagnés de leurs enseignants afin d’améliorer leurs apprentissages.

**Genèse, motivation et contexte du projet**

Ce projet est né de notre travail commun initié lors du séminaire inter-universitaire 2019, autour du thème de la co-construction des savoirs. Au fil des 3 journées de travail, guidées et rythmées par les responsables du séminaire, en groupe focus constitué d'administratifs, d'enseignants-chercheurs, de spécialistes de la médiation scientifique, d'étudiants, nous avons réfléchi à une action pédagogique concrète qui permettrait d'incarner la logique de co-construction des savoirs entre différentes échelles de l'architecture universitaire. Cette problématique a abouti à la proposition de ce module "JEU CO-CONSTRUIS, NOUS APPRENONS", qui reconfigure les relations entre enseignants et étudiants (rôle d'accompagnement pédagogique plutôt que de seule transmission de savoirs) ; mais aussi entre étudiants (collaborations plutôt que compétition) ; et entre promotions étudiantes (fait de travailler en L2 ou L3 pour les L1 (ou Semestre 2 DUT pour Semestre 1 DUT), favorisant le sentiment d'appartenance à la communauté étudiante des disciplines concernées. Le programme de la première année de ce projet relève également de cette démarche d'apprentissage collaboratif nécessaire à l'innovation pédagogique. Il vise, en amont de l’ouverture du module, à faire développer par les étudiants de Gamagora (formation à la conception de jeux) une boîte à outils qui permettra de faciliter l’élaboration des jeux au cours du module. En parallèle, les enseignants impliqués dans ce projet pourront durant cette première année être formés à la conception de jeux pédagogiques par d’autres enseignants spécialistes du jeu sérieux. Au plan scientifique, cette initiative conjugue deux démarches qui ont fait leur preuve pour stimuler l’investissement étudiant, sous certaines conditions : la démarche de projet[[1]](#footnote-1) et le recours au jeu. A ce titre, elle pourrait constituer un terrain de recherche riche, et, réciproquement, s’adosser à une étude scientifique, dans un esprit d’évaluation-amélioration en boucles itératives. La porteuse du projet, maîtresse de conférences en sciences de l’éducation, qui travaille déjà sur la réussite étudiante, est à même d’établir ce lien avec la recherche en pédagogie universitaire. Elise Lavoué, enseignante-chercheure à l’Université Jean Moulin Lyon 3 et spécialiste de la ludification adaptative pourra également être une personne-ressource sur ce volet du projet[[2]](#footnote-2).

**Caractère innovant du projet**

Impliquant à la fois des enseignants, des étudiants de plusieurs établissements (Universités Lyon 1, Lyon 2 et Saint-Etienne) ainsi que l’Université de Lyon (au travers du Labex « Intelligence des Mondes Urbains » IMU) ce projet, s’inscrit parfaitement dans le cadre de l’établissement cible et va permettre :

* aux étudiants de L2 de réfléchir à leur difficultés d’apprentissage et d’apprendre en construisant ensemble un serious game,
* aux enseignants d’échanger, de partager, de travailler et d’avancer ensemble pour répondre à une difficulté commune, de se former à de nouvelles techniques d’apprentissage afin innover sans cesse dans leur enseignement,
* de décloisonner la formation et de construire une maquette commune (qui pourra être adaptée au niveau de chaque établissement pour répondre aux problématiques techniques et politiques de chacun).

**Objectifs et retombés attendues**

Chaque étudiant de licence de l’UDL rencontre des difficultés d’apprentissage qui affectent négativement sa réussite aux examens et sa motivation. L’objectif de ce nouvel enseignement est d’accompagner les étudiants à dépasser ces difficultés grâce à la pédagogie du jeu et au mode de travail collaboratif. Ainsi, la co-construction d’un jeu sérieux leur permettra non seulement d’approfondir des points problématiques de leur programme de formation mais aussi de réfléchir aux nouvelles stratégies d’apprentissages et d’acquérir des compétences transversales en gestion de projet en groupe, en recherche documentaire et en expression écrite et orale.  L'expérience de cette nouvelle pratique pédagogique conduira les étudiants à s'engager de manière plus responsable dans leurs apprentissages à l'université.

Bien qu'il s'agisse pour l'instant d'un projet pédagogique principalement inspiré par les constats et besoins du terrain, cette expérimentation sera adossée à la recherche en éducation. A ce titre, l'ensemble du processus de co-construction du module, puis les premiers modules mis en place seront documentés rigoureusement afin de constituer des données de recherche sur la modalité ludique dans l'apprentissage collaboratif. Réciproquement, ce lien étroit avec la recherche pourra informer la conception du dispositif la première année et favoriser son amélioration par la suite. Ce travail scientifique pourra se traduire par la valorisation du projet sous la forme de publications spécialisées. Fournir une solution ludique et originale pour permettre aux enseignants de former les étudiants à la prise de décision

**Identification des difficultés prévisibles :**

La première difficulté sera d’intégrer cet enseignement aux prochaines maquettes des différentes formations. La seconde sera de financer chaque année la construction de jeux sérieux, l’intervention de spécialistes du jeu sérieux et d’entretenir l’association des services pédagogiques à ces projets.

**Détail de la mise en œuvre du projet et calendrier**

***Equipe projet***

- Cécile RIBOT : enseignante Université Lyon 1 / cecile.ribot@univ-lyon1.fr

- Jeremy ARGUSA : étudiant Université Lyon 1 / jeremseb@hotmail.fr

- Delphine Pilon-Jaffres : enseignante Université Lyon 1 / delphine.pilon-jaffres@univ-lyon1.fr

- Claire POLO : enseignante Université Lyon 2 / claire1.polo@univ-lyon2.fr

- Corine LECOT : université Lyon 3 / corinne.lecot@univ-lyon3.fr

- Elsa SABOT : Université de Saint-Etienne /elsa.sabot@univ-st-etienne.fr

- François BRIAT : Labex IMU Université de Lyon / francois.briat@universite-lyon.fr

Pour la réalisation de la boîte à outil :

- Didier CHANFRAY: formation GAMAGORA / Université Lyon 2

- Etudiants de la formation GAMAGORA / Université Lyon 2

***Roadmap***

**- Septembre 2019 :**

Présentation de ce projet, de construction d’une boite à outils de jeux sérieux pour améliorer les apprentissages, aux étudiants de la formation Gamagora de l’Université Lyon 2.

**- Novembre 2019 :**

Présentation du projet dans le cadre des ateliers de jeux sérieux de l’IUM.

**- Janvier 2019 - Juin 2019 :**

Tests des jeux auprès d’étudiants et d’enseignants volontaires.

**- 2019-2020 :**

Formation des enseignants à la co-construction de jeux sérieux par l’IUM.

Réflexion sur l’intégration de l’enseignement dans les maquettes de formation.

**- 2020-2021 :**

Première année de fonctionnement du module « Jeu co-construit, nous apprenons ».

***Etapes de travail avec les étudiants***

**- Etape préalable :**Former les enseignants à la co-construction de jeux sérieuxFaire construire une boite à outils d’aide à la construction de jeux sérieux par des étudiants de Gamagora

**- Etape 1 :** Faire identifier par les étudiants de L2 (ou S2 DUT) le point le plus difficile du programme de L1 (ou S1 DUT)

**- Etape 2 :** Revoir le point difficile avec les enseignants

**- Etape 3** : Planifier en groupe les étapes de la construction du jeu

**- Etape 4 :** Choisir la forme de jeu adapté à la thématique

**- Etape 5 :** Scénariser la pédagogie et le jeu

**- Etape 8** **:** Création des supports du jeu

**- Etape 9 :** Tester et valider le jeu

**- Etape 10 :** Animer le jeu pour les étudiants de L1 (ou S1 DUT) : Journée “JEU révise”.

**- Etape 11 :** Présentation bilan de la séquence pédagogique du module

Au travers de cet enseignement, les étudiants de l’IUT de Génie Civil, du département de biologie de l’Université Lyon 1, et de Sciences de l’Education de l’université Lyon 2, développeront également des compétences transversales en gestion de projet et communication.

1. Proulx, J. (2004). Apprentissage par projet. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec. [↑](#footnote-ref-1)
2. Monterrat B., Lavoué E., George S., Desmarais M. (2017), Les effets d’une ludification adaptative sur l’engagement des apprenants. *Revue STICEF*, Vol. 24, n°1. [↑](#footnote-ref-2)