

Atelier n°5 :

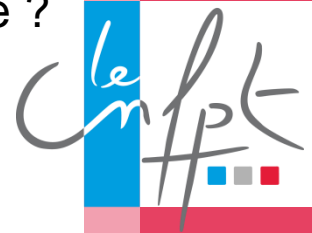
Enjeux pour les territoires :

**pourquoi ma collectivité a-t-elle tout
à gagner à jouer ?**



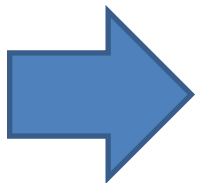
Problématique de l'atelier :

- Pourquoi ce choix ?
- Pourquoi est-ce un outil qui peut contribuer à valoriser un territoire, les actions de la collectivité ?
- Comment un serious game peut-il être utilisé au sein d'une collectivité territoriale ? Pour les agents ? pour les habitants ?
- Comment un serious game peut-il échapper à son maître d'œuvre ?
- Pourquoi est-ce un outil de formation à légitimer ?
- Quelles démarches auprès des élus, tutelles ? comment convaincre ?

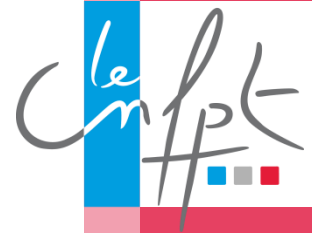


Méthodologie employée dans cet atelier:

- Une expérience de réalisation d'un serious game
- Les problématiques de l'atelier ont été (sont) les nôtres
- Une volonté de capitaliser notre expérience pour les autres structures du CNFPT.
- Une intention de déployer le serious game au delà du CNFPT, dans un Learning center impliquant une collectivité.



Témoigner les problématiques de cet atelier à partir de notre retour d'expérience, nos analyses... et en débattre.



Présentation du serious game

Sensibilisation au développement durable

Les objectifs :

- connaître les 4 piliers du développement durable
- montrer les interdépendances possibles entre les piliers
- transmettre au travers des gestes et postures à réaliser au quotidien, l'état d'esprit général du développement durable
- acquérir une terminologie dédiée au développement durable.
- donner aux joueurs des éléments leur permettant d'être des ambassadeurs du développement durable, aussi bien en tant qu'agent de la F.P.T qu'en tant que citoyen.

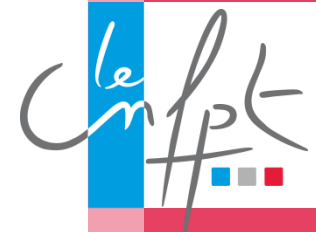
Agents de catégorie C des collectivités

Le projet :

2011 : Réalisation d'un prototype (validation des concepts, des élus...)

2012 : Réalisation du jeu complet

- un prestataire « logiciel »
- une prise en charge complète en interne de la gestion de projet et des contenus.

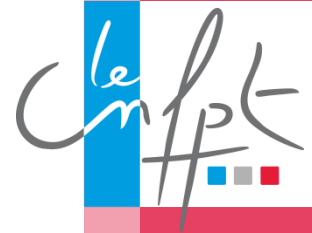


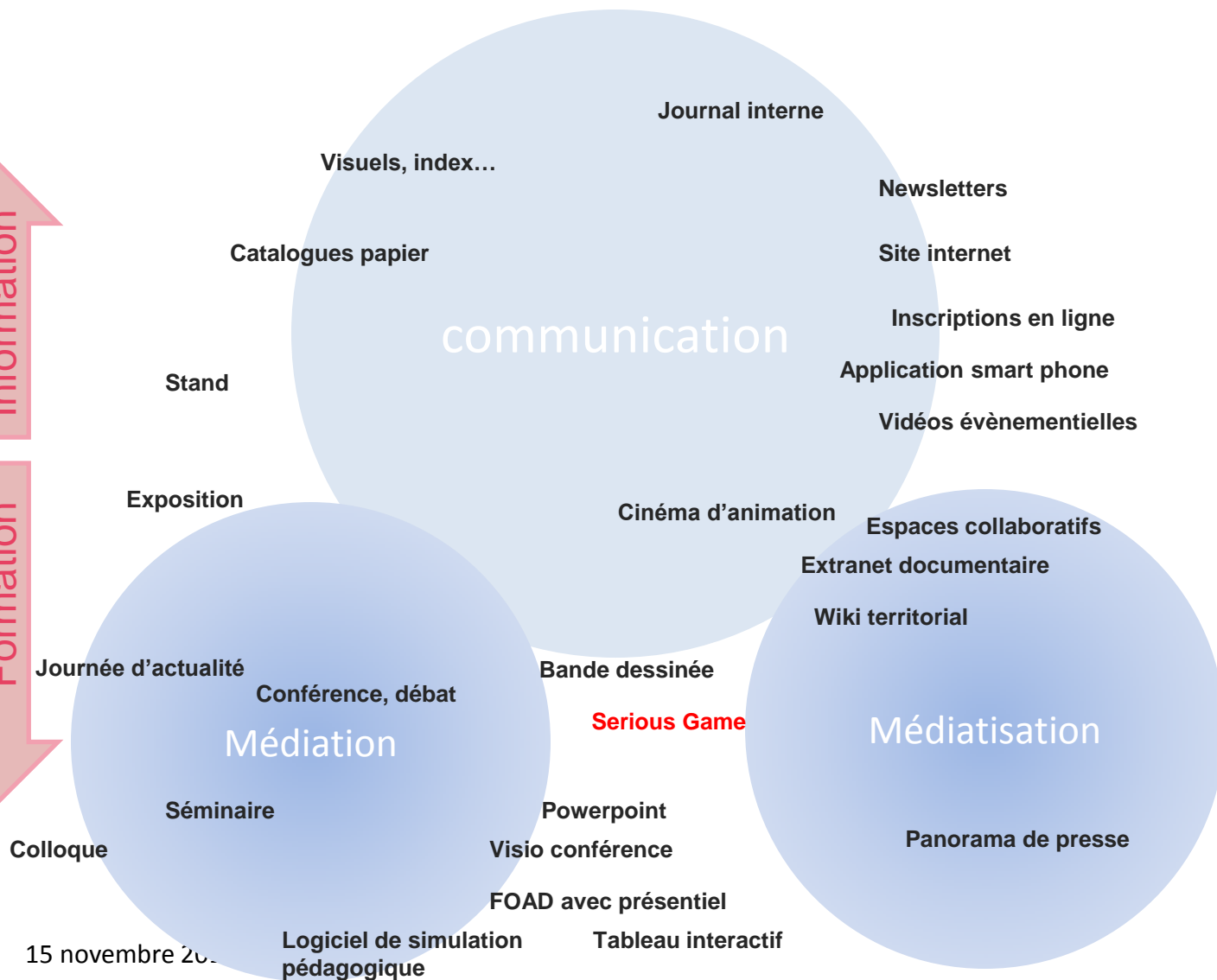
Pourquoi ce choix ?

Considérannts :

- Le public :
renouvellement par un public jeune, réceptif aux jeux vidéos
nombre d'agents
- Le sujet :
Le développement durable (omniprésence...)
- Les objectifs :
Sensibilisation
- Une stratégie pédagogique rendue possible par la technologie :

Favoriser une prise en compte durable et pertinente de nouveaux savoirs.
Décentrer l'apprenant de son contexte d'apprentissage
Déculpabilisation
Situation d'acteur, ce qui facilite l'assimilation.
Autonomie, individualisation.
Illustrations multiples et de diverses formes
Accessibilité
e-ressource
- Image innovante





Pourquoi est-ce un outil qui peut contribuer à valoriser un territoire, les actions de la collectivité ?

Accessibilité : le serious game est accessible en ligne donc à distance

- public isolé
- animation sur sites disposant de matériel informatique
(bornes d'accueil)

Des déploiements multi-usages, multi-cibles

Image développée

Immersion – Possibilités scénaristiques – l'Histoire



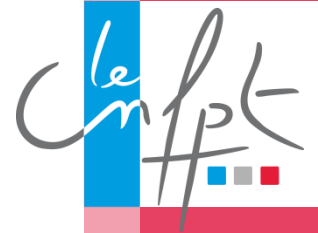
Comment un serious game peut-il être utilisé au sein d'une collectivité territoriale ?
Pour les agents ? pour les habitants ?

Considérer que c'est (ce n'est qu') une e-ressource

Penser **des** usages et déploiements possibles au fur et à mesure de la conception

Prototyper

Réaliser des tests



Comment un serious game peut-il échapper à son maître d'œuvre ?

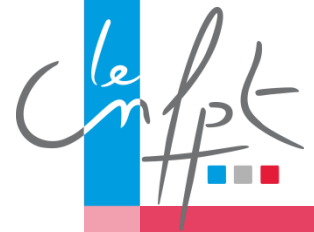
L'histoire racontée – les personnages

Simplicité d'usage

Déploiement, les protocoles d'utilisation

Animation : faire vivre « les à cotés ».

Multi-joueurs / scoring



Pourquoi est-ce un outil de formation à légitimer ?

Pourquoi ?

Le public de décideurs n'est pas un public de joueurs

Le vocabulaire

Les travaux de recherche, l'expérience du serious game

Effets pervers :

On demande au serious game ce que l'on ne fait pas en présentiel

Confusion serious game / e-learning

Et comment ?

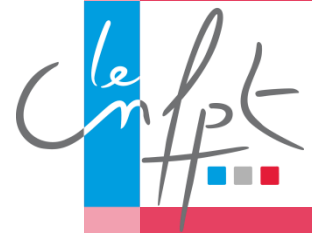
[La capitalisation](#)

[La pédagogie](#)

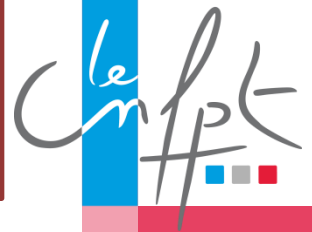
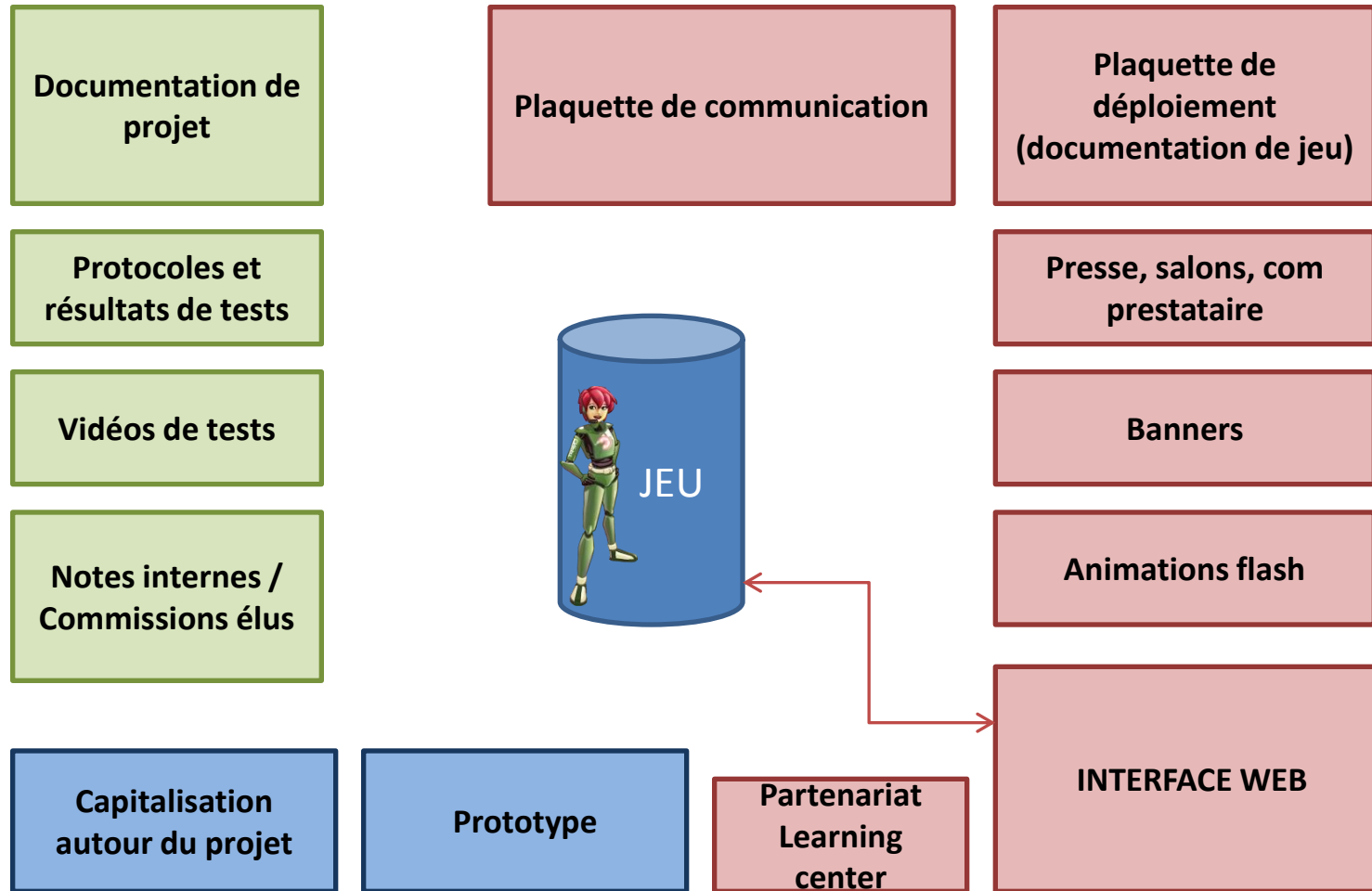
La communication externe, interne ([plaquettes](#), [banners](#)...)

[Les tests](#)

Le fait... qu'il échappe à ses créateurs.



Autour du jeu...



Quelles démarches auprès des élus, tutelles ? comment convaincre ?

PAR DES FAITS

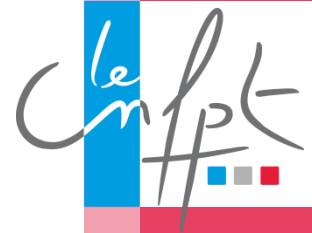
Faire jouer

Apporter un grand soin aux tests, les filmer.

Prototyper

Valider la démarche et l'expertise pédagogique

Avoir une démarche de co-financement, de partenariats (modèle économique ?)





Michaël Defrancq
CNFPT – INSET de Dunkerque
Michael.defrancq@cnfpt.fr

