

Atelier n°5 :

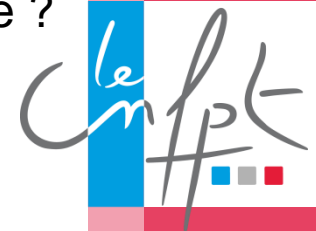
Enjeux pour les territoires :

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



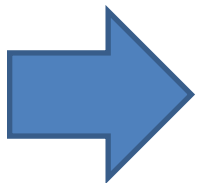
Problématique de l'atelier :

- 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 ?

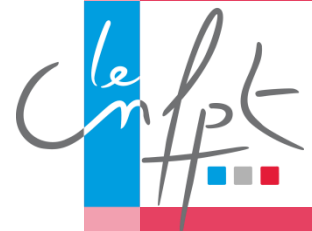


Méthodologie employée dans cet atelier:

- 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.

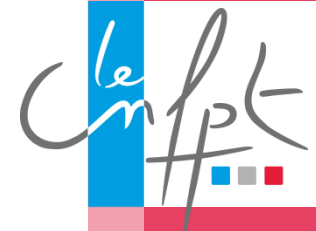
Agents de catégorie C des collectivités

Le projet :

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

2012 : Réalisation du jeu complet

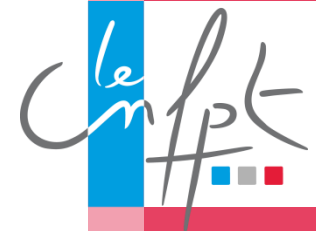
- un prestataire « logiciel »
- une prise en charge complète en interne de la gestion de projet et des contenus.



Pourquoi ce choix ?

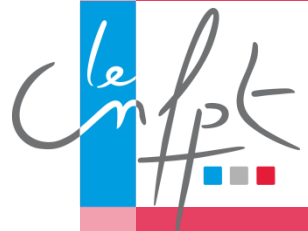
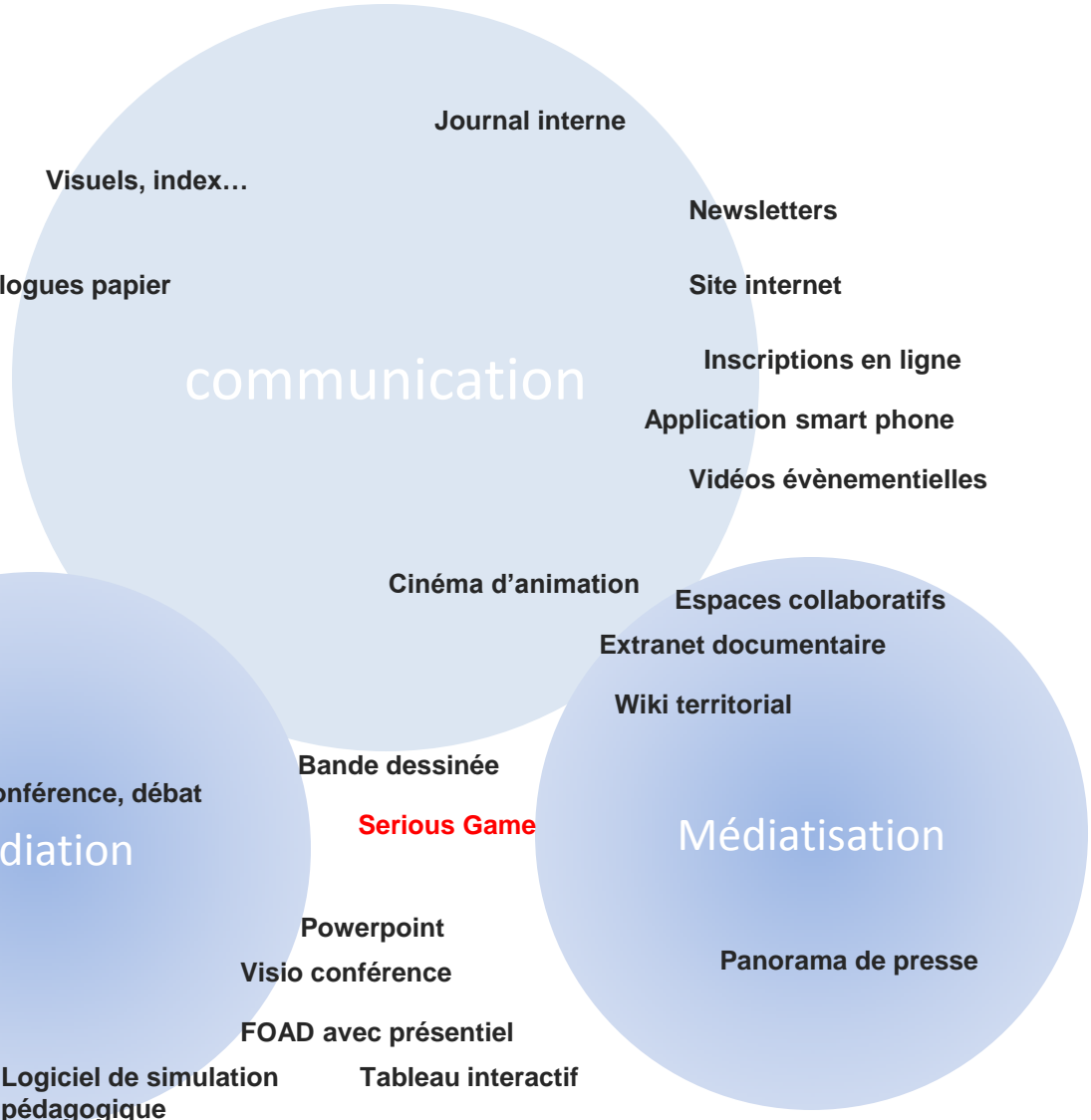
Considérants :

- 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



Information

Formation



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



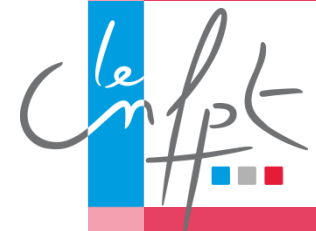
Comment un serious game peut-il être utilisé au sein d'une collectivité territoriale ?
Pour les agents ? pour les habitants ?

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 ?

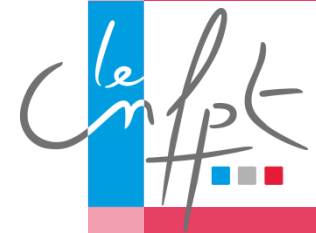
L'histoire racontée – les personnages

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 ?

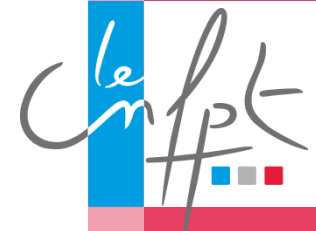
[La capitalisation](#)

[La pédagogie](#)

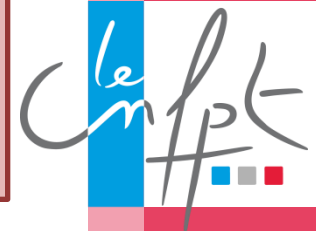
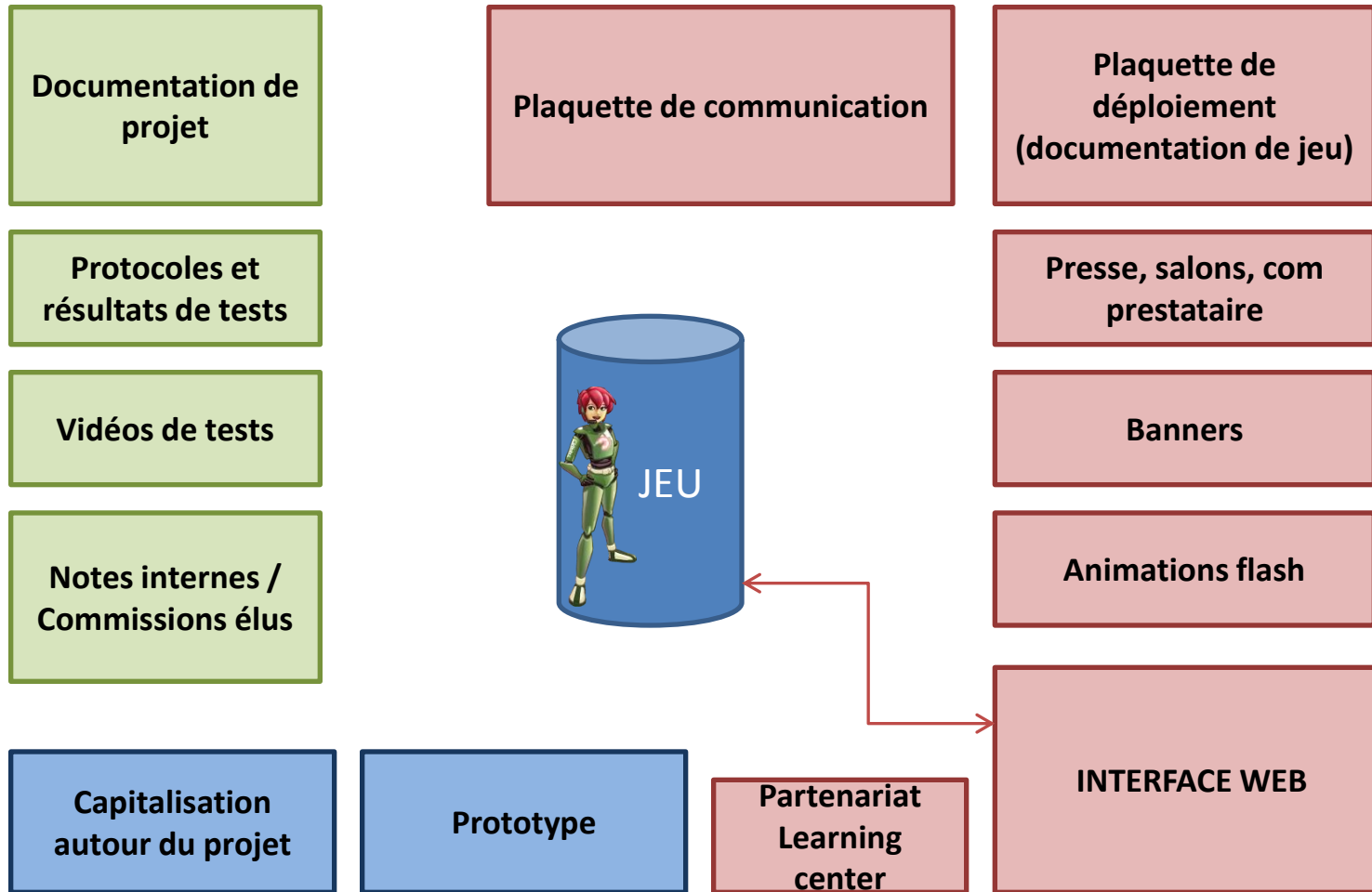
La communication externe, interne ([plaquettes](#), [banners](#)...)

[Les tests](#)

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



Autour du jeu...



Quelles démarches auprès des élus, tutelles ? comment convaincre ?

PAR DES FAITS

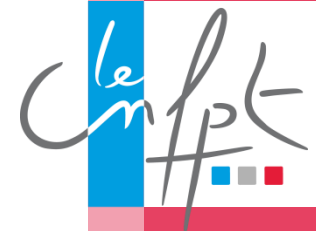
Faire jouer

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

