

Grille de description de jeu sérieux

Nom du jeu	Climate Challenge
URL :	http://makesyouthink.net/games/climate-challenge/
Concepteur/Editeur	Concepteur : Red Redemption Ltd Editeur : BBC
Thème	Changement climatique
Présentation/résumé	<p>Jeu de stratégie par tour. Président de l'Europe, le but est de réduire les émissions mondiales de CO2 dans le monde entre 1990 et 2100.</p> <p>A chaque tour il faut choisir des actions symbolisées par des cartes dans le domaine industriel, local, résidentiel, national...</p> <p>A chaque tour, le joueur voit les conséquences de ses choix sur de nombreux aspects (économique, énergétique, social...)</p>
Type de jeu	<input type="checkbox"/> Jeu de quête, <input type="checkbox"/> Jeu de plateau, <input type="checkbox"/> Jeu de rôle <input type="checkbox"/> Jeu de simulation, <input checked="" type="checkbox"/> Jeu de stratégie, <input type="checkbox"/> Jeu de réflexion, <input type="checkbox"/> Autres :
Conditions d'utilisation	
Type d'application	<input checked="" type="checkbox"/> Jeu en ligne, <input type="checkbox"/> application téléchargeable, <input type="checkbox"/> Autres :
Enregistrement des modifications, des traces	<input type="checkbox"/> Oui, <input type="checkbox"/> Oui avec inscription, <input checked="" type="checkbox"/> Non
Langue	Anglais
Objectifs du jeu	Diffuser un message informatif
Discipline(s) concernée(s)	SVT – Anglais - Technologie
Public cible	A partir de 14 ans
Pré-requis	Aucun ?
Connaissances/compétences visées	<p>La réduction des émissions de CO2 nécessite des décisions avec des conséquences sociales, politiques.</p> <p>LV : Dialoguer sur des sujets familiers, Réagir à des propositions, a des situations, Raconter : une histoire, un évènement, une expérience. Expliquer : comparaisons, raisons d'un choix. Comprendre le sens général de documents écrits et savoir repérer des informations ciblées dans un texte, Rendre compte de faits, écrire une description. : décrire une activité</p> <p>COMPETENCE 3 du socle : Exprimer un résultat, une solution, une conclusion par une phrase correcte (expression, vocabulaire, sens). Mobiliser ses connaissances pour comprendre des questions liées a l'environnement et au développement durable</p>
Connaissances/compétences à apporter en complément	<p>Avant le jeu : vocabulaire spécifique anglais permettant de jouer au jeu. Règles du jeu. Explication, découverte des différentes politiques/mesures possibles en matières de réduction des</p>

Nom du testeur : Guillaume Gaucher

	émissions de CO2 (webquest) Après le jeu :
Production/résultat attendu	Résumé de la séquence jouée
Tutoriel	Inclut dans le jeu, activable ou désactivable au début.
Tutorat à prévoir	Aide sur certains mots en anglais. Compréhension des items du jeu (mode didacticiel)
Divers	

Ressources	
Documents d'accompagnement élève	Lexique anglais, français. Règles du jeu (rappel du tour de jeu,...) Document de recueil et d'analyse des décisions prises par les élèves pendant le jeu (carte heuristique ?).
Documents d'accompagnement enseignant	Traduction des termes et des règles
Matériels complémentaires utilisés	Document élève
Ressources Internet	Webquest préalable
Ressources logicielles complémentaires	Néant

Analyse à travers les 8 points du guide du concepteur

<http://eductice.inrp.fr/EducTice/projets/en-cours/geomatique/jeu-et-apprentissage/guide>

Critère	Analyse / observations En vert, les points positifs du jeu En rouge les points négatifs du jeu
Susciter la motivation et obtenir des élèves qu'ils s'engagent dans la situation	Le jeu concerne un sujet d'actualité, socialement sensible.
Identifier les connaissances que les élèves vont devoir manipuler	Avec des élèves de troisième, s'appuie sur des connaissances de SVT mais aussi histoire et géographie, technologie.
Offrir aux élèves une liberté encadrée par des règles	L'élève est libre de sa stratégie pour réduire les émissions de CO ₂ .
Placer dans la situation des éléments qui permettent aux élèves d'éprouver les stratégies qu'ils adoptent (feedbacks)	Chaque action possède dans sa présentation les effets sur les finances, la nourriture, l'énergie et l'eau en plus de l'impact sur le rejet de CO ₂ . L'effet social des mesures est suggéré. A la fin de chaque tour, le joueur voit les effets de ces actions, peut en tirer des enseignements pour les tours suivants.
Autoriser l'erreur, dédramatiser l'échec	Il est possible de corriger ses erreurs au tour suivant, On choisit un avatar qui est président de l'Europe, ce qui dédramatise l'échec.
Développer les interactions entre joueurs	Les élèves ont le même objectif, la compétition est pour celui qui réussira le mieux à atteindre l'objectif de réduction des émissions de CO ₂ . Les joueurs ne collaborent pas, ne sont pas en interactions sur la même partie.
Prendre en compte les aspects émotionnels	Les résultats de chaque tour sont sous la forme de une de presse, de sondage d'opinion.
Intégrer la phase ludique dans une situation d'apprentissage	Avec les élèves de troisième de section européenne anglaise dans le cadre de la DNL. Permet de motiver la partie de la classe de troisième de SVT responsabilité humaine en matière de santé et d'environnement. Les aspects traités sont le point de départ de recherches plus approfondies sur les énergies renouvelables etc...

Nom du testeur : Guillaume Gaucher

La navigation dans le jeu	<input type="checkbox"/> Parcours imposé <input checked="" type="checkbox"/> Prise d'initiatives par l'apprenant <input type="checkbox"/> Autonomie de l'apprenant <input type="checkbox"/> Animations séquentielles et Stimulations proposées <input type="checkbox"/> L'apprenant réussit à donner une réponse juste sans avoir à utiliser la connaissance proposée <input type="checkbox"/> Variabilité des activités par action sur les paramètres <input checked="" type="checkbox"/> Variabilité des activités par changement de stratégie <input type="checkbox"/> Autres :
Le traitement des erreurs	<input type="checkbox"/> Possibilités d'auto vérification <input type="checkbox"/> Statut donné à l'erreur <input type="checkbox"/> Type de validation <input type="checkbox"/> Explication de l'erreur <input type="checkbox"/> Remédiation <input type="checkbox"/> Essai-erreur avec rétroaction <input type="checkbox"/> Autres :

Commentaires libres sur l'appropriation du jeu, l'ergonomie et autres...