

Grille de description de jeu sérieux

Nom du jeu	ECOVILLE
URL :	http://www.ecovillelejeu.com/
Concepteur/Editeur	ADEME / Région Rhône alpes / Association HESPUL
Thème	Aménagement territoire / Développement durable
Présentation/résumé	Développement d'une ville en respectant un cdc fourni.
Type de jeu	<input type="checkbox"/> Jeu de quête, <input type="checkbox"/> Jeu de plateau, <input type="checkbox"/> Jeu de rôle <input checked="" 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	Gratuit
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 checked="" type="checkbox"/> Oui, <input type="checkbox"/> Oui avec inscription, <input type="checkbox"/> Non
Langue	Français
Objectifs du jeu	Faire développer la ville afin de passer de 1630 habitants à 7500 habitants en respectant les contraintes énergétiques, d'émission de GES et de traitement de déchets.
Discipline(s) concernée(s)	SVT / Sciences
Public cible	Plutôt Lycée.
Pré-requis	Aucun
Connaissances/compétences visées	Production énergétique / dépense énergétique.
Connaissances/compétences à apporter en complément	Avant le jeu : Notion de EGFS Après le jeu : Production d'énergie / Economie énergie.
Production/résultat attendu	Atteindre l'objectif dans un minimum de temps avec des indicateurs les plus favorables possible.
Tutoriel	3 vidéos en ligne sur le site d'ECOVILLE
Tutorat à prévoir	aucun
Divers	

Ressources	
Documents d'accompagnement	-Cahier des charges du développement de la ville. -Fiches thématiques sur les généralités de la production

élève	d'énergie / les EGES / les économies d'énergie ... -Fiches construction donnant les caractéristiques des constructions pouvant être faites dans le jeu (coût, énergie consommée...etc)
Documents d'accompagnement enseignant	Exercices à donner aux élèves en préambule pour s'approprier les différents facteurs d'évolution de la ville (énergie / déchets / EGES) -Détails des constructions envisageables sur le jeu. - Guide statistiques pour exploiter les résultats avec les élèves.
Matériels complémentaires utilisés	aucun
Ressources Internet	www.developpement-durable.gouv.fr www.soleilmarquerite.org http://fr.wikipedia.org/wiki/Contenu_CO2 http://www.developpement-durable.gouv.fr/Comment-est-nee-la-notion-du.htm http://www.mtaterre.fr/le-developpement-durable.html http://www.terre.tv/fr/developpement-durable/ca-buzz/2069_cest-quoi-ledeveloppement-durable http://www.ademe.fr/developpement-durable
Ressources logicielles complémentaires	Aucune

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	<p>Plusieurs éléments font penser que la motivation peut être suscitée:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Problématique et situation authentique - Défi de réussir le projet - Situation et problèmes actuels. - Défi / Compétition possible au sein d'un même groupe - Graphisme de qualité.
Identifier les connaissances que les élèves vont devoir manipuler	<p>Les connaissances et les concepts nécessaires dans le jeu n'aura pas forcément été vu auparavant par les élèves (du moins pas dans nos disciplines technologiques en seconde). Les concepts seront étudiés pendant le jeu au travers de fiche thématiques ou aux des liens fournis.</p>
Offrir aux élèves une liberté encadrée par des règles	<p>Règles du jeu simple et encadrées laissant tout de même une liberté de stratégie complète aux élèves. 3 phases de jeu clairement prévu afin de cadrer l'avancement du projet.</p>
Placer dans la situation des éléments qui permettent aux élèves d'éprouver les stratégies qu'ils adoptent (feedbacks)	<p>3 indicateurs chiffrés et visuels (sous forme de curseur navigant entre la couleur verte et rouge) permettent à l'élève de juger de la pertinence de ses choix de stratégie.</p> <p>Une fonction "Détruire" dans le jeu permet à l'élève de supprimer ses choix et ainsi modifier sa stratégie en cas de besoin.</p>
Autoriser l'erreur, dédramatiser l'échec	<p>Un trop grand nombre d'erreur conduit à l'arrêt du jeu.</p> <p>Pas de pseudo utilisé dans ce jeu, l'élève s'approprie donc ses erreurs.</p>
Développer les interactions entre joueurs	<p>Interaction possible si l'on fait jouer les élèves en binôme, mais le jeu peut se jouer seul. Possibilité d'instaurer une compétition entre plusieurs binômes d'une même classe avec explications argumentées de chacun des binômes sur leur choix de stratégie afin de développer les interactions entre joueurs.</p>
Prendre en compte les aspects émotionnels	<p>Les aspects émotionnels ne sont pas pris en compte dans ce jeu.</p> <p>Le cahier des charges insiste sur le caractère social du développement de la ville (terrain de jeu, piscine, magasin...) pour le bien être des habitants mais aucun indicateur, ni même commentaire, ne fait référence à la dimension sociétale (au contraire l'implantation d'un magasin fait chuter les indicateurs "énergie" et "déchets" sans apporter du positif à un autre indicateur)</p> <p>De plus aucune touche d'humour ou de plaisir de jeu n'est ressentie dans le jeu.</p>
Intégrer la phase ludique dans une situation d'apprentissage	<p>Tout a fait possible d'intégrer ce jeu dans une phase d'apprentissage avec une phase préparatoire permettant de décrire les concepts à utiliser dans le jeu et une phase de synthèse permettant de formaliser les connaissances vues dans le jeu.</p>

Nom du testeur : Bertrand VITTET

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 checked="" type="checkbox"/> Variabilité des activités par action sur les paramètres <input type="checkbox"/> Variabilité des activités par changement de stratégie <input type="checkbox"/> Autres :
Le traitement des erreurs	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Essai-erreur avec rétroaction <input type="checkbox"/> Autres :

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