

Grille de description de jeu sérieux

Nom du jeu	Mission Plastechnologie
URL :	www.mission-plastechnologie.com/
Concepteur/Editeur	Fédération de la plasturgie <input type="checkbox"/> DESTINATION PLASTURGIE, pour la maîtrise d'ouvrage, en collaboration avec la FEDERATION DE LA PLASTURGIE et le CIRFAP <input type="checkbox"/> SIMLINX, pour l'assistance à la maîtrise d'ouvrage <input type="checkbox"/> QOVEO, pour le scénario <input type="checkbox"/> ARTEFACTO, pour la modélisation et l'intégration 3D
Thème	Ben, Julie et Lucas sont trois amis qui vont se retrouvés impliqués dans une intrigue à l'issue de laquelle le Professeur Geekman (l'oncle de Lucas) devra être libéré de sa propre invention.
Présentation/résumé	Le Professeur Geekman est concepteur de jeux vidéo. Il a créé un prototype de console permettant de voyager dans les jeux vidéo. Alors qu'il travaillait aux derniers réglages, il a fait une fausse manipulation et s'est retrouvé bloqué à l'intérieur de sa console. Or, il n'avait pas encore fabriqué la manette qui lui permettrait de contrôler la console... et surtout d'en sortir ! Il est à présent prisonnier de sa propre création. Pour le libérer les trois amis vont devoir fabriquer cette manette...
Type de jeu	<input checked="" type="checkbox"/> Jeu de quête, <input type="checkbox"/> Jeu de plateau, <input type="checkbox"/> Jeu de rôle <input type="checkbox"/> Jeu de simulation, <input type="checkbox"/> Jeu de stratégie, <input type="checkbox"/> Jeu de réflexion, <input type="checkbox"/> Autres :
Conditions d'utilisation	Téléchargement et utilisation gratuite et illimitée
Type d'application	<input type="checkbox"/> Jeu en ligne, <input checked="" 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	Découvrir les métiers et les procédés de mise en œuvre des matières plastiques.
Discipline(s) concernée(s)	Technologie, Sciences de l'ingénieur
Public cible	Collège et lycée
Pré-requis	Aucun
Connaissances/compétences visées	Les techniques d'injection, les matériaux, les enjeux environnementaux
Connaissances/compétences à apporter en complément	Avant le jeu : Aucun Après le jeu : Compléments sur les autres procédés de la plasturgie et les autres familles de matériaux
Production/résultat attendu	Aucun
Tutoriel	Aucun
Tutorat à prévoir	Présence de l'enseignant en cas de blocage

Nom du testeur : TURC JC

Divers	Avec la 3D, le jeu est gourmand en ressources graphiques, prévoir des PC récents. Possibilité de jeu en relief selon configuration et utilisation de lunettes.
--------	--

Ressources	
Documents d'accompagnement élève	Aucun
Documents d'accompagnement enseignant	Aucun
Matériels complémentaires utilisés	A définir, si le jeu est utilisé en lancement d'une étude de cas une mise en œuvre de matière plastique peut être utile.
Ressources Internet	Tous les procédés sur le Site de la fédération : http://www.laplasturgie.fr/index.php Et sur le cycle de vie du plastique : http://www.valorplast.com/Front/invention-matieres-plastiques_235.php
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>La motivation est suscitée par l'intrigue à résoudre, le contexte ludique en 3D d'un niveau de qualité satisfaisant. On se plonge assez facilement dans le jeu, l'interface étant assez bien étudiée. Les étapes s'enchaînent assez rapidement.</p> <p>Risque de blocage (un peu décourageant) car la consigne n'est pas toujours parfaitement claire.</p>
Identifier les connaissances que les élèves vont devoir manipuler	<p>Les élèves vont acquérir des connaissances générales dans le domaine des matières plastiques, de l'injection et des métiers.</p> <p>Le logiciel est fortement orienté sur l'injection, de nombreuses techniques ne sont pas évoquées.</p>
Offrir aux élèves une liberté encadrée par des règles	<p>Le jeu est assez linéaire du coup il n'existe qu'un chemin pour avancer. La liberté de mouvement est totale mais l'intrigue impose un et un seul déroulement.</p>
Placer dans la situation des éléments qui permettent aux élèves d'éprouver les stratégies qu'ils adoptent (feedbacks)	<p>Les stratégies sont immédiatement sanctionnées par le déroulement du jeu, il n'y a souvent qu'un seul chemin utilisable.</p>
Autoriser l'erreur, dédramatiser l'échec	<p>Aucun risque de dramatisation dans ce jeu, le joueur avance régulièrement pas d'erreurs critiques.</p>
Développer les interactions entre joueurs	<p>Très peu d'interaction avec les autres dans une configuration « par défaut ».</p> <p>Il est possible de stimuler la communication en mettant en place une partie en équipe et/ou de lancer plusieurs équipes en parallèle et obtenir en effet « compétition »</p>
Prendre en compte les aspects émotionnels	<p>Ce type de jeu orienté aventure apporte un sentiment de satisfaction à chaque étape franchie.</p>
Intégrer la phase ludique dans une situation d'apprentissage	<p>La phase de jeu devra être conclue par un débriefing avec les équipes et un travail de recherche puis de restitution au groupe classe peut être envisagé. Chaque équipe présente un ou plusieurs aspects de ses découvertes (Chimie, Techniques, Résistance, Métiers...)</p>

Nom du testeur : TURC JC

La navigation dans le jeu	<input checked="" type="checkbox"/> Parcours imposé <input type="checkbox"/> Prise d'initiatives par l'apprenant <input type="checkbox"/> Autonomie de l'apprenant <input checked="" 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 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 type="checkbox"/> Essai-erreur avec rétroaction <input type="checkbox"/> Autres :

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

Le jeu permet de découvrir quelques métiers de la plasturgie, des informations sont données sur les matériaux et le procédé d'injection est assez bien mis en évidence.

L'interface est conviviale, un inventaire permet recenser les objets collectés. Parfois des objets se retrouvent dans l'inventaire sans qu'on en ait été informé, risque de perte de temps.

Le principal défaut est la linéarité du jeu mais c'est assez typique de ce genre de jeu d'aventure avec un scénario bien ficelé.

Un autre regret l'absence de présentation des autres procédés (thermoplastiques, extrusion, soufflage...).

C'est une entrée en matière ludique qui devra forcément être complétée par d'autres activités au cours d'une séquence.