|  |
| --- |
| **NICE** |
| **5 CONCEPTION DE JEU EN DÉVELOPPEMENT DURABLE** |

Date de début : 10/1/2019

Date de fin  : 2/1/2020

Expérimentation article L.314-2 :**Non**

|  |  |
| --- | --- |
| **Description de l’expérimentation :**  L’objectif du projet consiste à développer les connaissances des objectifs en développement durable (ODD) chez les élèves et les accompagner à co-créer des jeux numériques conçus à base des ODD choisis par eux-mêmes et à l’aide d’un jeu de cartes préparé par nos soins. | |
| **Thématique(s) de l’expérimentation :**   * Citoyenneté * Développement durable | |
| **Hypothèses à évaluer :**  Chaque atelier de création de jeux en développement durable commence par une présentation globale du projet, un échange avec les élèves sur leurs connaissances préalables du développement durable et des objectifs globaux de l’ONU et un court questionnaire à remplir par les élèves qui ne sont pas inscrits en option développement durable. Ensuite, nous faisons une présentation de la première famille de cartes liées aux ODD et nous demandons aux élèves intéressés par chaque objectif de se mettre ensemble pour former des groupes qui ne doivent pas dépasser cinq élèves chacun afin de travailler sur un maximum des ODD. | |
| **Méthode d’évaluation :**  En ce sens, les résultats sont abordés selon une approche méthodologique mixte combinant à la fois : 1) un questionnaire sur les connaissances préalables que ont les élèves du développement durable en général et des ODD de l’ONU en particulier et 2) l’analyse de l’appropriation de ces objectifs par les élèves en question à travers la cohérence et l’argumentation de leurs choix de cartes, la qualité de conception sur le tapis de jeu et l’avancement de la création de jeu numérique sur Scratch.  Dans un premier temps, les données recueillies par le questionnaire nous permettent de mieux connaître notre public, connaitre leurs connaissances préalables du développement durable et des objectifs globaux de l’ONU. Dans un second temps, le travail réalisé par les élèves à l’aide du jeu de cartes et des tapis de jeux fournis pendant les ateliers nous éclaire sur leur appropriation des objectifs choisis et leur engagement dans la création des jeux numériques.  Le questionnaire relatif aux connaissances préalables du développement durables et des ODD a été réalisé uniquement avec les élèves qui ne sont pas inscrits en option développement durable. Il s’agit de 36 élèves sur un total de 106 participants. Concrètement, cela concerne deux ateliers sur cinq. Les trois autres ateliers étaient réalisés avec des élèves en option développement durable qui sont déjà initiés à ces problématiques. | |
| **Responsables de l’évaluation :**  Les résultats sont évalués par Maher Slouma et Margarida Romero du Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education. | |
| **Résultats année précédente :**  Tout d'abord, il faut souligner l’engagement remarquable des jeunes dans la réflexion sur les problématiques liées au développement durable et leur totale implication dans l’imagination et la conception des prototypes de jeux numériques avec des solutions pouvant répondre aux problématiques mentionnées ci-avant. Cela est à nos yeux un résultat particulièrement intéressant notamment en termes de sensibilisation de la jeune génération à l’urgence climatique et la prise de conscience des enjeux du développement durable au quotidien. Les enseignants qui nous ont accompagnés dans ces ateliers nous ont également apporté une aide précieuse pour l’organisation des groupes et le suivi de leurs avancements. | |
| **Actions prévues à l’issue de l’expérimentation :**  Le projet actuel a engagé des établissements scolaires situés dans le département des Alpes-Maritimes en France et pouvant nous accueillir pour réaliser des ateliers d’une durée d’une demi-journée chacun. Le nombre total des participants est de 106 élèves. | |
| **Public(s) concerné(s) :**  Élèves  Personnels de l’Éducation nationale  Acteurs éducatifs hors Éducation nationale (ex : associations, collectivités territoriales)  **Secteur(s) d’enseignement concerné(s) :**  Public  **Cycle(s) concerné(s) :**  Cycle 2  Cycle 3  Cycle 4 | **Nombre concerné :**  d’élèves : 60  d’enseignants : 10  d’établissements : 5  d’écoles : 2  de collèges : 2  de lycées généraux et technologiques :  de lycées polyvalents :  de lycées professionnels : 1 |
|  |
| **Champ(s) de la recherche concerné(s) par le(s) partenariat(s) :** | |

|  |
| --- |
| **Objectifs de recherche :** |
| **Résultats mis en évidence par la recherche :** |
| **Apports de la recherche dans le cadre de l’expérimentation :** |
| **Modalités de valorisation de la recherche :** |