

MON Safe LAB

Quand l'univers du jeu vidéo s'invite dans l'enseignement des labos

Justine Rodriguez, Isis Tournay-Dufrenne

justine.rodriguez@umons.ac.be, isis.tournay-dufrenne@umons.ac.be

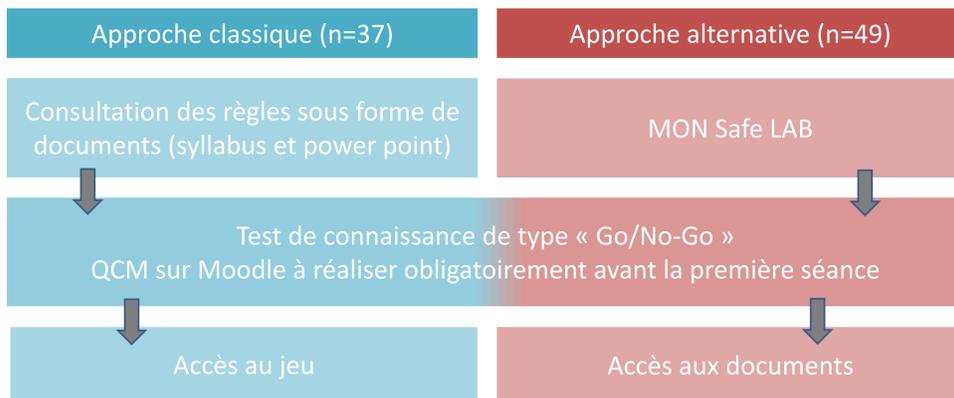
Pourquoi un « serious game » sur les règles de sécurité en laboratoire ?

- Règles de sécurité en laboratoire = prérequis indispensable dans l'enseignement des sciences appliquées
- Elèves du secondaire parfois peu ou pas habitués au travail en laboratoire
- Consultation de documents rébarbative et passive (peu d'investissement des étudiants)

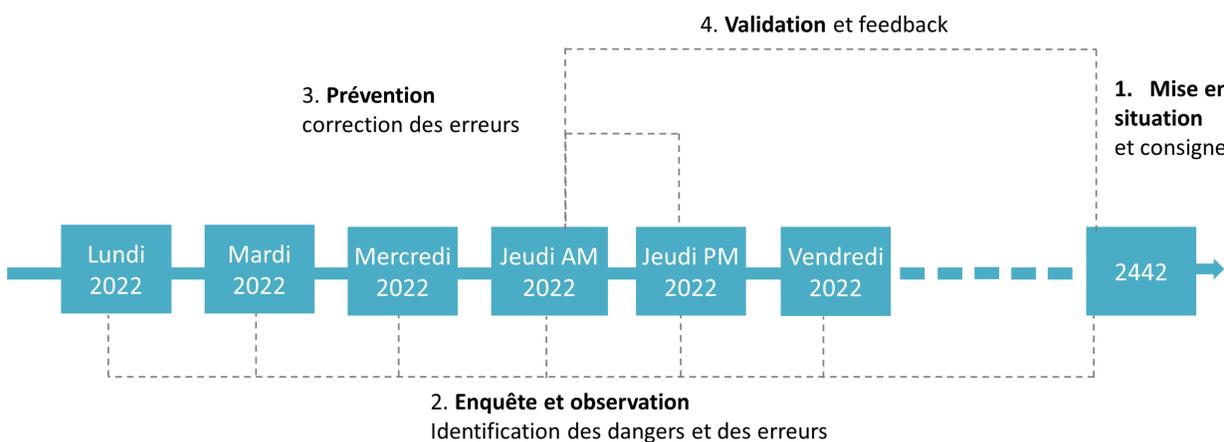
➔ Serious game MON Safe LAB (SAP + Partenaires UMONS)

Mise en contexte du dispositif

- TP de chimie réactionnelle - BAB2 Ingénieur civil - 86 étudiants
- Choix entre 2 approches :



Présentation du jeu



1. Aspect immersif



2. Aspect narratif



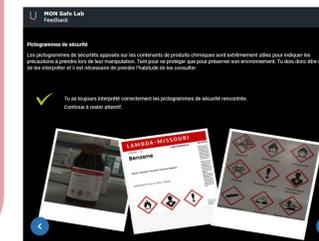
3.a. Aspect exploratoire



3.b. Aspect interactif



4. Aspect pédagogique



3 niveaux de feedback :

- Feedback régulier apporté par le scénario
- Feedback « validation »
- Feedback final

Caractéristiques

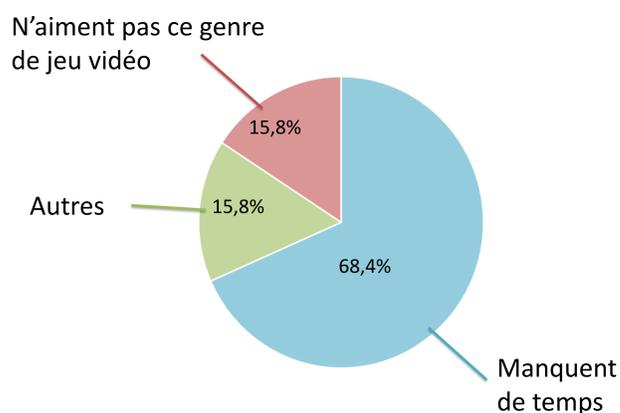
- Distanciel asynchrone, essai-erreur avec feedback
- Jeu d'aventure à la 1^{ère} personne – immersion, exploration et résolution de problème
- Humoristique, en français
- Voix de synthèse produite par Acapela group :
- 2D - graphisme en 3D (Unity, Blender, Makehuman...), développé avec Ludiscape

Intérêts pédagogiques

- Dynamiser un dispositif peu attractif pour les étudiants
- Adapté à de nombreuses facultés, écoles, et types de cohortes
- Aspect préventif/formatif
- Pédagogie active, réelle implication des étudiants

Retour des étudiants

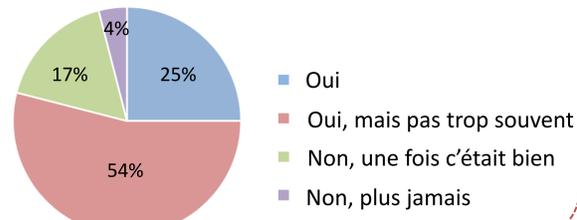
Approche classique (n=19)



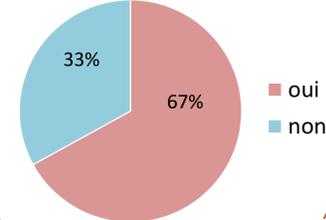
Approche alternative (n=24)



Volonté de faire plus d'activités de ce type



Impression d'avoir appris



Suggestions d'améliorations :

- Amélioration des graphismes
- Possibilité d'avoir recours à des indices
- Dynamiser, rythmer le jeu

Prise en main

