



Création d'un jeu numérique autour des métiers

Mots clés : parcours avenir - orientation - jeu numérique

Les élèves de SEGPA sont suivis par leurs professeurs tout au long de leur scolarité. Aussi nous avons imaginé des projets annuels dès la classe de 5ème afin de construire un parcours sur le cycle autour de l'éducation aux médias et à l'information pour ces élèves souvent en difficultés cognitives mais aussi peu motivés par les apprentissages.

Un premier Webdocumentaire « Raconte ta ville » en 2016/2017 a ainsi été créé sur le thème du développement durable et la gestion des déchets au collège suivi en 2017/2018 d'un deuxième Webdocumentaire sur les métiers autour du développement durable alors que les élèves entraient dans leur phase pré-professionnelle.

Ces deux projets ont permis à des élèves traditionnellement évalués sur le cycle 3 de valider des compétences du cycle 4 notamment dans la rubrique Education aux Médias et à l'Information. Ils sont même devenus tuteurs d'autres élèves scolarisés pour des projets d'établissement comme le Marathon Presse. Les projets ont par ailleurs permis à la classe d'évoluer dans son comportement et le travail coopératif s'est développé pour devenir « la norme ».

Pour le 1er projet, les élèves avaient souhaité présenter le Webdoc construit avec Klynt comme un jeu vidéo dans lequel on gagnait des points en trouvant des actions bonnes pour l'environnement. Avec toujours deux aspects : une narration, une explication.

Pour le second Webdoc, partir de leur propre parcours avec la recherche d'une orientation autour des métiers dans le champ du développement durable. Les métiers valorisés dans le projet sont éboueur, agriculteur et garde forestier. Ces trois métiers ont été déclinés au passé/présent/futur.

Forts de leurs expériences passées, les élèves ont acquis des compétences qui ont permis au groupe classe de proposer une utilisation nouvelle et originale des outils numériques et d'améliorer leurs compétences en **EMI**, mais aussi de participer de façon active à leur orientation ainsi qu'à celle de leurs camarades qui vont ensuite découvrir le jeu.

En effet, les élèves scolarisés maintenant en 3ème SEGPA ont imaginé **un jeu sérieux** autour des différents métiers qu'ils découvrent au cours de leur parcours avenir et des recherches pour leur orientation en classe et en atelier. Le projet est comme une conclusion entre le 1er projet sous forme de jeu vidéo et le 2ème sur les métiers. Nous

avons utilisé la solution en ligne Jawa.fr qui nous permet de créer des jeux vidéo en Point'n click.

3 métiers ont été choisis : boulanger, serveur, mécanicien, des métiers que les élèves peuvent choisir après la SEGPA puisqu'il existe des CAP réservés.

12 élèves ont été impliqués dans le projet avec une séquence qui s'est déroulée tout au long de l'année avec des périodes plus intenses.

La première séance a permis aux élèves de **découvrir différents jeux existants** en ligne. Ils ont joué puis noté ces jeux par rapport à des critères donnés : L'esthétique, la narration, l'aspect ludique (le plaisir de jouer).

Dans une deuxième séance, nous avons commencé à construire **le scénario du jeu** avec les personnages, le décor, la narration. Les élèves ont très vite choisi un personnage qui pouvait leur ressembler : un jeune élève de 3ème qui termine son année et cherche une orientation pour l'après 3ème et doit passer les différentes étapes (construction de son projet professionnel avec les visites de lycées et CFA, rencontres avec des professionnels, stages, forum des métiers et diplôme...)

Pour les personnages, ils ont créé des avatars afin que le joueur puisse s'identifier et choisir, élément qui leur semblait important pour le futur joueur. Pour les décors ils ont utilisé des photos prises durant leurs stages qu'ils ont modifiées (graphisme, filtre etc.) afin de leur donner un aspect plus ludique.

Dans un troisième temps, une réflexion autour de la **gamification** a été menée : comment reprendre les codes des jeux pour les intégrer au projet. Ce travail a permis d'ajouter un aspect ludique.

A partir de la quatrième séance le travail a été réparti en tâches correspondant aux différents niveaux du jeu avec par équipe une mission à accomplir. Ce **travail coopératif** s'appuyait sur une répartition des tâches en début de séance et une mise en commun (bilan) en fin de séance avec une programmation, projection sur la séance suivante. Ainsi tous les élèves ont participé mais pas forcément sur le même type de tâche. Cependant depuis la 5ème les élèves ont ainsi pu valider toutes les compétences suivantes au fil des différents projets :

Compétences dans le document « EMI et les nouveaux programmes cycle 4 » :

Utiliser les médias et les informations de manière autonome :

- Exploiter le centre de ressources comme outil de recherche de l'information
- se familiariser avec les différents modes d'expression des médias en utilisant leurs canaux de diffusion
- classer ses propres informations sur son espace personnel au collège

Exploiter l'information de manière raisonnée

- Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information
- apprendre à distinguer subjectivité et objectivité

Utiliser les médias de manière responsable

- se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public
- pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication (les autorisations notamment qu'ils signent et qu'ils font signer)

Produire, communiquer, partager des informations

- utiliser les plates formes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres
- participer à une production coopérative multimédia en prenant en compte les destinataires
- s'engager dans un projet de création et publication en ligne utile à une communauté d'utilisateurs (élèves intéressés par une formation professionnelle) dans l'établissement et qui respecte droit et éthique de l'information

Par ailleurs des compétences numériques ont également été visées dans le projet avec notamment la **création de contenus** qui ont permis de se poser les questions relatives aux droits de publication sur les réseaux et **des compétences en environnement numérique** qui ont permis aux élèves de s'insérer dans un monde numérique et de comprendre son fonctionnement. Ces compétences sont intéressantes car elles feront partie des compétences exigées dans **PIX**.

Les élèves ont validé des compétences disciplinaires.

En Français : Comprendre et s'exprimer à l'oral en participant de façon constructive à des échanges oraux ; **Lire** des textes non littéraires, des images et des documents composites (y compris numériques) ; **Écrire** en exploitant les principales fonctions de l'écrit et adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces tout en exploitant des lectures pour enrichir leur écrit.

Les arts plastiques ont également été mis en œuvre dans le projet. Les élèves ont en effet conçu, réalisé, et donné à voir des projets artistiques, individuels et/ou collectifs. Ils ont mené à terme une production individuelle et collective dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. Ils se sont repérés dans les étapes de la réalisation d'une production et ont anticipé les difficultés éventuelles.

Pour cela ils ont fait preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite des projets.

En confrontant leur intention, ils ont réalisé le projet en l'adaptant et le réorientant, en s'assurant de la dimension artistique de celui-ci.

Analyse réflexive sur la séquence :

Nous avons constaté une très bonne implication des élèves, habitués aux projets numériques et le sujet était dans leur problématique de l'année donc ils ont accroché. Le travail coopératif aussi s'est poursuivi de façon constructive et organisée, un système de post-it sur paper-board s'est avéré très pratique et fonctionnel. Nous avons découpé le scénario du jeu en "missions" et les élèves mettaient un post-it avec leur nom sur les tâches à accomplir pour fabriquer chacune de ces "missions". Cela nous a beaucoup aidés pour l'organisation de projet.

Du fait des 2 autres projets des années précédentes les élèves ont aussi pris leur habitudes de travail au CDI devenu presque leur « deuxième maison », alors qu'en 5ème ces élèves pensaient que le CDI « ce n'était pas pour eux »....

Cependant le travail de recherche et le processus ont été plus intéressants que la production finale. En effet, d'un point de vue graphique et esthétique, notre jeu n'est pas à la hauteur des standards d'un jeu vidéo traditionnel. Par contre le processus de création lié au format du jeu vidéo nous a permis d'engager les élèves dans leur parcours avenir. Au final, ils se sont sentis plus concernés.

Tania Alessandrini et Thomas Bréant

Collège de La Marquianne

Toulon