



Marc Poupée

Ecole Nationale des Sciences  
Géographiques

# Exploitation des jeux vidéo comme support et matière d'enseignement (aussi à distance)



Université  
Gustave Eiffel

## Remerciements

**Les étudiants géomètres de l'ENSG qui ont bien voulu se prêter à l'exercice.  
L'équipe pédagogique de l'ENSG qui a autorisé l'expérimentation.  
Notre ingénieure pédagogique pour l'accompagnement.**

## De quoi parlerons-nous?

Avant tout un retour d'expérience.

Elle s'appuie sur 2 idées fortes

- 1/ Applications de formes pédagogiques très interactives
- 2/ Exploitation d'un support immersif et collaboratif

**L'objectif est de se lancer dans l'intégration des supports innovants permettant la réflexivité et adaptés de surcroît au distanciel**

## Contexte :

**Mi covid-printemps 2020 :**  
**Étudiants isolés.**  
**Liens inter-promotion fracturés.**

Solution spontanée : Réfléchir sur les modes de communication

Exploiter un espace collaboratif immersif permettant l'expérimentation.

Générer des réflexions individuelles et de groupe sur ces modes

Echanger sur l'intérêt de cette prise de recul : dans la vie personnelle et professionnelle

Puis changement d'échelle avec le travail d'équipe.

# Etape 1 : Les modes de communications



## Modalités

Déroulé et principe général

1. En pol de

Questionnement - Modalités :

Se re

<https://wLfnE> Questionnement :

Déroulé

Cons l'indiq

Communi

Déroulé

3.

ir

Pause midi  
Tout le monde  
1 heure

Où l'on recharge les batteries

20

22

Come Together

## Interface

Teams

Steam

Google  
Doc

## Objectifs

Présentation des modalités et installation

Mise en condition en jeu :  
We were here

Réponses à des questions  
type retour d'expérience.

Recherche internet sur les  
modes de communications  
positifs

Application en intégrant les  
conclusions précédentes

Repas

Rechercher

Toutes les équipes

Communication\_2Juin2020 Publications Fichiers Notes +

+ Nouveau ↑ Charger ↻ Synchroniser 🔗 Copier le lien ↓ Télécharger + Ajouter du stockage cloud

Communication

Nom	Modifié	Modifié par
Communication et travail d'équipe 1-1.png	2 juin	Marc Poupee
Communication et travail d'équipe 12-12.png	2 juin	Marc Poupee
Communication et travail d'équipe 13-13.png	2 juin	Marc Poupee
Communication et travail d'équipe 14-14.png	2 juin	Marc Poupee
Communication et travail d'équipe 16-16.png	2 juin	Marc Poupee
Communication et travail d'équipe 17-17.png	2 juin	Marc Poupee
Communication et travail d'équipe 18-18.png	2 juin	Marc Poupee
Communication et travail d'équipe 19-19.png	2 juin	Marc Poupee

G19

Général

Communication\_2Juin2020

Données\_sujet\_G1\_SIG\_TD\_2020

GIMP

Groupe1

Groupe2

Groupe3

Groupe4

Groupe5

Groupe6

Inkscape

Levé\_intérieur\_G1

## Déroulé

Avoir installé Steam et rejoint le groupe steam ENSG\_G19

Se rendre sur  
[https://store.steampowered.com/app/582500/We\\_Were\\_Here/](https://store.steampowered.com/app/582500/We_Were_Here/)

Installer We were here.



Come Together 5

Découvrez toute la franchise We Were Here Official sur Steam

### Jouer à We Were Here

Gratuit [Jouer au jeu](#)

### CONFIGURATION REQUISE

Windows Mac OS X

MINIMALE :

Système d'exploitation : Windows 10 32/64 bit

Processeur : i3-4130 or equivalent

Mémoire vive : 4 GB de mémoire

Graphiques : Intel(R) HD Graphics 4000 or equivalent

DirectX : Version 9.0c

Réseau : Connexion internet haut débit

Espace disque : 4 GB d'espace disque disponible

Notes supplémentaires : A working PC-compatible microphone

RECOMMANDÉE :

Système d'exploitation : Windows 10 64 bit

Processeur : Intel Core i5-4460

Mémoire vive : 8 GB de mémoire

Graphiques : Nvidia GTX 960 equivalent or higher or a Nvidia GTX 1060 for VR

DirectX : Version 11

Réseau : Connexion internet haut débit

Espace disque : 4 GB d'espace disque disponible

Notes supplémentaires : A working PC-compatible microphone

WE WERE HERE

 XBOX ONE

RELEASE TRAILER



	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5
Noms des participants :					
Session 1.1 : Où l'on devient une équipe					
Réponse à Q1	Exemple : Les joueurs qui connaissent le grec ancien peuvent plus facilement décrire les symboles	Oui, c'est important pour qu'on puisse avancer ensemble mais il faut aussi de l'écoute	Oui mais nous n'avons pas utilisé le talkie-walkie.	On a trouvé un moyen de communiquer efficacement	Oui car on décrivais bien les éléments de notre décor et que je demandais pour la carte où Maxence se trouvait
Réponse à Q2		on a donné un nom a chaque symbole pour identifier plus facilement	Description détaillée de l'environnement, rapprochement des symboles avec des formes connues.	Nous nous sommes mis d'accord pour dire 'stop' à la fin de chaque phrase pour ne pas se couper et pouvoir s'écouter et se comprendre	Des descriptions assez précises, des formes pour bien visualiser les symboles etc
		M: Non, j'ai coupé le son du jeu pour mieux entendre Quentin	Pas vraiment sauf lorsque nous étions perdus (pas d'idée sur ce qu'il fallait faire).	Pas vraiment ce qui nous a sans doute porté préjudice (exemple lorsque la pièce se rempli d'eau l'archiviste n'imaginait pas que l'autre joueur était en train de mourir)	Oui on disait la musique s'accélère, ca devient pesant
		Je pense puisqu'on a pu facilement avancer dans les salles et les défis	Dans l'ensemble, oui.	Les descriptions graphiques ont été plutôt bien comprises, et nous avons établi une sorte de langage interne	I : Oui totalement M: Oui, pas eu de problèmes
		ne pas se précipiter et décrire tout ce qu'on voit	Ne pas hésiter à décrire au maximum même si cela semble évident.	Le code établi est assez objectif	Il faut que nous soyons plus précis dans nos indications notamment pour la carte

## Questionnement :

Q1 : La communication avec votre allié était-elle aisée?

Q2 : Quelles modalités de communication techniques avez-vous mis en place pour faciliter les échanges?

Q3 : Avez-vous parlé de votre ressenti pendant le jeu à votre allié?

Q4 : Avez-vous le sentiment d'avoir été compris?

Q5 : Quelles adaptations pourriez vous mettre maintenant en place pour améliorer votre progression dans le jeu?

## Etape 2 : Le travail d'équipe

Quoi de mieux que d'essayer?  
Besoin de 3-5 volontaires.

[Pour les volontaires télécharger ce manuel !](#)



Maintenant en français!

## Limites, réussites et conclusions de l'expérience

	Pratique :	Adaptations
<p>---</p> <p>++</p> <p>--</p> <p>- +</p>	<p>La mise en place informatique - WWH</p> <p>Usage d'un simple pdf - KTNE</p> <p>Pas de prise en charge de l'institution</p> <p>Prise en main pas forcément évidente</p>	<p>Pouvoir gérer l'installation en amont ou la déporter</p> <p>Présenter les mécanismes de jeux (QSZD + souris)</p>
	Pédagogie :	
<p>-+</p> <p>++</p> <p>+++</p>	<p>La proposition peut surprendre</p> <p>Réflexivité</p> <p>Variations des modalités</p>	<p>Mieux introduire le lien jeu-enseignement</p> <p>Attention à la compétition générée</p>
	Enseignement :	
<p>++</p> <p>++</p>	<p>Découverte de l'intérêt de réfléchir à ses modes de communications</p> <p>Développement d'un savoir-être</p>	

**Pour finir !**

**Compétences transversales multiples développées par le jeu vidéo**

**Repérage dans l'espace**

**Sens de l'observation**

**Logique**

**Interaction**

**Travail d'équipe**

**Concentration**

**Gestion de la frustration**

**Développement d'un rapport Problème/Solution**

**Vision stratégique**

**Adaptation aux nouveaux environnements**

...

**Merci de votre attention**