



SENSIBILISATION
AU
DEVELOPPEMENT
DURABLE

Serious Game



www.france2087.cnfpt.fr

SENSIBILISATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE

Serious Game

PUBLIC

Agents territoriaux, toutes catégories.

OBJECTIFS

Les objectifs sont :

- connaître les 4 piliers du développement durable
- montrer les interdépendances possibles entre les piliers
- transmettre au travers des gestes à réaliser au quotidien, l'état d'esprit général du développement durable
- donner aux joueurs des éléments leur permettant d'être des ambassadeurs du développement durable, aussi bien en tant qu'agent de la F.P.T qu'en tant que citoyen.

CONTENU PEDAGOGIQUE

L'univers du jeu est futuriste et urbain et l'action se déroule en 2087. A travers 4 situations de jeu, le stagiaire – joueur va découvrir les piliers du développement durable et va devoir agir sur son environnement. Chacune de ses actions est évaluée et restituée sous forme d'un score.

Tout au long du jeu, un « avatar », personnage virtuel nommé Clorofeel vient aider le joueur, commenter ses actions...

Les 4 situations de jeu successives sont les suivantes :

- 1- Dans le bureau du maire, le joueur doit agir sur son l'environnement de travail du maire, et sur différents aspects de la vie quotidienne au travail.
- 2- Le joueur doit choisir un logement. Ensuite, il doit vivre au quotidien, prendre les transports en commun, ou son véhicule... et faire face à des imprévus de la vie quotidienne.
- 3- Dans la salle du conseil territorial, le joueur est invité à participer aux décisions de la collectivité.
- 4- Le joueur revient dans ce dernier tableau en ville. Suite à quelques difficultés, il va devoir prendre toute les mesures pour que son environnement et lui survivent... aura-t-il suffisamment appris dans les situations précédentes ?



DUREE

L'ensemble du jeu nécessite 45 minutes environ.

Des joueurs utilisant très peu les outils informatiques peuvent demander un léger accompagnement au lancement et dans les premières minutes.

Ensuite, les mécaniques de jeu sont suffisamment intuitives pour permettre au stagiaire d'évoluer en toute autonomie

MODALITES D'UTILISATION

Le jeu s'utilise sur un ordinateur de configuration bureautique courante connecté à internet.

L'adresse d'accès est :

WWW.FRANCE2087.CNFPT.FR

Le jeu nécessite (sans que cela soit une obligation absolue), les périphériques de son : les dialogues, les sons d'ambiance sont alors proposés.

Il est possible de régler le son d'ambiance séparément de celui des dialogues, dans l'interface de jeu.

Pour une utilisation optimale, le serious game s'utilise seul. Il est donc recommandé d'avoir un poste informatique par joueur.

INTEGRATION DANS UNE SEQUENCE PEDAGOGIQUE

Le jeu peut être indifféremment utilisé

- au cours ou préalablement à une séquence pédagogique consacrée à une sensibilisation au développement durable. Le serious game sert donc de prétexte à discuter autour des notions abordées. Il est replacé dans un contexte propre aux enjeux de la collectivité.
- En individuel, à distance : le serious game comprend en effet, une évaluation formative des gestes et postures. Un ensemble de ressources est proposé au joueur qui choisit ou non de les utiliser.



VOTRE CONTACT

Référents : **Virginie Baudel, Michaël Defrancq**

CNFPT – INSET de Dunkerque,
1-7 Place de la République,
59 140 Dunkerque
Fax : 03 28 66 07 72
Tél : 03 28 51 32 34
michael.defrancq@cnfpt.fr