



Les serious games sur ordinateur

Phase	Taille du groupe	Situation	Pédagogie	Intention
découverte	seul	présentiel	expositive	interpeller
apprentissage	petit groupe	distanciel synchrone	active	partager
réalisation	moyen groupe	distanciel asynchrone	interrogative	synthétiser
évaluation	grand groupe			transmettre
				évaluer

Principe

- Les *serious games* (jeux sérieux) sont le plus souvent informatisés car ils sont nés après la généralisation de la bureautique et d'Internet.
- Ils s'apparentent à la *simulation*, sans l'obligation de « jouer un rôle », mais plutôt en répondant aux sollicitations des situations de jeu proposées par le logiciel.
- Certains serious games sont une réplique fidèle de la vie d'une organisation et peuvent être conçus sur mesure.

Intérêts et avantages

- Outils puissants et souples dans leur utilisation (seul, en groupe, à distance).
- Idéal pour des populations nombreuses, comme par exemple les personnels au contact du public ou les gestionnaires RH.
- Favorise l'apprentissage de la décision dans un environnement complexe ou mal connu.
- Fournit un « corrigé » avec les réponses correctes, ce qui permet à l'apprenant de refaire les exercices en améliorant son score.
- Couvre une large palette d'intentions, de l'interpellation à l'évaluation.

Limites et points de vigilance

- Le prix étant parfois élevé, le jeu occupe forcément une place centrale dans le cursus.
- Dans un contexte présentiel, le jeu favorise le repli sur soi et peut même faire ressentir la présence des autres comme une perturbation.
- Chaque jeu est optimisé pour une population donnée et perd de son efficacité s'il est proposé à une autre population (trop facile, trop compliqué, trop décalé...).

Conseils de mise en oeuvre :

- Faire une présentation du *serious game*, afin que les participants comprennent sa place dans le dispositif pédagogique et en tirent le plus grand bénéfice.
- Prévoir (au besoin) une animation autour du jeu.

En situation de formation à distance

- Les *serious games* sont l'outil par excellence du mode distanciel asynchrone ou e-learning.

Voir également : la simulation, le jeu et l'exercice / entraînement