

universcience

Serious Games à Universcience Toonoots et Recensement

Le programme *Inmédiats*

- Lauréat du *Programme des Investissements d'Avenir*, *Inmédiats* souhaite rendre **la recherche et l'innovation accessible au plus grand nombre** grâce à de nouveaux outils numériques.
- Partenariat de **6 centres de sciences régionaux** :
 - Cap Sciences (Bordeaux),
 - l'Espace des Sciences (Rennes),
 - La Casemate (Grenoble),
 - Relais d'sciences (Caen),
 - Science Animation (Toulouse)
 - Universcience (Paris).
- Renforcer l'égalité des chances dans l'accès aux sciences et techniques, notamment pour les **15-25 ans**.
- Développer et expérimenter de **nouveaux outils de médiation culturelle**.

Toonoots : un SG coproduit

Lutin Userlab
Cité des sciences et de l'industrie

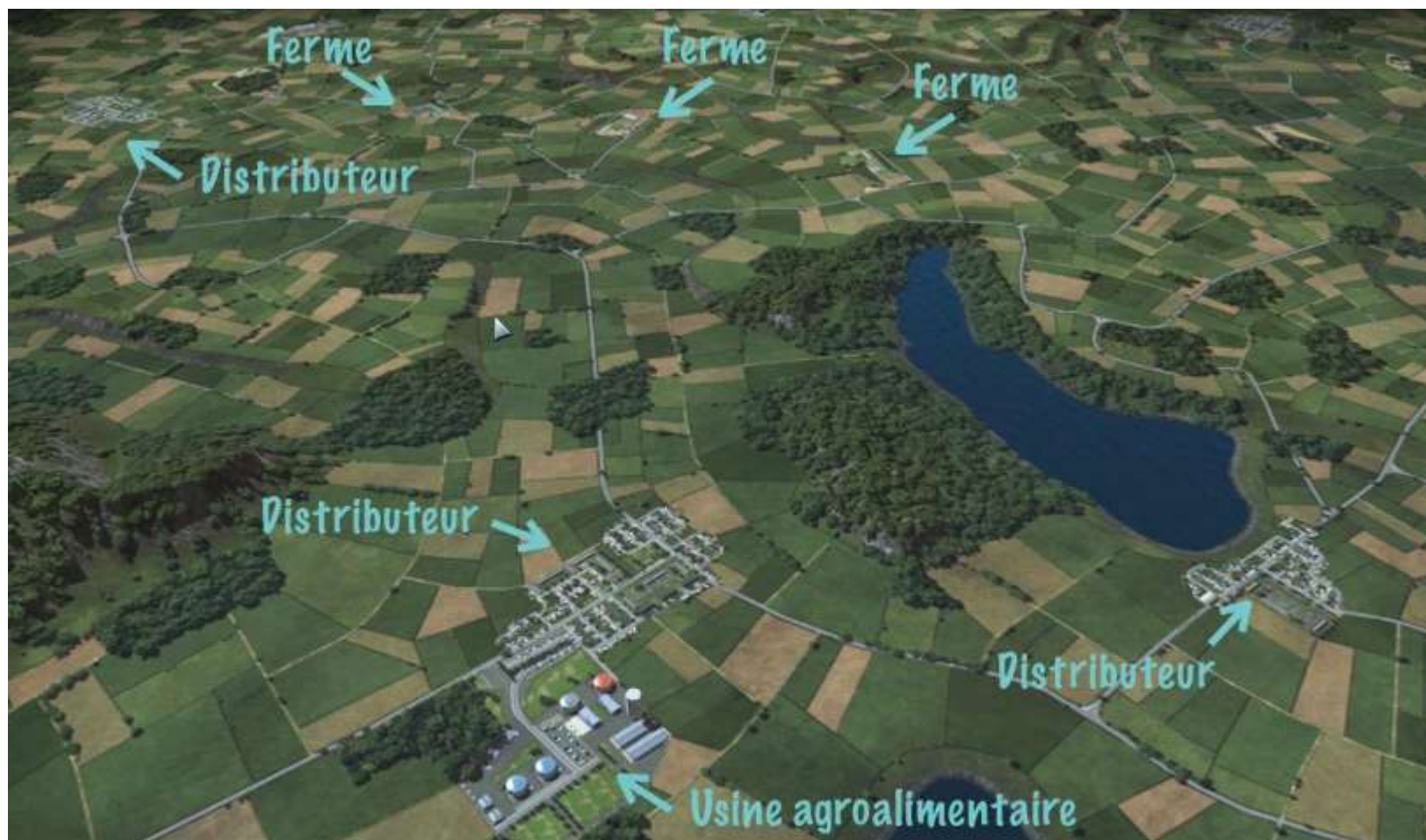


universcience

Cédric
le cnam

KTM
ADVANCE

Toonoots : février 2015



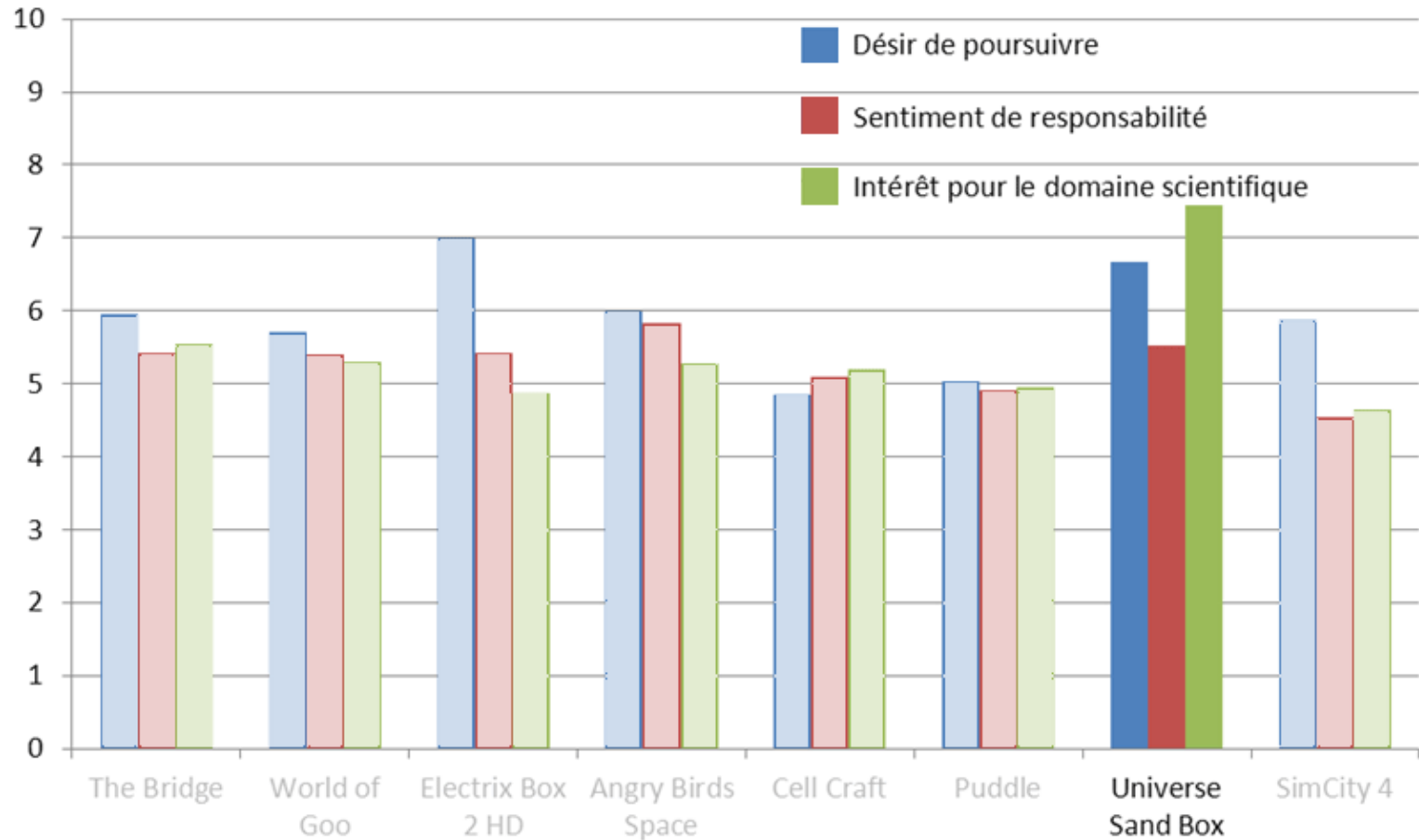
Recensement



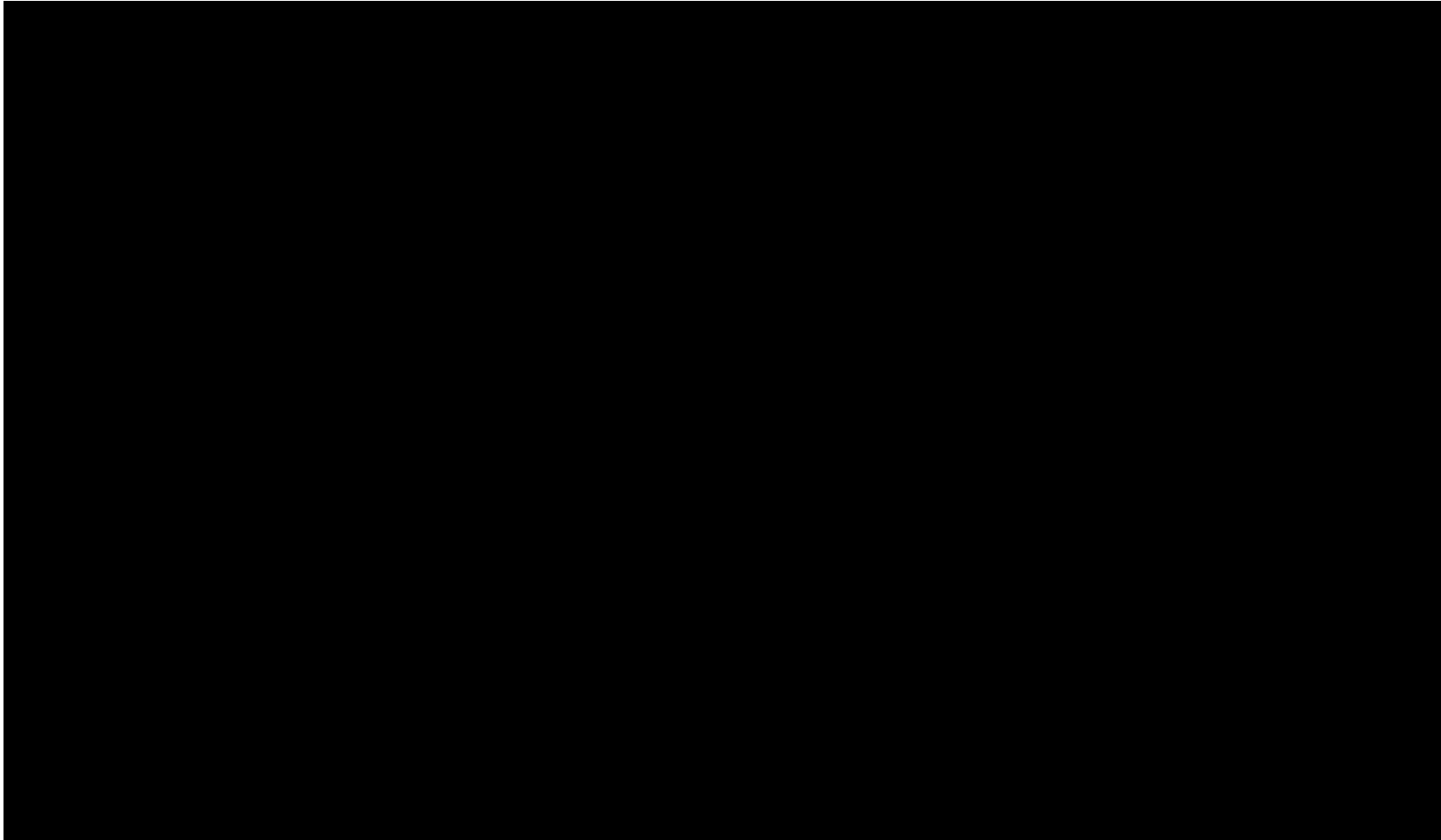
Recensement : les étapes de la sélection

- Base de données avec 160 jeux recensés
<http://www.cite-sciences.fr/inmediats/seriousgame/>
- Présélection de 16 jeux selon des grilles d'évaluation sur
 - la viabilité
 - les leviers de motivation et le plaisir à jouer
 - la pertinence scientifique du jeu
- Évaluations scientifique et pédagogique -> 10 jeux
- Évaluation publique devant un panel de 14-18 ans -> classement des jeux

Jeu plébiscité : Universe Sand Box

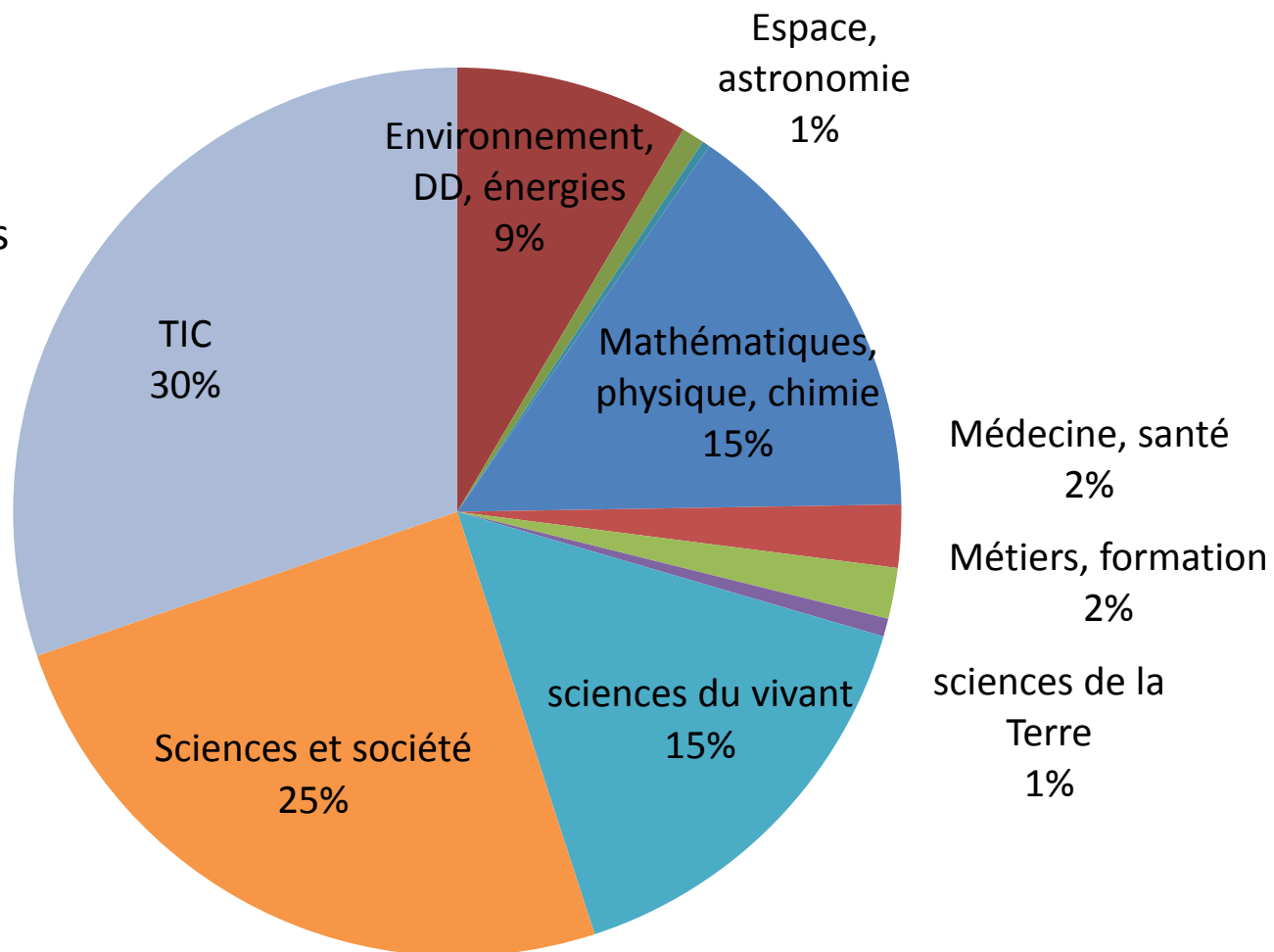


Jeu plébiscité : Universe Sand Box

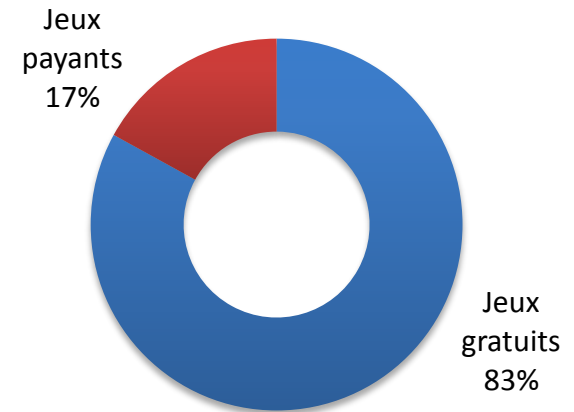
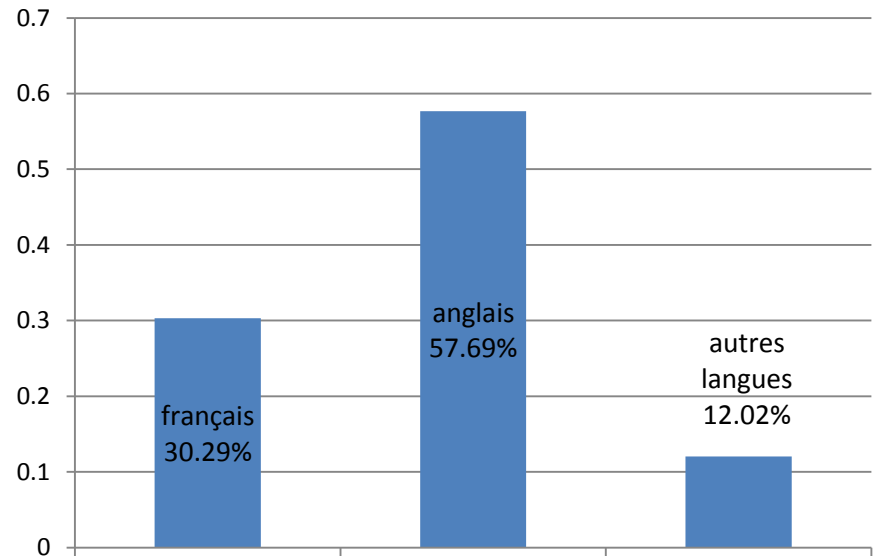
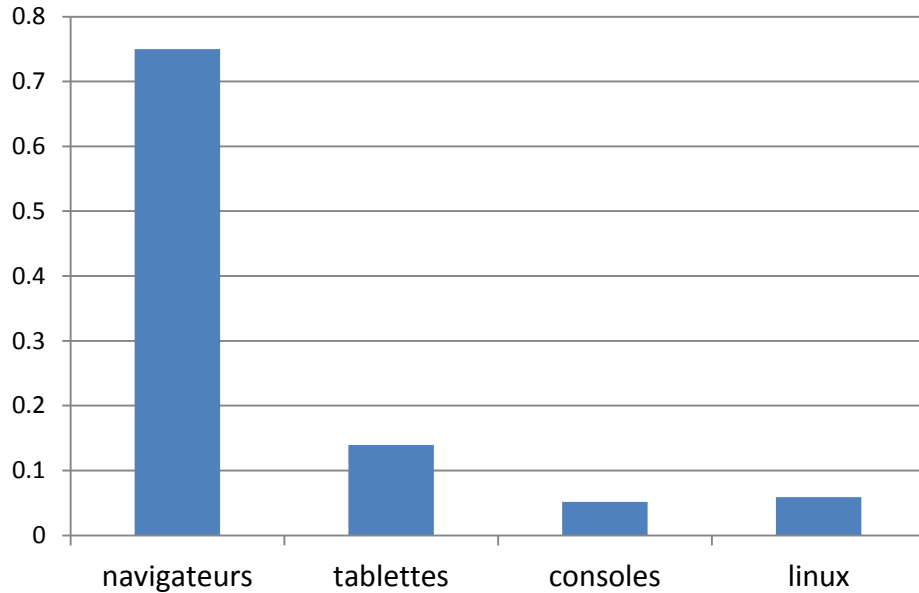


Recensement : état actuel

- 160 jeux
- Plusieurs thématiques



Recensement : état actuel



Scénarisation : 6 centres, 8 projets

- Cap Sciences (Bordeaux),
- l'Espace des Sciences (Rennes),
- La Casemate (Grenoble),
- Relais d'sciences (Caen),
- Science Animation (Toulouse),
- Universcience (Paris).



Source : inmediats.fr

Étude KTM : retour d'expérimentations dans l'éducation nationale ou dans les musées

Technocity : cédérom lancé en mars 2006, dupliqué à 1000 exemplaires, diffusé dans 600 collèges et lycées (Midi-Pyrénées) : participer à la valorisation des filières technologiques auprès des 15 à 18 ans.

- personne ne lit les instructions
- on cherche par tâtonnement
- jeux de réflexion et de casse-tête sont en dernière position de préférence

- Les filles reprochent de ne pas voir assez de filles dans les jeux
- La présentation par le jeu n'a pas permis de transgression de l'a priori sur le « genre » de certains métiers. Attention, on ne créera pas forcément d'empathie avec le personnage féminin si on le voit s'activer dans un milieu « masculin ».

- les garçons transforment spontanément le jeu individuel en compétition,
- les filles se regroupent pour s'entraider

Etude KTM : résultats d'après les ventes

Hormis les jeux de danse/karaoké ou les jeux sociaux/mobiles, l'industrie du jeu vidéo ne s'adresse que très peu à un public féminin.

On ne trouve pas réellement de titres « AAA » spécifiquement pour les filles.

Etude KTM : résultats d'après les ventes

Lorsque les garçons et les filles jouent ensemble aux jeux vidéo, il s'agit surtout de :

- Jeux de courses à la Mario Kart
- Jeux de danse/karaoké
- Jeux de sport à la Mario Tennis
- Party-games à la Mario Party, Nintendo Land, Wii Sports
- Jeux d'aventure en coopération comme Trine 2 ou Rayman Origins
- Des jeux faisant appel à la créativité comme Minecraft, Scribblenaut ou Little Big Planet

Conseils : faire un jeu ludique

- Scénariser
- Empathie pour le ou les personnages
- Missions à accomplir
- Augmenter les difficultés des missions
- Graphisme plutôt réaliste (15-25 ans)

Conseils : faire un jeu scientifique

- Des notions, une démarche à transmettre
- Mais pas trop !
- La réussite des missions dépend de ce que l'on a appris et pas seulement d'une habilité manuelle. Le score doit être en lien avec l'objectif à atteindre. Si l'objectif est l'apprentissage, le meilleur score doit être obtenu par ceux qui maîtrisent les connaissances, et pas par ceux qui ont fait preuve de la plus grande dextérité.