

Session 1

SOOC

Small Open Online Course

CRÉER UN JEU PÉDAGOGIQUE

10/10/22 → 28/10/22

✉ gaminglab@unicaen.fr

Un SOOC est un cours en ligne et gratuit s'adressant à un public déjà en expertise sur l'un des aspects du parcours de formation.

SOOC de trois semaines de cours, pour un volume de 10 h (effort de 3,5 h/semaine).

Capsules vidéos de cours, captation d'une game jam, live twitch avec présence d'expert.e.s, forum sur Discord, fiches mémo,

quiz et feedback sur une production personnelle d'un jeu.

Public cible : enseignant.e.s, game designers, ingénieur.e.s pédagogiques, chargé.e/s de médiation scientifique ou culturelle.

Inscriptions
<https://bit.ly/SOOCLOOP>



SOOC CRÉER UN JEU PÉDAGOGIQUE

DESCRIPTION

Le parcours vise trois objectifs d'apprentissage :

- ▲ être capable de maîtriser les bases du game design en vue de produire un cahier des charges fonctionnels ou un prototype de jeu ;
- ▲ être capable d'évaluer les apports pédagogiques d'un jeu en termes de compétences et de capacitation ;
- ▲ être capable de justifier une démarche ludopédagogique à des apprenant.e.s, à ses pairs ou à sa gouvernance au moyen de concepts et outils scientifiques.

Dans une logique de formation continue, le SOOC s'adresse à des expert.e.s en activité souhaitant compléter ou élargir leur périmètre de compétences.

La formation fonctionne en immersion et en isomorphisme en ce sens où les participant.e.s vont apprendre en jouant et dans un cadre gamifié, avec le recours notamment aux médias liés à la culture ludique et vidéoludique (Twitch et Discord).

Le programme s'articule autour d'un projet individuel de jeu pédagogique à développer sur trois semaines avec le support de capsules de cours, d'une mini-série d'illustration en six épisodes autour une game jam, des fiches ressources, de forums de discussion et de temps synchrones réguliers.

Les participant.e.s bénéficient d'un accompagnement de proximité par une équipe d'expert.e.s formé.e.s au game design ou à la ludopédagogie.

PROGRAMME

	SEMAINE 1	SEMAINE 2	SEMAINE 3
Cours	Pourquoi créer des jeux pédagogiques ?	Le game design au service de la ludopédagogie	Evaluer un jeu pédagogique
Illustration	Game jam médiation scientifique Episode 1. Les objectifs pédagogiques Episode 2. Immersion narrative	Game jam médiation scientifique Episode 3. Le game design Episode 4. Le play design	Game jam médiation scientifique Episode 5. Le game art design Episode 6. Le prototype
Activités & ressources	Fiche mémo Glossaire Comprendre la démarche LOOP pour analyser un jeu du commerce et pour créer un jeu pédagogique Echanges sur Discord	Fiche mémo Glossaire Utiliser la démarche LOOP pour analyser un jeu du commerce et pour créer un jeu pédagogique Echanges sur Discord	Fiche mémo Glossaire Utiliser la démarche LOOP pour analyser un jeu du commerce et créer un jeu pédagogique Echanges sur Discord
Live	13/10/22, 20h sur Twitch « Quels pièges éviter lors de la création d'un jeu pédagogique »	20/10/22, 20h sur Twitch « Feedback et séance questions/réponses »	27/10/22, 20h sur Twitch « Présentation de jeux développés au cours d'une game jam »
Evaluation	quiz	quiz	évaluation par les pairs du jeu présenté, quiz final

INSCRIPTION

Les demandes d'inscription sont à saisir **avant le 06/10/22** à l'adresse : <https://bit.ly/SOOCLOOP>

L'inscription au SOOC est gratuite. Le SOOC délivre une attestation au terme des trois semaines au regard du suivi et d'un score minimal de 60 % sur l'ensemble des quiz.

Pour toutes les demandes d'information relatives au SOOC, aux activités de l'Unicaen Gaming Lab ou au projet LOOP, vous nous pouvez écrire à l'adresse : gaminglab@unicaen.fr

