

SERIOUS GAME ENTREZ DANS LE SUP !



Le *serious game* **ENTREZ DANS LE SUP' !** est conçu pour permettre aux étudiant-es de découvrir de façon inattendue ce qui peut changer à l'entrée dans le supérieur. Il propose des ressources pour s'y adapter, facilitant ainsi la transition avec le secondaire. En se mettant dans la peau d'un-e tuteur-ice, les joueurs et joueuses récoltent les informations nécessaires à la découverte de ce nouvel environnement. Après avoir vécu les scénarios de jeu, un bilan personnalisé est proposé sur la qualité d'écoute, la connaissance des services offerts par l'établissement et l'identification des clés pour réussir dans sa nouvelle vie étudiante.

Pour qui ?

ENTREZ DANS LE SUP' ! est destiné aux futur-es, nouveaux et nouvelles étudiant-es, ainsi qu'aux tuteur-ices, ambassadeur-ices, etc. pour travailler sur la posture d'accompagnement entre pairs. Il n'est pas nécessaire d'avoir l'habitude de jouer à des jeux en ligne.

<http://entrezdanslesup.umlp.fr>

Connexion anonyme

Objectifs d'apprentissage :

- se repérer dans son nouvel environnement ;
- connaître les services ressources et leur périmètre d'intervention ;
- connaître les lieux et situations de sociabilisation au sein et hors du campus ;
- savoir poser un diagnostic sur les leviers et freins de la réussite ;
- savoir se situer et évaluer sa capacité d'action sur son apprentissage du « métier d'étudiant », et son intégration à ce nouvel environnement.

Le jeu s'articule en deux scénarios, *Rush* et *Mood*, qui mettent en situation de dialoguer avec de nouveaux étudiant-es, pour les aider à **agir dans leur nouvel environnement et mobiliser les leviers de la réussite**.

Le jeu est accessible en ligne. Il se joue en une heure environ, individuellement et en autonomie.

Rôle de l'enseignant-e / de l'équipe pédagogique

Le joueur ou la joueuse tirera davantage bénéfice de son expérience de jeu si, à la suite de son expérience immersive, il ou elle consulte son bilan personnalisé puis consulte les ressources qui le concerne.

Un-e enseignant-e ou un-e tuteur-ice peut ainsi aider les joueur-euses à faire le lien entre leurs propres questionnements, les informations apportées par le jeu et les ressources proposées pour aller plus loin. Des **ateliers** peuvent être proposés en complément (questionnement, échanges, débats, production).

Un **guide à destination des accompagnateurs** ainsi que les récapitulatifs des informations essentielles dispensées par le jeu sont mises à disposition par l'ATP-BFC (cellule d'ingénierie pédagogique RITM-BFC).

Moyens à mobiliser

Temps : environ 3 h pour s'approprier les scénarios, les bilans proposés et le guide d'accompagnement. Variable si mise en place d'ateliers.

Coût : l'accès au jeu est gratuit.

Ressources humaines : enseignant-e, éventuellement tuteur-ices.

Matériel : ordinateurs avec connexion internet (et non téléphone).

