

## ATELIER DE FORMATION

Comment intégrer simulation et serious games dans son enseignement pour une meilleure articulation avec la réalité ?

19 juin 2019

Daisy Baddoura



Pour l'excellence  
de notre  
enseignement



Université Saint-Joseph  
de Beyrouth

Atelier de formation pédagogique

**Comment intégrer simulation et serious games  
dans son enseignement  
pour une meilleure articulation avec la réalité?**

Animé par Professeur Daisy Baddoura, PhD  
CIS, mercredi 19 juin 2019

Une définition de la simulation d'après Dubey (2001):

Toutes les activités dites "comme si", qui consistent à se déporter imaginativement (au besoin à l'aide d'artifices techniques) hors du réel (comme l'ensemble des activités ludiques, le jeu des enfants lorsqu'ils font comme s'ils étaient quelqu'un d'autre, ou du comédien qui se met littéralement dans la peau d'un personnage) peuvent être considérées comme des simulations.

Définition du jeu sérieux (*serious game*) d'après Alvarez (2006):

Un jeu sérieux est une application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (*serious*) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (*game*).

Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement.

## Le boom du marché des jeux sérieux



**PASSEZ  
AU NIVEAU  
SUPÉRIEUR**





## ÉCRIRE SANS FAUTE POUR PESER DANS LE GAME

6 juin 2019

L'appli **Mon coach Bescherelle** fera de vous un virtuose de l'orthographe. Grâce à une mécanique de jeu et à une intelligence artificielle, vous serez incollable sur toutes les règles de français et séduirez les recruteurs. Bernard Pivot, même pas peur...



## SAUVER UN CHATON POUR ARRÊTER DE FUMER

6 juin 2019

Le jeu mobile **Smokitten** vous invite à vous occuper d'un chat accro à la cigarette, plutôt que de céder vous-même à la tentation d'une pause-clope. Vous allez pouvoir arrêter de fumer grâce à un jeu addictif...



## FAIRE DE LA KINÉ AVEC SA KINECT

6 juin 2019

**Ubique** est un jeu vidéo conçu pour faire de la rééducation. Comme chez un e-kiné, mais devant votre écran. Un système de capteurs et une application vous permettent de retrouver votre motricité en jouant à la console...

## Atelier de formation pédagogique: Simulation et serious games



### GAGNER LA BATTLE DU CODE

6 juin 2019

En jouant en ligne sur la plateforme **CodinGame**, vous pouvez améliorer vos compétences en développement informatique. Apprenez à mieux coder, remportez des défis et faites-vous repérer par les entreprises qui recrutent...

**Quelles sont les compétences du 21ème siècle telles que retenues par l'OCDE pour créer son nouveau référentiel d'évaluation des étudiants?**

# Les compétences à avoir au 21<sup>e</sup> siècle

## Capacité de lecture et d'écriture

(Comment les étudiants appliquent les compétences de bases pour les tâches quotidiennes)

- 1** Lecture
- 2** Savoir compter
- 3** Culture scientifique
- 4** Culture financière
- 5** Culture des technologies de l'information et de la communication
- 6** Culture générale et civique

## Compétences

(Comment les étudiants appréhendent les défis périlleux)

- 7** Esprit critique/ résolution de problèmes
- 8** Créativité
- 9** Communication
- 10** Collaboration

## Traits de caractère

(Comment les étudiants appréhendent un environnement en changement)

- 11** Curiosité
- 12** Initiative
- 13** Résilience
- 14** Adaptabilité
- 15** Leadership
- 16** Conscience culturelle et sociale

**Quelles sont les compétences que les jeux sérieux permettent de développer?**

Mission de Pédagogie Universitaire  
Ateliers de formation



## Quelles sont les compétences requises pour être un bon joueur (*gamer*)?

1. Forte implication dans le jeu
2. Dévouement sans faille
3. Dextérité manuelle
4. Réflexes automatiques
5. Capacité d'être multitâche
6. Capacité d'analyse
7. Contrôle émotionnel

## Atelier de formation pédagogique: Simulation et serious games

Geek = Personne passionnée par les nouveautés techniques, et particulièrement par l'informatique, l'internet, les jeux vidéo.



**Comment introduire ces nouvelles compétences dans l'enseignement?**

**Comment mesurer l'acquisition de telles compétences?**

## L'expérience de la Faculté de gestion et de management (FGM)

### **2014: Définition du profil du diplômé de la FGM en 8 compétences:**

#### **4 compétences cognitives**

Connaissance de l'environnement

Connaissance de l'entreprise

Maîtrise des modèles d'analyse

Maîtrise des outils informationnels

#### **4 compétences comportementales**

Capacités de communication

Réactivité au changement/Innovation

Sens de l'éthique et des valeurs

Capacités relationnelles avec les différentes parties prenantes

## L'expérience de la Faculté de gestion et de management (FGM)

2014: Définition du profil du diplômé de la FGM en 8 compétences

2018: Enquête auprès des employeurs pour estimer l'importance relative que les dirigeants d'entreprise accordent à chacune des compétences

I. Résultats de l'enquête: toutes les compétences sont considérées comme importantes avec le classement suivant:

- |                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1 <sup>er</sup>             | Ethique                      |
| 2 <sup>ème</sup>            | Capacités relationnelles     |
| 3 <sup>ème</sup>            | Propension à innover/changer |
| 3 <sup>ème</sup> (ex aequo) | Capacités de communication   |
| 5 <sup>ème</sup>            | Connaissances                |

2014: Définition du profil du diplômé de la FGM en 8 compétences

2018: Enquête auprès des employeurs pour estimer l'importance relative que les dirigeants d'entreprise accordent à chacune des compétences

## II Recommandations du rapport

1. Evaluer la perception que les employeurs ont des étudiants FGM en relation avec les compétences attendues
2. Réviser les méthodes pédagogiques pour permettre le développement des apprentissages comportementaux (*soft skills*) ainsi que l'évaluation de leur acquisition par les étudiants
3. Axer l'évaluation des travaux individuels de synthèse sur l'acquisition des compétences comportementales.

## Atelier de formation pédagogique: Simulation et serious games

---

2014: Définition du profil du diplômé de la FGM en 8 compétences

2018: Enquête auprès des employeurs pour estimer l'importance relative que les dirigeants d'entreprise accordent à chacune des compétences

2019: Refonte du système d'évaluation des acquis d'apprentissage d'après les standards AACSB 2019

- Définition des objectifs par programme et par UE
- Mesure des acquis d'apprentissage dans des UE de synthèse (*Capstone courses*):
  - 2ème année de licence **Stage en entreprise** Evaluation faite par le coach
  - 3ème année de licence **Business simulation (jeu sérieux)** Evaluation faite par l'enseignant
  - 1ère année de master **Problématiques (jeu sérieux)** Evaluation faite par l'enseignant
  - 2ème année de master **Mémoire de fin d'étude** Evaluation faite par jurés
  - MBAIP **Projet de fin d'étude** Evaluation faite par jurés
  - EDDBA **Thèse** Evaluation faite par jurés

## Atelier de formation pédagogique: **Simulation et serious games**

---

**2014:** Définition du profil du diplômé de la FGM en 8 compétences

**2018:** Enquête auprès des employeurs pour estimer l'importance relative que les dirigeants d'entreprise accordent à chacune des compétences

**2019:** Refonte du système d'évaluation des acquis d'apprentissage d'après les standards AACSB 2019

**2020 ...**Révision des programmes et des méthodes pédagogiques eu égard aux résultats des évaluations

Implantation d'un système de suivi des compétences de l'étudiant tout au long de sa vie universitaire.

**Et l'enseignant?**

**Quel rôle?**

**Quel profil?**

**Quelles activités?**

Mission de Pédagogie Universitaire  
Ateliers de formation



## L'avenir de l'apprentissage sera:

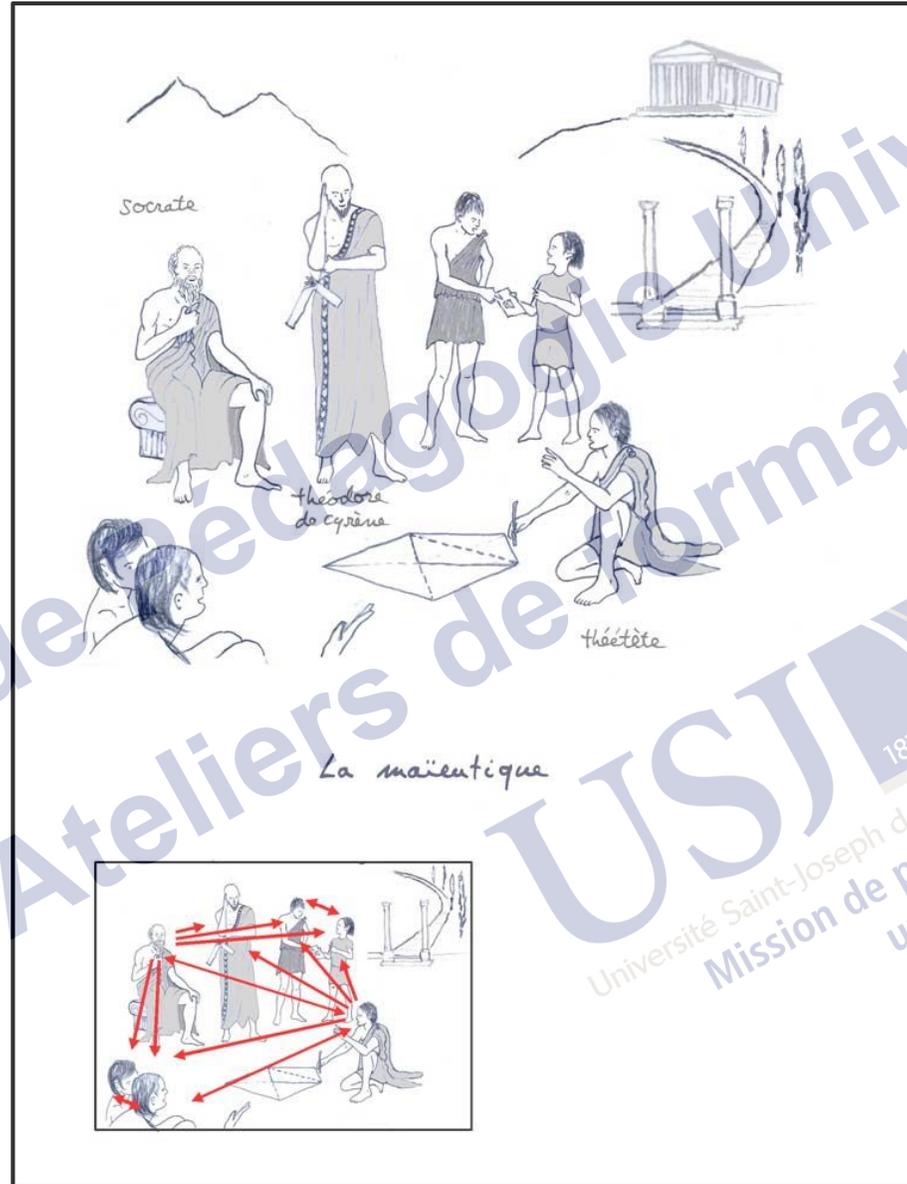
- expérientiel
- interactif
- tout au long de la vie.

## L'enseignant deviendra un facilitateur, un mentor et un coach:

- en continuuel apprentissage
- innovant
- *digitally smart*
- adaptable.



# Atelier de formation pédagogique: Simulation et serious games



# Atelier de formation pédagogique: Simulation et serious games

---

Définition des objectifs d'apprentissage

Recherche de simulations

Sélection

Adaptation

Briefing

Suivi/coaching

Debriefing

Evaluation

Mission de Pédagogie Universitaire  
Ateliers de formation



## Atelier de formation pédagogique: **Simulation et serious games**

<b>Attend a Teaching with Simulations Seminar</b> <b>OFFERED BY HARVARD BUSINESS PUBLISHING AT HARVARD BUSINESS SCHOOL</b>	
<p>Join us for Teaching with Simulations, a new HBP Teaching Series seminar. Learn about the theory and execution of teaching with simulations. From selection to execution and debrief, this seminar will help participants use simulations as an effective and fun addition to their curriculum that both drives engagement and provides valuable learning outcomes.</p> <p>Details:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>	
	Saturday, October 12, 2019
	<a href="#">Facilitated by Professor Rob Austin</a>
	The academic registration fee is US \$1,195. This includes program materials and meals while the seminar is in session. Payment by credit card is required at time of registration.

“On peut en savoir plus sur quelqu’un  
en une heure de jeu  
qu’en une année de conversation”

Platon