

Jeux sérieux et pédagogie de l'enseignement supérieur

Jeudi 8 décembre

Cette journée sera consacrée aux jeux sérieux dans le secteur de l'éducation. Apparus dans les domaines de la gestion ou de la création d'entreprises, les jeux sérieux se développent actuellement dans d'autres thématiques. Nous interrogerons concepteurs et chercheurs sur cette modalité d'apprentissage et sa plus-value.

PROGRAMME

Matinée :

9h : introduction - Les jeux sérieux, de quoi parle-t-on ?

Sébastien George, Professeur des Universités en informatique à l'Université du Maine, Laboratoire d'Informatique de l'Université du Maine (LIUM)

9h30 : conférence « Jeux sérieux, impact sur l'apprentissage et évaluation »

Julian Alvarez, ESPE - DeVISU - LILLIAD - ComUE Hauts de France - Universités de Lille et Valenciennes - Serre Numérique - CCI Grand Hainaut

10h15 : [le Game Lab](#) (CRI), lab dédié à la création des jeux éducatifs et scientifiques

Alexandre Vaugoux, responsable du Game Lab et cofondateur du [Gamelier](#)

10h45 : pause

11h : Retours d'expérience

Démarche de co conception d'un jeu sérieux avec des étudiants :

[Kikré](#), un jeu de plateau sur la création d'entreprises utilisé en enseignement.

Karine Le Rudulier, Enseignante-chercheuse à l'IGR IAE, Université de Rennes 1, et Vice-Présidente déléguée à entrepreneuriat étudiant, Université Bretagne Loire

Exemples de jeux sérieux utilisés dans l'enseignement supérieur :

Retours d'expérience sur la conception et l'utilisation de 5 jeux par des enseignants de l'IUT de Laval.

Iza Marfisi, Laboratoire d'Informatique de l'Université du Maine (LIUM)

Conception d'un cours avec un jeu sérieux :

[PyRat](#), un jeu pour l'apprentissage de l'informatique avec Python.

Bastien Padeloup, Doctorant, Télécom Bretagne Brest

Présentation de jeux sérieux numériques et non numériques :

TKAP (The KANban Project) : serious game non numérique en gestion de projet

OPT Web : serious game numérique en gestion de production

Jérémy Belchior et Olivier Wong, Enseignants en productique, gestion de production, automatique et informatique, IUT de Rennes département GMP

12h45 : conclusion de la matinée

Après-midi :

L'UTICE vous propose de poursuivre la journée en participant à des ateliers de démonstration, de création et de co design de jeux sérieux animés par les intervenants du matin.

Exceptionnellement, ceux-ci seront uniquement proposés en présentiel sur les sites de Brest et Rennes. Lors de votre inscription, nous vous remercions de prendre en compte cet élément.

Journée proposée par

UNIVERSITE
BRETAGNE
LOIRE UTICE

Lieux de la matinée

Le matin, vous pouvez participer à cet événement depuis votre ville grâce aux salles du C@mpus numérique de Bretagne :

- Brest
- Lannion
- Lorient
- Rennes
- Saint-Brieuc
- Vannes

Cet événement sera également retransmis dans des salles de visioconférence à :

- Angers
- Le Mans
- Nantes

Les adresses exactes vous seront communiquées courant novembre.

INSCRIPTION

[Cliquez ici pour vous inscrire](#)

Ou envoyez un mail à : contact-utice@u-bretagne-loire.fr

Suivez l'actualité de l'UTICE sur :
son site : utice.u-bretagne-loire.fr
Twitter : @Num_UBL & #UTICE

Avec le soutien de

