



2018-1-IT02-KA204-048201

Article	Jeux sérieux
Introduction	<p>Les «Serious Games» sont des simulations d'événements ou de processus du monde réel conçus à des fins d'enseignement et de formation. Leur objectif est d'améliorer la compréhension des concepts clés, ainsi que le développement des compétences cognitives. Comme ils sont plus susceptibles de captiver l'imagination des élèves que d'autres formes plus traditionnelles d'enseignement en classe, ils ont été qualifiés de «supports pédagogiques précieux».</p> <p>L'Université de Westminster a développé un jeu sérieux appelé «La loi du meurtre» pour les besoins du module Droit pénal.</p> <p>Le jeu raconte l'histoire de 2 amis, Alf et Bob. Après une dispute d'Alf et une action qui aboutit à la mort de Bob. Les étudiants devaient décider s'il s'agissait d'un meurtre ou d'un accident.</p> <p>Le jeu est un voyage au cours duquel les élèves doivent passer par 6 étapes: analyse factuelle; comprendre la loi du meurtre; appliquer la loi du meurtre sur les faits et identifier les problèmes; analyser la causalité; analyser l'intention et parvenir au verdict final. À chaque étape, il y a plusieurs activités de jeu qui tentent de maintenir l'intérêt des élèves et de les impliquer dans le cas.</p>
Type d'établissement impliqué	Établissement d'enseignement supérieur
Titre de la méthodologie utilisée	Apprentissage basé sur les jeux,
Type d'éducateur	Professeur HEI
Outil / outils utilisés	«Articulate Storyline 2». Storyline est une plateforme de création eLearning.
Principaux défis, succès clés et facteurs favorables	<p>Cette pratique a révélé que les jeux ont des effets positifs sur l'apprentissage en ce sens qu'ils stimulent l'intérêt et l'engagement des élèves pour les connaissances ciblées.</p> <p>L'utilisation de jeux numériques dans l'éducation entraîne également le développement de compétences non techniques, telles que la compréhension, l'application, l'évaluation,</p>

	<p>la confiance en soi, la collaboration, la prise de décision, la négociation, l'efficacité personnelle.</p> <p>L'un des facteurs de succès était que le serious game était accessible en ligne et via des appareils que les étudiants utilisent régulièrement (téléphones portables, tablettes, etc.).</p>
Leçons apprises et recommandations	<p>Il faut plus de temps pour préparer le jeu pendant les cours en raison de la nouveauté de l'activité.</p> <p>Les jeux sérieux peuvent également être utilisés pour améliorer l'auto-évaluation des élèves ou permettre aux élèves de mettre en pratique les connaissances acquises par eux-mêmes.</p>
Pays	UK
Nom de l'établissement / du centre d'éducation	Université de Westminster



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.