

GRILLE D'ANALYSE DU JEU SERIEUX – ENERGY2020 EN SECONDE PFEG

<http://www.2020energy.eu/>

Domaine(s) de connaissances	PFEG : développement durable et enjeux de l'économie numérique	
Technologie	En ligne (sur internet). Deux possibilités : jouer sans s'inscrire (pas de sauvegarde) ou en s'inscrivant (sauvegarde partie). Sur Ipad (gratuit sur Apple Store). 9 langues possibles. Supports nombreux : 24 documentaires, un webdocumentaire, un espace participatif.	
Forme	Simulation.	
Durée d'une partie	Exploitation assez rapide : moins d'une heure. Le jeu a été testé deux fois : 1 fois par groupe de 2 ou 3, 1 fois en individuel.	
Objectifs du jeu	Depuis plus d'un siècle, les gens utilisent les ressources énergétiques avec insouciance, comme si elles étaient inépuisables. En 2020, le monde pourrait se trouver dans une impasse. Les joueurs ont le pouvoir de remonter dans le temps et de réécrire l'histoire. Leur objectif : réduire la consommation d'énergie, accroître l'efficacité énergétique et choisir les énergies renouvelables les plus adaptées.	
Navigation	Les élèves doivent accomplir des missions (9 missions possibles avec 3 thématiques et 3 niveaux d'action). 2 modes de navigation possibles : <ul style="list-style-type: none"> • Mode jeu : le joueur doit remplir 3 missions (3 niveaux de responsabilité avec 3 thématiques différentes). • Mode parcours libre : le joueur est libre de faire le nombre de missions qu'il souhaite sans contrainte d'action, ni de thématique. Possibilité de sélectionner les modules correspondant au projet pédagogique. 	
Coût	Gratuit	
Niveau/matière	Seconde PFEG	
Eléments de programme liés	<p>Nouveaux enjeux économiques :</p> <p><u>Thème</u> : Développement durable : contrainte ou opportunité pour l'entreprise ? (thème obligatoire) <u>Notions</u> : incitations, rupture technologique, choix sous contrainte. <u>Indications complémentaires</u> : On montrera comment ce qui est perçu souvent comme une contrainte nouvelle peut devenir une opportunité de création de richesses. Dans une perspective à long terme, les relations entre les enjeux écologiques, économiques et sociaux seront mises en avant. On montrera que des incitations peuvent être mises en place afin d'orienter les comportements vers la prise en compte de contraintes, notamment écologiques</p> <p><u>Thème</u> : Quels sont les enjeux de l'économie numérique ? <u>Notions</u> : économie de la connaissance, droits de la propriété intellectuelle. <u>Indications complémentaires</u> : À partir d'exemples choisis dans l'environnement direct des élèves, on montrera que le développement des technologies de l'information offre de nouvelles opportunités de croissance, tant en termes de nouveaux produits que d'organisation de l'activité économique. On étudiera en quoi l'économie numérique et l'Internet nécessitent une réponse adaptée à la question de la propriété intellectuelle (brevet, droit d'auteur).</p>	
Proposition de scénario	<p>Le jeu a été utilisé en tant qu'outil de simulation.</p> <p>Les élèves ont pu prendre des décisions à plusieurs niveaux d'action (individuel, territorial et planétaire) et sur trois thématiques différentes liées à l'énergie (sobriété, efficacité, renouvelable). Ils ont pris des décisions seuls ou en groupe en utilisant leurs connaissances, mais aussi grâce à des indices et des conseillers. Ils ont cherché des compléments d'information grâce aux documentaires vidéos (la relation avec les entreprises a pu être faite à ce moment là/jeu).</p> <p>Le jeu a été utilisé deux fois : par groupe de 2 ou 3 élèves et en individuel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par groupe : échanges avant de prendre ses décisions + travail autour des vidéos. - Une évaluation individuelle des performances a permis de vérifier l'acquisition des connaissances de chacun. (édition sous format PDF).==> les élèves ont pu garder une « trace » écrite. 	
Conclusion	<p>Positif (dossier pédagogique)</p> <p>Les élèves ont vite assimilé les missions. Graphismes de qualité. L'exploitation du jeu permet d'aborder certaines notions du cours. Compléments d'information et conseils par des conseillers. Des indices pour chaque mission. Des ressources vidéos diverses et de qualité. Plusieurs modes de navigation. Edition de documents de synthèse avec les performances pour chaque décision prise.</p>	<p>Négatif</p> <p>Pas de relation directe dans le jeu avec l'acteur entreprise. Nécessité de compléter en utilisant les vidéos ou avec d'autres supports (voir TD).</p>