



UNIVERSITÉ

CAEN

NORMANDIE



JKUB

Générateur de jeux de plateaux

SCD Unicaen - Service Commun de la documentation – Département de la formation des usagers





Origines et développement du projet



- Jeu de plateau créé par une enseignante pour ses étudiants en SVT
- Constat des limites de ce jeu et souhait d'un outil numérique, plus pratique et plus souple
- Appel à projet Européen + concours de la région Normandie, pour créer un générateur de jeux de plateau virtuels
 - Pour tous publics (étudiants, lycéens, collégiens)
 - Pour toutes les disciplines
- Travail d'équipe (enseignants, développeurs et graphistes) en mode agile





Principe et fonctionnement

- Banque d'activités (= questions) classées par discipline et alimentée :
 - Par les enseignants
 - Par les étudiants (après validation)
- Création par les enseignants des plateaux de jeu à partir de la banque d'activité
- Chaque joueur peut voir sur son tableau de bord les scores obtenus lors de ses parties.





Développements futurs

- Autres types de jeu que jeu de l'oie
- Parties à plusieurs/en équipes
- Visualisation des scores des autres joueurs
- Enrichissement des types de questions possibles (sur le modèle de ce que propose Moodle) : pour l'instant, QCM, texte à trou, vrai/faux et devinette.





Consignes

- Faire une partie du jeu « trouver des articles en un clic ».
- Attention ! Ce jeu s'adresse en priorité à des étudiants et les questions ont été rédigées en ayant à l'esprit le catalogue de l'université de Caen Normandie : <http://scd.unicaen.fr/>
- Dans une perspective d'amélioration future de la plateforme :
 - Pendant la partie, observer le fonctionnement du jeu, se demander comment on s'y est pris pour répondre aux questions...
 - Noter sur un post-it ce que vous avez le plus apprécié dans le fonctionnement de la plateforme et les points qui seraient à améliorer.
 - Ecrire un post-it par proposition.
 - Coller les post-it sur le poster.

