



Le serious game en tant qu'outil de révision

Projet : Développement des compétences des étudiant·es autour de l'autoapprentissage et de l'apprentissage par les pairs à l'aide de la digitalisation d'enseignements ludo-éducatifs
Fabien Degoumois, Olga Kasatkina, Jocelyne Majo, Perrine Leroy, HES-SO Master et HEIG-VD



Définition

Cette démarche propose de transformer un exercice dit "classique" en un serious game pour en faire un outil de révision permettant aux étudiant-es d'auto-évaluer leur niveau de connaissances sur le sujet étudié.

Elle postule que le serious game est une méthode de révision plus appréciée et efficace qu'une méthode plus traditionnelle.

Exemple : Un escape game virtuel pour réviser la finance

Transformer un exercice de comptabilité de niveau bachelor en un escape game virtuel, ex : utiliser l'énoncé pour créer un scénario, utiliser les questions pour créer des énigmes et utiliser les réponses (majoritairement des chiffres) pour créer des codes.

Pour en savoir plus

Tester le jeu développé par ce projet.

NB. Il est nécessaire de vider le cache entre deux parties.

