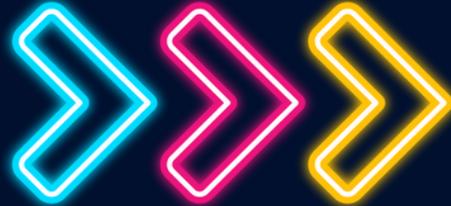
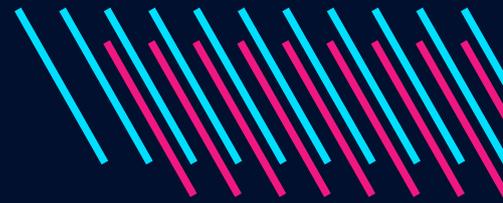




Cofinancé par
l'Union européenne



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Identification des problèmes
communautaires et élaboration
de solutions**

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur ; la Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Durée:	6 semaines (2 heures par semaine)
Âge:	18-26 ans
Taille du groupe :	4 à 6 partenaires par équipe
But:	Doter les apprenants des compétences nécessaires pour relever les défis sociétaux grâce au développement de jeux, en reliant les concepts théoriques à l'engagement communautaire.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser les défis sociétaux à l'aide de recherches et d'entretiens. • Intégrer des mécanismes de résolution de problèmes dans la conception de jeux. • Développer un prototype et présenter son impact social.
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Accès aux bases de données de recherche • Outils de développement de jeux • Logiciel de présentation

Cette activité aidera les apprenants à développer leurs compétences en résolution de problèmes et leur créativité en abordant des problématiques sociétales concrètes à travers des prototypes de jeux vidéo. L'activité commence par une recherche sur les enjeux sociaux, suivie de séances de brainstorming pour intégrer ces enjeux dans la narration ou les mécanismes du jeu. Grâce au développement itératif de prototypes, ils appliquent les principes de conception de jeux pour créer des représentations pertinentes des problématiques. L'activité se termine par des présentations aux pairs et aux acteurs de la communauté, permettant aux apprenants d'affiner leurs solutions grâce à des retours constructifs.



Structure de l'atelier



Semaine 1 :

Au cours de la première semaine, les participants forment des groupes et doivent effectuer des recherches sur un problème social dans leur environnement local. Ces recherches peuvent être effectuées en ligne (sur les réseaux sociaux ou autres) ou en consultant la presse locale. Une fois le problème choisi, les apprenants identifient les parties prenantes concernées et les contactent. En dialoguant avec elles, ils acquièrent une compréhension approfondie du problème.

Par exemple, les participants pourraient constater que les parcs locaux sont souvent vides. En visitant le parc, en interagissant avec les réseaux sociaux et en contactant la municipalité, ils pourraient découvrir plusieurs raisons :

1. Le parc manque d'équipements tels que des bancs, des terrains de jeux, des poubelles et des installations sportives, ce qui le rend peu attrayant pour des visites prolongées.
2. Les parcs sont remplis de déchets, ce qui décourage les gens de les visiter.
3. Il existe des problèmes de sécurité, comme un éclairage insuffisant la nuit.

Semaine 2 :

Une fois le problème identifié, la deuxième semaine débutera par une séance de brainstorming. Le groupe discutera des informations recueillies auprès des sources et utilisera ces données pour développer des idées de mécanismes de jeu ou de récits potentiels reflétant le problème.

Par exemple:

1. Si les participants souhaitent accroître la fréquentation du parc, ils pourraient concevoir un jeu dans lequel ils incarneraient un gardien, similaire à Gardenscapes ou Homescapes. La mission de ce gardien est de revitaliser le parc. Le jeu comprendrait donc le nettoyage du parc, l'organisation d'événements et l'amélioration des installations en terminant des niveaux. Ce jeu refléterait des solutions concrètes pour revitaliser le parc.
2. Si les participants souhaitent se concentrer davantage sur la création d'un parc accessible à tous, ils pourraient également élaborer un aménagement narratif. Dans ce jeu, les joueurs adoptent différents points de vue, comme celui d'un jeune enfant ou d'une personne âgée.

Semaine 3 et 4 :

Au cours des deux semaines suivantes, les apprenants approfondissent leurs conceptions de jeu. Ils affinent leur compréhension du problème tout en développant leurs premiers prototypes. Cette tâche peut être adaptée au niveau de compétence du groupe.

- Les débutants peuvent se concentrer sur la conception de personnages, l'écriture d'histoires ou l'esquisse de niveaux sur papier ou sur Canva. Cela nécessite peu d'expérience et ouvre la voie au monde de la conception de jeux.
- Les participants plus avancés peuvent utiliser des plateformes interactives telles que Twine (pour la narration textuelle) ou Unity (pour la conception de jeux complexes).

Si l'on prend la question des parcs sous-utilisés, les participants pourraient, par exemple, concevoir un prototype qui fait les trois choses suivantes (gardez à l'esprit que les jeux n'ont pas besoin d'être développés mais peuvent être créés sur papier ou sur Canva) :

1. Il s'agit d'une simulation d'un parc où le joueur doit prendre des décisions liées à la gestion et à l'entretien.
2. Il s'agit d'un jeu de puzzle dans lequel les joueurs obtiennent des points à chaque fois qu'ils terminent un niveau, leur permettant de progresser et d'améliorer le parc.
3. Utilisez la RA pour permettre aux joueurs de visualiser le parc qu'ils améliorent.

Semaine 5 :

L'une des dernières étapes consiste à présenter le prototype à un petit groupe afin de recueillir des commentaires. Les apprenants peuvent présenter leurs prototypes aux autres participants ou aux parties prenantes initialement consultées. Par exemple, dans le cas de parcs sous-utilisés, ils peuvent montrer le prototype à un représentant municipal ou à un groupe communautaire local. Les commentaires recueillis porteront sur l'efficacité et l'impact de leur prototype.

Semaine 6 :

La dernière semaine est consacrée à l'affinement des prototypes à partir des retours de la semaine 5. Une fois la conception finalisée, les participants peuvent réfléchir au processus en rédigeant un texte sur :

- Le problème social qu'ils ont choisi ;
- Le prototype qu'ils ont développé et la manière dont il aborde le problème ;
- La façon dont leur jeu pourrait inspirer un changement dans le monde réel.

Un jeu sur les parcs sous-utilisés pourrait sensibiliser les joueurs à l'engagement communautaire, inspirer des initiatives locales ou sensibiliser aux défis rencontrés en matière d'urbanisme.



Références



- Classy. (n.d.). How entrepreneurship can solve social problems. Retrieved from <https://www.classy.org/blog/5-ways-entrepreneurial-thinking-can-solve-social-problems/>
- Pisani, A. (2023). The future of community problem-solving and the role of community-based innovation nonprofits. Future of Work. <https://www.mifutureofwork.org/advice/the-future-of-community-problem-solving-and-the-role-of-community-based-innovation-nonprofits/>
- Peoria Magazine. (2010). Solving problems with social entrepreneurship. https://www.peoriamagazine.com/archive/ibi_article/2010/solving-problems-social-entrepreneurship/