

PRESENTATION DU *SERIOUS GAME*
« Blocus. Un jeu stratégique pour mieux réussir à l'université »
Université catholique de Louvain

"Blocus"
un projet de
l'Université catholique de Louvain

JOUER | CRÉER UN COMPTE | POUR QUI | LES + | REVUE DE PRESSE | DOCUMENTS | RADAR



Blocus. (n.m.) En Belgique, période d'étude de stress intense précédant les examens universitaires.

« Quand t'es en blocus (...)

- tu découvres le mot procrastination
- tu découvres que t'as 300 pages à lire pour un de tes cours
- tu découvres tes cours ...
- t'as soudainement envie d'étudier pour ton permis
- les séries nulles te paraissent géniales
- tu as faim toutes les 2h
- tu vas dormir à 4h
- tu te lèves à midi
- Facebook est ton meilleur ami (...)

(Alizé, Eva, Titi, Alizeevd & Françoise, <http://forum.impro-vocation.org/viewtopic.php?id=1848&p=1>).

Voir aussi **Bloquer**, **Bloqueur**, **Bloque**. Ou découvrir le jeu **Blocus**.

Informations générales

Producteur : Université catholique de Louvain

Année de production : 2013

URL : <http://www.blocus-thegame.be/>

Information d'accès : L'accès au jeu est gratuit. Il se fait par la création d'un compte utilisateur en ligne (voir <http://www.blocus-thegame.be/fr/create/>)

Langue du projet : Française

Langue des sous-titres : Les dialogues entre les personnages du jeu sont également sous-titrés en français

Vidéo de présentation : voir annexe

Le serious game Blocus a reçu le soutien financier du Fonds de Développement Pédagogique de l'université.

Objectifs pédagogiques

Le jeu sérieux « Blocus » vise à sensibiliser un public d'étudiants entrant à l'université à l'importance de la dimension langagière de leurs apprentissages disciplinaires. Le langage est en effet au cœur de l'activité scientifique et académique : premier outil du chercheur, surtout en sciences humaines et sociales, il contribue particulièrement à la réussite à l'université. Dans leur

1

étude d'un cours, les étudiants traitent massivement de mots et de discours, et au moment de l'examen, c'est aussi sur la seule preuve apportée par le langage (écrit ou oral) que leurs connaissances seront évaluées.

Or les étudiants mésestiment souvent ce rôle central joué par le langage dans leur formation scientifique, depuis l'écoute d'un cours (qui requiert d'appréhender correctement les notions disciplinaires ou le raisonnement à travers lequel sont formulés les savoirs communiqués), jusqu'à sa reformulation en situation d'examen (où les approximations, au regard des connaissances à restituer, ne peuvent être acceptées).

À l'inverse, du côté des enseignants, le langage est souvent « naturalisé » dans les formations dispensées : son rôle apparaît tellement évident pour le corps académique qu'il ne semble pas devoir faire l'objet d'une explicitation ou d'un enseignement spécifique. Lorsque le langage est évoqué par les uns et les autres dans les apprentissages disciplinaires, son rôle est souvent réduit à ses seuls aspects normatifs (correction de la syntaxe, du lexique ou de la grammaire de la langue), qui sont certes essentiels, mais largement insuffisants pour rendre compte de la dimension cognitive du langage dans l'acquisition et la communication de connaissances (« lire/écrire pour penser, pour apprendre et pour communiquer des connaissances »).

Le *serious game* « Blocus » se propose précisément de rendre visible le rôle joué par le langage dans l'acquisition et dans la communication de connaissances, tout en fournissant du matériel pédagogique pour sensibiliser les étudiants à l'usage réflexif et raisonné du langage attendu dès l'entrée à l'université.

L'objectif premier de « Blocus » est ainsi de faire prendre conscience aux étudiants de l'importance du langage dans leurs études. Dans cette perspective, le jeu se déploie à partir d'un scénario au plus près des attentes formulées par les étudiants en matière de méthodologie universitaire, tout en articulant ces attentes à des préoccupations linguistiques. Ainsi le parcours du jeu se développe-t-il à partir d'une situation motivante a priori pour son public puisqu'elle porte sur la consultation de copies d'examen authentiques, corrigées par une enseignante d'histoire contemporaine à l'Université catholique de Louvain. Cette situation, qui constitue la première étape du jeu (« Rédiger une réponse d'examen pour valider des connaissances »), motive également la découverte de trois autres situations emblématiques du métier d'étudiant, posées à rebours de la première. Au cours de la première étape, l'utilisateur prend en effet conscience, grâce aux dialogues des trois personnages-étudiants et des interactions qu'il a avec eux, de l'importance de la question au regard de la réponse à y apporter (« Lire une question d'examen pour y répondre ») ainsi que du rapport étroit entretenu par cette question avec le cours et la matière à l'étude (« Lire un cours pour se l'approprier »). La quatrième situation d'apprentissage, « Écouter un cours pour en garder la trace », vise à faire découvrir à l'utilisateur l'importance d'une sélection pertinente des informations entendues à l'oral en vue de leur reformulation future.

Dans les quatre situations d'apprentissage évoquées, les pratiques langagières sont étroitement articulées à leurs visées cognitives pour motiver l'exploration des compétences linguistiques en jeu dans les activités proposées.

Un autre élément important pour susciter cette motivation des étudiants est évidemment le recours à un jeu pédagogique sérieux, qui les place au cœur même du processus d'apprentissage, tout en leur donnant la latitude du moment et du lieu de cette formation.

En plus du scénario d'apprentissage décrit, le jeu « Blocus » propose aussi du matériel pédagogique pour exercer l'usage réflexif et raisonné du langage attendu à l'entrée à l'université. Ce matériel figure sous la forme d'exercices interactifs mais aussi de principes d'enseignement-apprentissage, présentés dans le « cahier virtuel » du jeu. En un peu moins de soixante pages, les utilisateurs, étudiants ou formateurs, peuvent ainsi prendre connaissance de l'essentiel d'une méthode pédagogique éprouvée à l'Université catholique de Louvain, au sein de dispositifs de formation disciplinaires variés (cours de « Méthodologie et pratique du discours universitaire », propédeutiques et accompagnements pédagogiques dispensés en facultés de lettres, de droit, de sciences économiques, sociales, politiques et de communication).

Public cible et programmes d'études

Le jeu sérieux « Blocus » se destine aux étudiants du secteur des sciences humaines et sociales qui entrent à l'université (première année de droit, de lettres, d'histoire, de psychologie, de sciences économiques, sociales et politiques, de communication, etc.) Si les contenus de « Blocus » ont été expérimentés à différentes occasions et dans plusieurs contextes de formation entre 2008 et 2013, le jeu est utilisé à l'Université catholique de Louvain dans sa version actuelle depuis la rentrée académique 2013-2014. L'utilisation qui est faite de ce jeu dépend par ailleurs des dispositifs de formation dans lesquels il s'insère, des rattachements disciplinaires et académiques de ces dispositifs, mais aussi des finalités pédagogiques qui leur sont assignées.

En faculté de philosophie, arts et lettres, où il a été conçu, le jeu « Blocus » a été utilisé au sein d'un cours obligatoire suivi par 450 étudiants de première année, lors d'un quadrimestre de formation commune (cours de « Méthodologie et pratique du discours universitaire »). Dans d'autres facultés, des dispositifs d'apprentissage en présentiel ont été mis sur pied dans le cadre de programmes d'aide à la réussite, grâce à des collaborations tissées entre ces facultés et l'équipe de réalisation de « Blocus ». Ainsi, en faculté de droit, la formation facultative « Visa pour le bac » s'inspire directement du scénario d'apprentissage et de l'approche pragmatique développée dans « Blocus », à partir de contenus propres à la discipline du droit. Le dispositif « 99 clés pour la réussite » proposé dans la faculté de sciences économiques, sociales, politiques et de communication procède de même à partir de cours d'économie, de sociologie et d'anthropologie. Dans ces deux facultés, le jeu en ligne « Blocus » est également utilisé en complément des apprentissages réalisés en présentiel, les deux dispositifs de formation se renforçant mutuellement. « Blocus » est également utilisé ponctuellement par les psychologues du Service d'Aide aux étudiants de l'UCL pour leurs consultations pédagogiques (sensibilisation au métier d'étudiant).

Utilisation dans le temps

L'utilisation de « Blocus » varie en fonction des contextes et des finalités de formation ; cette latitude d'utilisation est par ailleurs inscrite dans le jeu lui-même (choix entre un parcours guidé - qui suppose une utilisation plus régulière et complète du support - ou un parcours libre, qui autorise une sélection plus fine et plus orientée des contenus de formation). Lorsque l'utilisateur du jeu opte pour un parcours guidé, sa progression dans le jeu est sauvegardée entre chaque session (un parcours intégral du jeu demande en effet plusieurs heures).

Evaluation et statistiques

Les statistiques de Blocus enregistrent depuis sa mise en activité en mai 2013 entre 1000 à 2500 visites différentes par mois. En 2013, le jeu a été nommé pour la compétition finale du Festival du Film Universitaire Pédagogique, qui s'est tenue à Paris du 23 au 25 octobre, en

parallèle de la Conférence internationale E.A.D.T.U. Entre 2013 et 2016, l'utilisation de « Blocus » a fait l'objet d'une évaluation annuelle par les étudiants de la Faculté de philosophie, arts et lettres. Le détail de ces évaluations, non publiées à ce jour, est disponible à la demande.

Exemples de réactions des étudiants sur l'utilisation du jeu Blocus (enquête par questionnaire — année académique 2014-2015)

Les commentaires des étudiants sont repris tels quels.

- « Blocus est une façon plus "amusante" de présenter aux étudiants les bases et les prérequis qui, une fois maîtrisés, faciliteront leur réussite à l'université. Je considère ce jeu comme une sorte de "résumé exhaustif" de tout ce que peuvent nous apprendre les cours et les TP de Méthodologie et pratique du discours universitaire. Blocus permet aussi d'illustrer différentes situations liées au travail/à l'étude qu'un étudiant universitaire a de fortes de chance de rencontrer ; Blocus rend plus "concrètes" - par le biais des trois personnages et leur parcours durant le jeu - les situations auxquelles un étudiant peut être confronté. Ces situations étant souvent totalement nouvelles pour l'étudiant, Blocus permet aussi à celui-ci d'être en quelque sorte prévenu non seulement des situations différentes qu'il risque de rencontrer au niveau des études, mais aussi, plus simplement, du fait qu'étudier à l'université est très différent d'étudier au secondaire, chose dont un étudiant de première année ne se rend pas forcément compte. Ainsi, Blocus me semble avant tout utile pour ouvrir les yeux de l'étudiant à ce en quoi consiste le travail à l'université et constitue un moyen d'apprentissage de bases méthodologiques (répondre à une question d'examen, prendre des notes, restructurer ses notes...) qu'un étudiant n'a pas encore forcément rencontrées en tant qu'élève de secondaire.
- « Blocus m'a, personnellement, permis de me rendre compte de la réalité qu'était le "métier d'étudiant". En effet, jusqu'alors, le blocus, l'étude, les plans de matière m'étaient apparus comme une chose complètement abstraite. Le jeu m'a aidé à les rendre réelles, même si parfois c'était fait de manière plutôt rébarbative, je suppose que ce qui m'attend ne tient pas toujours à du divertissement non plus. Blocus est pour moi une prise de conscience réelle sur ce qui nous attend dans notre futur proche et permet de se rendre compte des méthodes de travail parfois erronées qu'on emploie. »
- « Au cours du jeu, on a été face à plusieurs textes universitaires. Ensuite, des questions sur ces textes nous étaient posées. C'est en essayant de répondre à ces questions que je me rendais parfois compte que, contrairement à ce que je pensais, je n'avais pas compris le texte dans son entièreté. Mais si je prenais la peine de consacrer plus de temps à leur lecture, le texte me paraissait directement plus clair, et il était plus facile de répondre aux questions. Je me suis rendue compte que je vais parfois trop vite et n'accorde pas assez d'importance aux détails. »
- « Ce jeu m'a permis de prendre mieux conscience des attentes d'un professeur d'université quand il pose une question à l'examen. J'ai pris conscience qu'il fallait utiliser des termes précis et traiter le sujet adéquat sans trop déborder sur des sujets qui n'ont rien à voir avec la question. Pour ce faire il faut découper la question d'examen afin de se l'approprier comme on l'a fait avec la matière. J'ai également pris conscience que le travail et les cours à l'université sont moins un travail "prémâché" qu'en secondaire, nous devons être actif, nous approprier la matière et surtout la comprendre dans son sens global afin de saisir au mieux les tenants et les aboutissant, ainsi nous pourrions mieux appréhender les question d'examen en les situant de manière plus précise. Il nous est

également demandé de faire la part des choses entre le fil conducteur du cours, les idées qui s'y rattachent, et les exemples ou détails plus ou moins utiles. Je pense qu'un gros travail de synthèse nous est donc demandé afin de faire le tri parmi toutes ces idées. »

- « Au début j'avais un peu peur qu'on ait essayé de faire un jeu vidéo simplement parce que généralement ça plaît aux jeunes, et souvent dans ce cas-là on se retrouve avec des jeux assez mal faits et qui nous donnent l'impression qu'on nous prend pour des enfants de 10 ans. Mais j'ai trouvé Blocus bien fait, honnêtement ça m'a vraiment plu ! Bon bien sûr trois étudiants ne se parleraient sûrement pas comme ça dans la vraie vie, mais ça n'est pas du tout important. Je trouve que le graphisme sympa, simple mais bien fait, c'est un jeu agréable. Je tenais aussi à dire que je trouve ça super d'avoir mis les paroles, par écrit, de ce que les personnages disent. Comme je suis très visuelle, ça m'aide vraiment de pouvoir lire ce qu'ils expliquent en même temps qu'ils le disent. »
- « Je trouve que Blocus est attrayant car ce jeu représente une façon moins austère de travailler : on n'est pas simplement mis face à des textes et des questions écrits en noir sur blanc, Blocus est beaucoup plus "joli" que ça. Ce sont les petites touches qui, pour moi, ont rendu le jeu agréable d'un point de vue esthétique, comme par exemple le fait que chacun des trois étudiants virtuels ait une écriture différente, ou encore la possibilité de "surligner" sur les copies. Le fait que pour chaque exercice proposé, on pouvait utiliser différentes petites fonctionnalités (comme justement surligner, souligner, faire glisser des mots...) rendaient le jeu un peu plus amusant : ce ne sont peut-être pas des fonctionnalités incroyables, mais elles ajoutent tout de même une certaine dimension, ce qui fait que l'on peut parler d'un "jeu" et non d'un simple "travail en ligne" »
- « J'ai beaucoup apprécié le style pédagogique avec l'idée de créer un avatar, même si cela est purement virtuel, je me suis mis directement dans le contexte grâce au voix des personnages me guidant sur ce que devais faire ... Le jeu représente une vision très représentative du type de problèmes/lacunes rencontrés par la majorité des étudiants lors de leur entrée à l'université. Le fait qu'il y ait trois personnages m'a encouragé à avancer dans mon apprentissage car il y avait un échange constant entre les différents avatars ce qui permettait de cibler nos lacunes mais aussi nos progressions au cours du jeu. C'était aussi très différent du contexte actuel où l'on est plus livré à nous-même face aux connaissances et à la maîtrise du professeur, c'est très favorable pour l'acquisition de notre autonomie certes, mais le travail en groupe permet une meilleure évaluation de nous-mêmes face à l'avancé de notre travail, elle permet aussi la comparaison de notes, le partage de sujets acquis ou l'explication de sujets non acquis. Le travail en groupe permet une meilleure compréhension du cours vu que les explications sont données différemment en fonction de chaque étudiant présent dans le groupe. En conclusion, on évolue plus vite en groupe par le partage et le soutien mutuel que tout(e) seul(e). »
- « Blocus est assez attrayant car nous, étudiants, pouvons facilement nous identifier aux personnages qui nous accompagnent tout au long du jeu. En effet, ils rencontrent généralement les mêmes difficultés que nous, c'est-à-dire le souci de savoir bien répondre à une question en discours universitaire, celui de savoir reformuler une idée, un concept ou encore celui de savoir prendre notes de façon efficace. De plus, Blocus est un jeu constructif, instructif et facilement maniable. »