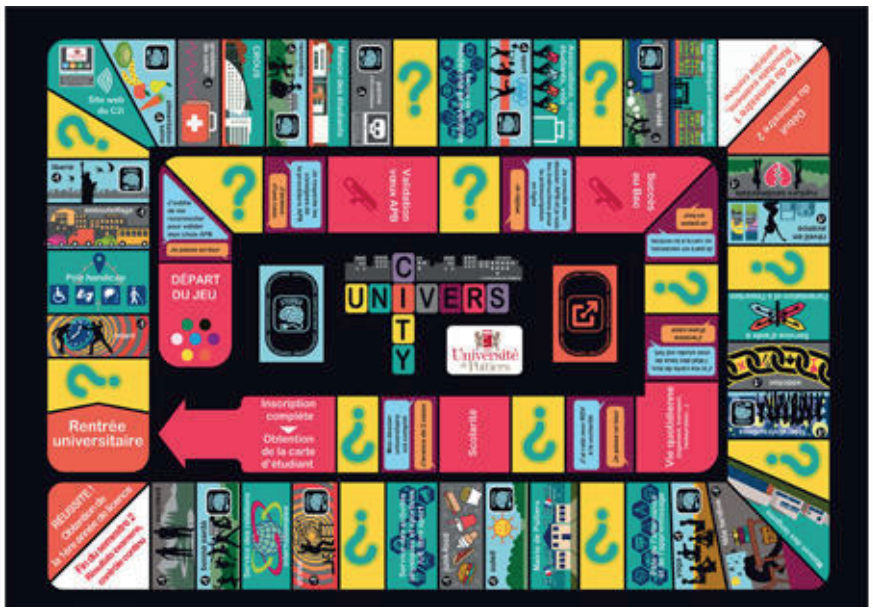
Jeu Univers-City

[Safire]



Création d'un jeu plateau pour faire découvrir la vie universitaire aux lycéens.

LIEN 3-3/+3

Ce projet bénéficie d'une aide de l'État gérée par l'ANR au titre du programme Investissements d'avenir, ref ANR-11-IDFI-0028

Les initiatives pédagogiques à l'Université de Poitiers

Jeu -3/+3 Univers-City

Safire

Responsables projet

Isabelle Dufront, responsable du pôle orientation/insertion au Safire
Corinne Gatineau, chargée d'information et coordinatrice liaison avec les lycées
Caroline Gautier, chargée d'orientation et d'insertion

Objectifs

- Développer chez les lycéens une meilleure connaissance des attendus de la formation universitaire, et susciter un questionnement sur leur(s) représentation(s) de l'enseignement supérieur, par une approche ludique et originale,
- Anticiper des choix d'orientation éclairés.

Soutien humain et technique

Financier :

- Conseil en ergonomie des jeux : 2860 €
- Graphisme réalisation maquette : 2620 €
- Confection de 10 boîtes (120 € / boîte) : 1200€

Total : 6680 €

Humain :

- Temps de travail personnels UP

Apports pédagogiques

Pour les lycéens :

- Découvrir les prérequis explicites (APB, le bac, les formalités d'inscriptions) et implicites (les méthodes de travail, l'anticipation de la vie quotidienne et de l'autonomie,...) pour entrer à l'Université
- Appréhender les méthodes de travail transversales et les attendus universitaires, quel que soit le projet d'études, pour favoriser la réussite ultérieure
- Etre acteur de son parcours et faire de son choix d'études un choix éclairé (savoir ce qui me convient, en fonction de mon projet personnel et professionnel)
- Développer la connaissance des services et dispositifs de l'Etablissement pour mieux profiter de toutes les ressources à disposition (appui, mobilité, bien être...) et faciliter l'entrée dans le supérieur.

Pour les prescripteurs d'orientation (professeurs principaux lycées, COP, personnels de direction, familles) :

- Pendre en compte les évolutions de l'Université et déconstruire ses propres représentations
- Identifier / améliorer la connaissance des attendus concernant les méthodes de travail
- Accompagner le questionnement des élèves sur leur parcours d'études.

Projet

Le principe du jeu, pédagogique et accompagné, s'inscrit dans le contexte d'une politique active de soutien aux actions favorisant le continuum -3/+3 et une meilleure transition entre le secondaire et le supérieur.
Dans ce cadre, Univers-city a été initié par un petit groupe d'étudiants de la faculté de sciences appliquées de Poitiers, encadrés par le pôle orientation-insertion du Safire dans le cadre d'un projet tuteuré.

Le projet a été conçu, non pas comme une présentation des formations en termes de contenus ou de débouchés (présentation qui peut leur être faite par ailleurs sur un autre temps), mais comme une découverte des méthodologies de travail à l'université et des dispositifs et services d'accompagnement des étudiants vers la réussite.

L'échange instauré par le jeu est aussi l'occasion d'entamer un dialogue plus global sur leur projection dans le supérieur et de travailler sur la déconstruction de stéréotypes sur l'université.

Public

- Lycéens de l'Académie, de préférence en 1ère, année de réflexion sur le parcours d'études

Étapes clefs du projet

- Etat des lieux des jeux pédagogiques sur le thème par les étudiants,
- Appropriation du sujet (c'est quoi être étudiant ?) et des contenus par les étudiants (services, dispositifs, modalités, méthodes, lieux...)
- Synopsis et scénario du jeu
- Rédaction questions
- Réalisation maquettes
- Tests de jouabilité
- Amélioration du jeu avec appui par un cabinet en ergonomie spécialisé sur les jeux pédagogiques
- Graphisme
- Réalisation de 10 mallettes
- Présentation et communication auprès des lycées

Transferts possibles

Possibilité de déclinaison du jeu sur d'autres territoires.