



ZOOM SUR

DES ZOMBIES AU LEARNING CENTER

LA COOPÉRATION AU SERVICE DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

NÉHÉMIE HENRY ET LAETITIA BRACCO

La valorisation des collections fait partie du cœur de métier de bibliothécaire : sélections, expositions, numérisation sont autant de canaux largement utilisés pour mettre en avant la documentation. En revanche, la galaxie de services proposés dans les bibliothèques est moins souvent sur le devant de la scène.

En 2016, le service commun de documentation (SCD) de l'université de Haute-Alsace (UHA) se dote d'un pôle Médiation/Valorisation. La première action du pôle a consisté en un état des lieux des différentes actions de valorisation menées au sein du SCD. Il est apparu à l'issue de cette analyse que l'offre de services faisait l'objet d'une communication et d'une valorisation moindres que l'offre documentaire, notamment en raison de l'effort porté traditionnellement sur les sélections thématiques, le signalement ou encore la numérisation. C'est pourquoi l'un des objectifs prioritaires fixé à la Médiation/Valorisation a été de mieux faire connaître aux étudiants les services qui leur sont dédiés.

L'ensemble des étudiants de première année de licence à l'UHA bénéficiaient d'une visite et d'une formation assurées par le SCD en début d'année, mais la densité de l'information transmise à cette période ne garantissait pas une assimilation parfaite. De plus, les étudiants sont amenés à utiliser ces services tout au long de l'année et ont souvent oublié leur existence

au moment où ils en ont le plus besoin. De ce constat est née l'idée de proposer un support présentant les principaux services à destination des étudiants, mais qui évite l'écueil du flyer posé à la banque d'accueil. Ce dispositif, pour être efficace et attrayant, se devait d'être disponible toute l'année, en ligne, pédagogique, ludique si possible : le défi à relever était de taille.

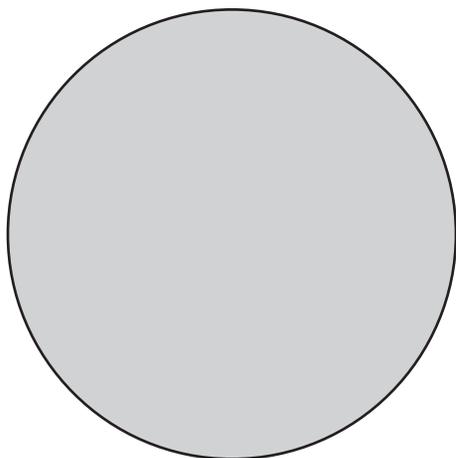
LA COLLABORATION DES SERVICES : DIRECTION DU NUMÉRIQUE, SCD, IUT

Le choix de la forme du dispositif a été crucial au début du projet. Rapidement, c'est vers la réalisation d'un Serious Game que le pôle Médiation/Valorisation a voulu tendre. Répondant aux critères cités plus haut, c'est aussi une réalisation originale qui donne une image innovante de la bibliothèque. Un projet d'une telle envergure nécessitait à la fois des compétences en médiation, en pédagogie, mais aussi en programmation et en graphisme numérique. Il ne pouvait donc pas être réalisé en interne;

la collaboration avec d'autres services de l'université et des recrutements étaient à envisager. L'appel à projet interne lancé par l'UHA en 2016 a permis au SCD de monter un dossier de financement destiné à la réalisation de ce jeu. L'orientation du dispositif avait déjà pris un tour résolument ludique : quoi de mieux pour valoriser les services offerts par le SCD que de les employer pour sauver le monde ?

Malgré ce parti pris audacieux pour la réalisation d'un support institutionnel, le SCD a obtenu 9 500 € pour un projet sur deux ans. Fort de ce soutien, la responsable du pôle Médiation/Valorisation du SCD a constitué un groupe projet avec la responsable de la formation des usagers du SCD, un ingénieur pédagogique de la Direction du numérique (DNUM) et le chargé de mission Innovation pédagogique basé à l'IUT de Colmar, pour s'adjoindre des compétences techniques ainsi que l'accès à des outils numériques indispensables. Ce groupe a travaillé à étoffer le scénario du jeu, qui n'était que sous la forme d'ébauche dans l'appel à projet.

Le budget alloué a permis l'acquisition de licences du pack Adobe pour la réalisation des graphismes et des animations, et du logiciel Articulate Storyline 3, spécialisé dans la création de modules d'eLearning et détourné ici pour la création d'un Serious Game. Mais le financement a surtout rendu possible l'embauche de deux étudiants de l'IUT, en deuxième année de DUT « Métiers du multimédia et de l'internet » à l'UHA. En effet, cette formation prévoit un stage de dix semaines rémunéré, ayant pour objectif la réalisation d'un projet multimédia.



À partir de janvier 2017, le groupe projet a travaillé sur l'approfondissement du scénario, l'écriture des dialogues, le choix des rebondissements et des différentes fins du jeu dans leurs moindres détails. L'objectif étant, on le rappelle, de proposer un dispositif ludique de valorisation des services du SCD, qui puisse être utilisé dans le cadre d'une formation pédagogique en présentiel comme à distance par les étudiants, tout au long de l'année.

Le scénario du jeu, avec ses multiples ramifications, est rapidement devenu tentaculaire. Le groupe projet s'est alors orienté vers le logiciel Twine pour l'élaboration de la trame. Outil de création de jeux textuels en ligne permettant de lier des blocs de texte à la manière des « livres dont vous êtes le héros », ce logiciel a permis de tester le scénario avant l'arrivée des étudiants stagiaires en avril 2017.

À partir de cette date s'est engagé un travail de création graphique, de prise en main d'Articulate Storyline, bref de ludification du scénario pour les apprentis programmeurs, sous la direction attentive du groupe projet. En septembre 2017, le jeu était terminé à 80 %. Dans les mois qui ont suivi, la finalisation du jeu, les tests utilisateurs, la correction des bugs, l'amélioration des animations ont occupé l'équipe. En septembre 2018, comme le prévoyait le calendrier du projet, le jeu était finalisé.

LE CONTEXTE DU LEARNING CENTER

La collaboration réussie entre ces différents services, mobilisant des compétences très diversifiées, s'inscrit dans le contexte plus large du futur Learning Center de l'UHA. Au-delà du bâtiment en cours de construction, le Learning Center constitue un nouveau service commun depuis septembre 2018. Il regroupe l'ancien SCD, l'ancien CLAM (Centre de langues et de certifications), une partie du pôle Usages numériques et le SUP (Service universitaire de pédagogie). Il s'inscrit dans l'ambition politique de l'université d'œuvrer à la transformation pédagogique et à la réussite étudiante. Il s'attachera tout particulièrement à développer les compétences transversales et viendra en appui des enseignements disciplinaires.

Projet collaboratif avant même son ouverture, le Serious Game préfigure les réalisations que



portera le Learning Center de l'UHA. Il s'inscrit parfaitement dans les ambitions du service de développer de nouvelles manières d'apprendre, de privilégier l'autonomie des étudiants, d'expérimenter des dispositifs asynchrones, hybrides, l'ensemble ayant vocation à irriguer tous les sites et tous les campus de l'université.

JEU SÉRIEUX ET PÉDAGOGIE

L'OFFRE DE FORMATION AUX COMPÉTENCES INFORMATIONNELLES

La rénovation de l'offre de formation à l'université de Haute-Alsace a été engagée en 2016, dans le sillage de la rédaction du nouveau contrat 2018-2022. Elle a été impulsée par la vice-présidente « Formation initiale et continue » et s'est traduite par une généralisation de l'approche par compétences à l'ensemble des maquettes d'enseignement. Les compétences informationnelles faisaient déjà l'objet d'enseignements obligatoires en licence, avec un volume de formation de plus de 700 heures assurées par le SCD, à destination de près de 4 000 étudiants. Le responsable de la formation des usagers du SCD a piloté entre 2016 et 2018 la construction d'une offre entièrement rénovée, qui devait mettre en œuvre la lettre de cadrage valant pour tous à l'université. Celle-ci impliquait, notamment, de décliner le référentiel des Mentions licence dans son volet « Compétences transversales ». Quatre objectifs majeurs ont ainsi guidé la construction de l'offre en compétences informationnelles :

- conjuguer les compétences mobilisées par les étudiants lors des modules à un besoin pédagogique suscité par un travail en cours (par exemple, un dossier à réaliser, un exposé, une revue de presse, un projet) ;
- adapter chaque module à la discipline et au niveau des étudiants formés ;
- construire un programme articulé au sein du cursus licence/master en prenant en compte les besoins des étudiants à chaque année universitaire ;
- éviter les redondances (particulièrement pour les étudiants qui ont suivi tout leur cursus de licence et master à l'UHA).

Huit modules ont été construits, chacun correspondant à une compétence informationnelle

générique (rechercher, traiter, évaluer l'information, etc.). Une des difficultés était de pouvoir accompagner les étudiants primo-arrivants sans verser dans le principe de la « visite » ou du « cours » délivré massivement ; ces modèles ne s'avérant pas efficaces en termes d'acquisition de compétences. Le principe a été de proposer aux nouveaux venus un « kit de départ » pour les aider à s'orienter, à trouver les informations pratiques dont ils avaient besoin, à repérer les premières ressources indispensables. Ce « kit » prend des formes extrêmement variées selon les bibliothèques et les formateurs. Le Serious Game SAZ (Services Après Zombie) pouvait devenir une des variantes de ce temps de formation. Il est donc venu naturellement s'insérer dans le « kit de départ », aux côtés de la visite de la bibliothèque. L'heure de formation a alors été coupée en deux : trente minutes dédiées à la découverte de la bibliothèque grâce à un plan, en laissant l'étudiant en autonomie, et trente minutes dédiées à SAZ. Durant cette phase, les étudiants se mettent par groupe de deux pour effectuer le Serious Game sur un ordinateur, en autonomie. Le choix du binôme a été fait suite aux retours des utilisateurs, qui ont indiqué qu'une activité de ce type est plus intéressante à deux, notamment lorsqu'il faut faire des choix, ou tout simplement pour partager l'expérience ludique. Le formateur est présent pour aider les étudiants, notamment sur d'éventuels problèmes techniques, ou pour apporter des informations complémentaires sur certains services.

La question de la place du dispositif SAZ dans l'accompagnement pédagogique s'est ainsi posée rapidement et en a orienté les modalités, notamment en termes de durée de jeu : la longueur devait être adaptée au format des modules.

APPRENDRE AUTREMENT

Le recours à un Serious Game présente un grand intérêt dans le contexte de la formation aux compétences informationnelles, particulièrement à l'UHA. Selon Gerlese Åkerlind, professeur en sciences sociales à l'université de Canberra, il existe au niveau universitaire quatre types d'approche pédagogique¹. L'une d'entre elles se fonde sur l'engagement des apprenants. Cette approche place l'étudiant au centre

¹ Voir l'article « Jeux sérieux, mondes virtuels » sur Eduscol. <http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxseriesux/phenomene/aspects-educatifs/pedagogie>

LE JEU SÉRIEUX : SERVICES APRÈS ZOMBIE



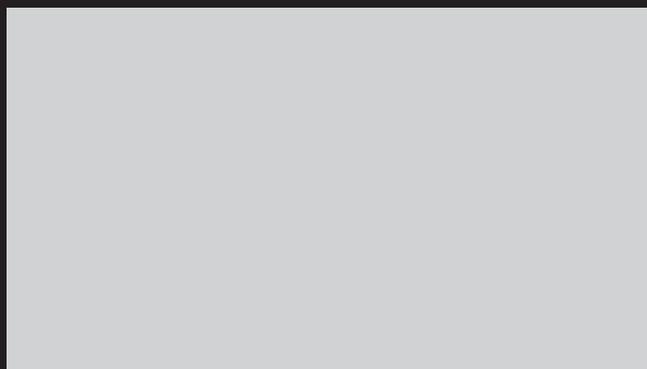
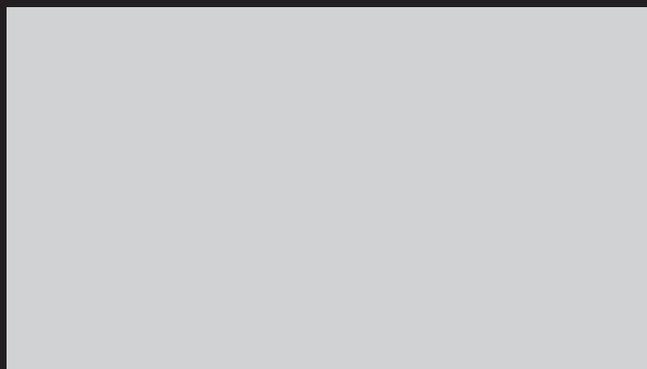
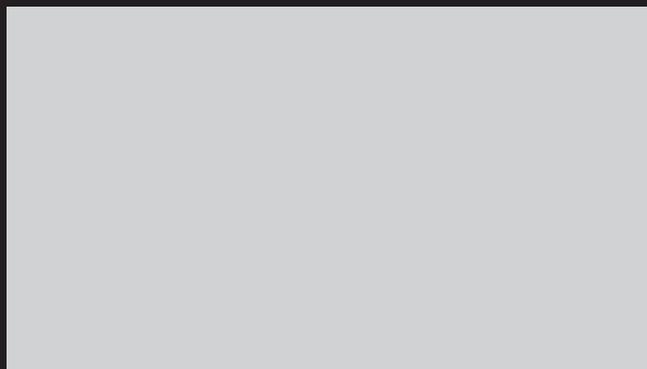
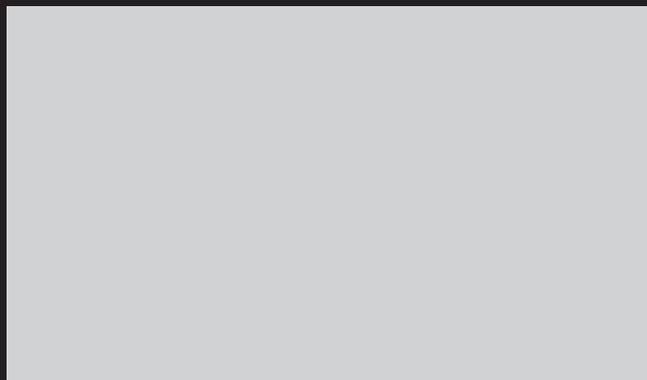
Emma est étudiante à l'UHA. Alors qu'elle travaille dans son appartement, elle est dérangée par des bruits étranges. Elle apprend avec stupeur que Mulhouse est envahie par des créatures anthropophages. Heureusement, grâce au service d'accès distant aux ressources numériques, elle peut se tenir au courant des derniers articles de presse. Par le catalogue, elle apprend l'existence d'un ouvrage mentionnant un remède salvateur... mais il lui faudra faire appel au prêt intrabibliothèques pour le consulter, car il est loin de chez elle. Le prêt d'une tablette dans sa BU préférée lui permettra de rester connectée, après avoir cassé son ordinateur dans des circonstances rocambolesques. Plus tard dans le jeu, lorsqu'elle écrira un rapport sur l'affaire, c'est en le déposant sur le site des BU qu'elle aidera les chercheurs à combattre le virus ; enfin, grâce à Ubib – service de question-réponse en ligne proposé par une vingtaine de bibliothèques universitaires –, les bibliothécaires lui indiqueront des endroits où se cacher.

Comment faire pour parler de services de bibliothèques dans un jeu vidéo ? En faisant intervenir des zombies, pourquoi pas ! Bien que le lien ne soit pas évident, l'idée s'est rapidement imposée, tant la figure du zombie est populaire. Pour dépoussiérer l'image de la bibliothèque, il a donc fallu la mettre en scène...

Dans Services Après Zombie (SAZ), chaque service vous permet d'avancer, de sauver vos amis, voire de sauver le monde. En fonction de ses actions, le joueur pourra « débloquer » des services. La plus-value du Serious Game repose ici sur la rejouabilité : en effet, le joueur sera amené à faire des choix, tout au long du jeu, et il est probable qu'il n'arrivera pas à trouver tous les services dès la première tentative. Par exemple, choisir d'aller dans une bibliothèque plutôt qu'une autre au début du jeu influera fortement sur l'éventail des services trouvés. Les pièges sont nombreux et le jeu peut ainsi se terminer de dix manières différentes. Trouver les douze services s'avère donc un challenge. Pour autant, SAZ est accessible car il ne nécessite aucune habileté technique particulière. Il repose en effet entièrement sur le système du « *point'n'click* » : le joueur est invité à cliquer sur des éléments du décor pour interagir avec eux, à faire des choix entre des dialogues en sélectionnant des bulles. Les néophytes du jeu vidéo ne seront donc pas en difficulté. De plus, l'écran final récapitule le score et l'ensemble des services débloqués dans chaque partie, mais permet aussi de voir quels services n'ont pas été trouvés. Ne vous inquiétez donc pas en cas d'échec : les tentatives sont illimitées.

Lien vers le jeu :

http://www.numerique.uha.fr/saz/story_html5.html





du dispositif pédagogique car il est invité à participer activement au cours. La pédagogie est dite « active » puisque l'étudiant est acteur de son apprentissage. L'objectif principal de cette pédagogie est de stimuler la motivation, l'envie d'apprendre chez l'apprenant. C'est principalement cette démarche qui est utilisée au travers du Serious Game : la notion de motivation se traduit ici par la libre expression du joueur apprenant (lors des divers choix à prendre dans le jeu) sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique. La motivation ne serait ici que la première étape d'un processus qui amènerait l'apprenant à développer sa curiosité pour les services que propose la bibliothèque.

Par ailleurs, le recours à un Serious Game pour transmettre un contenu pédagogique peut aider le formateur à prendre en compte les différences de rythme d'apprentissage entre les étudiants d'un même groupe. En effet, chaque étudiant peut progresser dans le jeu à son rythme : celui qui veut lire toute l'histoire, re-

garder dans les moindres détails chaque scène avant de comprendre la solution pourra le faire sans crainte d'être jugé négativement par ses pairs. Il est à noter que dans ce souci pédagogique, aucune note ou évaluation n'est prévue suite à cette heure de formation.

Un autre objectif de SAZ est de montrer une autre image de la bibliothèque en donnant envie d'y revenir. Des tests utilisateurs, avant le lancement du jeu en septembre, ont été effectués afin de connaître la réelle plus-value du jeu en termes de pédagogie. Lors de *focus groups*, les étudiants ont pour la plupart souligné le fait que ce jeu leur permettait d'avoir une autre perception de la bibliothèque. Un étudiant a dit par exemple : « *la BU, c'est pas drôle, mais le jeu oui!* », un autre : « *ça enlève l'image poussiéreuse de la bibliothèque* ». Il faut donc voir ce jeu comme un *ice breaker* spécial BU!

Alors n'hésitez plus, jouez!

B:F