

# JOURNEY TO OPEN SCIENCE

## Kit pédagogique

Ce kit a été produit pour une utilisation du jeu sérieux dans le cadre d'une activité de formation Il est composé des éléments suivants:

Nom des fichiers	Type de document	Objectifs
01 Ressources formateurs JOS	Support de ressources complémentaires à destination des formateurs	Accompagner les formateurs dans l'appropriation des mécanismes du jeu sérieux, tant au niveau de la structuration des énigmes que des objectifs pédagogiques visés.
02 Carnet_pedagogique_JOS	Support à destination des joueurs	Consolider l'apprentissage par l'apport de complément d'information en lien avec les Post-it du jeu
03 Séance de formation_JOS.docx	Fiche de séance pédagogique	Proposer un déroulement de formation dans le cadre d'une utilisation en présentiel ou en classe virtuelle
04 Enigmes avec solutions.docx	Support à destination des formateurs	Liste des énigmes, des indices et des solutions

L'approche pédagogique retenue est celle d'un outil autoportant.

Pour cela plusieurs mécanismes ont été mis en œuvre :

La première énigme fait office de didacticiel. Elle a été conçue pour être résolue sans problème tout en faisant apparaître les mécanismes d'un jeu en « point and click ».

Pour la partie ludique, les indices sont complétés grâce à un mécanisme d'évènements faisant apparaître un icône en forme d'ampoule. Le joueur peut ainsi être accompagné et guider sans présence physique.

Sur le plan pédagogique, en fonction de l'avancement du joueur dans le jeu, un carnet présent en bas de l'écran est complété par l'ajout de différents POST-IT.

Ces POST-IT ont pour vocation d'alerter le joueur sur le caractère important des informations qu'il est amené à rencontrer. En fin de jeu, un carnet pédagogique de synthèse est rendu accessible pour le joueur. Il contient un rappel des POST-IT complétés par des contenus plus qualitatifs.

