

## SERIOUS GAME ENTREZ DANS LE SUP !



Le *serious game* **ENTREZ DANS LE SUP' !** est conçu pour permettre aux étudiants de découvrir de façon inattendue ce qui peut changer à l'entrée dans le supérieur. Il propose des ressources pour s'y adapter, facilitant ainsi la transition avec le secondaire. En se mettant dans la peau d'un tuteur, le joueur récolte les informations nécessaires à la découverte de ce nouvel environnement. Après avoir vécu les scénarios de jeu, il dispose d'un bilan personnalisé sur sa qualité d'écoute, sa connaissance des services offerts par l'établissement et l'identification des clés pour réussir dans sa nouvelle vie étudiante.

### Pour qui ?

**ENTREZ DANS LE SUP' !** est destiné aux futurs et nouveaux étudiants, ainsi qu'aux tuteurs, ambassadeurs, etc. pour travailler sur la posture d'accompagnement entre pairs. Il n'est pas nécessaire d'avoir l'habitude de jouer à des jeux en ligne.

<http://entrezdanslesup.univ-bfc.fr>

Connexion anonyme

Description complète :

<https://www.ubfc.fr/excellence/ritm-bfc/actualites-et-vie-du-reseau-ritm-bfc/#sg>

Le jeu s'articule en deux scénarios, *Rush* et *Mood*, qui mettent le joueur en situation de dialoguer avec de nouveaux étudiants, pour les aider à **agir dans leur nouvel environnement et mobiliser les leviers de la réussite**.

Le jeu est accessible en ligne. Il se joue en une heure environ, individuellement et en autonomie.

### Rôle de l'enseignant / de l'équipe pédagogique

Le joueur tirera davantage bénéfice de son expérience de jeu si, à la suite de son expérience immersive, il consulte son bilan personnalisé puis consulte les ressources qui le concerne.

Un enseignant ou un tuteur peut ainsi aider les joueurs à faire le lien entre leurs propres questionnements, les informations apportées par le jeu et les ressources proposées pour aller plus loin. Des **ateliers** peuvent être proposés en complément (questionnement, échanges, débats, production).

Un **guide à destination des accompagnateurs** est disponible auprès de l'ATP-BFC (cellule d'ingénierie pédagogique RITM-BFC).

### Moyens à mobiliser

**Temps** : environ 3 h pour s'approprier les scénarios, les bilans proposés et le guide d'accompagnement. Variable si mise en place d'ateliers.

**Coût** : l'accès au jeu est gratuit.

**Ressources humaines** : enseignant, éventuellement tuteurs.

**Matériel** : ordinateurs avec connexion internet (et non téléphone).

### Objectifs d'apprentissage :

- se repérer dans son nouvel environnement ;
- connaître les services ressources et leur périmètre d'intervention ;
- connaître les lieux et situations de sociabilisation au sein et hors du campus ;
- savoir poser un diagnostic sur les leviers et freins de la réussite ;
- savoir se situer et évaluer sa capacité d'action sur son apprentissage du « métier d'étudiant » et son intégration à ce nouvel environnement.

