CLIMACT LE SERIOUS GAME QUI VOUS PLONGE DANS LA GESTION D'UNE CRISE CLIMATIQUE

Quand le jeu devient un outil d’apprentissage . 45 étudiants vont être confrontés à la réalité depuis leur salle de cours. Communication, outils, logistique, population… Comment gérer une crise climatique ? Quelles priorités établir ? Comment alerter ? 72h de jeu pas si simulé qu'il n'y paraît.

du 13 au 17 janvier 2025

OVSQ

11 Boulevard d'Alembert - 78280

Guyancourt

L'OVSQ vise à former de nouvelles générations aptes à réfléchir, à décider et à agir dans le domaine du développement durable et du climat en sciences sociales comme en sciences de l'environnement. Nous croyons que la clef pour répondre à ces défis réside dans une approche collective et interdisciplinaire. Dans cet optique nous organisons la **deuxième édition du serious game "Climact"** qui plonge les étudiants au coeur d'une gestion de crise climatique.

Les masters 2 impliqués :

- Adaptation aux Changements Climatiques,
- Enjeux du spatial et nouvelles applications et
- Etude des climats de la Terre.

Ces trois masters, bien que portant sur différents domaines d'expertise, se corrèlent sur l' ambition de former des étudiants capables de se **préparer, affronter, gérer et désamorcer des crises, qu'elles soient climatiques ou spatiales**. La méthodologie est donc similaire et les trois corps de métier peuvent s'enrichir de leurs domaines d' expertise.

Venez explorer avec nous ce laboratoire pédagogique unique où les savoirs rencontrent les défis du réel. Des temps d'observation sont ouverts sur inscription, formulaire en bas de page.

Objectifs et moyens

Accompagnés de l'agence Senso Terrae, l'équipe pédagogique de l'OVSQ et les responsables des masters ont imaginé un **serious game plongeant les étudiants dans une gestion de crise climatique**. Pendant 72h les joueurs vont être confrontés à une situation d'urgence climatique **comme s'ils y étaient**. En se mettant dans la peau de décideurs, représentants de collectivité ou experts, les participants vont devoir **faire preuve d'esprit critique, de créativité, d'autonomie, d'innovation, de réflexion, de collaboration** afin de faire face à cette crise climatique sans précédent. Le **scénario tiré d'une vraie catastrophe passée** va mobiliser leurs compétences et connaissances théoriques dans une situation d'urgence unique.

Afin de rendre le projet immersif la **Plateforme d'Intégration et de Tests** (PIT) de l' OVSQ met à disposition sa **plateforme MIRE** (Mur Immersif pour la Recherche et l'Enseignement). Ce mur est un système de visualisation multi-écrans 8K d'une surface totale de 6 m x 1,7 m.

Retour d'expérience

Une **restitution vendredi 17 janvier** est prévue à partit de 13h. Cette restitution est **ouverte à tous** et aura lieu en amphithéâtre G. Mégie à l'OVSQ.

Si vous souhaitez **observer et appréhender l'enjeu pédagogique**, des temps d' observation sont ouverts sur inscription. Programme à définir ensemble.

Innovation pédagogique

> Serious game can be defined as games "in which education (in its various forms) is the primary goal, rather than entertainment" (Michael, 2006). In this context, education is understood on a board dimension. Serious games, whether they are board games, digital games, simulation games, modelling games, etc., are now identified as tools that support the processes of education, learning, communication, awareness raising, knowledge sharing, invention, and collective and/or individual involvement (Aubert et al., 2018; Boyle et al., 2014; Khoury et al., 2018; Mossoux et al., 2016; Teague et al., 2021).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Contact : Luisa Purificaçao - 01 80 28 55 10 : luisa.purificacao@uvsq