

Natagora lance un jeu vidéo !

La sensibilisation aux questions de biodiversité est cruciale. Elle est d'ailleurs rentrée dans le programme scolaire. Pour donner aux professeurs des outils afin de toucher une génération hyperconnectée, Natagora lance un *serious game* à destination du secondaire, grâce à un large partenariat.

Dans un futur, sans doute pas si lointain que cela, des colons ont débarqué sur une planète lointaine : Nowatera. En intervenant sur le paysage (construction d'un barrage, utilisation de pesticides, construction d'un rideau végétal pour se protéger du vent), ils modifient imperceptiblement l'écosystème de la planète. Quelquefois, des conséquences désastreuses bien éloignées de la cause première apparaissent.



L'objectif est de faire comprendre aux élèves l'équilibre global de notre planète et de les sensibiliser à l'importance de préserver la biodiversité. Le jeu a été conçu avec des enseignants et Natagora, pour une immersion ludique et interactive dans les matières scientifiques.

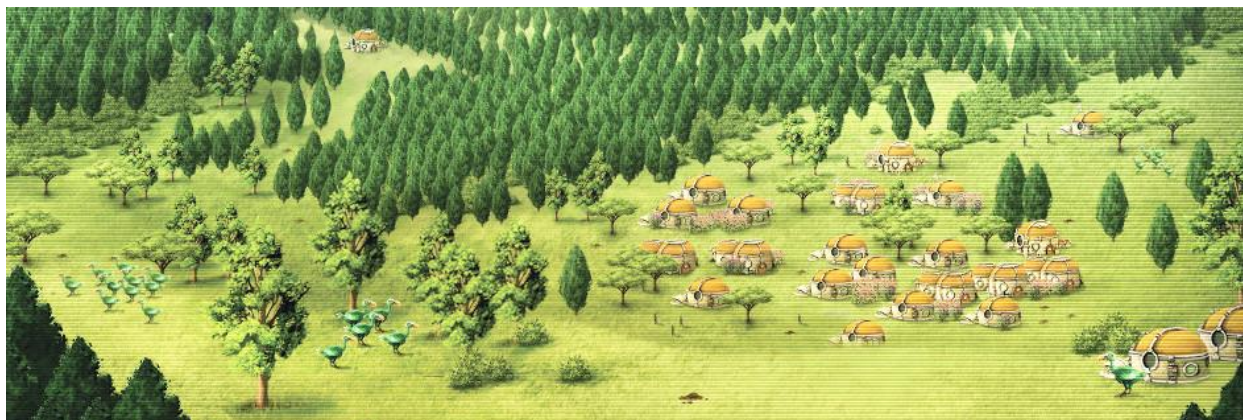
Un projet global, une expérience multiple



Le jeu, soutenu par la coopérative Cera, a été créé en partenariat avec l'université de Namur, l'asbl Hypothèse et Digital Wallonia. Il a été conçu pour s'insérer dans le programme du secondaire, fournissant aux professeurs une solution complète pour traiter des questions de biodiversité. Au-delà du jeu vidéo en tant que tel, le projet vise à la conscientisation de la problématique du maillage écologique par différents biais. Il peut comporter des actions sur le terrain, telles qu'observations naturalistes, gestions de terrain, consultation d'articles, de photos, de vidéos. Il peut être suivi d'expériences participatives à réaliser seul ou en classe en présence d'experts, pour favoriser un ancrage fort du jeu dans la réalité. Il prévoit une rencontre sous la forme d'un événement fédérateur.

Maëlle Dufrasne, responsable du projet chez Natagora : « *En éducation à l'environnement, utiliser le jeu, forme naturelle d'apprentissage est une évidence. Devant un public d'adolescent qui passe plus de temps devant un écran d'ordinateur que devant une télévision, le jeu vidéo était un langage à prendre en compte. Nous avons fait le choix de tenter le langage du web pour emmener les jeunes à la rencontre de leur environnement.* »

Un serious game taillé sur mesure pour l'enseignement



La coopération et le partage de compétences ont été au service de la création de Nowatera. Nous avons travaillé en parallèle entre animateurs, enseignants, étudiants et naturalistes. L'asbl Hypothèse et le Département de Didactique de Biologie de l'Université de Namur ont travaillé en lien étroit avec Natagora pour assurer le respect des objectifs des programmes scolaires et la cohérence méthodologique et pédagogique du projet. Nowatera est conçu comme support de cours, disponible sur un site internet, que l'enseignant peut activer avant, pendant ou comme « devoir ». C'est l'enseignant qui guide le choix du scénario et qui détermine ainsi le contenu pédagogique qui lui convient.

Marc Meurisse, porteur du projet chez Belle Productions : « *Au niveau de l'enseignement, une approche ludique implique une remise en question profonde du métier d'enseignant. Finis, les exposés ex cathedra, où le prof transmet son savoir et où l'élève se contente d'écouter (ou non). Aujourd'hui, l'élève, éventuellement avec l'aide d'Internet, en connaît souvent plus que le professeur ! Et en matière de jeu, c'est plus qu'un euphémisme ! Utiliser le jeu dans un cours, c'est donc aussi accepter, pour l'enseignant, de « lâcher prise. » Un professeur moderne doit donc être avant tout un coach, voire un psychologue, qui encouragera l'élève à améliorer ses méthodes de travail et qui l'aidera à faire le tri pour identifier la pertinence des informations qu'il aura récoltées. »*



Le projet

Nowatera est porté par Natagora :



Présente dans tout l'espace Wallonie-Bruxelles, **Natagora** possède de nombreuses réserves naturelles, réparties sur plus de 4.700 hectares. Le grand objectif de l'association est d'enrayer la dégradation de la biodiversité et contribuer au rétablissement d'un meilleur équilibre entre l'homme et la nature. www.natagora.be

Démarche pédagogique

La pédagogie de projet est au cœur de la démarche du service éducatif de Natagora. En guidant les activités de l'adolescent dans, pour et par l'environnement, nos animateurs articulent théorie et pratique, et ouvrent le champ d'action pour permettre à ces jeunes publics de mobiliser et utiliser leurs connaissances et aptitudes de façon totalement transversale. En proposant une pédagogie globale, notre équipe veille à ce que chaque jeune trouve sa place dans le projet, que ce soit dans son élaboration ou dans sa réalisation. Nous proposons une approche systémique, la dimension environnementale sur laquelle nous travaillons n'exclut jamais les paramètres culturels, sociaux et économiques.

En collaboration avec :



L'**Unité de Méthodologie et de Didactique de la Biologie (UMDB)** est une entité de l'**Université de Namur**. Axée sur enseignement et recherche, l'Unité a développé des thématiques de recherches autour des technopédagogies. Elle a ainsi élaboré plusieurs plateformes d'apprentissage en ligne (eTest pour les biostatistiques et Yummy-Bunny pour les relations interspécifiques, entre autres) qui permettent un suivi à distance des élèves. Chaque erreur que l'élève commet lors de son parcours en ligne peut être transmise à l'enseignant. Il lui est ainsi possible de mettre le doigt sur les éléments mal compris par l'élève individuel ou l'ensemble de la classe.



L'asbl **Hypothèse** est un lieu de recherche, de réflexion, de ressource et de formation en didactique de l'éveil scientifique. Notre association accompagne les enseignants du fondamental et enseignants du premier degré dans les démarches d'éveil et dans les projets à caractère scientifique. L'asbl Hypothèse joue un rôle d'expertise pédagogique et de concepteur pour de nombreux projets de sciences menés à l'école. L'association propose sur son site toute une série de documents téléchargeables et organise un prêt de matériel.

contact@hypothese.be – www.hypothese.be

et :



Plateforme virtuelle et physique, **Digital Wallonia** incarne l'objectif du Gouvernement wallon de faire de la Wallonie une terre d'excellence numérique, à travers son territoire, ses acteurs et ses usages. Digital Wallonia sera le lieu de convergence, d'expression et d'appui des acteurs du numérique en Wallonie.

Produit par :



Présente depuis 2001 sur la scène belge et internationale, **Belle Productions**, située en Wallonie (Belgique), développe des jeux vidéo, des applications transmedia et des Serious Games pour multiples plateformes : applications web (PC,Mac,Linux), théâtres interactifs, télévision connectée, DS®, iPhone, iPad, SmartPhones (Windows, Android), tablettes... dans les secteurs commercial, culturel et institutionnel. Nous prenons en charge (en collaboration totale ou partielle) le développement des jeux (jeux vidéo, Serious Games, advergames, transmedia).

Partenaires financiers :



Cera, s'investir dans le bien-être et la prospérité

Avec près de 400.000 sociétaires, Cera développe une coopérative solide qui s'investit en faveur de la société. En unissant ses forces, Cera crée, avec ses sociétaires et ses partenaires, de la plus-value économique et sociétale à trois niveaux :

- En tant qu'actionnaire important, Cera assure des bases solides au groupe KBC/CBC ;
- Cera réalise un impact positif dans la société ;
- Les sociétaires de Cera bénéficient d'avantages exclusifs.

La participation, la solidarité et le respect de chacun – des valeurs inspirées par F. W. Raiffeisen – forment, depuis plus de cent ans, les bases de l'entreprise coopérative de Cera.

La coopérative Cera : profondément enracinée, largement ramifiée.

Pictanovo®
LA COMMUNAUTÉ DE L'IMAGE
EN NORD-PAS DE CALAIS



SPW
Service public de Wallonie