

Réalisation d'un jeu sérieux de sensibilisation à la déficience visuelle destiné aux élèves de cycle 3 : lorsque les élèves sont au cœur de la conception

Chloé PAGOT¹ et Maxime PERNOT²
Streetlab, filiale de l'Institut de la Vision³

Résumé : Dans le cadre de cet article, nous allons présenter la méthodologie et la démarche d'évaluation mise en place pour la conception d'un jeu sérieux de sensibilisation à la déficience visuelle à destination des élèves de cycle 3. Afin de proposer un jeu le plus adapté possible à cette population, nous avons intégré dès le début de sa conception des enseignants et enseignants chercheurs spécialisés dans le handicap visuel, mais surtout des élèves. Ces derniers ont alors testé le jeu en classe et leurs retours nous ont permis d'améliorer la conception pour proposer un outil ludique et pédagogique pour la rentrée scolaire de 2014.

Mots-clés : Élèves - Enseignants - Évaluation participative - Malvoyance - Sensibilisation - *Serious game*.

A serious game aimed at fostering awareness of visual deficiency for pupils aged eight through ten: when pupils are at the heart of designing an approach

Summary: In this article we will present the methodology and assessment approach used in designing a serious game for pupils aged eight through ten aimed at fostering awareness of visual deficiency. Our purpose was to create an optimal game for this age group, so to help design it we included not only teachers and researchers specialized in visual deficiency, but also pupils. These pupils tested the game in the classroom, and their feedback enabled us to design it better and offer a fun and pedagogical tool ready for the opening of the 2014-2015 school year.

Keywords: Awareness - Participatory assessment - Pupils - Serious game - Teachers - Visual deficiency.

Le projet Vis ma vue© (2013-2014) développé à l'initiative de Streetlab (filiale de l'Institut de la Vision), piloté avec le réseau Canopé et soutenu par le ministère de l'Éducation nationale et la MGEN a pour objectif de développer un jeu sérieux à destination des élèves de cycle 3 (niveaux allant du CE2 à la 6^e) pour les sensibiliser au handicap visuel.

1. chloe.pagot@streetlab-vision.com

2. maxime.pernot@streetlab-vision.com

3. 17, rue Moreau 75012 Paris