

Le potentiel des serious games pour l'éducation au développement durable : Cas de la Fresque du Développement Soutenable au Cameroun

Nelson NOUMBISSI, Président de l'association Soutenable et créateur de la Fresque du Développement Soutenable, nelson.noumbissi@soutenable.cm

La Fresque du Développement Soutenable (FDDS) est un serious game de type edutainment visant à sensibiliser au développement durable. En 2023, l'association Soutenable a organisé près de 200 ateliers de sensibilisation avec cet outil au Cameroun, touchant environ 1 000 personnes. Les participants étaient majoritairement des élèves et des étudiants. Malgré des ressources limitées, l'association a obtenu des résultats très encourageants. Des perspectives incluent la création d'une version anglaise de l'outil, ainsi que des déclinaisons axées sur différents pays et différents Objectifs de Développement Durable (ODD).

Objectifs

Dans un contexte mondial de déploiement de stratégies d'éducation au développement durable, la FDDS se positionne comme un outil dont le potentiel reste à confirmer. Cet atelier de 2 h 30 permet d'aborder de manière interactive et ludique les dimensions environnementale, sociétale, économique et politique du développement durable. Nous présentons par la suite les résultats et les perspectives de cette initiative réalisée au Cameroun en 2023, ainsi que les défis rencontrés dans sa mise en œuvre.

Cadre théorique

Un serious game ou jeu sérieux est une activité qui combine une intention « sérieuse » - de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement - avec des ressorts ludiques. La vocation d'un jeu sérieux est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interactivité, des règles et éventuellement des objectifs ludiques*.

*Julian Alvarez, Damien Djaouti (2010), Introduction au Serious Game, Questions théoriques.

Méthodologie

Que faut-il pour organiser un atelier la FDDS ?



Des participant(e)s motivé(e)s

Réparti(e)s idéalement en équipes de 3 à 7 personnes



Un jeu de cartes

Le jeu de 51 cartes "La Fresque du Développement Soutenable" ainsi que du matériel de jeu :

- 2 m² de papier (2 m x 1 m) ;
- des crayons à papier ;
- des crayons de couleur ;
- une gomme ;
- des feutres de couleur ;
- un rouleau de scotch transparent.



Un(e) animateur(-trice)

Un(e) animateur(-trice) par équipe ou pour 2 équipes maximum en simultané (en fonction de son expérience et du contexte).



Un serious game ou jeu sérieux est une activité qui combine une intention « sérieuse » avec des ressorts ludiques. Sa vocation est de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interactivité, des règles et éventuellement des objectifs ludiques



EXEMPLES DE CARTES

La fécondité élevée en Afrique est souvent problématique : elle renforce la pauvreté au sein des ménages à faible revenu et menace les chances d'autonomisation des femmes et des jeunes filles.

Elle handicapante pour les pays où il n'y a pas suffisamment d'opportunités pour les jeunes et plus globalement, contribue à l'augmentation de la population mondiale.

Lot 5



Comment se déroule un atelier la FDDS?

L'atelier dure (idéalement) 2 h 30 et se déroule en 3 phases :



1. Phase de réflexion (la moitié de la durée totale) :

- découverte des cartes, lot après lot ;
- construction des liens de cause à effet entre les cartes.



2. Phase d'appropriation (le quart de la durée totale) :

- phase créative : points saillants de la fresque sous forme de dessins, de mots ou toute autre illustration ;
- choix du titre.



3. Phase de débriefing (le quart de la durée totale) :

- recoupements entre enjeux mis en évidence par la fresque et ODD ;
- ex : carte #50 – Décrochage scolaire et secteur informel ODD 4 & ODD 8
- Pas de « solutions ».

Comment devenir animateur(-trice)?

Une formation à l'animation d'une durée de 2 h est proposée à toute personne ayant participé à un atelier et souhaitant devenir animateur(-trice) :

- son objet: familiariser les futur(e)s anims' à l'animation / facilitation d'ateliers ;
- elle n'a pas vocation à en faire des expert(e)s en développement durable. Des ressources sont mises à disposition des nouveaux animateur(-trice)s pour les aider à monter en compétence sur les enjeux du développement durable.

Stratégie de déploiement

- Au sein d'établissements d'enseignement primaire, secondaire & supérieur.
- Au sein d'entreprises (stratégies de responsabilité sociétale).
- Partenariats avec différentes organisations (ONG et organisations privées).

Résultats

Bilan de l'année 2023

Résultats bruts :

- plus de 50 animateurs formés dans 3 régions du pays ;
- plus de 200 ateliers organisés dans 5 régions du pays ;
- plus de 1 000 personnes sensibilisées ;
- note de satisfaction de 9,2/10.

Analyse des publics touchés

- 60 % des participants enseignement secondaire et supérieur ;
- 30 % des participants "grand public";
- 10 % des participants entreprises.

Difficultés rencontrées

- Ressources humaines limitées.
- Ressources financières limitées.
- Manque d'infrastructures propres à l'association.
- Difficulté à accéder aux établissements scolaires.
- Difficulté de nouer des partenariats institutionnels.
- Difficulté à disséminer l'outil au sein des corps enseignants.

Sources de financements

- Essentiellement sur fonds propres de l'association.
- Quelques interventions rétribuées auprès d'entreprises.

Conclusions

- L'approche de type «serious game» adoptée par la FDDS permet de surmonter les obstacles que représentent la complexité et la transversalité des enjeux du développement durable, pour tous publics.
- Plus globalement, les edutainment games représentent une valeur ajoutée indéniable pour le monde de l'enseignement.
- Un obstacle majeur réside dans la difficulté d'appropriation de ces « nouveaux » outils par les enseignants qui n'ont souvent ni le temps, ni les moyens de se former.

Recommandation principale: faire évoluer le contenu de la formation des enseignants en y ajoutant des modules liés à la conception et l'appropriation de ces « nouveaux » outils pédagogiques.

Perspectives pour la FDDS:

- Création d'une version anglaise au Cameroun ;
- Création de déclinaisons pour différents pays (Côte d'Ivoire, République Démocratique du Congo, Madagascar) ;
- Création de versions focus ODD (FDDS eau, FDDS énergie, FDDS genre, FDDS biodiversité, etc.)

Références bibliographiques

- Alvarez, J. et Djaouti, D. (2010). Introduction au Serious Game. Questions théoriques.
- Lhuillier, B. (2011). Concevoir un serious game pour un dispositif de formation. Fyp.
- Kasbi Y. (2012). Les serious games. Edipro.
- Hurst, B. (2014). Former sans ennuyer concevoir et réaliser des projets de formation et d'enseignement. Organisation Eds D.
- Alvarez, J. et Djaouti, D. et Rampnoux, O. (2016). Apprendre avec les serious games ?. Canopé – CNDP.
- Muletier, C. (2023). La Gamification. Eyrolles.

Conception graphique : Sophie Dobosz