



Aline Desbatis
ENTE Aix-en-Provence
04 42 37 20 27
aline.desbatis@developpement-durable.gouv.fr

Guy Vedrenne
ENTE Aix-en-Provence
06 45 58 31 85
guy.vedrenne@developpement-durable.gouv.fr

1 Titre du sujet

Mission Quiz : un jeu sérieux pour apprendre les bases des Marchés Publics Durables

2 Mots clés

Jeu sérieux, Marché Public, Boîtiers de vote interactifs, Ressources numériques, Jeu de rôles, TICE

3 Problématique pédagogique

L'enseignement des bases autour des Marchés Publics Durables est incontournable dans la formation délivrée aux stagiaires et étudiants de notre école. Pour nos stagiaires futurs fonctionnaires au sein du ministère en charge de l'écologie, ils seront inéluctablement confrontés à la mise en œuvre des procédures liées à la passation et l'exécution de marchés. Pour les étudiants amenés à intégrer des bureaux d'études, cette compétence est fortement attendue par les futurs employeurs.

Cet enseignement connoté « domaine administratif » par notre public de techniciens avait du mal à trouver sa cible et ce malgré la mise en œuvre d'une pédagogie active.

Dans un souci d'innovation et de performance, cet enseignement a été complètement revu en intégrant deux modalités novatrices : un jeu sérieux et un jeu de rôle.

4 Présentation générale de la formation « Les bases des Marchés Publics Durables »

La formation se décompose en quatre temps :

- Jeu sérieux « Mission Quiz » : 5 heures (cf chapitre 5)
- Retour formatif autour du jeu sérieux et des connaissances essentielles à acquérir (2 heures)
- Jeu de rôles « comprendre les mécanismes d'un marché public » (9 heures). Cette modalité pédagogique permet de mettre en situation les stagiaires tout au long de la procédure achat public. En tant que maître d'ouvrage, maître d'œuvre,

entreprise, sous-traitant, coordinateur sécurité et protection de la santé, les stagiaires sont amenés à soulever des problèmes auxquels ils doivent trouver les réponses dans les documents du marché et la réglementation mise à leur disposition.

- Retour formatif sur l'ensemble des séquences (1 heure)

5 Présentation du jeu sérieux « Mission Quiz »

L'ENTE dispose d'une ressource numérique utilisée dans le cadre de la formation à distance qu'elle délivre pour une partie de la promotion des Techniciens Supérieurs Principaux du Développement Durable.

Cette ressource a été réalisée par des stagiaires des promotions précédentes dans le cadre de leurs Projets de Fin d'Études filière Multimédia. La production a fait l'objet d'une validation formelle par des experts du domaine.

Cette ressource est accessible sur notre centre de ressources à l'adresse suivante :

<http://ente-aix.fr/documents/127-MarchePublicVersion2012/index.html>

L'objectif du jeu sérieux est de faciliter l'acquisition de connaissances à travers la consultation de la ressource numérique par la mise en œuvre d'une activité ludique basée sur une compétition entre équipes.

Les règles du jeu sont les suivantes :

- les stagiaires et étudiants sont répartis en cinq équipes (4 ou 5 membres par équipe)
- chaque équipe doit constituer un jeu de 5 questions avec une seule réponse juste sur les 5 proposées (délai imposé pour le rendu)
- les réponses aux questions proposées doivent figurer au sein de la ressource numérique
- chaque équipe dispose de 4 boîtiers de vote interactifs au moment de la phase finale du jeu
- les équipes doivent répondre à l'ensemble des questions (pénalité infligée en cas de non réponse)
- l'équipe gagnante est celle qui aura le moins bon taux de bonnes réponses aux questions qu'elle aura posées
- le Gagnant sera celui qui a le meilleur taux de bonnes réponses (tirage au sort en cas d'égalité)
- les membres de l'équipe gagnante et le gagnant se verront attribué un bonus de 2 points sur la note finale attribuée lors de l'évaluation de la séquence pédagogique
- si le gagnant fait partie de l'équipe gagnante, le bonus accordé est de 2 points (pas de cumul)

Le déroulement du jeu est le suivant :

- présentation du jeu à l'aide d'une vidéo et questions/réponses
- tirage au sort des équipes en mixant les populations (stagiaires et étudiants)
- les équipes disposent alors de trois heures réparties sur une semaine pour constituer leur jeu de cinq questions. Ils ont accès à la ressource dans les salles

informatiques de l'établissement

- les équipes envoient (délai imposé) leurs cinq questions à l'enseignante référente qui valide l'opportunité et la justesse des propositions
- les équipes sont réunies pour finaliser le jeu à travers l'utilisation de boîtiers de vote interactifs

6 Synthèse et retour d'usage

Le jeu sérieux a été mis en œuvre pour trois groupes d'une vingtaine d'individus.

Ce jeu s'est déroulé dans chacun des trois groupes sans aucun problème qu'ils soient techniques ou organisationnels, l'ensemble des consignes délivrées ayant été respectées.

Sur l'ensemble des questions proposées, la grande majorité portait sur des problématiques essentielles de la matière enseignée. Bien évidemment, certaines se référaient à des notions moins importantes ou plus vicieuses, l'esprit de compétition ayant poussé certaines équipes dans les méandres de la ressource numérique.

Les premiers retours des apprenants lors des réunions de régulation sont globalement positifs.

Les stagiaires et étudiants ont disposé des éléments nécessaires de connaissance pour se lancer dans le jeu de rôle qui suivait cette séquence.