

L'ÉVOLUTION DU SECOURS ROUTIER AU SEIN DU SDIS 79, VERS UNE APPROCHE PRAGMATIQUE ET SPÉCIFIQUE DU SR.

Adjudant Eric Tarnowski
SDIS des Deux-Sèvres



CHALLENGE RENAULT SECOURS ROUTIER



1. Présentation des différents projets réalisés

2. Le serious game Secours Routier



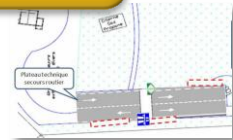


Création d'un groupe de formateurs secours routier et d'une formation « PAE F SR »



Réalisation d'un véhicule didactique en partenariat avec le lycée Gaston Barré de Niort

Création d'un micro plateau technique SR



Création d'un simulateur de sécurités passives

Création d'un bouclier de protection télescopique et orientable



le simulateur de sécurités passives

Conception et réalisation d'un serious game SR



Le serious Game Secours Routier, c'est du sérieux!



SDIS 79



Un Serious Game ou « jeu sérieux », c'est quoi?

C'est un « jeu professionnel » utilisé en formation.

C'est aussi un objet qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle d'entraînement ou de collecte de données avec un jeu vidéo (dimension ludique) incluant des objectifs et des règles.

Il peut prendre plusieurs formes, des plus simples au plus évoluées :

- quiz avec une composante ludique,**
- jeu de rôle ou d'aventures : l'apprenant interagit avec des avatars ou son environnement pour mener à bien une mission,**
- simulation de situation réelle : geste technique, situation d'urgence.**



C'est un outil pédagogique qui permet d'apprendre par l'immersion.

Donc de développer une nouvelle façon d'apprendre:

Le jeu privilégie une méthode didactique développée pour accroître l'apprentissage par l'approche « essai-erreur ».

Il emprunte souvent au jeu vidéo sa dimension ludique partant du principe que l'on apprend mieux en s'amusant.

Le participant rempli une mission, doit réaliser un objectif précis..





Un Serious Game permet de :

Immerger l'apprenant dans des situations réelles complexes de manière fidèle;

Permettre au participant de devenir acteur de sa formation;

Reproduire des situations exceptionnelles (accident, ou sur-accident) ou dont le coût de « la mise en scène réelle » est très élevé;

Être transposable d'un SDIS ou d'un domaine à un autre;

Faciliter le retour d'expérience notamment dans les simulations;

Refaire et garanti une ré-jouabilité sans fin

Développer certaines capacités : adaptation, réactivité, concentration, gestion du stress...

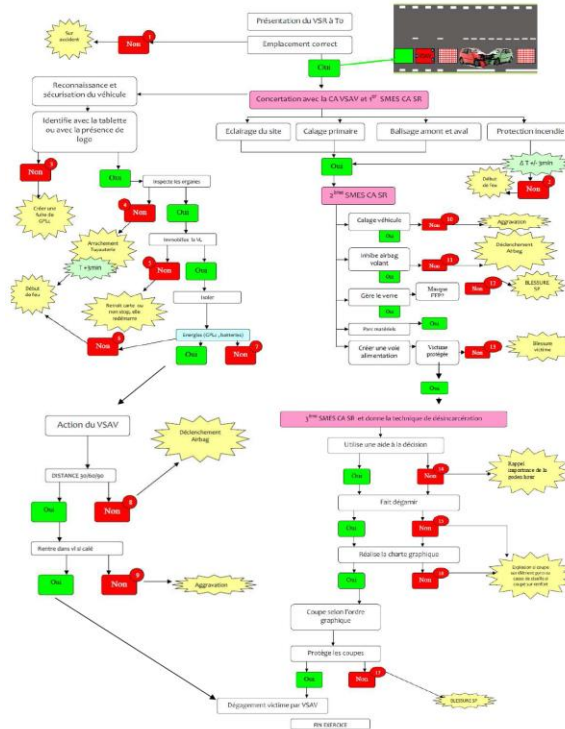


Le jeu sérieux a un objectif pédagogique identifié (« être capable de... »), il est nécessaire de formaliser les apprentissages soit directement pendant le jeu soit en présence d'un formateur. C'est la différence principale avec un jeu vidéo.

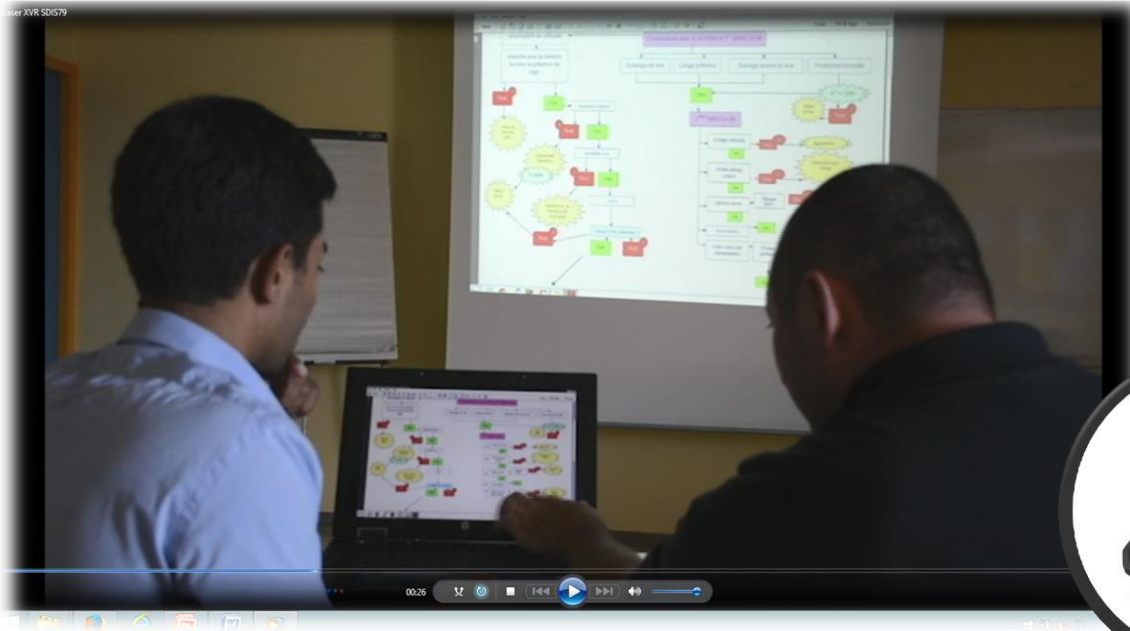


les serious games n'ont pas vocation à remplacer tous les contenus pédagogiques ou de formation. Ils sont bien adaptés pour acquérir des compétences et connaissances par l'expérience.

Exemple de chrono-logigramme secours routier « collision frontale entre deux vl de tourisme à énergie carbonée (essence et GPLc).



Comment et avec quoi?



MERCI DE VOTRE ATTENTION

