

Présentation du jeu « *Ecoville* »

Chacun d'entre nous peut agir pour limiter ses impacts sur l'environnement ; isoler son habitation, maîtriser ses consommations d'énergie, produire son énergie grâce au vent, au soleil ou avec la force des courants, limiter l'usage de la voiture, opter pour les bons gestes... sont autant de solutions pour protéger l'avenir de notre planète.

Avec *Ecoville*, il est proposé à chacun de construire sa ville idéale !



Les auteurs et l'histoire d'Ecoville

Ce « serious game » a été produit par l'ADEME, conçu et développé en 2010 par le studio Libeo. Suite à un travail pédagogique avec Ecoville dans le cadre du projet européen « Kyoto in the home », HESPUL et l'ADEME ont décidé de collaborer pour mettre en valeurs le potentiel pédagogique du jeu de simulation qui a pour objectif de développer la population d'une ville tout en maîtrisant ses consommations d'énergie, ses émissions de gaz à effet de serre et sa production de déchets.

Le public concerné

Le jeu s'adresse aux enseignants et éducateurs du premier et second degré qui souhaitent exploiter le jeu en classe, en club ou tout autre contexte éducatif.

Testé avec les écodéligués du collège Albert THIERRY avec M.LHOMME (professeur de SVT) le jeudi 19 mai 2022 à la médiathèque de LIMAY sur une séance d'une heure.

Le type de simulation



Les indicateurs de ce jeu sont élaborés sur la base d'unités réelles et d'ordres de grandeurs réalistes. Le/la joueur/joueuse peut construire ou détruire des logements, des infrastructures (production d'énergie, traitement des déchets), des équipements collectifs, des espaces verts et des voies de circulations . Pour chacune de ces constructions, le/la joueur/joueuse peut choisir un modèle dans un catalogue en fonction de ses caractéristiques. Par ailleurs, les constructions peuvent évoluer. Pour cela, il est nécessaire de lancer des campagnes de recherche ou d'information au niveau de la commune.

La performance du joueur est mesurée en fonction des trois indicateurs suivants :

- relation entre **énergie** produite et énergie consommée
- relation entre **déchets** produits et déchets traités
- relation entre **gaz à effets de serre** émis et seuil autorisé d'émissions de gaz à effet de serre.

L'intérêt pédagogique de ce « jeu sérieux »



Il est possible de jouer à Ecoville sans aucune explication préalable. Le joueur peut alors suivre sa performance sur le tableau de bord affiché à l'écran , et construire sa stratégie par tâtonnement.

Dans une perspective pédagogique d'éducation au développement durable, Ecoville devient bien plus qu'un jeu : un outil de validation de connaissances, de vérification d'hypothèses, un terrain d'exploration.

Le jeu peut être utilisé sur une séance de une heure ou deux en fonction des publics ou besoins.

Rédigé par LHOMME Sébastien, professeur certifié E3D et référent E3D

sources : <https://www.ecovillelejeu.com/>
<http://www.ecovillelejeu.fr/>