

#JIPN17

Digiquest 2.0 pour faciliter la découverte des services numériques par les nouveaux étudiants

Dominique Fournier

Université le Havre Normandie

Origine du projet

Semaine d'accueil des L1 de l'UFR ST

Entre 250 et 300 étudiants

1H30 d'amphi pour

Présenter le C2i niveau 1 et la formation associée

Inventorier les services numériques de l'établissement

Limites :

Transmission du signal de faible qualité...

Mise en pratique différée de deux semaines

Objectifs : transformer pour réussir

S'appropriier les locaux

Situer les panneaux d'information et la scolarité

Situer les salles de TP informatiques

Situer les espaces libre-service

Utiliser les services numériques

l'ENT, le webmail, la plateforme Moodle, l'EDT en ligne

Identifier les interlocuteurs

Les responsables de filière et de scolarité

Moyen : via un *jeu sérieux*

Caractéristiques attendues

Casser l'effet impersonnel de l'amphi

⇒ organisation en groupes de TD

Favoriser la coopération entre étudiants

⇒ formations d'équipes de 6

Motiver l'investissement individuel

⇒ via une compétition

Type de jeu retenu

Chasse au trésor

Parcours dans le bâtiment et *dans* les services numériques

Enjeu : collecter le plus de points possibles en réalisant diverses tâches

Prototype : Digiquest 1.0

Rentrée 2016

Par groupe de ~40 étudiants

Durée 60 minutes

10 minutes de présentation du jeu, constitution d'équipes de 6

40 minutes d'activités

10 minutes de debriefing

Cadence : 1 groupe par demi-heure

Étape 1 : Collecte d'informations

Se repérer dans les locaux

Retrouver des informations déjà communiquées

- 1) Connaître où savoir retrouver ses identifiants de connexion
- 2) Identifier les adresses mail du responsable de filière et de la secrétaire
- 3) Trouver le code d'accès à l'espace « DIGIQUEST2016 » sur la plateforme Moodle
- 4) Trouver les salles WIFI / libre accès

Étape 2 : Transmission d'informations

Découvrir et utiliser les services numériques

- 1) Se connecter à l'ENT, en faire une capture d'écran
- 2) Se connecter au webmail, m'envoyer un message détaillant les informations collectées
- 3) Accéder au site de l'emploi du temps en ligne
- 4) S'inscrire à l'espace de cours Digiquiest sur Moodle, y déposer un selfie de l'équipe, et l'URL de l'emploi du temps

Calcul du score

1 point est attribué pour :

- Chaque information correcte collectée,
- Chaque action numérique effectuée

Soit 10 points par étudiant

Et de 50 à 60 points par équipe selon l'effectif

Le tout étant ramené à un pourcentage qui permet de faire un classement

Bilan Digiquiest 1.0

Quantitatif

233 participants

43 équipes

67 inscriptions à l'espace moodle

42 dépôts de fichiers

52 mails

Qualitatif

- Scoring mal compris, pas de classement final
- Problème communication des identifiants de connexion
- + Autonomisation des étudiants
- + Résultats probants lors des premières séances de TP
- + Retour positif lors des conseils de perfectionnement

Projet 2.0 rentrée 2017

Améliorations prévues

Mise en place d'un service de secours pour récupérer ses identifiants

Usage plus riche de la plateforme Moodle avec un Quizz

Automatisation du calcul de score individuel (Moodle)

Remise de prix pour amplifier l'aspect compétition

Extension du projet

Nouvelle étape au sein de la BU

Nouvelle cohorte d'étudiants avec les L1 de l'UFR LSH, ...

Extension à la BU

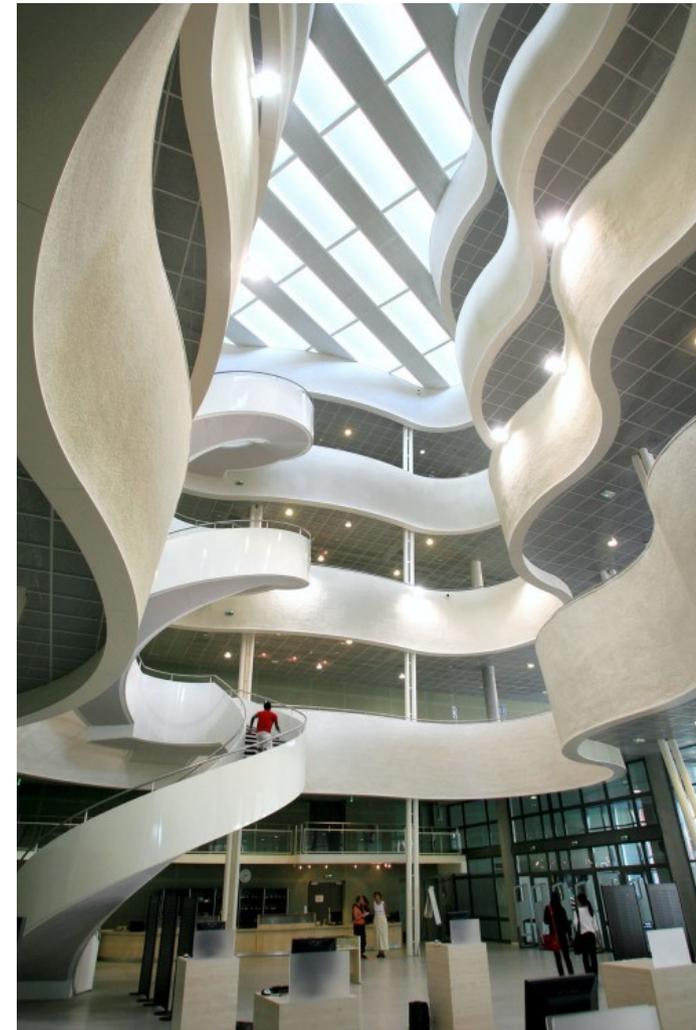
Formule similaire :

Investir les lieux

Découvrir les services

Trouver des ouvrages

Faire des recherches dans le catalogue



Conclusion

Bilan

Jeu type « Chasse au trésor » adapté pour la découverte d'un nouvel environnement

Importance d'intégrer des éléments « funs » dans l'activité

A rendu plus efficace l'activité initiale

A modifié le champ couvert au départ

Amélioration pour la phase *d'industrialisation* ?

Initier l'activité via un mailing et un message vidéo pré-enregistré

Étendre l'activité à tous les primo-arrivants de l'université

