



Présentation du jeu Energ'IPro

Bienvenue dans cette présentation d'Energ'IPro, un jeu sérieux destiné aux élèves de niveau CAP à Bac Pro.

Energ'IPro est un simulateur d'entretien de stage développé par Grenoble INP - UGA pour le Campus des Métiers et des Qualifications d'Excellence Smart Energy Systems, dans le cadre du projet Smart Games Builder Pro.

Le jeu se joue actuellement en français, de 3 à 5 joueurs, pour une durée d'environ une heure. Pour en tirer tous les bénéfices pédagogiques, il est recommandé de réaliser au moins deux parties.

Le contenu du kit

Le kit comprend :

- un plateau de jeu au format A3 ;
- des pions à découper ou tout autre jeton de votre choix ;
- des fiches d'évaluation permettant d'apprécier les compétences des joueurs selon quatre critères :
 - la communication non verbale ;
 - le savoir-être ;
 - le savoir-faire ;
 - la capacité à illustrer ses réponses par des exemples concrets ;
- des caches permettant de masquer les réponses figurant sur les cartes ;
- 58 cartes Quiz ;
- 29 cartes Stage.

Les cartes Quiz abordent différents thèmes : les métiers de l'énergie, la transition énergétique, les connaissances techniques ainsi que les comportements professionnels attendus en entreprise.

Les cartes Stage, quant à elles, permettent de simuler de véritables questions d'entretien.



Les objectifs pédagogiques

Energ'IPro a été conçu pour aider les apprenants à préparer leur période de stage et leur future insertion professionnelle.

Le jeu leur permet :

- d'apprendre à valoriser leurs compétences ;
- de développer leur aisance à l'oral ;
- d'adopter une posture professionnelle adaptée ;
- de renforcer leurs connaissances techniques et comportementales grâce à une approche immersive et collaborative.

Comment gagner ?

La réussite repose sur deux objectifs complémentaires.

Un objectif individuel

Chaque joueur doit progresser sur le plateau jusqu'à la case « Embauché ». Pour cela, il gagne des points en démontrant ses compétences lors des simulations d'entretien.

Un objectif collectif

L'ensemble des joueurs doit également recharger la batterie du plateau jusqu'à 100 %. Cette progression collective est obtenue grâce aux bonnes réponses apportées aux cartes Quiz.

Pour remporter la partie, les deux conditions doivent être remplies.

Déroulement d'un tour

Au début du tour, un joueur se porte volontaire pour être le candidat interviewé.

Étape 1 : la carte Quiz

Un autre joueur lit une carte Quiz à l'ensemble du groupe.

Par exemple :

Quel est l'équipement typique d'un circuit électrique intelligent, ou Smart Grid ?

Les participants échangent et proposent une réponse commune.

Si la réponse est correcte, les points indiqués sur la carte sont ajoutés à la batterie collective.

La carte est ensuite retirée du jeu.

Étape 2 : la carte Stage

Le joueur volontaire reçoit ensuite une question d'entretien.

Par exemple :

Si un collègue réalise une action dangereuse sur un chantier, que faites-vous ?

Après un court temps de réflexion, il propose sa réponse. Les autres joueurs peuvent l'aider à approfondir sa réflexion et l'enseignant peut intervenir pour compléter ou corriger certains éléments.

Une fois la réponse formulée, le groupe s'appuie sur les critères figurant sur la carte pour évaluer la prestation du candidat.

L'évaluation

Chaque joueur attribue un score selon quatre dimensions :

- la communication non verbale ;
- le savoir-être ;
- le savoir-faire ;
- les exemples et détails apportés à la réponse.

Pour chaque critère, plusieurs niveaux sont proposés, allant de 0 à 4 points.

Les évaluations de l'ensemble des participants sont additionnées. Le candidat fait alors avancer son pion du nombre total de points obtenus.

Le tour suivant peut alors commencer avec un nouveau candidat.

Les différents types de questions

Les cartes Quiz proposent plusieurs formats :

Les comportements professionnels

Par exemple :

En arrivant sur le chantier, votre tuteur et vos collègues chargent le camion. Vous regardez sans aider car personne ne vous l'a demandé. Est-ce acceptable ou inacceptable ?

Les questions « Top 3 »

Par exemple :

Citez trois actions à réaliser dès votre arrivée dans l'atelier le matin.



Les questions techniques

Par exemple :

Comment s'appelle l'appareil qui protège les personnes contre les défauts électriques ?

Les questions liées à la transition énergétique

Par exemple :

Quel rôle joue l'électricité dans la transition énergétique ?

Quelques conseils d'utilisation

Pour exploiter pleinement le potentiel pédagogique d'Energ'IPro :

- réalisez idéalement deux parties ;
- utilisez ponctuellement les cartes Quiz en début ou en fin de cours pour renforcer les bonnes pratiques professionnelles ;
- encouragez les élèves à prendre des risques dans leurs réponses.

L'erreur fait partie intégrante de l'apprentissage. Le jeu est conçu pour permettre aux participants d'expérimenter, de se tromper, de progresser et d'apprendre ensemble.

L'un de ses principaux atouts réside dans le rôle actif joué par tous les participants. Chacun observe, écoute, conseille et accompagne les autres dans leur progression.

Pour aller plus loin

Si vous souhaitez obtenir davantage d'informations sur Energ'IPro ou envisager une personnalisation des cartes pour répondre à vos besoins spécifiques, vous pouvez contacter l'équipe du projet Smart Games Builder Pro de Grenoble INP - UGA.

Merci et bonne partie !