Sujet de stage M2

Recensement et caractérisation des jeux sérieux pour l'enseignement de la soutenabilité : développement d'un guide d'aide au choix pour les enseignants

Informations générales

Laboratoire d'accueil : Laboratoire G-SCOP, équipe Conception Systémique : humain, environnement, technologies (COSYS) - 46 Avenue Félix Viallet, 38000 Grenoble. https://g-scop.grenoble-inp.fr/fr/laboratoire
(Co-encadrement : Institut Arts et Métiers de Chambéry)
Financeur : Réseau EcoSD
Nom du projet : Game4Sustain
Période : Janvier/Février 2026 – Juin/Juillet 2026 (5mois-20 semaines)
Niveau : Master 2 (Recherche)
Gratification : Selon grille légale en vigueur.

Contexte et Enjeux

L'enseignement de la soutenabilité et de l'économie circulaire reste limité par le manque d'heures dans les cursus, l'hétérogénéité des publics et la difficulté du passage à l'échelle (Grimal et al., 2022). La gamification et les serious games apparaissent comme des solutions innovantes pour favoriser l'engagement, la pensée systémique et l'apprentissage actif (Ligorio et al., 2023 ; Zyda, 2005 ; Deterding et al., 2011). Des travaux récents ont montré que les serious games améliorent la rétention des connaissances (+23 à 30 % chez les étudiants ingénieurs par rapport à un enseignement classique, Durand et al., 2022), réduisent le temps de compréhension de concepts complexes (-40 % en formation professionnelle, De Vries et al., 2021) et favorisent les compétences transversales comme la collaboration, l'esprit critique et la résolution de problèmes (Vlachopoulos & Makri, 2017). Cependant, l'offre de jeux sérieux liés à la soutenabilité est aujourd'hui dispersée et difficile à appréhender. Les jeux disponibles couvrent des thématiques variées telles que le changement climatique, l'éco-conception, l'économie circulaire, l'analyse du cycle de vie, les ressources, l'énergie ou encore les systèmes socio-techniques. Ils diffèrent également fortement par leurs objectifs pédagogiques, leurs publics, leur durée, leur nombre de participants, leurs prérequis, leur mode d'animation ou leur accessibilité.
Dans le cadre du projet Game4Sustain – Jeux Sérieux pour l'Enseignement de la Soutenabilité, porté par le réseau EcoSD, l'objectif de ce stage est de réaliser un recensement aussi large et structuré que possible de ces jeux sérieux et de développer un outil permettant aux enseignants d'identifier ceux qui sont les plus adaptés à leurs besoins pédagogiques.

Missions confiées

Le ou la stagiaire réalisera notamment les activités suivantes :

- Définir une grille de caractérisation des jeux sérieux (thématiques, objectifs, public cible, niveau, durée, format, coûts, gameplay, etc.) ;

- Rechercher et recenser de manière approfondie des jeux sérieux existants dans le domaine de la soutenabilité ;
    - Rechercher les jeux dans différentes sources : littérature scientifique, bases de données, plateformes pédagogiques, établissements d'enseignement supérieur, associations, réseaux professionnels et sites spécialisés ;
    - Documenter chaque jeu identifier selon la grille de caractérisation
- Structurer les résultats sous la forme d'une ludothèque de jeux sérieux pour la soutenabilité ;
- Identifier les critères permettant aux enseignants de choisir une activité ludique (jeux sérieux) en relation avec une activité pédagogique autour de la soutenabilité ;
- Concevoir un guide ou outil d'aide au choix, permettant aux enseignants d'identifier un jeu pertinent selon les critères précédemment identifiés

Profil recherché

- **Formation :** Étudiant(e) en Master 2 Sciences de l'Éducation, Ingénierie Pédagogique,
- **Compétences :**
    - Curiosité pour la soutenabilité, l'économie circulaire et/ou les approches pédagogiques innovantes ;
    - Capacité à mener une revue de littérature scientifique rigoureuse ;
    - Aisance rédactionnelle et esprit de synthèse pour produire des livrables clairs (rapports, guides) ;
    - Aisance en communication écrite et orale ;
    - Goût pour le travail interdisciplinaire ;
- **Qualités :** Autonomie, rigueur, capacité à travailler en réseau et à interagir avec des acteurs variés (enseignants, industriels, concepteurs), Joueur/Joueuse (Aime jouer à des jeux de plateaux/cartes).

Ce que ce stage vous apportera

- Une immersion au cœur d'un réseau national d'enseignants-chercheurs et de partenaires industriels (EcoSD),
- La participation active à la structuration d'une offre pédagogique innovante sur un sujet d'actualité majeur,
- La possibilité de contribuer à des publications scientifiques ou à des communications dans le domaine des sciences de l'éducation et de l'ingénierie durable,
- Une expérience concrète en ingénierie de formation et en analyse de dispositifs pédagogiques complexes.

Candidature

Merci d'envoyer votre CV et une lettre de motivation expliquant votre intérêt pour le sujet à **christian.wandji-wouapi@grenoble-inp.fr** (CV et lettre de motivation) avant le 30 novembre 2026.