

En janvier 2005, jeunesse.gc.ca, en partenariat avec science.gc.ca, a élaboré 3 jeux en ligne sur le thème de la science. Les trois jeux en question sont les suivants :

- Cryptographe
- Astro-Collecteur
- Récolte Rapid

Le but du projet était de créer des jeux amusants, interactifs et éducatifs qu'on pourrait afficher sur les sites Web de jeunesse.gc.ca et science.gc.ca. À travers ces jeux, les groupes espéraient fournir aux jeunes des informations scientifiques par un médium qu'ils trouveraient intéressant en plus d'augmenter le contenu du site et d'en accroître son intérêt auprès des jeunes.

Dans le cadre de l'activité 21, les membres du CJC ont participé à un sondage où on leur demandait d'évaluer la qualité et la popularité des nouveaux jeux en ligne. L'un des buts principaux du sondage était de déterminer, à partir des réponses des participants, si on devrait, ou non, afficher ces jeux sur le site Web de jeunesse.gc.ca.

Dix-huit membres du CJC ont participé au sondage. Le présent rapport résume les commentaires et les suggestions faits sur les jeux en ligne.

Question un

Parmi les trois jeux en lignes suivants, lequel préférez-vous? Expliquez pourquoi.

Sept membres (39 %) ont dit préférer Astro-Collecteur, six (33 %) aimaient mieux jouer à Cryptographe et trois (18 %) ont fait de Récolte Rapid leur favori.

L'une des membres a mentionné qu'elle n'avait aimé aucun des jeux, alors qu'un autre membre n'a pas répondu à la question.

Ceux qui ont préféré Astro-Collecteur ont mentionné que le jeu était unique, facile à comprendre et amusant, qu'il les forçait à utiliser leurs aptitudes spatiales. Les membres ont apprécié en apprendre davantage sur la gravité des différentes planètes et lunes, et de voir de quelle manière ces gravités ont un effet sur le lancer d'objets.

Cryptographe a été un jeu populaire parmi les membres qui préfèrent résoudre les problèmes. Certains membres ont affirmé que, pour eux, c'était le jeu qui « faisait le plus de sens » et qui était le plus facile à apprendre.

Ceux qui ont choisi Récolte Rapid ont également dit qu'ils avaient apprécié le jeu parce que c'était facile à comprendre. Un membre a dit qu'il appréciait l'aspect stratégie que nécessitait le jeu.

Question Deux

Qu'est-ce que vous n'aimez pas de ces trois jeux en ligne? Expliquez pourquoi.

Lorsqu'on leur a demandé de nous dire ce qu'ils n'aimaient pas de ces jeux, les membres nous ont mentionné les éléments suivants :

- Manque de valeur éducative
Bien que les membres aient appris quelques faits à travers les sections « Le saviez-vous? » des jeux, les membres ont quand même senti que la valeur éducative des jeux qu'on leur faisait tester était très limitée.
- Consignes imprécises
Plusieurs membres ont indiqué qu'ils trouvaient que les consignes de ces jeux étaient imprécises. Le menu était également source de problèmes, puisque les options, les consignes des jeux et les consignes concernant les commandes n'étaient pas situées au même endroit.
- Sections « Le saviez-vous? » incomplètes
Certains membres ont noté qu'il manque du texte dans les sections « Le saviez-vous? » des jeux, puisqu'il est parfois coupé en plein milieu d'une phrase et que lorsqu'on clique sur la section, le texte manquant ne nous est pas révélé.
- Le manque de défi
Il s'agissait là de la plainte la plus généralisée. Plusieurs membres pensaient que les jeux étaient ennuyeux ou qu'ils s'adressaient à un public beaucoup plus jeune. Un membre a affirmé qu'Astro-Collecteur et Récolte Rapid serait appropriés pour des enfants de 6 à 8 ans, alors que Cryptographe serait parfait pour des préadolescents de 11 ou 12 ans.

Question trois

D'après vous, quel groupe d'âge aimerait le plus jouer à :

A) Astro-Collecteur

B) Harvest Race

C) Code Breaker

Veillez prendre note que certains membres ont choisi plus d'un groupe d'âge en répondant à cette question.

	Groupe d'âge	Nombre de membres qui pensent que ce groupe d'âge aimerait le plus jouer à chaque jeu
Astro-Collecteur	11 à 14	10
	15 à 20	6

	21 à 25	3
	26 à 30	1
Récolte Rapid		
	11 à 14	13
	15 à 20	4
	21 à 25	0
	26 à 30	0
Cryptographe		
	11 à 14	7
	15 à 20	8
	21 à 25	3
	26 à 30	2

Selon les réponses données par les membres, la plupart d'entre eux sont d'avis que des utilisateurs âgés entre 15 et 30 ans apprécieraient jouer à Cryptographe, alors qu'un groupe plus restreint croit qu'ils aimeraient Astro-Collecteur. La majorité des membres croit que Récolte Rapid n'intéresserait pas vraiment les jeunes de plus de 15 ans.

Question Quatre

Devrait-on afficher ces jeux sur le site de jeunesse.gc.ca? Expliquez pourquoi.

Onze membre (61 %) pensent qu'il serait souhaitable d'afficher les jeux de science en ligne sur le site de jeunesse.gc.ca. Quelques membres ont mentionné qu'ils étaient non violents et qu'ils ne contenaient pas de langage vulgaire. De plus, ils ont une certaine valeur éducative et peuvent encourager les jeunes à pousser leurs recherches sur le site Web de science.gc.ca. D'autres membres ont souligné que les jeux sont une « chose attirante » à afficher sur un site Web et qu'ils peuvent contribuer à apporter de nouveaux utilisateurs.

Sept membres (39 %) ont senti qu'il serait préférable de ne pas afficher ces jeux sur le site de jeunesse.gc.ca. Quelques membres ont dit que les jeux étaient soit trop peu avancés ou qu'ils s'adressaient à un public plus jeune, alors que d'autres ont affirmé qu'ils n'étaient pas pertinents sur le site.

Question Cinq

Si nous affichions des jeux en ligne sur le site de jeunesse.gc.ca, quels types de jeux aimeriez-vous y retrouver? N'hésitez pas à ajouter des liens à titre d'exemples.

Les membres du CJC ont suggéré que nous affichions les types de jeux suivants sur le site de jeunesse.gc.ca :

- Des jeux sur le thème des sciences, comme ceux présentés au cours de l'activité;
- Des jeux « d'énigmes » (devinettes, jeux de stratégie);
- Des jeux en réseau, qui permettent de jouer les uns contre les autres (cribage, backgammon, échecs, etc.);

- Des jeux qui développent les aptitudes mathématiques;
- Des questionnaires sur le Canada;
- Des jeux de vocabulaire (mots-croisés, etc.)

Les membres ont fourni plusieurs exemples de jeux en ligne auxquels ils aiment jouer. Certains ont une valeur éducative alors que d'autres sont appréciés pour leur valeur récréative.

Geography Game: Canada

<http://www.addictinggames.com/geographygamecanada.html>

Sciman Says: Super Science Game

<http://teacher.scholastic.com/sciman/index.asp>

Who Wants to Win \$1 000 000 – The Science Game

<http://education.jlab.org/million/index.html>

Nick's Mathematical Puzzles

<http://www.qbyte.org/puzzles/>

Lawrence Hall of Science, University of California, Berkeley – Online Games

<http://www.lawrencehallofscience.org/kids/>

Online Action Games

<http://www.shockwave.com/sw/actiongames/>

Click Mazes

<http://www.clickmazes.com>

Mini-golf

<http://www.electrotank.com/minigolf/>

Ping pong

<http://www.liquid.se/pong/pong.html>