

Le mardi 15 novembre 2011

Accueil > Nouvelles > Argent

Laval 11°C DEMAIN » 12°C / 3°C

RSS Accédez à la page Réseau Hebdos

Toutes les publications

RÉSEAUX SOCIAUX

- Facebook
- Twitter



NOUVELLES

- Actualités
- Judiciaire
- Faits divers
- Argent
- Politique
- Environnement
- Communautaire
- Scolaire

FESTIVAL DIAPASON

- Capsules vidéo

FÉDÉRALES 2011

- Laval-Les Îles
- Marc-Aurèle-Fortin
- Alfred-Pellan
- Laval
- Région de Laval

VIDÉOS

- Vidéos

ARTS ET SPECTACLES

- Actualités culturelles

SPORTS

- Actualités sportives
- Jeux du Québec

CHRONIQUES

- On jase là!
- Ça sent la coupe!
- Lettres ouvertes

LE JOURNAL

- Direction et rédaction
- Publicité
- Distribution

COMMENTAIRES

- Communiquez avec nous



Suivez-les sur
twitter

Hebdos Canoe.ca Google Canoe411 Images

RECHERCHER

Un jeu vidéo pour mieux réussir

MARIE-EVE PROULX

Argent - Publié le 2 novembre 2011 à 00:00



La présidente et fondatrice de CREO, Caroline Julien.

Science en jeu, c'est une plateforme Web de diffusion de jeux éducatifs dans laquelle on retrouve un univers virtuel complètement déjanté. Science en jeu, c'est aussi un monde où s'instruire rime avec plaisir et interactivité... le monde que la Lavalloise Caroline Julien a créé pour raccrocher les jeunes.

C'est dans un sous-sol de Laval que Caroline Julien a fondé, en décembre 2001, CREO, une entreprise de création et de diffusion de jeux interactifs pour stimuler l'intelligence. «À l'époque, je travaillais comme journaliste scientifique dans les musées. Mon travail consistait à vulgariser le savoir», se rappelle l'ingénieure forestière de formation. C'est lorsqu'on lui a demandé de développer une borne interactive sur la forêt qu'elle a réalisé l'immense potentiel des modules interactifs. «J'ai tout de suite pensé : "Wow! Voilà un moyen extraordinaire pour permettre aux jeunes d'expérimenter et d'apprendre tout en ayant du plaisir!"», poursuit-elle, ajoutant qu'elle est dès lors retournée aux études pour terminer un baccalauréat en communication spécialisée en multimédia.

Si CREO a d'abord créé ses projets sur cédéroms, l'entreprise a effectué, en janvier 2009, un changement de cap vers le Web. «Ça faisait longtemps qu'on avait l'idée de faire un portail scientifique», lance Mme Julien. Ainsi est né *Sciences en jeu*, un portail pour les jeunes, leurs parents et leurs enseignants qui regroupe une foule de ressources pour l'apprentissage des sciences.

Sur le site *Sciences en jeu*, les internautes entrent sur une mappemonde composée de plusieurs îles toutes aussi originales les unes que les autres. Les visiteurs se créent un avatar à leur image et doivent, à travers différentes épreuves, gagner des neurones afin de passer du statut d'étudiant à celui de super savant.

«On s'adresse à la génération numérique. Celle qui est née une souris à la main. Les jeunes aujourd'hui n'apprennent pas comme nous. Ils ont besoin d'interactivité, d'expérimenter et d'interagir avec d'autres jeunes. C'est ce que *Science en jeu* leur propose», rapporte la présidente et fondatrice de CREO.

Ainsi, chacune des sept îles du monde de CREO offre une thématique qui lui est propre, avec quatre décors différents et plusieurs activités interactives. Sur Forestia, par exemple, les jeunes doivent gérer une forêt virtuelle tout en faisant rouler l'économie et en protégeant la biodiversité, alors que sur l'île de Rana, ils doivent planifier l'évacuation d'une étrange colonie de grenouilles, menacée par la pollution, le réchauffement climatique et la destruction des milieux naturels.

Signe que la formule plaît aux jeunes, le site de CREO enregistre quelque 35 000 visites par mois, en provenance du Québec, de la France et de 127 autres pays.

«Je pense qu'on a développé une plateforme intéressante qui utilise le jeu pour communiquer, éduquer, sensibiliser à une cause ou encore stimuler l'intérêt des jeunes aux métiers scientifiques», se réjouit Mme Julien.

Mais développer un jeu et rejoindre le public cible sont deux choses totalement distinctes. «On aimerait

ARGENT

2011-11-15

- Entente de principe

2011-11-14

- Zabel : photographe de l'émotion
- La pâte de noix, la dépendance de l'heure

2011-11-09

- Le CQIB apporte un soutien apprécié aux biotechnologies
- Reventes de maisons à Montréal : un mois d'octobre faste

2011-11-01

- IQT Solutions est mis en faillite

2011-10-26

- Bell inaugure un centre d'appel à Laval

2011-10-22

- Hart ferme 12 magasins au Québec

Locaux Régionaux



éditione
L'Écho de Laval

En savoir plus KIOSQUE À JOURNAUX

CENTRE D'ACHATS VIRTUEL

beaucoup que les commissions scolaires adoptent notre jeu, mais ce n'est pas toujours possible, faute d'équipement informatique», dit-elle, ajoutant que c'est toutefois une question de temps avant que ce soit le cas.

La beauté d'une plateforme Web étant qu'elle peut évoluer avec les utilisateurs et les partenaires, le potentiel de développement est immense, aux dires de Mme Julien.

«L'île Physica, conçue pour stimuler l'intelligence et élever graduellement le niveau de compréhension des jeunes en physique mécanique, a d'ailleurs été développée en partenariat avec l'UQAM. La collaboration avec des chercheurs scientifiques nous permet de faire évoluer notre pratique, tout en validant son impact sur l'apprentissage», explique-t-elle, ajoutant que des tests menés par l'UQAM ont indiqué que les élèves de cinquième secondaire qui ont utilisé les jeux offerts dans Physica ont progressé 4 à 5 fois plus que les jeunes en apprentissage régulier.

Offerts gratuitement en ligne, les jeux éducatifs de CREO seront éventuellement adaptés aux téléphones intelligents.

Concours Chasse aux neurones

CREO vient de lancer, en partenariat avec le Musée Armand-Frapier, son concours Chasse aux neurones. Ainsi, pendant toute l'année scolaire, les élèves des niveaux primaire, secondaire et collégial sont invités à jouer à et à accumuler le plus de neurones possible en explorant les divers mondes de CREO. Pour participer, les joueurs doivent jumeler leur avatar à leur école en obtenant un code secret disponible par le biais de leur agenda scolaire des Agendas scolaires du Québec ou sur le site scienceenjeu.ca. L'école gagnante se méritera plus de 15 000 \$ en prix.

Consultez toute la publicité de votre journal.

[cliquez ici](#)

CODE POSTAL OU VILLE

QUE CHERCHEZ-VOUS ?

Mot-clé

Toutes les catégories

NOUVELLE RECHERCHE

 Alerte de l'actualité

 Version imprimable

 Envoyer à un ami

[Actualités](#) | [Divertissement](#) | [Sports](#) | [Argent](#) | [Techno](#) | [Santé](#) | [Voyages](#) | [Art de Vivre](#) | [Ados](#) | [Parents](#) | [Habitation](#)
[Rencontres](#) | [Automobile](#) | [Petites annonces](#) | [Immobilier](#) | [Emplois](#) | [Formation](#) | [Communauté](#) | [RSS](#)

[À propos de Canoë](#) | [Aide/FAQ](#) | [Annoncez sur Canoë](#) | [Politique de vie privée](#) | [Conditions d'utilisation](#) | [Carrières chez Canoë](#)

Copyright © 2011  Tous droits réservés