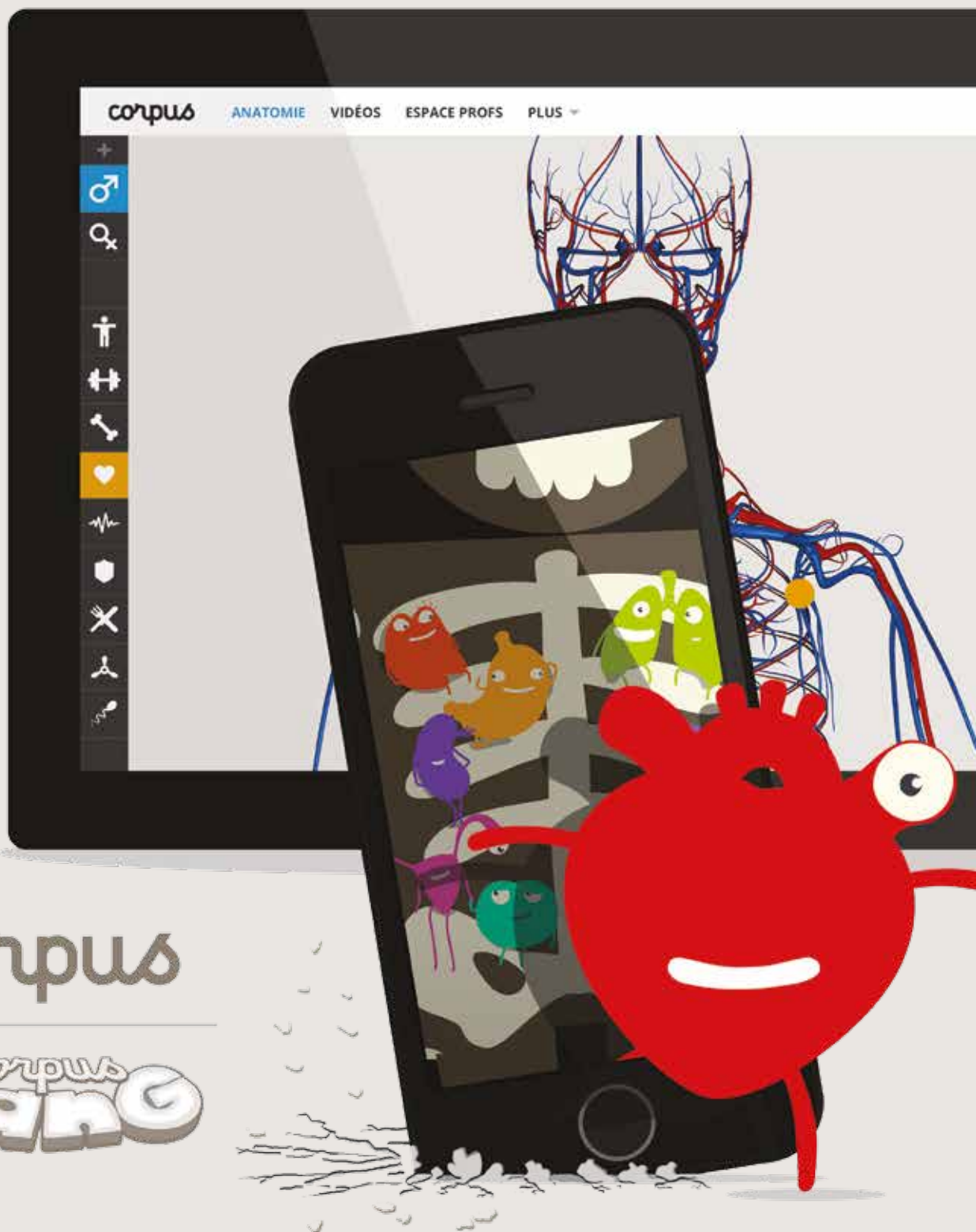


Découvrez Corpus !

CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

Fab Lab – Classe numérique, 30 avenue Corentin Cariou, Paris 19^e



corpus

corpus
GANG

Découvrez Corpus !

Plateforme pédagogique et Serious game

Corpus est un dispositif pédagogique original qui s'adresse à tous : d'une part, la plateforme web Corpus, en libre accès, pour explorer le corps humain dans toutes ses dimensions ; d'autre part, le serious game Corpus Gang, un jeu hilarant sur mobile et tablette 100 % gratuit. Deux approches complémentaires au service d'un même objectif : parler de santé et de bien-être.

C'est en janvier 2013 que Réseau Canopé initie une réflexion destinée à élargir son offre de ressources pédagogiques autour du corps humain et de l'éducation à la santé. Il est alors décidé de construire deux objets distincts, mais étroitement liés : une plateforme web dédiée à l'apprentissage et à la transmission de connaissances, et un jeu de promotion de la santé sur smartphone.

Entouré de ses partenaires, Réseau Canopé propose en 2015 une offre pédagogique transmédia inédite, destinée à un large public, au plus près des nouvelles pratiques et des usages pédagogiques induits par le numérique.

CORPUS, UN SITE WEB GRATUIT POUR DÉCOUVRIR LE CORPS HUMAIN

Développée par des acteurs de la pédagogie, de la santé et de la recherche, Corpus est une plateforme pédagogique qui propose d'expliquer les principales fonctions

physiologiques du corps humain, de sensibiliser aux bonnes pratiques sanitaires et de découvrir les dernières avancées en matière de recherche biomédicale.

En libre accès et ayant intégralement recours à l'image animée, elle est composée :

- d'une interface 3D « temps réel » ;
- d'une collection d'une centaine de vidéos (interviews de spécialistes et de médecins, imagerie médicale et infographies) ;
- d'une importante documentation rédigée par des experts pédagogiques.

Au cours de sa navigation, l'internaute peut visiter les différents systèmes physiologiques en 3 dimensions et a le choix entre cinq grandes entrées thématiques.

La plateforme Corpus s'adresse à tous : adolescents, enseignants de sciences de la vie et de la Terre, parents, personnels de santé des établissements scolaires, médiateurs de la culture scientifique, etc.

Rendez-vous sur reseau-canope.fr/corpus

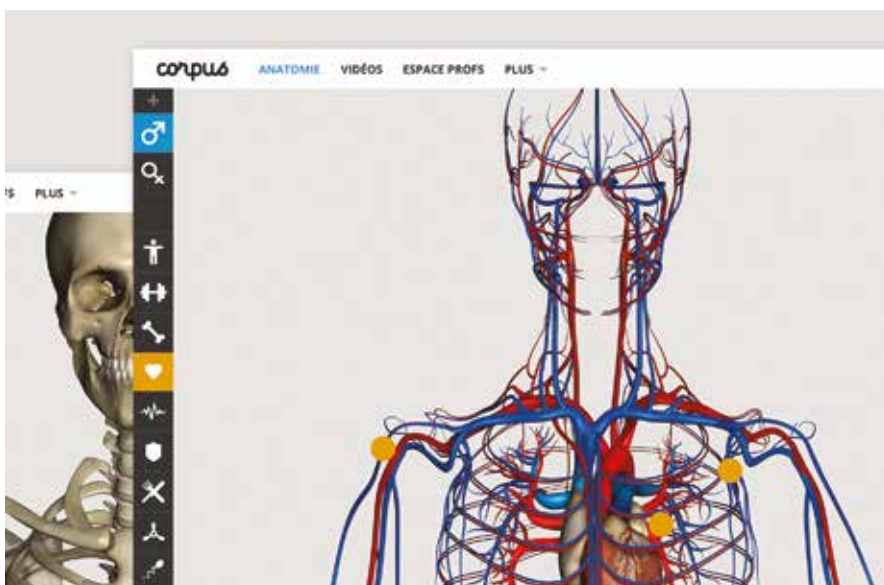
CORPUS GANG, LE JEU QUI FAIT POUSSER LES POILS !

De quoi s'agit-il ?

Corpus Gang est un concentré de 12 mini-jeux délirants qui retracent avec humour la vie d'un cœur adolescent. Avec Corpus Gang, on parle aux 12-18 ans de leur corps, de leur hygiène, de leur santé et de leurs relations aux autres de façon ludique et positive. Les différentes scènes de jeu et leurs règles particulières permettent de délivrer habilement des messages sur les notions de bien-être et d'équilibre.

Pourquoi ce jeu ?

Sans discours de morale, Corpus Gang veut amener les jeunes à comprendre l'importance d'acquérir et mobiliser certaines compétences* pour grandir sereinement et passer en douceur à l'âge adulte. De manière générale, c'est un moyen amusant et décalé pour parler d'équilibre physique, mental et social, et sensibiliser les ados aux dangers de l'excès.



Pour jouer où ?

Corpus Gang se joue sur mobile et tablette, le jeu est disponible sur les stores Apple et Google Play.

Comment jouer ?

Corpus Gang fait appel à toutes les fonctionnalités du téléphone : souffler, taper, glisser, pencher, secouer, etc. Déduction, intuition, rapidité, précision, mémoire sont autant d'aptitudes nécessaires... mais pas seulement ! A la fin de chaque mini-jeu, l'équilibromètre pèse les points gagnés sur les aptitudes physiques, mentales et sociales : gare aux excès ! seul un bon équilibre des paramètres permet de maximiser son score.

Certaines actions permettent de débloquer des trophées : une manière subtile de découvrir les compétences* indispensables pour être bien dans sa peau d'ado.

Clip, galerie photos, réseaux sociaux :
plus d'informations sur le site corpusgang.com

DEPUIS LE 15 AVRIL 2015,
LE GANG
A CONQUIS LA TOILE !

- Plus de **60 000** téléchargements
- **800 000** parties jouées
- **180 000** trophées obtenus
- **336 000** vues du let's play du YouTubeur professionnel Sup3r Konar
- Près de **50** let's play tournés par des YouTubeurs non professionnels



*** Les dix compétences psychosociales défendues par l'Organisation mondiale de la Santé comme constituant la base du bien être individuel et collectif :**

- Savoir résoudre les problèmes / savoir prendre des décisions
- Avoir une pensée créative / avoir une pensée critique
- Savoir communiquer efficacement / être habile dans ses relations interpersonnelles
- Avoir conscience de soi / avoir de l'empathie pour les autres
- Savoir gérer son stress / savoir gérer ses émotions

Genèse du projet Corpus

L'ambition de développer une offre pédagogique complète sur le corps et la santé

C'est en janvier 2013 que Réseau Canopé émet le souhait de renouveler et d'élargir son offre de ressources pédagogiques sur le corps humain et la santé.

La généralisation du transmédia, l'omniprésence des nouveaux supports de diffusion de la connaissance que constituent le web et les applis mobiles s'imposent alors pour lancer cette offre actualisée et modernisée.

Dès l'origine du projet, il est décidé de construire deux objets différents sur deux supports distincts, mais étroitement liés : une plateforme web dédiée à l'apprentissage et à la transmission de connaissances, et un jeu de promotion de la santé sur smartphone. L'ensemble de la communauté éducative est ciblée : enseignants, personnels de santé, parents d'élèves, médiateurs de culture scientifique et bien sûr, les jeunes eux-mêmes, de 12 à 18 ans.

La plateforme en ligne aurait pour objectif d'offrir une large collection de vidéos courtes utilisables dans le cadre scolaire, familial ou éducatif, et permettrait de comprendre le fonctionnement des organes, de découvrir les grandes avancées de la recherche biomédicale ou encore de promouvoir la santé auprès des jeunes.

Le jeu s'adresserait directement aux ados, de façon originale et parfois iconoclaste, pour parler de l'importance de l'équilibre dans la construction de leur « capital santé ».

Tout au long de l'année 2013, cette offre transmédia réunit des partenaires publics et privés, à la fois au titre du financement et de la contribution intellectuelle.

C'est d'abord l'obtention de la bourse ESTIM Numérique Investissements d'avenir au printemps 2013 qui permet d'amorcer la production des deux objets. Aux côtés de Réseau Canopé, Educagri Editions, l'INSERM, la MGEN et Universcience contribuent activement à l'élaboration des contenus de la plateforme web. Le serious game, toujours sous la houlette de Réseau Canopé, est davantage porté par le studio OUAT Entertainment, l'INPES et la MGEN.

Au fil de la production qui s'est étendue sur 18 mois (octobre 2013 à avril 2015), des équipes d'enseignants, de sociologues, de réalisateurs, d'auteurs, de game designers, de graphistes, de techniciens de l'audiovisuel ou du web, ont permis que cette offre pédagogique innovante voit le jour.

Chronique de la naissance du Gang

Les coulisses de Corpus Gang

Aux origines de tout : un brainstorming de deux jours, en octobre 2013. Au cours de cette rencontre, coupés du monde, se réunissent des game designers et des spécialistes de la promotion de la santé auprès des jeunes. Deux univers se trouvent confrontés, ignorants à peu près tout l'un de l'autre. Chacun s'écoutant, et tentant de comprendre la logique de l'autre, quelques premières idées émergent. Des systèmes de jeu possibles sont évoqués, les valeurs sur lesquelles il allait se construire s'affirment et la décision est prise qu'il se jouerait sur smartphone.

Ces pistes de travail sont alors soumises à des studios spécialisés dans la promotion de la santé, connaissant particulièrement le public cible et/ou l'usage du smartphone. C'est le studio OUAT Entertainment qui en fait l'interprétation la plus originale et la plus conforme aux préconisations du brainstorming initial. Autour de Réseau Canopé, les partenaires INPES et MGEN s'engagent alors avec l'équipe de OUAT, basée à Angoulême, pour coproduire le jeu.

À partir d'avril 2014, la définition précise de la mécanique de jeu, les univers graphique et sonore, les principes de scoring, le choix du nom, font l'objet de réglages et d'aménagements de plus en plus fins entre les coproducteurs.

En novembre 2014, une première version de quelques mini jeux est disponible et permet de tester la mécanique générale auprès du public cible. Le Cesod, en charge de l'évaluation de l'opération, conduit les premiers « game tests » au cours de deux focus groups. Ceux-ci donnent lieu à des aménagements destinés notamment à rendre plus lisibles les enjeux éducatifs en termes de promotion de la santé.

Au printemps 2015, le serious game est terminé, prêt pour le grand bain des stores le 15 avril !



La démarche d'évaluation du jeu

réalisée par le Cabinet d'études socio-démographiques [Cesod]

Le Cesod a en charge la réalisation de l'évaluation du serious game.

L'objectif est double, il s'agit :

- de percevoir la façon dont Corpus Gang est appréhendé par les jeunes, ce qu'ils en pensent,
- d'évaluer en quoi leur perception de la notion d'équilibre entre santé physique, mentale et sociabilité dans le bien-être général a évolué après avoir joué.

Cette évaluation se déroule selon 3 étapes clés :

1. LES PLAY-TESTS, UNE 1^{RE} DÉMARCHE AVANT LANCEMENT (NOVEMBRE 2014)

Intervenant avant la sortie du jeu, cette étape permet de détecter les anomalies éventuelles en testant le jeu directement auprès du public ciblé.

Pour l'occasion, dix jeunes, âgés de 13 à 16 ans, ont été mobilisés. Les play-tests ont été réalisés en collaboration avec le studio OUAT Entertainment.



Ils se sont déroulés en trois temps :

- **Avant le test du jeu** : entretien collectif sur la perception du logo et du nom.
- **Pendant le test du jeu** : observation des réactions des testeurs, remontée des difficultés rencontrées.
- **Après le test du jeu** : entretien collectif sur l'opinion et les ressentis concernant les aspects visuels et fonctionnels, la compréhension des objectifs et des consignes, etc.

Les observations et préconisations pertinentes issues de cette étape ont été prises en compte dans les suites du travail de conception de Corpus Gang.

2. LA DATA ANALYSE, MESURE DE L'AUDIENCE DU JEU (AVRIL 2015 - JANVIER 2016)

Depuis le lancement de Corpus Gang, le 15 avril, nombre d'éléments d'informations concernant les joueurs sont accessibles par des techniques de récolte automatisée des données (data mining) et d'analyses statistiques de celles-ci (data analyse). Celles-ci permettent de faire le point sur le profil des utilisateurs et la façon dont ils appréhendent le jeu tout au long de son déploiement. À échéance régulière, le Cesod effectue un recueil de ces données pour en déterminer l'évolution.

3. LA CONSULTATION DES JEUNES DE 13 À 16 ANS (MARS 2015 - JUIN 2015)

Étape essentielle de l'évaluation, la consultation des jeunes permettra de vérifier si les objectifs du jeu sont atteints. Pour cela, un panel de 200 élèves de 4^e, 3^e et 2^{de}, public cible du jeu, a été constitué par l'intermédiaire d'établissements scolaires situés dans les Hauts-de-Seine, la Seine-et-Marne et la Vienne.

Ces jeunes sont sollicités sur quatre temps pour :

- **compléter un questionnaire « avant jeu »** (mars 2015) destiné à cerner leurs habitudes en matière de jeux vidéo mobiles et recueillir leur perception du bien-être,
- **télécharger et jouer à Corpus Gang** (avril/mai 2015),
- **renseigner un questionnaire « après jeu »** (mai 2015) pour étudier la façon dont ils ont joué à Corpus Gang, ce qu'ils en ont pensé et mesurer l'effet du jeu sur leur perception de la santé et du bien-être,
- **participer à un entretien collectif** (mai 2015). Certains élèves volontaires seront entendus pour analyser leur perception du jeu et de la notion d'équilibre entre santé physique, mentale et sociabilité de manière plus qualitative.

Le rendu final de l'évaluation est programmé pour mars 2016.

Le corps humain est un monde extraordinaire. Mais connaissons-nous bien tous ses secrets ? Ses fragilités et ses potentialités ? Comment porter un regard éclairé sur le capital qu'il constitue ?

Développée par des acteurs de la pédagogie, de la santé et de la recherche, Corpus est une plateforme pédagogique qui propose d'expliquer les principales fonctions physiologiques du corps humain, de sensibiliser aux bonnes pratiques sanitaires et de découvrir les dernières avancées en matière de recherche biomédicale. Ressource innovante en libre accès, Corpus s'adresse à tous et a intégralement recours à l'image animée.

CORPUS, UN SITE GRATUIT POUR EXPLORER LE CORPS HUMAIN

Corpus est composé d'une interface 3D « temps réel », d'une collection d'une centaine de vidéos (interviews de spécialistes et de médecins, imagerie médicale et infographies) et d'une importante documentation rédigée par des experts pédagogiques.

Au cours de sa navigation, l'internaute peut visiter les différents systèmes physiologiques (Appareil musculaire, squelette, système nerveux, etc., en 3 dimensions) et a par ailleurs le choix entre cinq grandes entrées thématiques :

- Au cœur des organes
- Paroles d'experts
- Paroles de jeunes
- État de la recherche
- Expériences historiques

UN SITE POUR LES JEUNES ET LES ENSEIGNANTS

À travers un « Espace profs », Corpus s'adresse particulièrement aux enseignants de sciences de la vie et de la Terre qui pourront l'utiliser soit en classe, pour illustrer certains points des programmes, soit lors de la préparation de leurs cours pour mettre à jour leurs connaissances scientifiques, notamment via la rubrique « État de la recherche ».

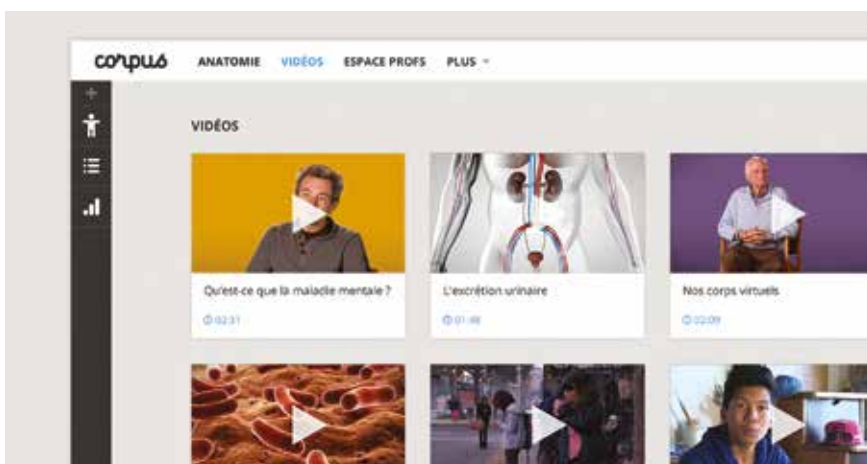
Toutes les vidéos sont libres de droits pour un usage en classe.

Le personnel de santé des établissements scolaires, les parents d'élèves et les médiateurs de culture scientifique ou de promotion de la santé y trouveront également de nombreux supports utiles pour des actions de prévention auprès des 12-18 ans. Ils pourront notamment enrichir leur discours et mieux répondre aux problématiques propres à cette période complexe de la vie, grâce aux témoignages de spécialistes et d'adolescents.

reseau-canope.fr/corpus

DEPUIS SA MISE EN LIGNE EN OCTOBRE 2014 :

- 177 404 VISITES
- 121 740 VISITEURS UNIQUES
- 1 126 643 PAGES VUES
- 227 204 VIDÉOS CONSULTÉES
- 19 980 SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES CONSOMMÉS



RÉSEAU CANOPÉ

Placé sous tutelle du ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, Réseau Canopé est le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques. Acteur majeur de la refondation de l'école et du plan « Faire entrer l'École dans l'ère du numérique », il développe et édite des ressources pédagogiques transmédias pour accompagner les nouvelles pratiques et les usages pédagogiques innovants induits par le numérique. Réseau de proximité au service de la communauté éducative et présent partout en France, il accueille les enseignants et les partenaires de l'éducation au sein des Ateliers Canopé, nouveaux espaces, ouverts et conviviaux, dédiés à la créativité, la collaboration, l'expérimentation et la formation.

reseau-canope.fr

Producteur de Corpus et coproducteur de Corpus Gang

OUAT ENTERTAINMENT

OUAT Entertainment est une société de création et d'édition de jeux vidéo « casual » et sociaux sur Facebook et mobile/tablette. Depuis 16 ans, nous créons des jeux pour la famille. Des jeux qui font appel à la réflexion et à la dextérité de nos joueurs. Nos jeux sont reconnus dans le monde entier pour le soin que nous apportons à leur graphisme, pour l'originalité de leur gameplay et pour leur jouabilité. Du fun intelligent. OUAT else !

ouat-e.com

Coproducteur de Corpus Gang

EDUCAGRI ÉDITIONS

Educagri éditions, la maison d'édition de l'enseignement agricole, édite, produit, diffuse et valorise des ressources plurimédias (livres, DVD-vidéos, ressources en ligne) à destination des différents publics de l'enseignement et de la formation professionnelle agricoles. Ses productions abordent aussi des sujets de société qui intéressent un public beaucoup plus large. Dans le cadre des mutations éditoriales actuelles, Educagri éditions mène des réflexions et s'investit dans des projets qui mettent en

œuvre des approches pédagogiques interactives qui dynamisent la relation enseignant/élèves et construisent des voies innovantes portées par l'intégration du numérique dans la pédagogie.

Dans ces perspectives croisées, Educagri éditions a réalisé deux films courts pour la plateforme Corpus :

- *Le goût du gras* (Philippe Besnard - AgroSup Dijon) - En matière de goût, on connaît les cinq saveurs de base : sucré, salé, acide, amer et umami. Mais pourquoi n'y en aurait-il pas une sixième ?
- *Le microbiote et l'obésité* (Jacques Grober - INSERM) - Le surpoids et l'obésité posent de graves questions de santé publique.

editions.educagri.fr

Partenaire de Corpus

INPES

Institut National dédié à la prévention et à l'éducation pour la santé, l'Inpes définit et met en œuvre les programmes nationaux sur ce champ. Il a pour finalité de promouvoir des comportements, des habitudes et des environnements favorables à la santé, tout au long de la vie des Français. Créé par la loi du 4 mars 2002, l'Inpes regroupe 140 collaborateurs et trois entités : Enquêtes, études et évaluations ; Communication et information ; Soutien aux acteurs de terrain.

inpes.fr

Partenaire de Corpus et de Corpus Gang

INSERM

L'Institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm), en tant qu'organisme public français dédié à la recherche biologique, médicale et à la santé humaine, accompagne le projet Corpus depuis sa naissance.

Ses chercheurs ont pour vocation l'étude de toutes les maladies, des plus fréquentes aux plus rares, à travers leurs travaux de recherches. Grâce aux nombreuses vidéos thématiques proposées par la plateforme, l'Inserm invite les jeunes internautes et enseignants à découvrir ses laboratoires et à rencontrer ses scientifiques.

inserm.fr

Partenaire de Corpus

MGEN

Le groupe MGEN gère le régime obligatoire d'assurance-maladie des professionnels de l'Education nationale, de l'Enseignement supérieur, de la Recherche, de la Culture et de la Communication, de la Jeunesse et des Sports et leur offre une couverture complémentaire. Via la mutuelle MGEN Filia, il propose une complémentaire santé ouverte à tous, indépendamment du statut professionnel. Il gère également 33 établissements sanitaires et médico-sociaux : médecine de ville, soins de suite et de réadaptation, hébergement de personnes âgées et handicapées... En 2013, le groupe MGEN a protégé 3,7 millions de personnes et réalisé un chiffre d'affaires de plus de 2 milliards d'euros. Il compte 9400 salariés.

mgen.fr

Partenaire de Corpus et de Corpus Gang

UNIVERSCIENCE

Universcience (Palais de la découverte - Cité des sciences et de l'industrie) a pour mission de rendre les sciences accessibles à tous par un décryptage des grands principes scientifiques contemporains. Son offre s'articule autour d'expositions, de conférences, d'espaces dédiés aux enfants, à l'orientation professionnelle, à la santé, à l'expérimentation d'outils numériques.

Il s'attache pour cela à renouveler ses formes de médiation et ses environnements d'apprentissage et propose au sein de son Fab Lab, une approche transversale et collaborative des sciences.

C'est dans cet esprit qu'Universcience a développé le projet ESTIM Numérique et ses bourses de coproductions, lauréat des Investissements d'avenir, dont le jeu sérieux Corpus Gang fait partie, afin d'encourager la création numérique autour des notions de santé et de culture scientifique. Le projet Corpus Gang rejoint les valeurs de créativité, de partage et d'engagement des jeunes qui guident chacune des actions d'Universcience.

universcience.fr

Partenaire de Corpus et de Corpus Gang
