

Cuisinier AGILE !

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs pédagogiques	Mettre en pratique les principes de gestion de projet de la méthode AGILE.
Matières	Aucune en particulier, ces séquences sont axées sur le développement des compétences.
Âge recommandé	Tous
Matériel nécessaire	PC ou consoles (ps4/ps5, xbox, switch)
Durée de la séquence	1 heure
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Collaboration et travail d'équipe, communication, résolution de problèmes, planification
Fourchette de prix du jeu	10 - 15€
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Overcooked 2
Conseils pour réduire la durée	Cette séquence est déjà adaptée à une session d'une heure.



Conseils pour rendre les séquences plus accessibles ou inclusives

La suite du jeu, Overcooked 2, offre de nombreuses fonctionnalités d'accessibilité qui sont résumées [ici](#). Cela va du mode daltonien aux options d'assistance pour les joueurs handicapés ou présentant des TSA. Si vous avez ces profils dans votre classe, préférez Overcooked 2 ou vérifiez si les développeurs ont ajouté ces fonctionnalités au premier jeu.



Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence



Figure 1: gameplay d'Overcooked (source: <https://www.voidu.com/fr/overcooked-2-3>)

Dans cette séquence, les élèves vont jouer à un jeu de cuisine chaotique, mais amusant, appelé Overcooked. Il s'agit de recevoir des commandes dans un restaurant et de coopérer pour préparer et combiner les ingrédients de la manière la plus efficace possible afin de servir le plus grand nombre de plats possible.

Les commandes sont simples ; le cœur du gameplay réside dans l'organisation. Les joueurs doivent se répartir les tâches et contourner les obstacles qui se présentent à eux, qu'il s'agisse d'un restaurant hanté dont les tables bougent ou de sols glacés et glissants.

Derrière cette simple prémisse se cache une philosophie de gestion de projet utilisée dans l'industrie du logiciel : le développement AGILE.

Idées de mise en place :

○ **Localement**

Vous pouvez jouer en classe. Si vous disposez d'un seul exemplaire du jeu, faites plusieurs parties avec un groupe d'élèves, puis passez à un autre groupe. Laissez les élèves qui ne jouent pas donner des conseils entre les parties ou noter ce qu'ils pensent que les élèves qui jouent devraient faire pour s'améliorer.

Une fois le tour terminé, laissez les joueurs discuter, débriefer et planifier. Ensuite seulement, laissez les autres élèves partager leurs observations et les comparer à celles des joueurs.

○ **A distance**

Vous pouvez organiser des sessions à distance avec de petits groupes d'élèves en ayant un compte Steam et en achetant une copie du jeu. Vous pouvez ensuite inviter vos élèves à une session. Utilisez des applications vocales telles que Discord ou la fonction de chat intégrée de Steam. Grâce à la fonctionnalité "Remote Play Together" proposée par Steam, vous pouvez faire jouer à distance des joueurs dont les manettes sont connectées à leur ordinateur. C'est une sorte de simulation de jeu de type "coach-coop".

Pour plus d'informations sur Remote Play Together, voir [ce lien](#).



- **Étape 1 : Entrez dans le chaos (5 - 10 minutes)**

Demandez aux élèves de jouer un niveau sans expliquer grand-chose. Ils obtiendront probablement un mauvais score. Passez à des groupes différents à chaque fois si vous accueillez localement.

- **Étape 2 : Analyse et mesures correctives (5 - 10 minutes)**

Demandez à vos élèves de jouer un niveau. Après avoir joué, ils doivent identifier ce qui n'a pas fonctionné et les actions qu'ils pourraient entreprendre pour améliorer leurs performances.

Exemples de problèmes qu'ils peuvent trouver :

- Nous devons définir des rôles appropriés (tout le monde fait tout en même temps et c'est la pagaille).
- Nous ne travaillons pas bien ensemble
- Chacun ne sait pas clairement ce qu'il doit faire pour accomplir sa tâche.
- Un joueur n'avait aucune idée de ce qu'il devait faire et n'a pas été guidé.
- Problèmes de communication

Et les actions qu'ils peuvent décider de mettre en place :

- Planifier avant de commencer (Discuter de ce qu'ils doivent faire avant de commencer le niveau)
- Communiquer tout au long du jeu
- Faire un parcours de découverte où ils analysent le niveau, notent les types de plats à préparer, mais n'essaient pas de marquer des points.

- **Étape 3 : répétition de l'étape 2 (15 minutes)**

À chaque passage, les joueurs doivent essayer d'évaluer s'ils ont accompli les actions décidées et analyser les points qui doivent encore être abordés, définir de nouvelles actions et réessayer. L'objectif est de mettre en place un cycle d'amélioration continue.



- **Étape 4 : Débriefing et discussion (15 minutes)**

Vos élèves ont appris à être AGILE !

La philosophie AGILE est principalement utilisée dans le développement de logiciels, mais elle gagne en popularité dans d'autres domaines. Elle est en train de devenir une norme industrielle.

Cette [vidéo](#) résume le style de gestion de projet AGILE.

AGILE vise à décomposer la livraison d'un produit en petites étapes adaptatives et répétitives appelées sprints. A l'issue de chaque sprint, une partie du produit ou un prototype, et non le produit final, est fabriqué.

→ Dans Overcooked, un sprint est une tentative de réalisation d'un niveau, représentée par le chronomètre.

Cette organisation nous permet de montrer les petits progrès du produit au client ou de le tester et d'obtenir un retour d'information plus rapidement et de manière répétée.

→ Le jeu le montre en utilisant les conseils et le score à la fin d'un niveau. Plus le nombre de clients servis est important, plus le score est élevé.

Dans AGILE, l'équipe recueille de manière répétée des informations sur les besoins des utilisateurs et s'y adapte rapidement.

→ Dans le jeu, les ordres et leur priorité (ordre dans la ligne) correspondent exactement à cela !

Les problèmes que l'équipe peut rencontrer en cours de route peuvent modifier l'organisation et la répartition des rôles.



- Dans Overcooked, cet environnement de développement chaotique est représenté par les obstacles et la disposition des niveaux qui changent constamment. Les joueurs doivent s'adapter, car s'en tenir à la tâche initiale ne les mènera pas très loin.

Enfin, les équipes travaillant avec la méthode AGILE ont des cérémonies, de petites réunions avant et après un sprint pour évaluer le sprint précédent et organiser le suivant.

- Dans Overcooked, les moments entre les niveaux sont tout aussi importants que le jeu. Les joueurs doivent débriefing et planifier pour optimiser leur prochain essai.



Se procurer le jeu :

<https://store.steampowered.com/app/448510/Overcooked/?l=french>

<https://www.epicgames.com/store/fr/p/overcooked>

Consoles, magasins en ligne/physiques

Références:

Source de l'image : <https://www.voidu.com/fr/overcooked-2-3>

Monday.com team. (2021, April 22). Agile vs scrum what's the difference. Retrieved January 26, 2022, from Monday.com. https://monday.com/blog/project-management/agile-vs-scrum/?marketing_source=adwordssearch&marketing_campaign=eu1-s-dsa-e-desk-monday&aw_keyword=&aw_match_type=&cluster=&subcluster=&gclid=Cj0KCQiAweaNBhDEARIsAJ5hwbeQu75liAATf6Ty18lVgLysoTaEv2ovqiGpXICyqEP_JjiCQYXx5waArbWEALw_wcB

Vinícius de Sá Lucena, S. (2019, Decembre 2). Using a video game to reinforce the importance of having a process from Medium.

<https://sergiovinciuss.medium.com/using-a-video-game-to-reinforce-the-importance-of-having-a-process-b4d9e6193ace>

Heiliger, M. (2020, March 5). Overcooking your team from Medium.

<https://medium.com/serious-scrum/overcooking-your-team-6730b9b51db7>

[Crispagileacademy]. (2021, September 8). 'Brief explanation of agile - This is Agile [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Tj-lavaMkxU>

