



HAL
open science

Actualisation des dimensions ludique et pédagogique à travers la présence du joueur : de la conception à l'analyse des usages d'un jeu épistémique numérique

Caroline Vincent, Eric Sanchez

► To cite this version:

Caroline Vincent, Eric Sanchez. Actualisation des dimensions ludique et pédagogique à travers la présence du joueur : de la conception à l'analyse des usages d'un jeu épistémique numérique. Interactions Multimodales par Ecran, Jul 2016, Lyon, France. Colloque IMPEC, 2016. hal-01485290

HAL Id: hal-01485290

<https://hal.science/hal-01485290v1>

Submitted on 8 Mar 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ACTUALISATION DES DIMENSIONS LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE À TRAVERS LA PRÉSENCE DU JOUEUR : DE LA CONCEPTION À L'ANALYSE DES USAGES D'UN JEU ÉPISTÉMIQUE NUMÉRIQUE

Auteurs:

Caroline Vincent – Eric Sanchez
 Equipe EducTice, Institut français de l'éducation, ENS de Lyon.
 CERF, Université de Fribourg, Suisse
 caroline.vincent@ens-lyon.fr
 eric.sanchez@unifr.ch



Cette étude s'intéresse la conception et l'analyse des usages d'un JEU ÉPISTÉMIQUE NUMÉRIQUE (Sanchez, E., Emin Martinez, V., & Mandran, N., 2015) destiné à la diffusion de la CULTURE SCIENTIFIQUE, TECHNIQUE ET INDUSTRIELLE (CSTI) auprès d'un public d'élèves depuis l'école primaire jusqu'à la fin du lycée.



Aucune structure n'est en elle-même ludique, c'est l'individu qui, selon l'attitude qu'il adopte, pourra rendre cette expérience ludique ou non (Henriot 1989). C'est la présence du joueur, son attitude ludique (Suits, 1990) et le sens qu'il donne à la situation qui feront d'une structure « un jeu » (Genvo, 2008). La prise en compte du jeu-play lors de la conception permet ainsi de placer L'EXPÉRIENCE DU JOUEUR au centre de la réflexion (le play-design plutôt que le game-design) puisque c'est celle-ci qui actualisera ou non les dimensions ludique et éducatives potentielles de la structure. La dimension ludique est potentiellement présente dans toute situation mais certaines permettent une plus ou moins grande « jouabilité » (Henriot, 1989).

Pour le concepteur, il s'agit donc de proposer une STRUCTURE DE JEU identifiable comme telle ainsi que de prendre en compte les schèmes d'expérience de jeu qui seront actualisés différemment par chaque joueur. Dans notre cas s'ajoute un objectif pédagogique puisqu'il s'agit d'un jeu épistémique. Chaque élève-joueur investira donc la même structure narrative (Greimas, 1992) en fonction de ses compétences, de son aisance avec l'informatique, de son expérience des jeux-vidéo, de son intention, de ses attentes.

JEU-GAME: STRUCTURE CONÇUE POUR ÊTRE LUDIQUE
 JEU-PLAY: SITUATION DE JOUER
 JEU-PLAYING: ACTIVITÉ DE JOUER
 (Sanchez, Emin-Martinez, Mandran, 2015)

NOUS ÉTUDIONS COMMENT LE JEU EST INVESTI ET ACTUALISÉ PAR LES ÉLÈVES-JOUEURS AFIN D'EN VÉRIFIER LE POTENTIEL EDUCATIF ET LUDIQUE.

RECHERCHE ORIENTÉE PAR LA CONCEPTION

Cadres épistémiques : "pour une discipline, les connaissances et les concepts, mais aussi la capacité à parler, penser, voir, travailler comme un expert de la discipline" (Shaffer & al., 2009 :4).

Un jeu épistémique aide le joueur à DÉVELOPPER DES EXPERTISES DU DOMAINE en l'amenant à RAISONNER, COMMUNIQUER, AGIR avec des contraintes authentiques. La dimension épistémique est donc considérée ici sous l'angle du développement d'une culture, au-delà des connaissances factuelles et compétences contextuelles.

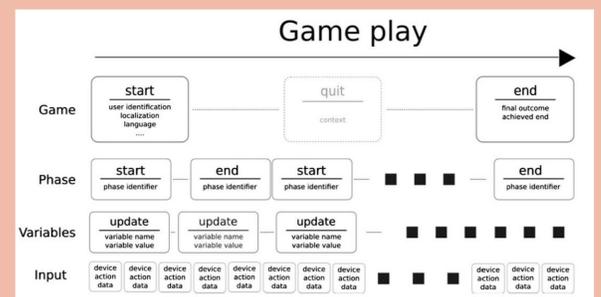
Nous pratiquons la recherche orientée par la conception ou design-based research (Sanchez & Monod-Ansaldi, 2015, Wang & Hannafin, 2005).



RECUEIL DES TRACES D'ACTIVITÉS DU JOUEUR

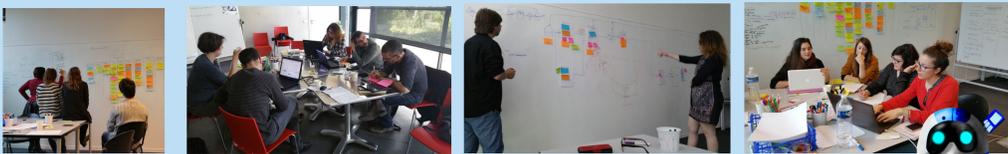


Au cours des expérimentations, nous recueillons de manière automatique des traces numériques d'activité des joueurs afin de comprendre comment chaque joueur a investi le dispositif et a actualisé ou non le schéma canonique narratif qui a été prévu en amont par les concepteurs.

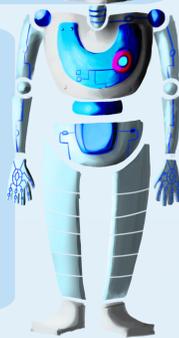
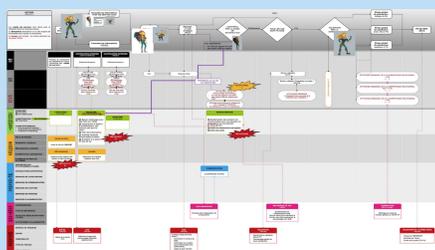


(Serrano-Laguna, A., Torrente, J., Moreno, P., Fernandez, B., 2014: 315).

Cette approche consiste à conduire un processus collaboratif et itératif qui articule des phases de conception, des interventions éducatives et l'analyse des résultats des pratiques éducatives.



Des chercheurs, des enseignants, des étudiants, des graphistes, des développeurs ou encore des experts du domaine travaillent ensemble par raffinement successif pour co-construire un OBJET COMMUN qui pourra être réinvesti individuellement par tous les acteurs.



Afin d'optimiser les chances qu'un jeu se mette en place, le joueur potentiel a été mis au centre des étapes de conception.

- élaboration de PERSONA D'ÉLÈVES ET D'ENSEIGNANTS,
- la conduite d'entretiens avec des élèves et des enseignants du secteur STI,
- la visite par l'équipe de conception de lieux de formation STI

Asya Marchal - Élève en 3e pro

Maxime Bouwrot - Prof. Hist-Géo

Arnaut Varenne - Élève en 4e générale

Scénario d'utilisation - Asya

Scénario d'utilisation - Maxime

Scénario d'utilisation - Arnaut

Analyse des interactions multimodales lors du jeu, entre les élèves, et pendant les phases de débriefing, entre les élèves et les enseignants.



Colloque IMPEC, université de Lyon, 6 au 8 juillet 2016.

École, Numérique et industrie (ÉNI) est un projet lauréat du programme « CSTI et égalité des chances » (ANRU), piloté par le Réseau Canopé en collaboration avec l'Ifé.