

Le LIP aux Journées Jeux Sérieux à Paris

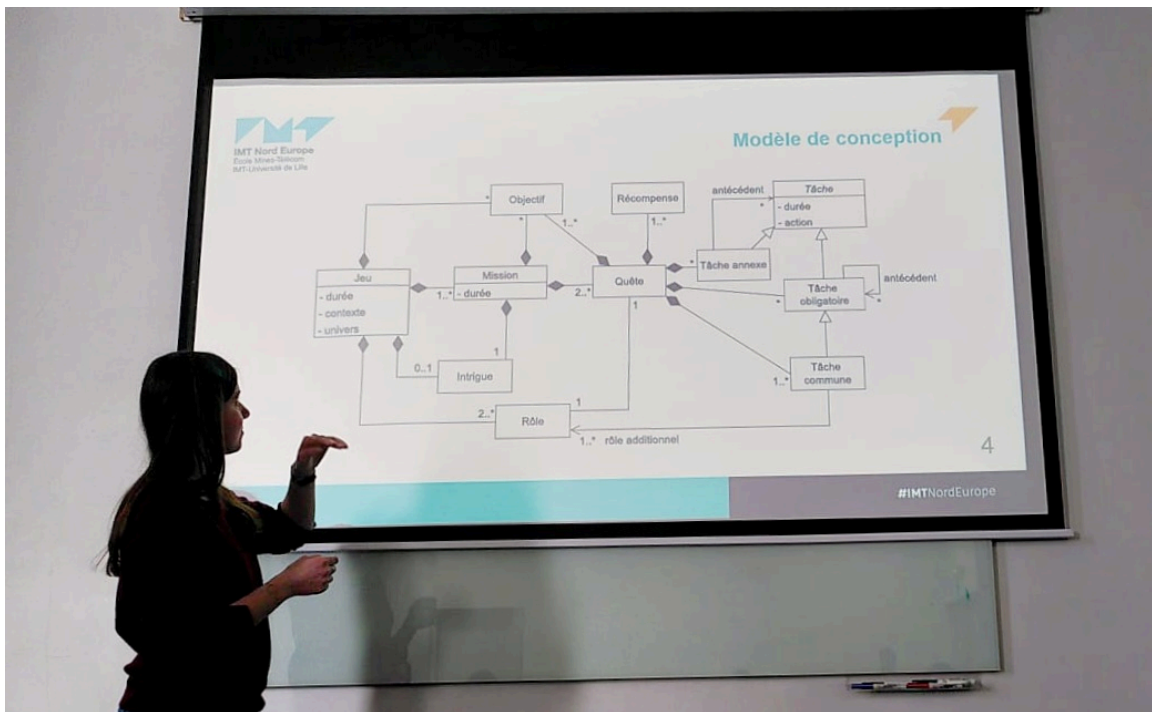
par Elsa Paukovics | 19 Avr 2023 | Actualité, Co-conception, co.LAB, Ludicisation, Musées | 0 commentaires



Jouer, rencontrer, tester, échanger, créer, repenser ... voilà le programme de la deuxième édition des journées "Jeux sérieux" qui s'est déroulée début avril à Paris. Organisé au Fiap et coordonné par les IMT (Instituts Mines-Télécom), cet événement réunissait enseignants-chercheurs et personnel pédagogique pour parler de la création et de la mise en place de jeux à visée éducative.

A cette occasion, deux doctorantes du LIP ont été invitées à exposer et discuter des travaux de recherche portant sur la conception de jeux.

Estelle Prior a ainsi présenté un travail de revue systématique de la littérature portant sur la thématique de la conception collaborative de jeux à visée éducative. En effet, la conception de jeux en recherche requiert un travail collaboratif entre des concepteurs de jeu, des enseignants, des chercheurs... Cette co-conception présente son lot de difficultés qu'il est important de prendre en compte lors de la mise en place du processus. Cette revue de la littérature permet de relever dans les travaux de recherche collaborative, sept difficultés rencontrées dans les activités de conception de jeux et d'envisager des leviers d'action pour y faire face (Mandran, Prior, Sanchez, Vermeulen, soumis)

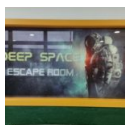


Elsa Paukovics a ensuite abordé la question de la construction de la métaphore d'un jeu à visée éducative. La métaphore du jeu consiste en des symboles, un univers graphique et des procédés narratifs utilisés pour concevoir une situation de jeu, qualifiée de situation source (au sens de source de l'apprentissage), concrète et transparente. Cette métaphorisation permet de ludiciser la situation qui fait l'objet d'un apprentissage ou situation cible (Bonnat, Sanchez, Paukovics, & Kramar, 2022). Ce processus de métaphorisation a ainsi été illustré avec le jeu Geome, conçu dans le cadre du projet PLAY. Des recommandations ont été formulées pour soutenir ce processus important pour la conception de jeux.

Ces deux journées ont également été l'occasion d'échanger sur la mise en place du débriefing prolonge l'expérience de jeu. En particulier, Gaëlle Guignon (IMT Nord Europe) et Laura Luche (Direction Générale IMT) ont présenté *des debriefing cards.*, La journée a également été l'occasion de tester le *Burger Criz*, un jeu sur la thématique de la gestion des risques et catastrophes environnementales, présenté par Florian Tena Chollet, Noémie Fréalle et Philippe Bouillet (IMT Mines Alès), et de concevoir un prototype de jeu à l'aide des mécanicartes développées par Aurélien Lefrançois (formateur en game design). Julian Alvarez (INSPE Lille) a de son côté abordé la question des enjeux du "détournement de jeu", c'est-à-dire comment un jeu à visée récréative peut-être intégré à une situation d'apprentissage pour servir des objectifs pédagogiques.

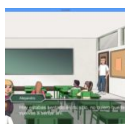


Actualité



Des escape games immersifs pour apprendre l'anglais

24 janvier 2025 · Eric Sanchez



Learning Game Analytics

24 janvier 2025 · Eric Sanchez



Vers un usage éthique de l'IA en contexte d'enseignement

3 décembre 2024 · Eric Sanchez

Thématiques

Sélectionner une catégorie



Mots-clés

2CR2D Accompagnement des doctorants Actualité CERF chatbot Classcraft
conception conception collaborative Didactique de l'informatique digital DigitComp
Doctoriales Ecole doctorale eiah2023 Escape Game gestion de classe Homo Novus
innovation Institutionnalisation jeu Journal de Bord journée doctorale
laboratoire d'innovation pédagogique learning lab ludicisation MDR Mission Télomère
mobile Musée muséographie mutualisation des instruments PLAY
posture épistémologique du chercheur Projet PLAY Recherche collaborative
Recherche orientée par la conception RJC EAIH ROC serious game Soda4LA TEP2
Thèse thèse ; collaboration ; recherche-développement collaborative : co-construction de savoirs
Thèse Jam traces numériques

Archives

Sélectionner un mois

