

TABLEAU DE CARACTERISATION D'UN JEN

Responsable : Audrey SERNA

Contributeurs

Valérie Emin, Caroline Jouneau-Sion, Luca Bisognin, Guillaume Loup.

Ce document constitue le livrable L2.3.1 du projet JEN.lab retenu par l'ANR pour financement dans le cadre de l'appel à projets Apprentissage 2013.

Historique des versions

Version 1.0 Juin 2015 version livrée le 01 06 2015

Version 2.0 Sept. 2015 version livrée le 15 09 2015



Version 3.0

Déc. 2015 version livrée le 02 12 2015



Sommaire

Introduction

1 Présentation de la grille de caractérisation

- 1.1 Contexte d'apprentissage
- 1.2 Mécaniques ludiques
- 1.3 Aspects technologiques
- 1.4 Interactions sociales
- 1.5 Services de traçage

Introduction

Ce document présente une version mise à jour de la grille de classification proposée dans le livrable L2.1.1. « Etat de l'art et classification des JEN ». La grille est composée de critères regroupés selon les dimensions qui caractérisent les JEN.

La grille est ensuite instanciée sur les 3 terrains expérimentaux du projet : les JEN Rearth, Instecophagia et Historia.

1 Présentation de la grille de caractérisation

La grille de caractérisation s'appuie sur les quatre dimensions qui caractérisent les JEN, à savoir le contexte d'apprentissage, les mécaniques ludiques, les aspects technologiques et les interactions sociales. Une cinquième dimension sur les aspects de traçage a été ajoutée de par la nature du projet JEN.lab et son intérêt pour les traces d'interactions.

Pour chacune des dimensions, nous proposons une liste de critères permettant de cerner les contours des JEN étudiés. Une transformation de ces critères en valeur numérique permettra ensuite de pouvoir comparer les JEN les uns aux autres et de les cartographier.

1.1 Contexte d'apprentissage

Critère	Explication / valeurs possibles
Pluridisciplinarité	oui / non + liste de disciplines
Compétences couvertes	liste de compétences, capacités(y compris attitudes), connaissances
Problème non-deterministe	oui / non
Problème complexe	oui / non
Cadre épistémique Communauté de pratique	oui / non
Cadre épistémique Authenticité des interactions dans la situation	oui / non
Feedback et scaffolding	oui / non
Nombre de joueurs / apprenants	X
Modalité	Présentiel / distanciel Synchrone / Asynchrone En groupe / individuel En salle / en extérieur / à la maison
Durée et nombre de sessions	X ; X heures
Outils pour le tuteur / formateur	oui / non Si oui : liste d'outils

1.2 Mécaniques ludiques

Critère	Explication / valeurs possibles
Rôle de novice	oui / non
Ressorts ludiques	Etre soumis au hasard / Relever un défi individuel / Etre reconnu / Jouer un rôle / Perdre le contrôle / Agir collectivement
Mécaniques ludiques	Bluffer / Deviner / Elire / Encherir / Cacher / S'opposer / Négocier / Programmer / Risquer
Éléments de ludicisation	badges / points / trophées / barres de progression / avatar / statut / tableaux d'honneur
Éléments de réalité alternée	Oui / non Si oui : Envoi de mails / site web / autres médias

1.3 Aspects technologiques

Critère	Explication / valeurs possibles
Dispositifs (ou plateformes) utilisés	Ecran + clavier + souris / Tablette / Telephone / TBI / Table multitouch Préciser le nombre par apprenant/classe
Interactions supportées	WIMP / R. Aug / I. Tang / gestes tactiles
Services de localisation	positionnement / présence-absence / Points d'intérêts / Guidage
Services de communication	chat / visio / communication audio / prise de décision / publication ou consultation page web / envoi de mail
Services de capture	photo / vidéo / audio / spécifique
Services de partage	échange d'objets / échange de données / édition collaborative de document
Services d'augmentation	augmentation de scène / augmentation d'objet / ambiance sonore / retour haptique

1.4 Interactions sociales

Critère	Explication / valeurs possibles
Configuration	individuel / en binome / en équipe / collectif
Type de mécanique	collaboration / coopération / compétition / coopétition
Outils de régulation pour l'élève	oui / non + liste des outils
Plateforme collaborative	oui / non

1.5 Services de traçage

Critère	Explication / valeurs possibles
Service de traçage	Oui / non
Usage	Pour le tuteur / pour l'apprenant (usage réflexif ou par rapport aux autres) / pour l'analyste
Temporalité	Temps réel / à postériori
Type de traces	Log / production / (vidéos / annotations manuscrites ?)
Visualisation	Tableau de bord / feedback