

Les jeux sérieux : situations, environnements ou artefacts pour l'apprentissage?

Appel à communication dans le cadre du 79e congrès de l'ACFAS - Sherbrooke, QC Canada

Présentation

La plupart des définitions du terme "*jeu sérieux*" renvoient à un artefact informatique de type jeu vidéo dont l'usage vise à dépasser le simple divertissement pour atteindre des objectifs d'éducation ou de formation. Néanmoins, avec le développement des jeux sur dispositifs mobiles de type *smartphone*, les termes jeu vidéo ou jeu d'ordinateur ne rendent plus compte totalement de la diversité des dispositifs. L'expression "*jeu sérieux*" est alors employée pour nommer des supports et des technologies qui font appel au réseautage, à la réalité augmentée ou à la géolocalisation. Le terme est aussi utilisé lorsque les composantes de la simulation sont intégrées au jeu vidéo afin de créer des environnements réalistes d'apprentissage gérés par des mécanismes de jeu et faisant souvent appel à la résolution de problèmes complexes.

D'autres auteurs utilisent le même terme pour décrire une situation d'apprentissage qui utilise des ressorts ludiques pour fonctionner. Ces situations sont des espaces de réflexivité au sein desquels le joueur/apprenant peut éprouver les stratégies qu'il élabore pour relever un défi. Les connaissances qu'il mobilise apparaissent alors comme des instruments permettant d'atteindre les objectifs fixés par le jeu. La conception de telles situations fait également largement appel aux technologies numériques d'aujourd'hui.

Au delà du choix des définitions, c'est, pour le chercheur, la portée d'un concept qui est en jeu. C'est aussi la question du périmètre de son objet d'étude qui est ainsi posée. Ce colloque souhaite accueillir des communications qui permettront de débattre de l'emploi de l'expression « jeu sérieux » dans différents travaux de recherche.

Renseignements & inscription : http://www.acfas.ca/congres/a_propos.html

Contact et envoi des propositions : eric.sanchez@usherbrooke.ca

Programme : <http://www.acfas.ca>



Informations aux auteurs

Les auteurs doivent dans un premier temps adresser un résumé de leur présentation en respectant la feuille de style (max 1000 mots). Dans un second temps, il sera possible de soumettre pour publication (projet déposé auprès des éditeurs d'une revue à comité de lecture).

Chaque proposition sera évaluée par deux membres du comité scientifique.

Comité scientifique

Responsable : Eric Sanchez, Université de Sherbrooke

Sylvie Barma, Université Laval, Québec

Georges-Louis Baron, Université René Descartes, Paris

Eric Bruillard, INRP - UMR STEF ENS Cachan

Emmanuel Duplâa, Université d'Ottawa

Margot Kaszap, Université Laval, Québec

Muriel Ney, Laboratoire d'Informatique de Grenoble

Thomas Michael Power, Université Laval, Québec

Louise Sauvé, TELUQ, Montréal

Luc Trouche, Institut National de Recherche Pédagogique, Lyon

Dates importantes

Réception des propositions : 10 février 2011

Notification aux auteurs : 15 février 2011

Colloque : 12 et 13 mai 2011 à Sherbrooke, QC Canada

Réception des articles pour publication : 30 août 2011