

Serious games, jeux épistémiques numériques Méthodologies de recherche pour l'étude des interactions

Une vision piagétienne de l'éducation conduit à considérer que l'apprentissage résulte des interactions qui se nouent entre un apprenant et son environnement. Dans un cadre scolaire ou de formation cet environnement comprend des éléments matériels, symboliques et humains prévus par l'enseignant ou le formateur. Ainsi l'apprenant développe de nouvelles compétences en interagissant avec des artefacts, avec l'enseignant et avec ses pairs. L'interactivité n'est pas une propriété intrinsèque des artefacts informatiques mais la propriété émergente d'un dispositif [Charlier & Peeters, 1999]. Ainsi, les situations à visée d'apprentissage intégrant des artefacts informatiques peuvent être considérées des dispositifs socio-techniques et, pour un enseignant ou le formateur, élaborer de tels dispositifs implique d'identifier les éléments à prendre en compte pour que des *interactions épistémiques* [Baker & al., 2001] émergent. Une façon de le faire consiste à considérer comme centrale la question de la *ludification* [Lavadinho & Winkin 2009], de la situation d'apprentissage. Cette ludification aura des effets positifs sur la dévolution du problème, [Brousseau 1998] l'engagement des apprenants dans sa résolution, l'estime de soi et, par là-même, sur la genèse d'interactions au sein de la situation. Ce processus de ludification [Deterding & al. 2011], peut passer par la conception d'artefacts qualifiés de *serious games* et de situations ludiques nommées *jeux épistémiques numériques* [Shaffer & al. 2005, Sanchez & al. 2012] en raison d'une part de leur rôle dans la mise en place des interactions et, d'autre part, du rôle important que jouent les technologies numériques pour leur réalisation.

Des travaux de recherche de plus en plus nombreux tentent de se saisir de la question de la conception des artefacts et des interactions qu'ils autorisent dans le cadre de situations ludiques, mais il n'existe pas encore véritablement de communauté scientifique francophone structurée autour de cette question. L'atelier proposé dans le cadre de la conférence EIAH 2013 vise à aider à la structuration de cette communauté en offrant l'opportunité d'un échange autour des questions et des méthodologies de recherche pour l'analyse des interactions. Ainsi, les contributions attendues lors de cet atelier devront mettre en avant les questions de recherche qui sont travaillées et les méthodologies mises en œuvre : méthodologies qualitatives ou quantitatives, approches participatives, collaboratives, analyse de traces... Il s'agira d'identifier les outils dont disposent aujourd'hui les chercheurs en SHS et en informatique, d'en dégager les forces et les faiblesses et d'en repérer les dimensions spécifiques pour l'étude des *serious games* et des *jeux épistémiques numériques*.

Cet atelier est proposé dans le cadre des ateliers de la conférence EIAH 2013, il se déroulera le 28 mai 2013 à Toulouse. Il pourra se prolonger par la rédaction d'un article commun de synthèse croisant les méthodologies proposées dans une revue internationale.

Références

- [Baker & al., 2001] Baker, M., De Vries, E., Lund, K., & Quignard, M. (2001). Interactions épistémiques médiatisées par ordinateur pour l'apprentissage des sciences : bilan de recherches. *Sciences et Techniques Educatives - EIAO'01*, 8, 21-32.
- [Brousseau 1998] Brousseau, G. (1998). *Théories des situations didactiques*. La pensée Sauvage, Grenoble.
- [Charlier & Peeters, 1999] Charlier, P., & Peeters, H. (1999). Contribution à une théorie du dispositif. *Hermès*, 25, pp. 15-24.
- [Deterding & al. 2011] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. E. (2011): From Game Design Elements to Gamefulness: Defining »Gamification«. In: *Mindtrek 2011 Proceedings*, Tampere: ACM Press
- [Lavadinho & Winkin 2009] Lavadinho S., Winkin Y., (2009) « Comment ludifier nos villes », *Revue Urbanisme* n°366, mai/juin, pp. 82-86.
- [Sanchez & al. 2012] Sanchez, E., Jouneau-Sion, C., L., D., Young, S., Lison, C., & Kramar, N. a. (2012). *Fostering Epistemic Interactions with a Digital Game. A Case Study about Sustainable Development for Secondary Education*. Paper presented at the IOSTE 2012, La Medina - Yasmine Hammamet, Tunisia.
- [Shaffer & al. 2005] Shaffer, W. D., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappa*, 87(2), 104-111.
- www.academiccolab.org/resources/gappspaper1.pdf

Modalités de communication prévues

Article court de 2/4 pages, rédigé en français, présentant les outils méthodologiques et conceptuels mis en œuvre dans les travaux de recherche s'intéressant aux jeux épistémiques numériques et à la conception et aux usages de serious games.

Télécharger les consignes aux auteurs au [format .dot](#) (Word) ou au [format .ott](#) (OpenOffice)

Les articles devront être déposés via le système EasyChair en format PDF à l'adresse suivante : <https://www.easychair.org/conferences/?conf=sgeiah2013>

Comité scientifique

Responsables du comité scientifique:

Eric Sanchez, MCF en didactiques des SVT, Sciences de l'Education, IFE, ENS Lyon

<http://comenius.blogspirit.com/>

Valérie Emin, Docteure en informatique, équipe EducTice-S2HEP, IFE, ENS Lyon

<http://eductice.ens-lyon.fr/EducTice/equipe/membres/permanents/valerie-emin>

Contact : secretariat.eductice@ens-lyon.fr

Membres du comité scientifique:

Julian Alvarez, Docteur en Sciences de la communication et de l'information (IRIT - Université de Toulouse III), laboratoire CIREL, Consultant TIC / Serious Game associé à l'IDATE, Ludoscience, Lutin Userlab [http://www.trigone.univ-](http://www.trigone.univ-lille1.fr/cms/index.php?option=com_simplelists&view=simplelist&layout=basic&category_id=110%3Ajulian-alvarez&Itemid=74)

[lille1.fr/cms/index.php?option=com_simplelists&view=simplelist&layout=basic&category_id=110%3Ajulian-alvarez&Itemid=74](http://www.trigone.univ-lille1.fr/cms/index.php?option=com_simplelists&view=simplelist&layout=basic&category_id=110%3Ajulian-alvarez&Itemid=74)

Chantal Amade-Escot, Professeure de Sciences de l'Education, Directrice UMR-EFTS, Université de Toulouse 2

<http://efts.univ-tlse2.fr/accueil/les-chercheurs/mme-amade-escot-chantal-117754.kjsp?RH=1317804911498>

Sylvie Barma, Professeure en didactique des sciences, Université Laval (Québec), laboratoire CRIRES, GÉOÏDE

<http://www.fse.ulaval.ca/cv/sylvie.barma/>

Pierre-André Caron, MCF en Sciences de l'Education, Université de Lille, laboratoire CIREL

<http://www.trigone.univ-lille1.fr/caron>

Thibault Carron, MCF HDR en informatique, Université de Savoie, LIP6, Paris

<http://www.lip6.fr/actualite/personnes-fiche.php?ident=P786>

Emmanuel Duplâa, Professeur en Technologies Éducatives, Université d'Ottawa

<http://www.ure-lead.ca/2011/12/emmanuel-duplâa/>

Sébastien Georges, MCF HDR en informatique, INSA de Lyon, Laboratoire LIRIS

<http://liris.cnrs.fr/~sgeorge/index.html>

Margot Kaszap, professeure titulaire, Faculté des sciences de l'éducation, Université Laval, Québec

<http://www.crifpe.ca/members/view/551>

Christelle Lison, professeure adjointe, Faculté d'éducation, Université de Sherbrooke, Québec

<http://www.usherbrooke.ca/education/personnel/professeures-et-professeurs/corps-professoral-en-pedagogie/lison-christelle/>

Jean-Charles Marty, MCF HDR en informatique, Université de Savoie, LIRIS

<http://jcmarty.wordpress.com/>

Muriel Ney, Chargée de recherche CNRS, HDR, Laboratoire Informatique de Grenoble

<http://muriel.batisseurs.com/Recherche/resume.html>

Jean-Philippe Pernin, MCF en informatique, Université Grenoble 3, Laboratoire Informatique de Grenoble,

<http://www.jeanphilippepernin.net/site/>

Louise Sauvé, Professeure en technologie éducative, UER Éducation, TÉLUQ, Université du Québec

<https://www.teluq.quebec.ca/siteweb/univ/lsauve.html>

Nicolas Szilas, Maître d'Enseignement et de Recherche, Université de Genève, TECFA,

http://tecfa.unige.ch/perso/szilas/index_fr.htm