

# Tamagocours



Un jeu numérique pour apprendre  
les règles de l'exception  
pédagogique au droit d'auteur

Eric Sanchez, Valérie Emin

<http://educdice.ens-lyon.fr/EducTice/recherche/jeux/tamagocours>





# Contexte

- Tamagocours est un jeu sérieux destiné à la préparation du Certificat Informatique et Internet de Niveau 2 Enseignant (C2i2e).
- Objectifs: connaître le cadre légal qui régit les aspects juridiques liés aux usages des ressources numériques dans l'enseignement
- Contraintes: une session de 2h sans tuteur humain, 300 étudiants à l'ENS

## Un *serious-game* sur l'usage des ressources numériques en classe

- ■ « Elever un cours » pour comprendre les règles juridiques qui encadrent l'usage des ressources numériques en éducation
- ■ Combiner la simplicité du *game-play* et la complexité du domaine (juridique), objet de l'apprentissage



# Nourrir un cours avec des ressources numériques

The interface is titled "TAMAGOCOURS" and features a virtual kitchen environment. On the left, a wooden cupboard contains various educational resources represented by icons of books, audio files, and documents. In the center is a white refrigerator labeled "FRIGO" with a small menu above it listing "Bibliothèque", "Journal club", and "Tutoriel". On the right, a green character wearing a black graduation cap (Tamagocours) stands next to a white sink. A yellow "SORTIE" button with a right-pointing arrow is located in the top right corner.

**1** Choose an educational resource in the cupboard and double click to read the related information.

**2** Move the resource into the fridge and choose its dissemination mode. Use the chat box to communicate with your team mates about the resources in the fridge.

**3** Feed Tamagocours with one of your resources. Watch the effects that it has on its health.

**TAMAGOTEAM**

**TAMAGOCHAT**

Welcome in the chat  
Server: You are logged as Joe the cook

Score



# Conception du jeu

- ■ Les choix de conception s'appuient sur le modèle 3E (Sanchez et al., 2012):
  - ■ Avoir des règles du jeu simples,
  - ■ Garder un certain niveau d'authenticité concernant le domaine et les compétences développées,
  - ■ Donner une dimension métaphorique à la situation d'apprentissage.

# Synopsis du jeu

- Jeu collaboratif, multijoueurs en ligne qui repose sur une métaphore : celle du Tamagotchi qu'il faut alimenter pour le maintenir en vie.
- Chaque joueur doit alimenter le Tamagochi en ressources pédagogiques licites (images 🖼️ sons 🔊 vidéos 🎥 articles 📰 publications 📖.) afin de le « nourrir » . .
- Let' see the game & play



# Méthodologie de recherche

- ■ Design Based Research
- ■ Variables Didactiques pour les réglages du jeu
- ■ Questions de recherche :
  - ■ Modélisation épistémique du joueur/apprenant **à partir de l'analyse sémantique des messages de chats**
  - ■ Modélisation du comportement du joueur **à partir de l'analyse des traces** (stratégies, essai/erreur)