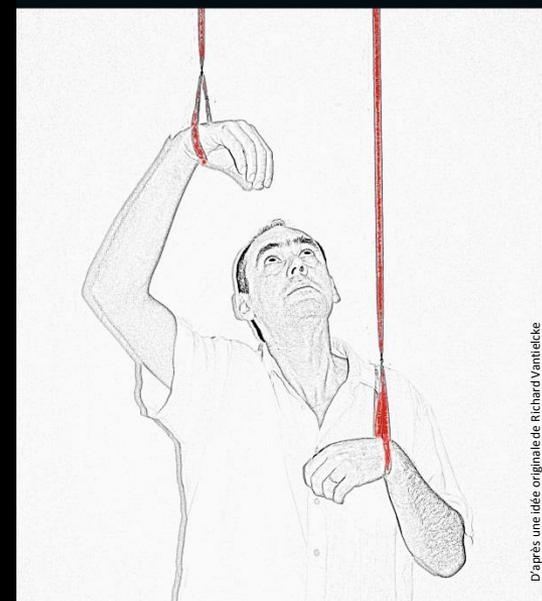
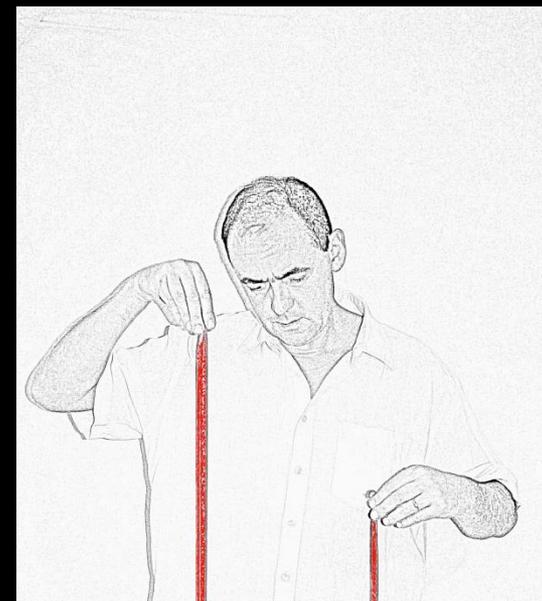


Jeux numériques et évaluation des apprentissages

Eric Sanchez



D'après une idée originale de Richard Vanitckhe



Séminaire IDEA 24 nov. 2014

“Process of delineating, obtaining and providing useful information for judging decision alternatives”

Stufflebeam (1971 p.267)



Evaluator ?

“**Process** of delineating, obtaining and providing useful **information** for judging **decision** alternatives”

Stufflebeam (1971 p.267)



Evaluator ?

Former vs Evaluer



 Premier exemple : une formation certificative

Un défi à l'ENS de Lyon

Mettre en place une formation certificative sur les règles juridiques qui encadrent l'usage des ressources numériques

- 300 élèves
- Enthousiasme “relatif” pour la thématique
- Temps court
- Moyens humains limités

TAMAGOCOURS



1. Choisir une ressource

2. La mettre au frigo

4. Nourrir le Tamagocours



1 Choisissez une ressource pédagogique dans le garde-manger et placez la dans le frigo.



2 Discutez sur le chat des ressources dans le frigo et des modes de diffusion choisis.



3 Nourrissez votre tamagocours avec les ressources sélectionnées. Observez l'effet sur les scores.

TAMAGOTEAM

Joue le cartot		

TAMAGOC

Serveur : bla bla bla
Joueur 1 : bla bla bla bla bla

Saisissez votre message

Envoyer

TAMAGOSCORES

Vie

Score

Score 155

Un tamagotchi collaboratif...

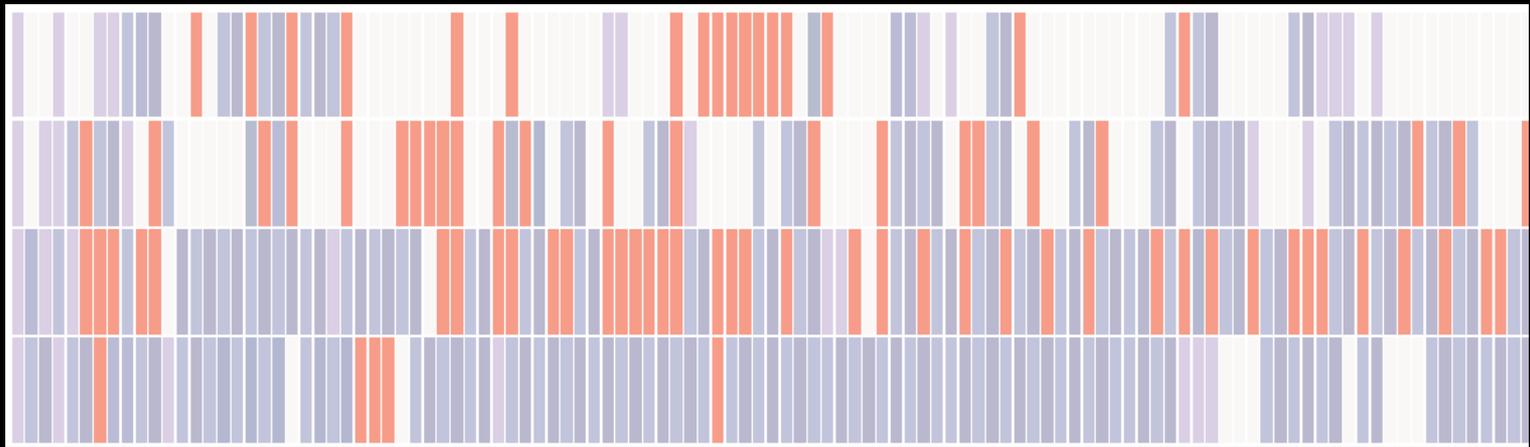
Stratégies

Player 1

Player 2

Player 3

Player 4



sessionAction

chatAction

addToFridgeAction

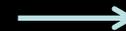
helpAction

feedTamagoAction

showItemAction

tutoAction

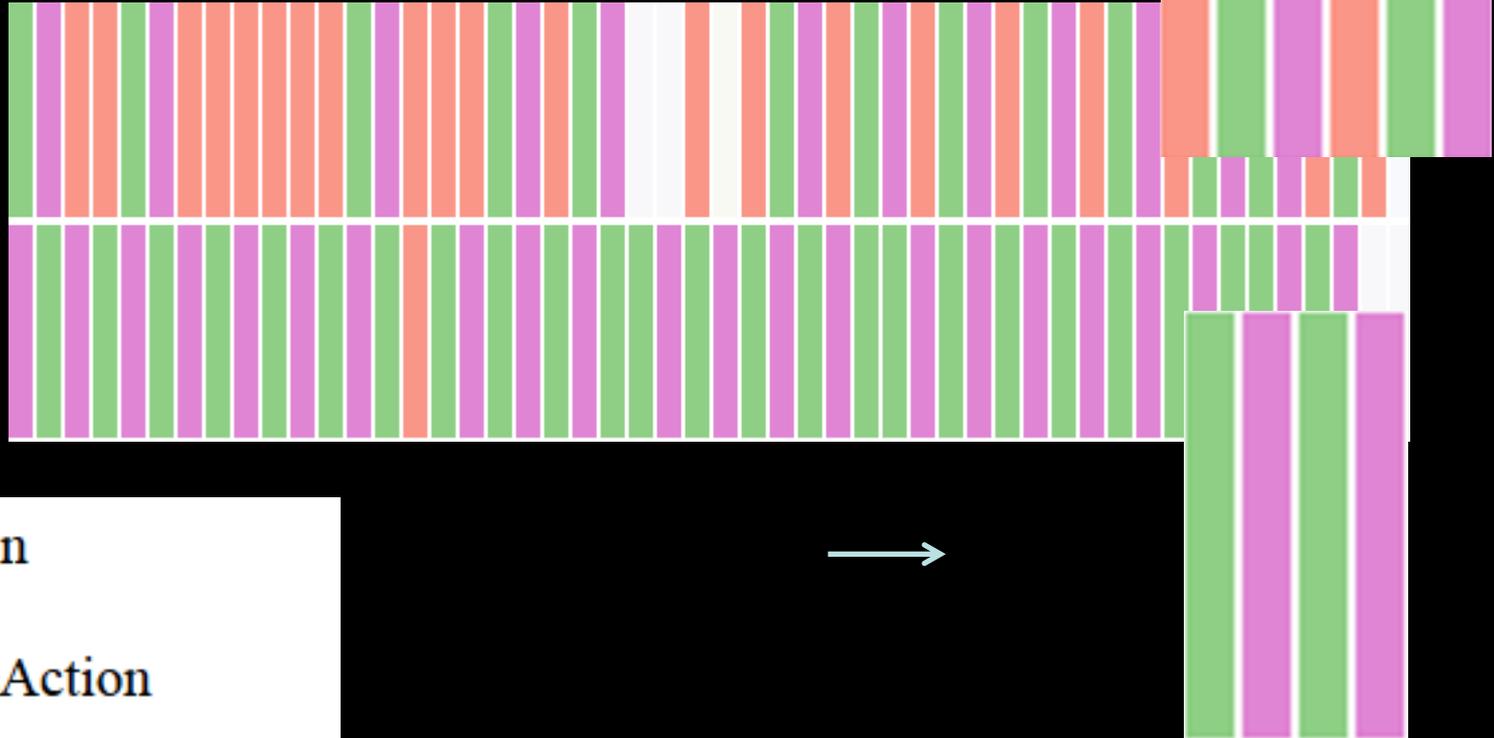
removeFromFridgeAction



Stratégies

Player 3

Player 4



sessionAction

chatAction

addToFridgeAction

helpAction

feedTamagoAction

showItemAction

tutoAction

removeFromFridgeAction

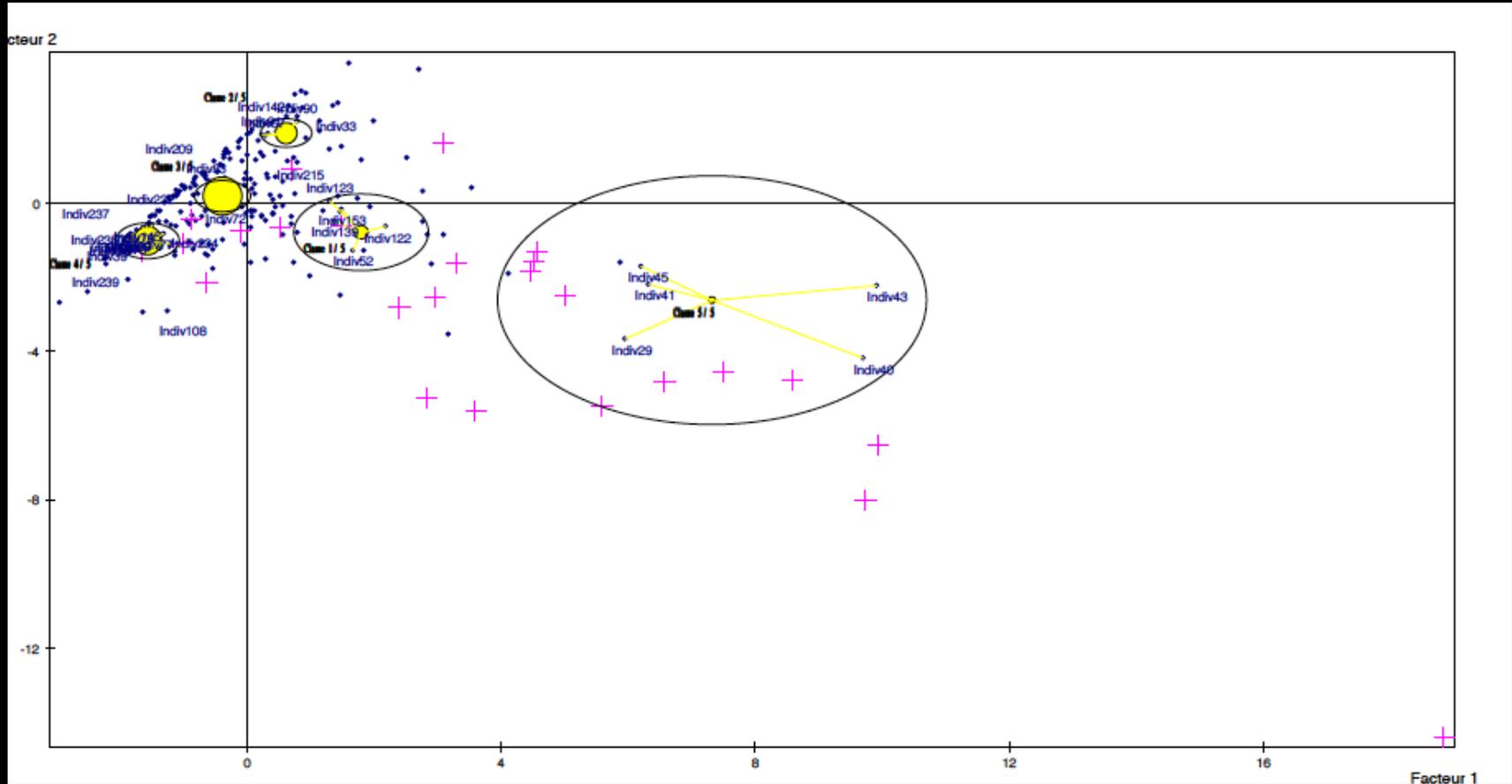
2 patterns d'action

2 stratégies

Clavardage

34	40	regardez "à l'école des stéréotypes"
34	42	il faut faire gaffe au nombre de pages autorisées
34	40	on le garde ou pas ?
34	42	ok ,25 pages utilisées sur l'école des stéréotypes
34	42	c'est une édition numérique
34	41	du coup on le met dans le frigo, non ?
34	40	oui
34	42	Attends, y a pas une règle ?
34	42	c'est en droit d'auteur
34	40	une règle??
34	42	pas en exception pédagogique !!
34	41	ah ben alors non si c'est numérique, on n'a pas le droit.
34	40	oui c'est en droit d'auteur
34	41	le tableau dit bien qu'on n'est pas autorisé à utiliser des éditions numériques
34	42	ba ouai
34	42	mais c'est un livre à la base
34	40	mais c'est une édition papier non?
34	42	c'est une numérisation
34	42	donc c'est autorisé
34	42	mais nb de pages limité à 5 pages !
34	42	pardon
34	40	ok donc non

Cinq classes de joueurs



Sanchez, E, Emin Martinez, V, & Mandran, N. (en préparation). Jeu-game, jeu-play vers une modélisation du jeu. *STICEF*.

Bilan

pour 193 étudiants, 80 équipes...

- 5 niveaux gagnés par 78 équipes
- 5 classes de joueurs
- 59% des groupes ont échangé sur les règles juridiques



IDEE 1



Le jeu, espace de réflexivité...

IDEE 2

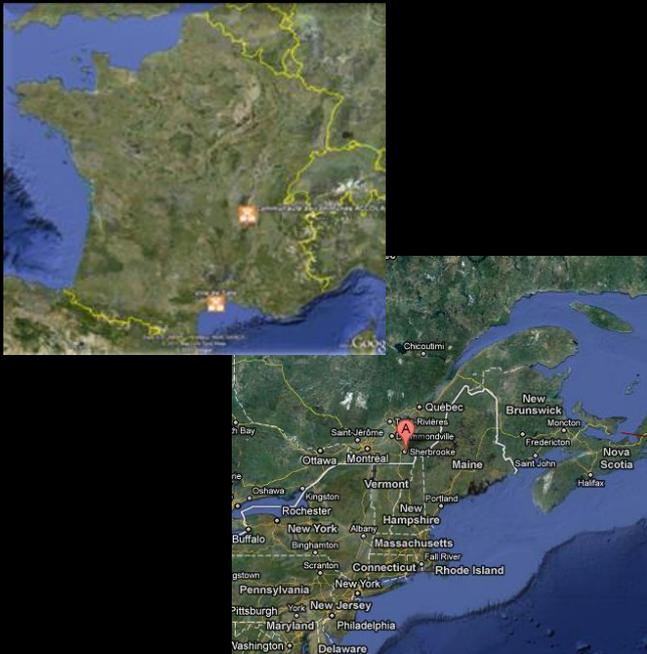


Les systèmes à base de traces numériques,
des instruments au service de l'évaluation...

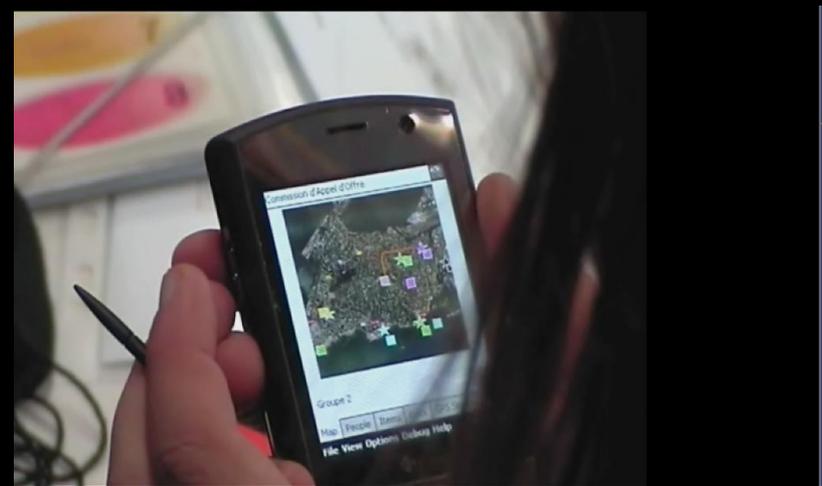
econd exemple : évaluation des compétences



Un jeu multijoueurs en ligne sur l'aménagement du territoire et l'implantation d'énergies renouvelables.



3 classes (15-16 ans) collaborent pour concevoir un projet adapté à leurs communautés de communes.



MA PAGE CLIM@CTION RÈGLES DU JEU Modifier Fichier

RÉGLAGES

- Administration des ressources
 - Paramètres
 - Rôles attribués localement
 - Permissions
 - Vérifier les permissions
 - Historiques
 - Sauvegarde
 - Restauration
- Administration du cours
- Prendre le rôle...
- Réglages de mon profil
- Administration du site

VOTRE BUDGET

Le marché ne peut pas dépasser les 10 millions € / 4 million CAD mais plus votre budget est bas, plus vous avez de chances de gagner :

- Les élus parce qu'ils n'auront pas dépensé tout l'argent public.
- Les entreprises parce qu'elles ont plus de chances d'être choisies.
- Les citoyens parce que les impôts vont baisser.

SUBVENTIONS de l'organisation internationale de la francophonie (OIF)

- « Coop'21 » (coopération internationale) 250 000 € / 250 000 CAD
- « Innov'21 » (créativité) 250 000 € / 250 000 CAD
- « Qualit'21 » (qualité des projets) 500 000 € / 700 000 CAD

REMUNÉRATION

Vos heures supplémentaires sont rémunérées et validées par vos concitoyens.
1 participation hors temps scolaire = 1/2 journée de travail = 2000 euros / 2800 CAD

UN JEU RÉALISÉ PAR :

J. Casen, L. Delorme, J. Jahn, C. Jousseaume-Sten D. Jutra, E. Sanchez, S. Toung.

Avec l'aide de S. Plouffe.

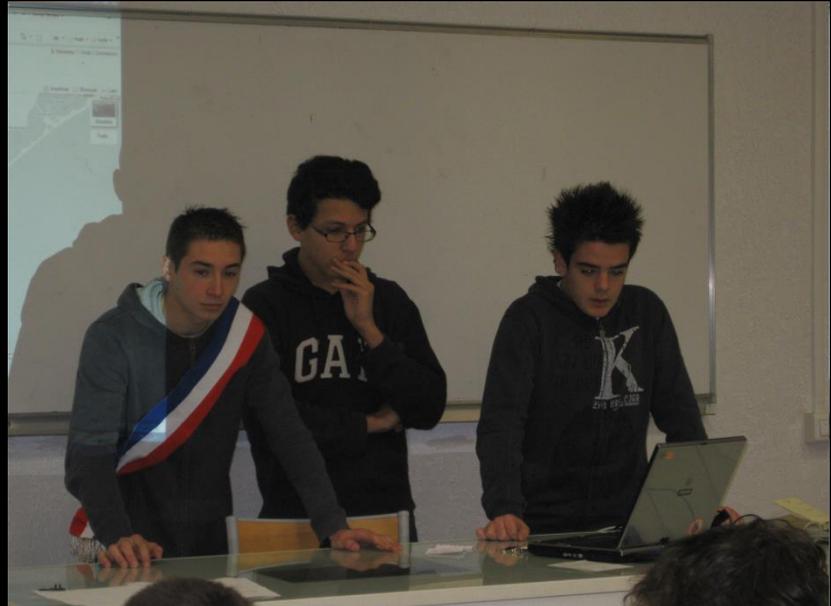
UN JEU SOUTIENU PAR :

RÈGLES DU JEU

LE JEU

Lors du sommet de Rio de 1992, la France et le Québec se sont engagés à mettre en place des Agenda 21. En 2012, deux territoires décident de s'entraider pour réaliser le volet « Climat-Energie » de ce plan pour le 21ème siècle ». À Sherbrooke comme à San Bel, les élus, les citoyens et les entreprises doivent coopérer pour parvenir à réaliser un projet exemplaire sur les deux territoires. Cependant la compétition est rude : quelle entreprise va remporter le marché ? Les élus seront-ils réélus ? Les citoyens sauront-ils remporter le soutien de leur communauté ?

La plaquette de règles du jeu



Un jeu multijoueurs en ligne

Clim @ ction

- Une situation « authentique »
- Une situation complexe
- Un problème non déterministe

Épistémologie personnelle

Nature de la connaissance		Nature de l'acte de connaître	
Certitude	Simplicité	Source	Justification

Hofer, B. et Pintrich, P. (1997). The development of epistemological theories: Beliefs about knowledge and knowing and their relation to learning. *Review of educational research*, 67(1), 88-140.

Épistémologie personnelle

**Nature de la
connaissance**

**Nature de l'acte de
connaître**

Certitude

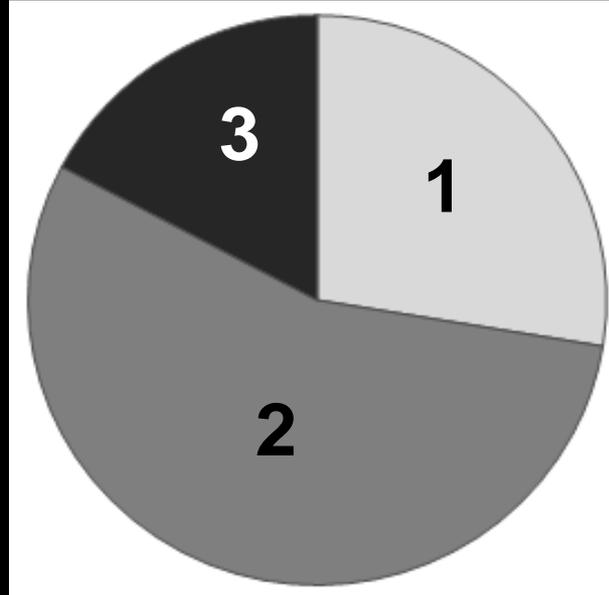
Simplicité

Source

Justification

Hofer, B. et Pintrich, P. (1997). The development of epistemological theories: Beliefs about knowledge and knowing and their relation to learning. *Review of educational research*, 67(1), 88-140.

Analyse des traces



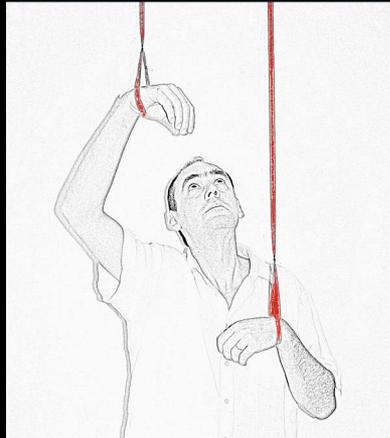
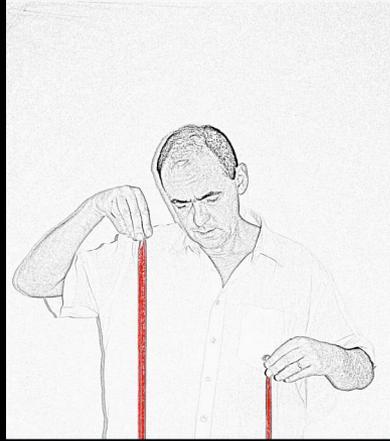
1. *“Le méthane, une bombe climatique!”*
2. *“L’objectif de notre entreprise est de produire du bois [...] afin de sauver la planète pour un prix bas!”*
3. *“L’isolation thermique est intéressante en termes de protection de l’environnement , de confort et de coût”*

IDEE 3



Le jeu pour évaluer des compétences...

eric.sanchez@ens-lyon.fr



@australopitek