

Aligner les éléments pédagogiques et ludique pour promouvoir la capitalisation des jeux sérieux

I. Problématique

Est-ce qu'il est possible d'aligner des éléments pédagogiques et des éléments ludiques dans le contexte des jeux sérieux ? Si oui, ces alignements sont-ils utilisables à des fins d'adaptation et de réutilisation des jeux sérieux ?

II. Questions de recherche

Comment peut-on décrire les différents éléments ludiques ?

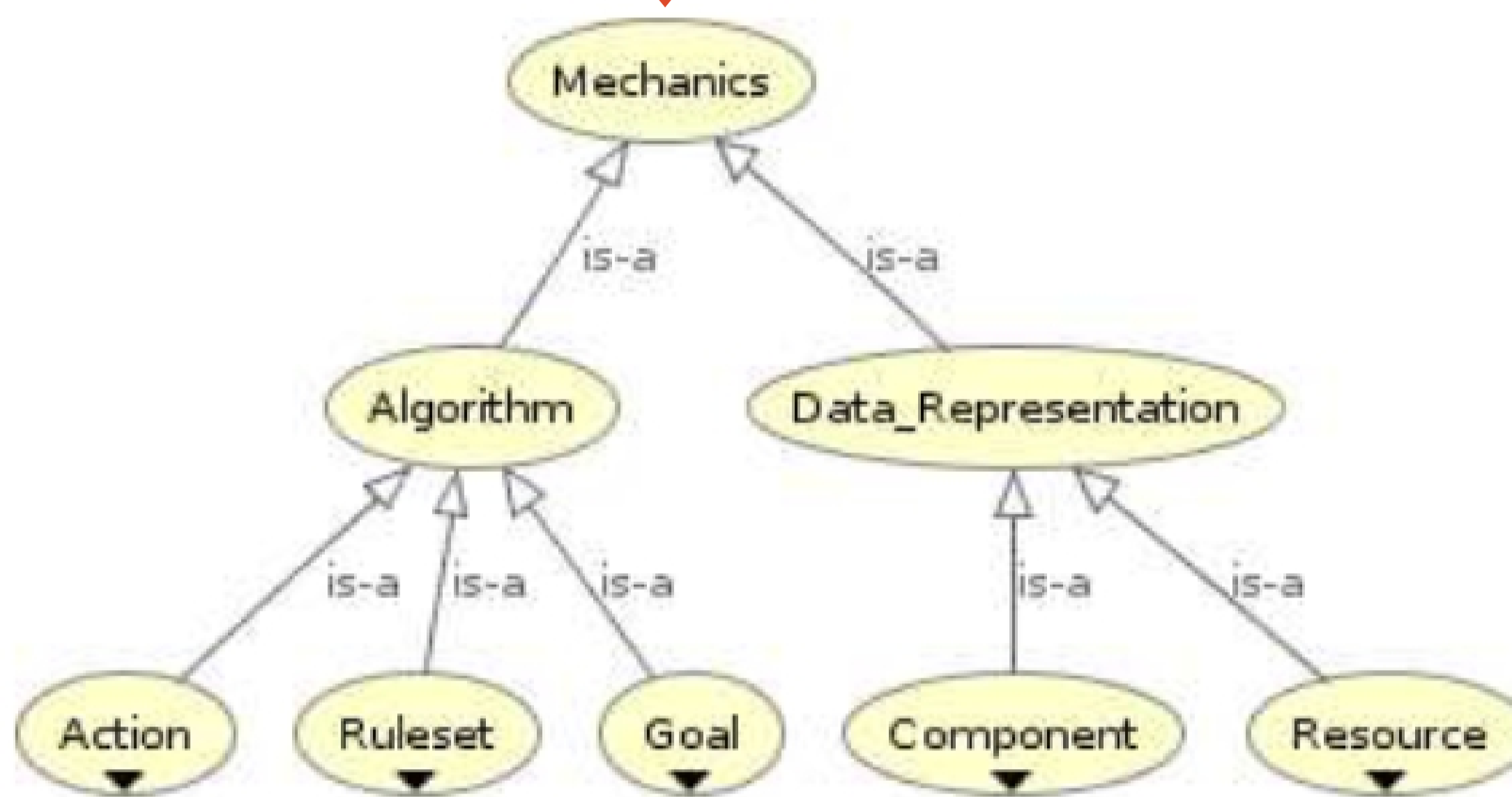
1

Quelle taxonomie permettrait de détailler les éléments pédagogiques ?

2

Comment ces deux aspects sont-ils associés dans les jeux sérieux ?

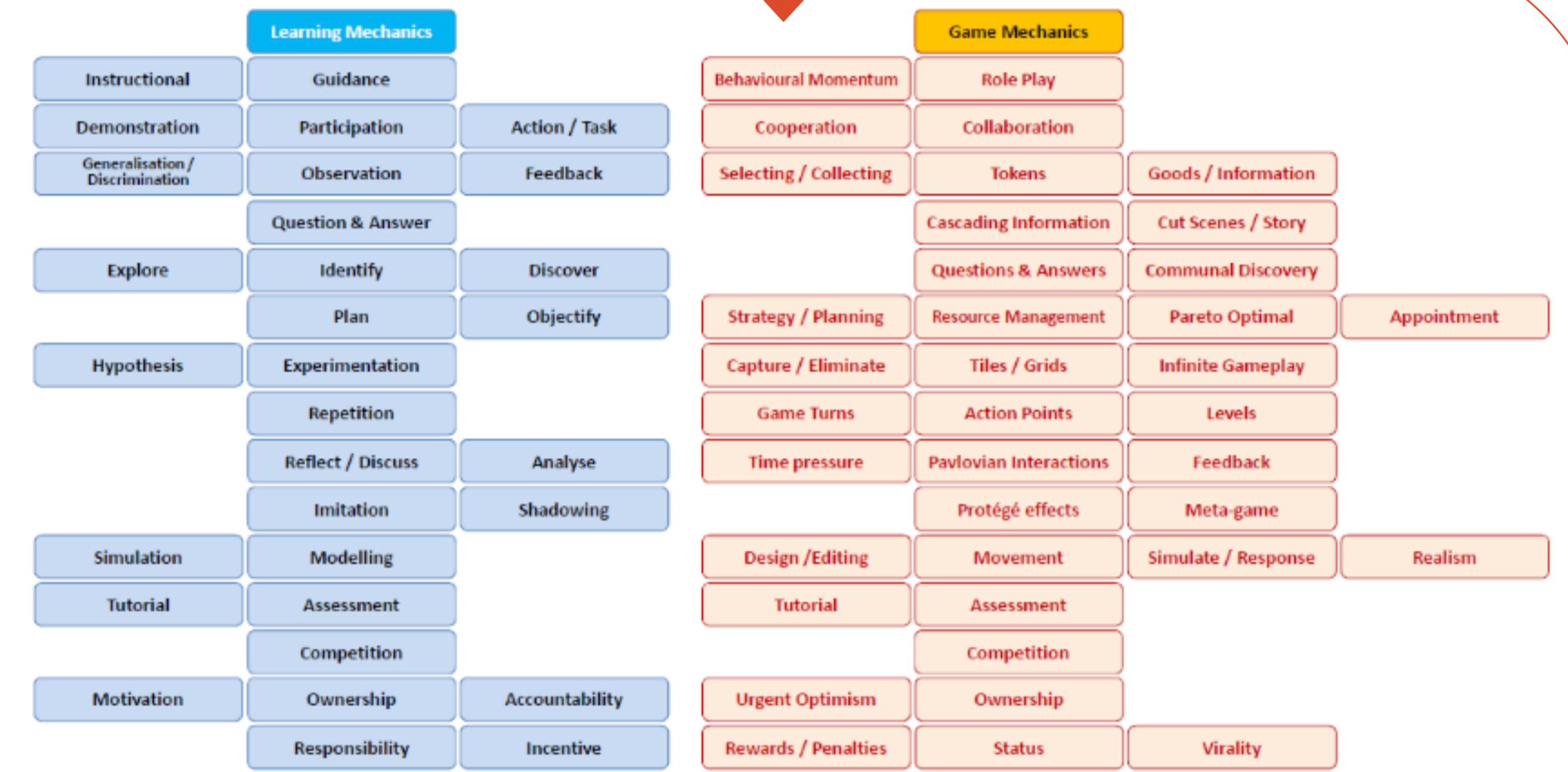
3



Kritz, J., Mangeli, E. & Xexéo, G. Building an Ontology of Boardgame Mechanics based on the BoardGameGeek Database and the MDA Framework. (2017).



Overbaugh, R. C. & Schultz, L. Bloom's Taxonomy.

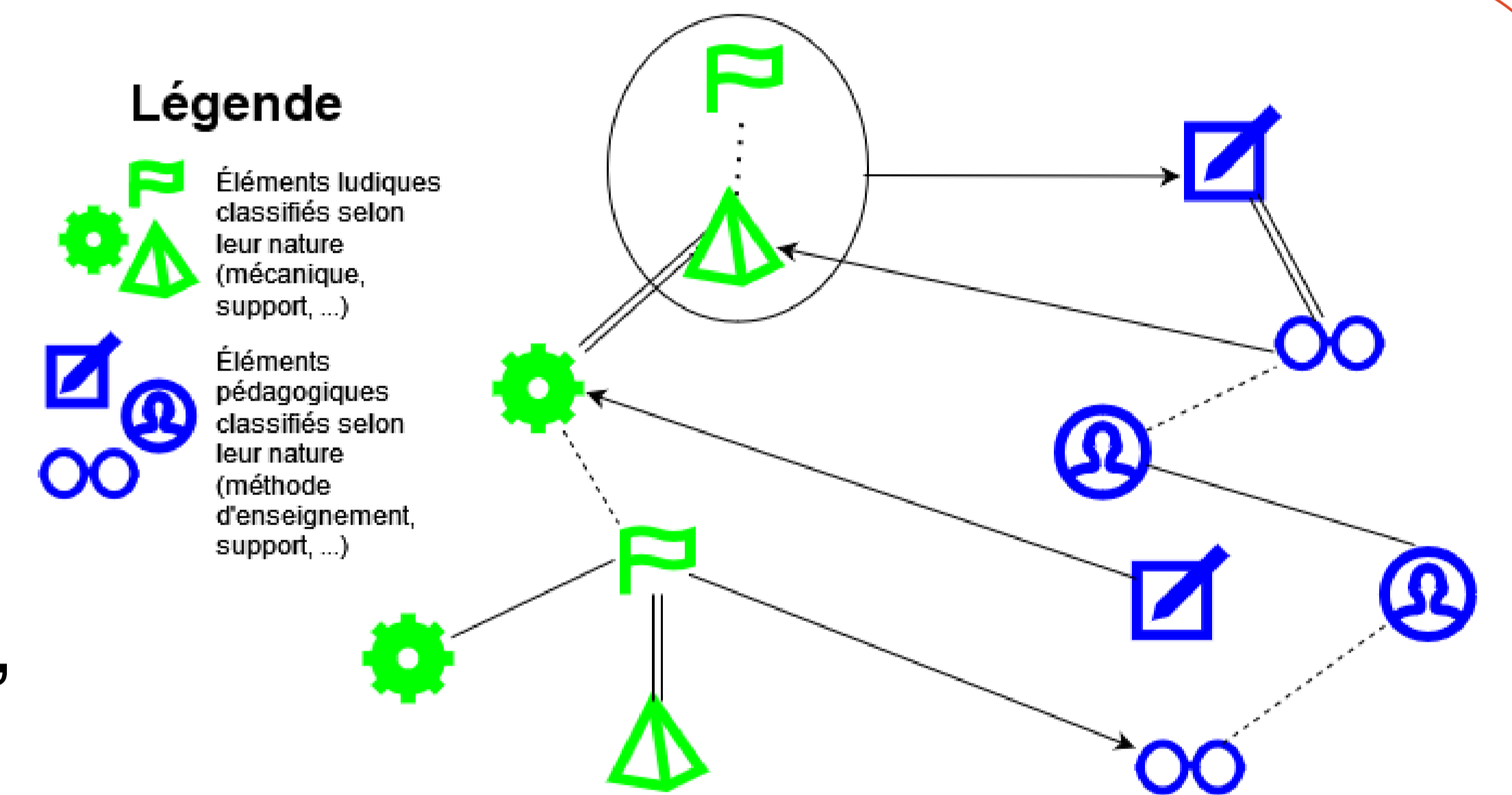


Arnab, S. et al. Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. British Journal of Educational Technology 46, 391–411 (2015).

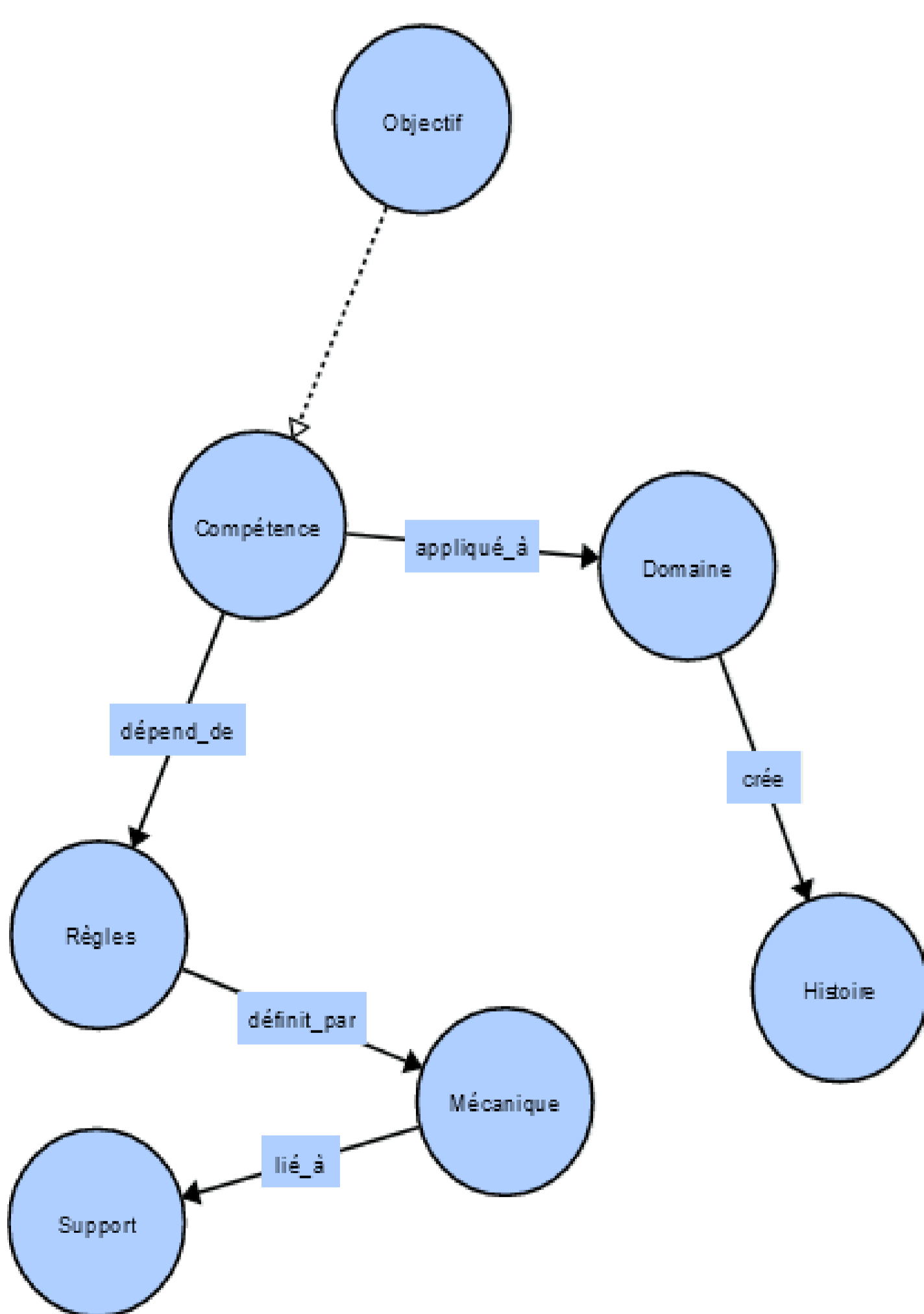
III. Contexte

IV. Proposition

En s'appuyant sur des entretiens semi-dirigés auprès de concepteurs de jeux sérieux, notamment la communauté de pratique GIVRE, qui en a conçu 9 pour les étudiants en médecine, sur la littérature et sur l'analyse de jeux existants, la thèse a pour but d'établir une taxonomie des alignements dans les jeux sérieux. Ensuite, il s'agira de mettre en lien les différents éléments entre eux, à travers une ontologie.

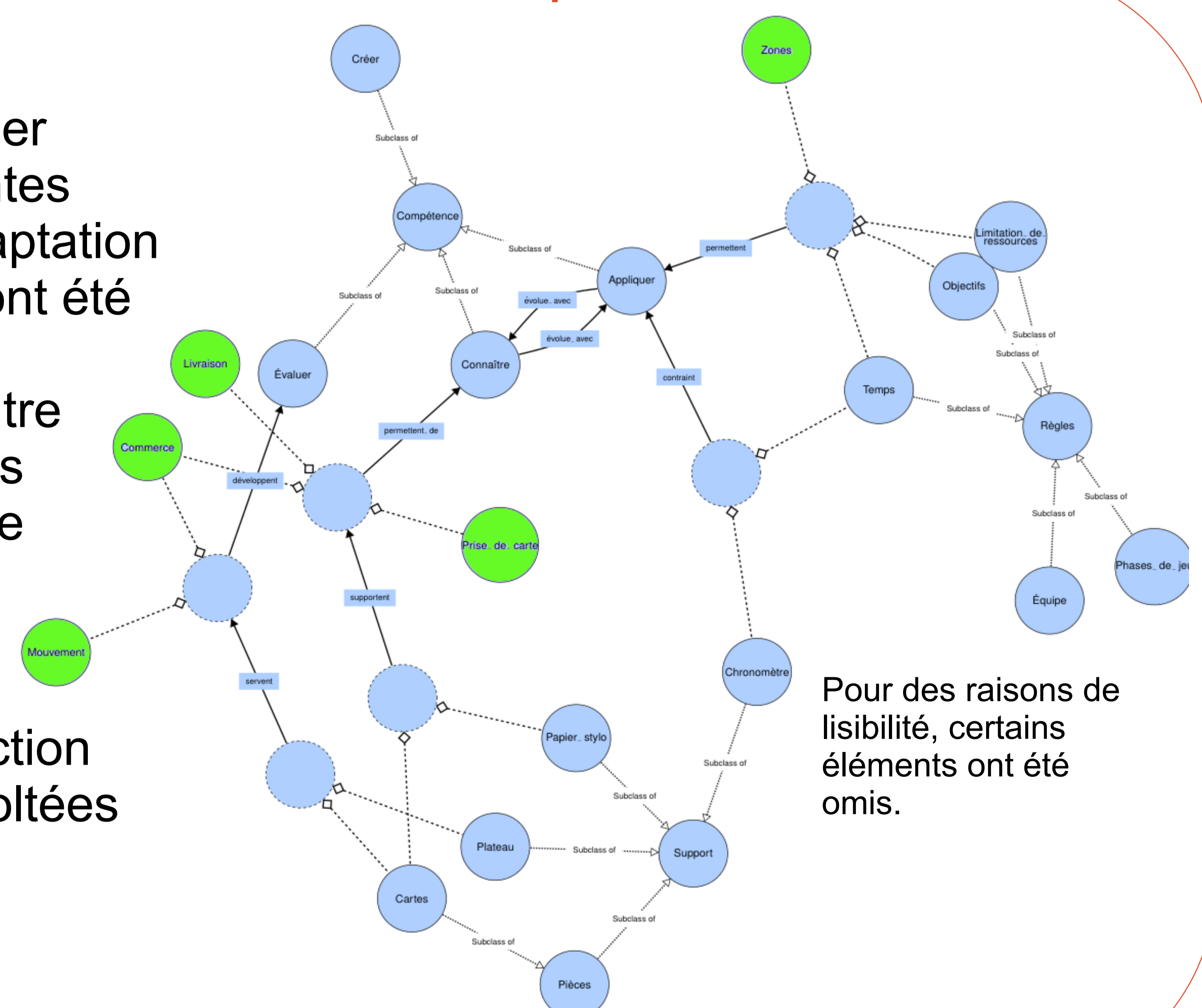


V. Modèle proposé



VI. Premiers résultats expérimentaux

Grâce à un premier entretien, différentes données sur l'adaptation d'un jeu sérieux ont été récoltées. L'ontologie ci-contre élicite les résultats obtenus lors de ce dernier. Cela permet de tester et d'ajuster le modèle en fonction des données récoltées auprès d'experts.



Pour des raisons de lisibilité, certains éléments ont été omis.

Ontologie représentant un jeu sérieux sur les matériaux

