

## Questionnaire pour aider les enseignants à choisir le jeu vidéo idéal

Le tableau ci-dessous présente aux enseignants une série de questions à prendre en considération après avoir choisi leur jeu vidéo pour l'utiliser dans leur cours. Les questions se basent sur les 5 dimensions qui affectent les joueurs de jeux vidéo, telles que décrites par Gentile (2011). Nous avons identifié la dimension spécifique à laquelle chaque question se rapporte à la fin de chaque question.

Répondez aux questions suivantes pour évaluer la qualité et la pertinence du jeu vidéo que vous avez sélectionné pour votre cours.

1. Est-ce que la durée de temps de jeu joué à la maison est minimal (**Quantité de jeu**) ?

OUI

NON

NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse :

2. Si le jeu vidéo que j'ai choisi nécessite un temps de jeu important à la maison, vais-je informer mes élèves sur l'utilisation saine des jeux vidéo et leur suggérer des horaires de jeu afin de minimiser les impacts négatifs potentiels qu'ils pourraient avoir sur eux ( dépendance, etc.) ? (**Quantité de jeu**)

OUI

NON

NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

3. La présentation visuelle ou l'univers du jeu vidéo sont-ils plus attrayants et séduisants que le monde réel (mesure les qualités de dépendance potentielle du jeu vidéo)? (**Quantité de jeu**)

OUI

NON

NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

4. Les systèmes de récompense utilisés dans le jeu vidéo sont-ils appropriés ? Le jeu offre-t-il des systèmes de récompense aléatoires (c.-à-d. dépendance/mauvais renforcement) ? Le jeu offre-t-il des récompenses prévisibles et tangibles (c'est-à-dire un retour constructif, un échafaudage/une augmentation progressive du défi, un sentiment de maîtrise de la compétence, etc.) (**Quantité de jeu**)

OUI

NON

NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

5. Le contenu du jeu vidéo correspond-il à l'objectif de mon cours ? De quelle manière ? Soyez précis. (**Contenu du jeu vidéo**)

OUI                                  NON                                  NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

6. Quel est le niveau de violence de l'histoire ou de la présentation graphique du jeu vidéo (ex : pas de fusillade, violence occasionnelle, beaucoup de violence, etc.) ? (**Contenu du jeu vidéo**)

OUI                                  NON                                  NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

7. Si le jeu vidéo comporte un contenu violent, s'agit-il d'un objectif principal ou un objectif secondaire par rapport à l'histoire ou à l'objectif du jeu (ex : objectif secondaire mais accent mis sur la collaboration entre les autres personnages, etc.)? (**Contenu du jeu vidéo**)

OUI                                  NON                                  NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

8. Le contexte du jeu correspond-il à l'objectif de mon cours (ex : collaboration, développement des capacités de résolution de problèmes, etc.) (**Contexte du jeu**)

OUI                                  NON                                  NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

9. Les graphismes et la présentation visuelle du jeu ont-ils un impact émotionnel positif sur le joueur ? (**Structure du jeu**)

OUI                                  NON                                  NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

10. Le jeu vidéo améliore-t-il les compétences visuelles du joueur ? (**Structure du jeu**)

OUI                                  NON                                  NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

11. Le jeu vidéo présente-t-il aux joueurs un espace virtuel tridimensionnel ou bidimensionnel ? Quelles compétences cet espace virtuel aidera-t-il les joueurs à maîtriser (précision, rapidité, conscience spatiale, etc.) (**Structure du jeu**)

Expliquez votre réponse:

12. La mécanique du jeu est-elle difficile à maîtriser (la manette utilise trop de boutons qui prêtent à confusion, utilise uniquement la souris et le clavier, etc.) (**Mécanique du jeu**)

OUI

NON

NON APPLICABLE

Expliquez votre réponse:

13 En se basant sur toutes les questions auxquelles vous avez répondu, pensez-vous que votre choix de jeu vidéo est une bonne option pour votre cours ? C'est-à-dire pour le contenu du cours et pour les élèves ?

Expliquez votre réponse: