Laboratoire Éductive
Animé par Lisa-Marie Gauthier
24 septembre 2024

Ludopédagogie: Création et apprentissage

Étape 3: Partage et mutualisation des jeux

Qui sommes-nous?



Lisa-Marie Gauthier
Conseillère en pédagogie numérique et chargée de projet

eductive

Qui sommes-nous?

Collecto est un organisme à but non lucratif qui offre **son expertise à tous les membres du réseau éducatif, pour les accompagner dans l'accomplissement de leur mission éducative**.

collecto
SERVICES REGROUPÉS EN ÉDUCATION

Éductive est notre site web proposant une multitude de **ressources en accès gratuit**. Cette plateforme est dédiée à la valorisation des pratiques pédagogiques innovantes (développement professionnel, animation d'atelier pédagogique, etc.) dans le domaine de la pédagogie numérique.



eductive

Plan de l'atelier

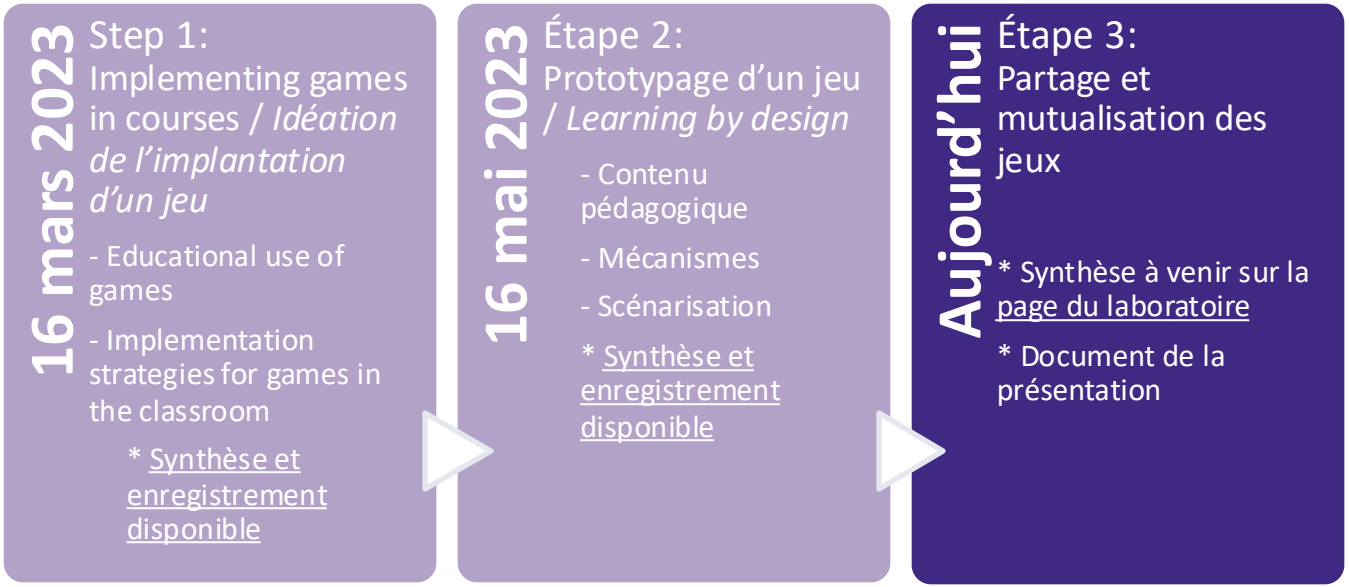
- Introduction

- Partage d’expérience
  - *Alexandre Trépanier, enseignant au Cégep de Sainte-Foy, a créé un scénario à embranchements immersifs*
  - *Anastassia Depauld, enseignante au Cégep de Saint-Hyacinthe, a cocréé un jeu pédagogique*
  - *Véronique Drolet, enseignante au Cégep Limoilou, a créé un jeu d’évasion*

- Conclusion

Introduction

Étapes du laboratoire



eductive

Retour sur les étapes 1 et 2

Étape 1 : Idéation de l'implantation d'un jeu

Johnathan Mina et Pascale Warmoes ont présenté le questionnaire qu'ils ont développé pour aider les enseignants à sélectionner un jeu.

Des ateliers ont été réalisés pour mettre en pratique les trois principes expliqués :

- Objectifs d'apprentissage
- Ressources en ligne de recherche de jeu vidéo
- Création de questions à développement pour les étudiants

Retour sur les étapes 1 et 2

Étape 2 : Prototypage d’un jeu

Myriam Gauthier nous a présenté son guide sur la création de jeu en classe. Des ateliers ont été réalisés sur la sélection de contenus pédagogiques, des mécaniques ainsi que de la scénarisation.

Devoir : tentez de créer un jeu que vous pourrez utiliser dans vos cours, et ce, à la lumière des discussions que nous avons eu dans ces deux premières étapes.

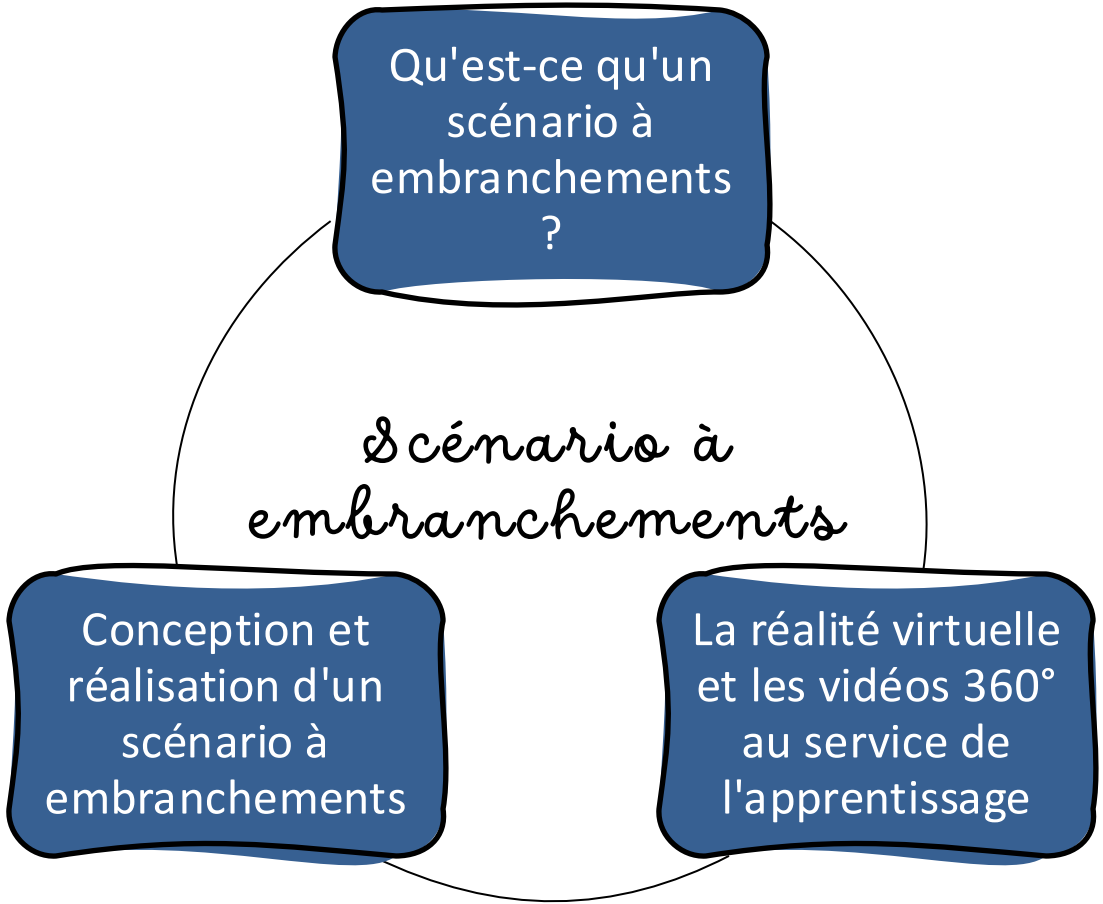
Aujourd’hui

Trois présentations portant sur les jeux

Description du jeu
Idéation du jeu
Prototypage et création
Démonstration
Ressources

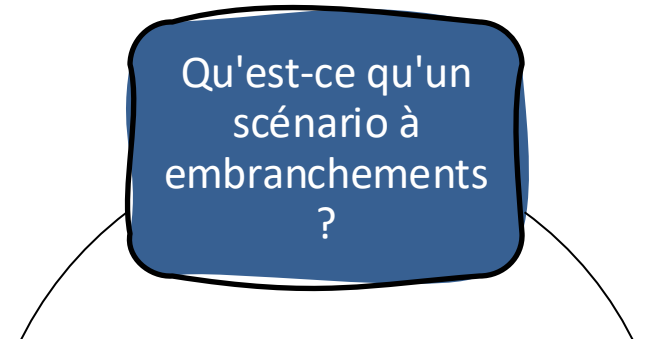
Scénario à embranchements immersifs

Alexandre Trépanier



Par Alexandre Trépanier, enseignant en SPU dans le cadre du projet d'innovation pédagogique APPUI 2024, financé et soutenu par le Cégep de Sainte-Foy.

- Un scénario à embranchements est une **expérience interactive** dans laquelle les participants font des choix qui affectent le déroulement de l'histoire. Il s'agit d'une manière **d'engager les apprenants** et de les aider à explorer différentes voies et à **voir les conséquences de leurs décisions**.









Qu'est-ce qu'un scénario à embranchements ?



La réalité virtuelle et les vidéos 360° au service de l'apprentissage

- Il s’adresse à la communauté étudiante et a comme objectif premier de **développer l’identité de l’intervenant paramédical** en fonction des nouvelles exigences ministérielles (Politique gouvernementale sur le SPU, 2022, p.15).

Conception et réalisation d'un scénario à embranchements

1re étape: la planification (10h)

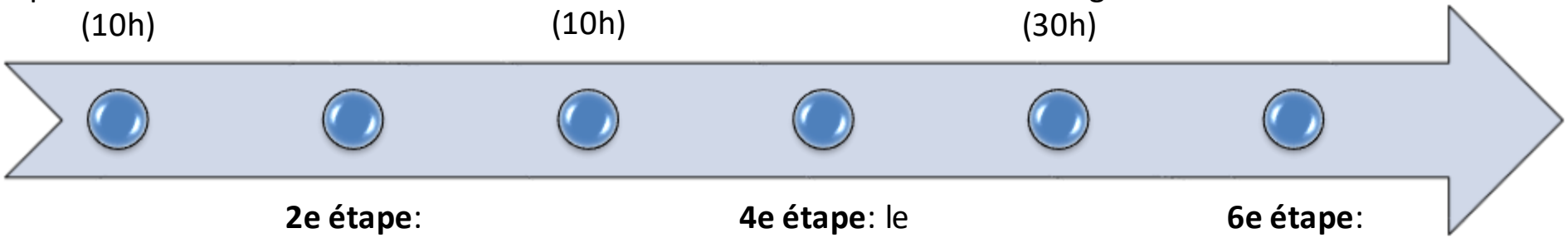
2e étape: l'écriture et la scénarisation (20h)

3e étape: la coordination des ressources (10h)

4e étape: le tournage (8h)

5e étape: le montage (30h)

6e étape: l'impact pédagogique (10h)

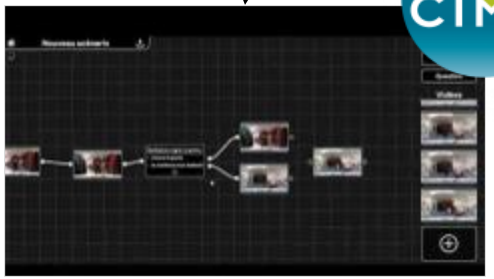


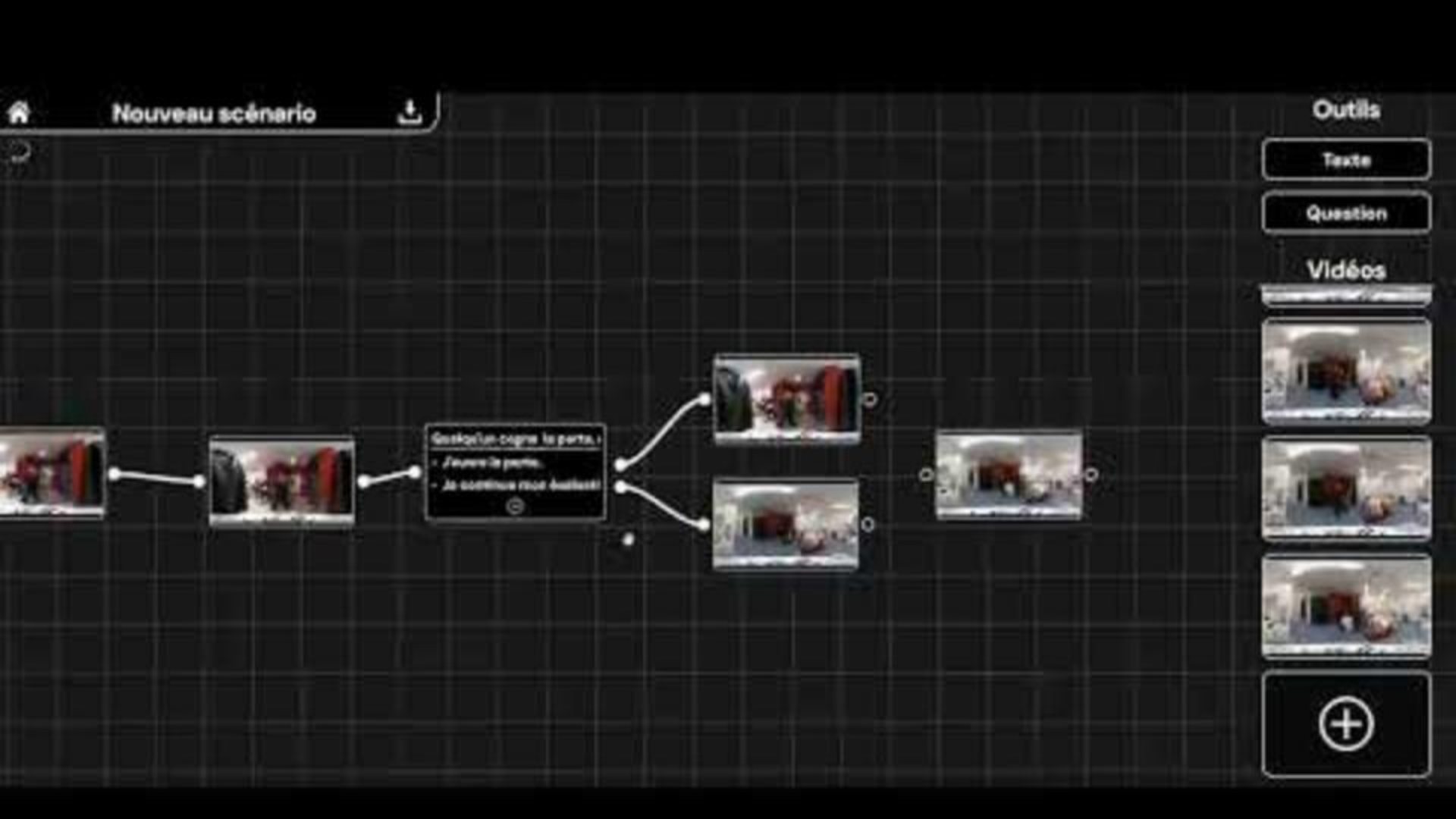
En savoir plus ? [Article Eductive]

Conception et réalisation d'un scénario à embranchements







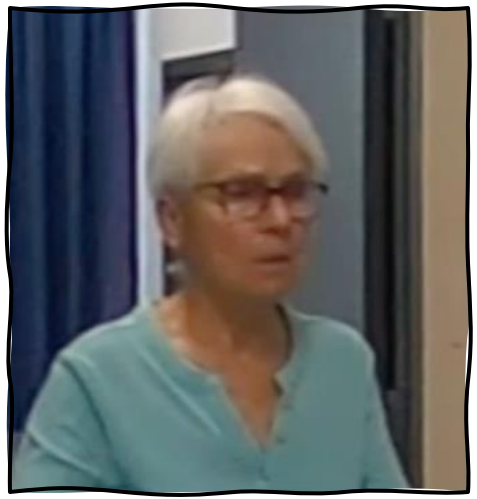

Nouveau scénario
Outils
Texte
Question
Vidéos

M. Tremblay

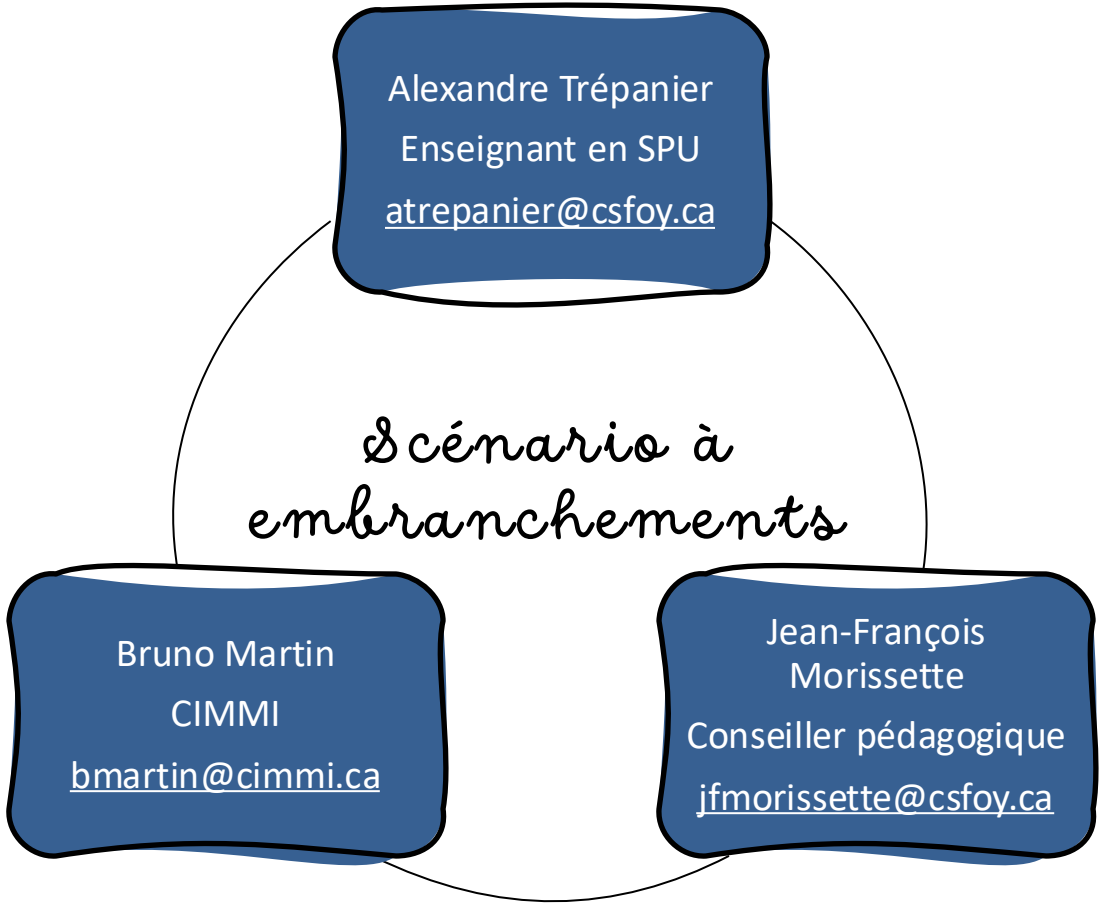


- Je suis M. Tremblay, un homme de 78 ans qui a connu une chute brutale dans sa vie autrefois paisible. J'ai toujours été un homme actif et organisé, fier de ma carrière de comptable et de ma famille. Mais aujourd'hui, je suis une ombre de moi-même, accablé par le stress et l'anxiété […].

Mme. Dupont



- Je suis Henriette Dupont, une femme de 80 ans qui vit seule dans une petite maison paisible. Ces derniers temps, je me sens de plus en plus vulnérable. J'ai perdu de ma force physique et j'ai du mal à réaliser les tâches quotidiennes […].



Par Alexandre Trépanier, enseignant en SPU dans le cadre du projet d'innovation pédagogique APPUI 2024, financé et soutenu par le Cégep de Sainte-Foy.

Références

Bateman, J., Allen, M. E., Kidd, J., Parsons, N., & Davies, D. (2012). Virtual patients design and its effect on clinical reasoning and student experience: A protocol for a randomised factorial multi-centre study. *BMC Medical Education*, 12, 62. https://doi.org/ 10.1186/1472-6920-12-62

Elsenbast, C., Dahlmann, P., & Schnier, D. (2024). Virtual team training with Mixed Reality and Virtual Reality–benefits and limitations illustrated on the example of two paramedic classes. *Multimedia Tools and Applications*, 1-25.

Masha'al, D., et Rababa, M. (2020). Nursing students' perceptions towards branching path simulation as an effective interactive learning method. *Teaching and Learning in Nursing*, *15*(4), 218-225.

Ministère de la santé et des services sociaux. (2022). *Politique gouvernementale sur le SPU*. https://publications.msss.gouv.qc.ca/msss/fichiers/2022/22-929-02W.pdf

Ministère de la santé et des services sociaux. (2021). *Mission en préhospitalier*. Services préhospitaliers d'urgence. https://www.msss.gouv.qc.ca/professionnels/soins-et-services/guide-urgences-services-prehospitaliers-d-urgence/mission-en-prehospitalier/

Article sur eductive.ca :

« PLONGER DANS L'UNIVERS DES SCÉNARIOS À EMBRANCHEMENTS: RÉALITÉ VIRTUELLE, VIDÉOS 360 ET APPRENTISSAGE INTERACTIF! »

DES QUESTIONS?

atrepanier@csfoy.ca

eductive

Jeu pédagogique La Caverne

Anastassia Depauld

La Caverne

Présentation par Anastassia Depauld

https://caverne.ccdmd.qc.ca



CCDMD

Plan de la présentation



Pourquoi un jeu vidéo en philosophie?

Pour jouer il faut être actif

Pour lire il faut être actif

Si

Seule la lecture procure de l'activité

Et que

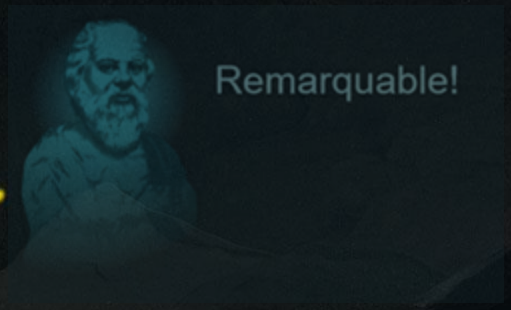
Seul le jeu procure de l'activité

La lecture et le jeu procurent de l'activité

Alors

Assemblez l'argument !

Pourquoi un jeu vidéo en philosophie?



Si

Pour jouer il faut être actif

Et que

Pour lire il faut être actif

Alors

La lecture et le jeu procurent de l'activité

Pourquoi la caverne?

On voulait partir d'un texte fondateur en philosophie.

L'allégorie de la caverne offre aussi un contenu mythique intéressant pour un jeu.

Le message de l'allégorie est représentatif de notre propre but.

Donc, l'allégorie de la caverne devait être notre contexte.

Sur quoi portent les énigmes ?

Inférence logique

Syllogisme

Structure d’un argument

Reconnaitre un raisonnement invalide

Se défendre contre des sophismes

Transformer un raisonnement invalide en un valide

Déduction

Reconnaitre les prémisses et la conclusion

Schématiser



Plan de la présentation

Présentation du Jeu

Prototypage et création

Comment l'utiliser dans un cours ?

Ressources

Vos questions !

Comment avons-nous créé la caverne ?

6) Le jeu

5) La création

4) L’approbation par le CCDMD

3) Prototype sur Twine et en papier

2) Être coincés dans les embouteillages

1) Avoir un besoin

Plan de la présentation



Comment l’utiliser dans un cours ?

1 énigme par semaine /
1 niveau par semaine

Escape Game

Accessible en tout temps

Plein d’autres possibilités…



En classe



En devoir



Par soi-même

Comment l'utiliser dans un cours ?

1 énigme par semaine /
1 niveau par semaine

Escape Game

Accessible en tout temps

Plein d'autres possibilités…



En classe



En devoir



Par soi-même

Comment l'utiliser dans un cours ?

1 énigme par semaine /
1 niveau par semaine

Escape Game

Accessible en tout temps

Plein d'autres possibilités…



En classe



En devoir



Par soi-même

Comment l'utiliser dans un cours ?

1 énigme par semaine /
1 niveau par semaine

Escape Game

Accessible en tout temps

Plein d'autres possibilités…



En classe



En devoir



Par soi-même

Plan de la présentation



Ressources



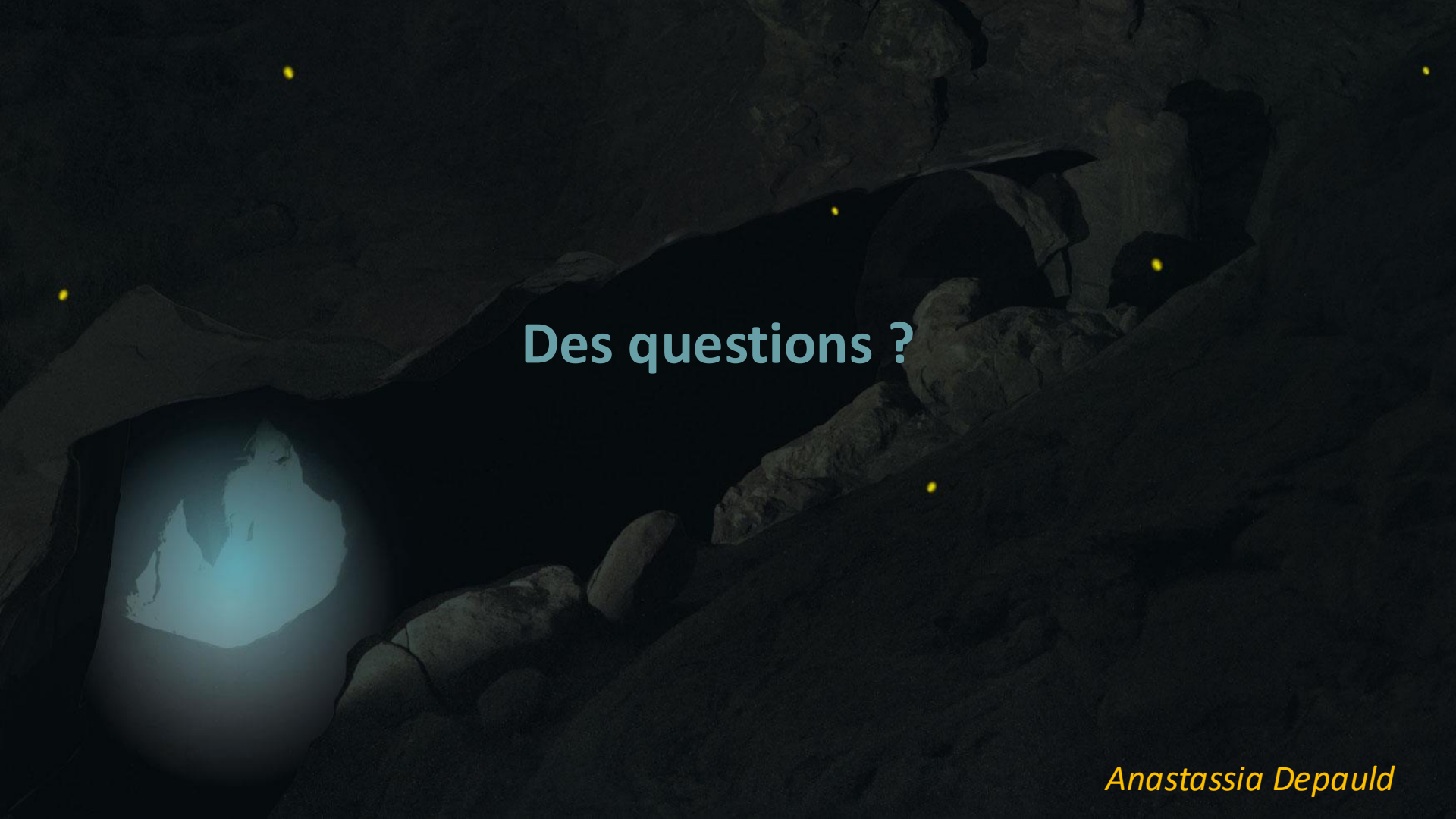
1- Existe-t-il quelque chose qui répond à mon besoin ?

2- Options gratuites (ex: Twine).

3- Chercher du financement et de l'expertise (ex : CCDMD).

Plan de la présentation




Des questions ?
Anastassia Depauld

Article sur eductive.ca :

« LA CAVERNE: UN JEU PÉDAGOGIQUE POUR APPRENDRE L'ARGUMENTAIRE EN PHILOSOPHIE »

DES QUESTIONS?

anastassia.depauld@brebeuf.qc.ca

eductive

Jeu d’évasion éducatif sur les habiletés de recherche

Véronique Drolet

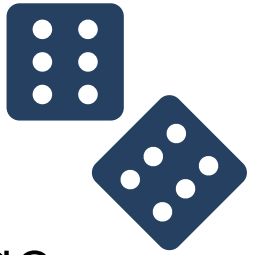
Qu’est-ce qu’un jeu d’évasion?

- expérience d’apprentissage immersive
- en présence ou en ligne (virtuel)
- Composantes:
  - -Thème et trame narrative
  - -Énigmes
  - -Indices et accessoires
  - -Limite de temps
  - -Maître du jeu

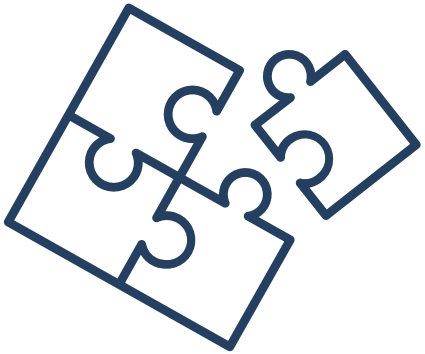


Quelques bénéfices…

- Activité amusante et interactive
- Participation
- Motivation
- Emphase sur le processus d’apprentissage
- Communication et collaboration



Idéation du jeu d’évasion

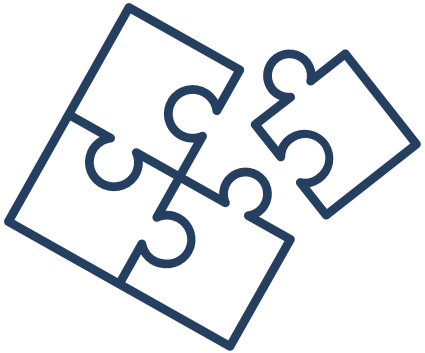


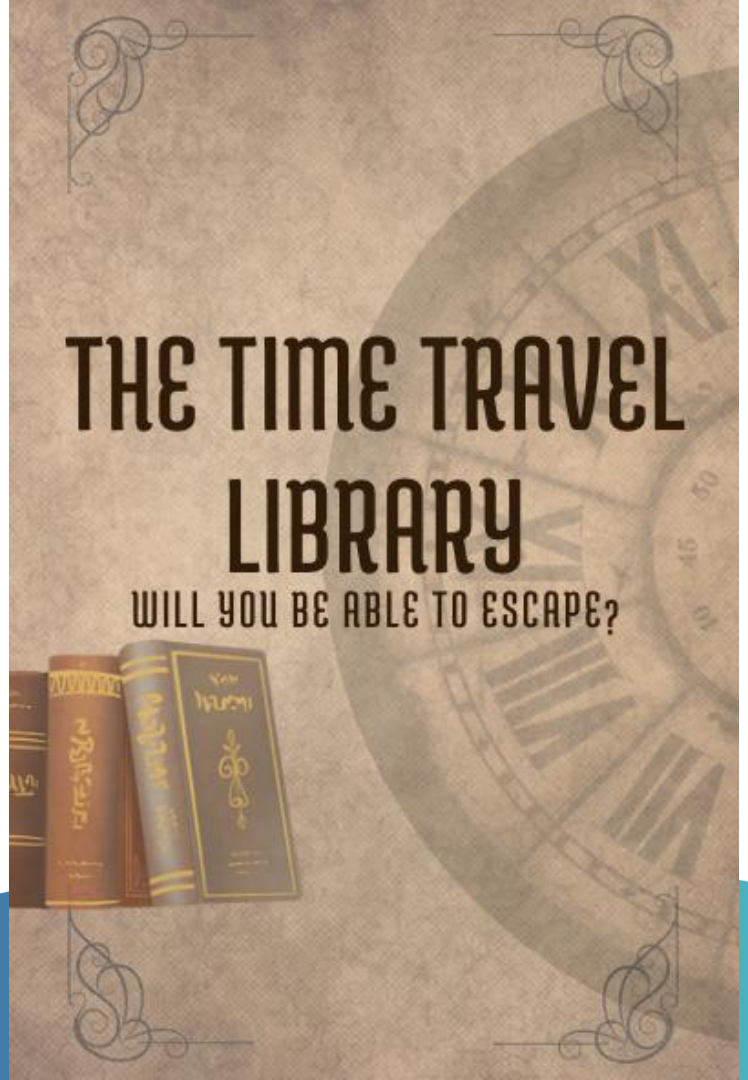
Objectif: habiletés de recherche

1. la paraphrase
2. les citations et références
3. la rédaction d’une bibliographie
4. l’évaluation de la crédibilité des sources

Étape 1: Thème and trame narrative

« La bibliothèque à voyager dans le temps »

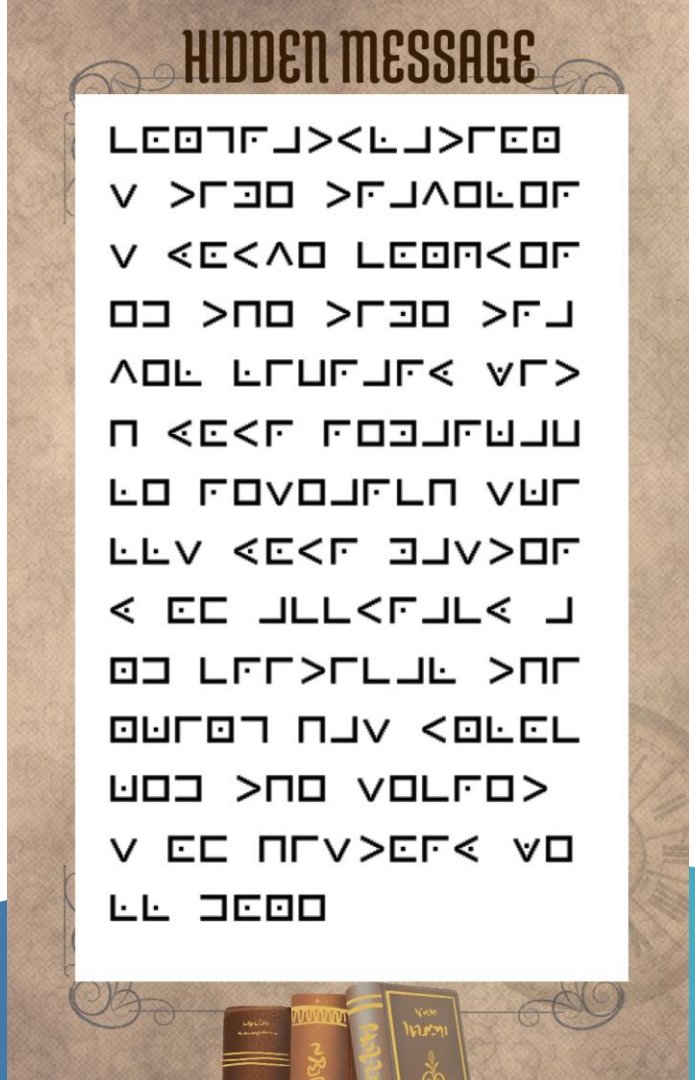




Étape 2: Défi final

Message caché:

- collecter des symboles représentant des lettres
- 3 des lettres associées aux symboles après chaque défi complété
- 4 défis = 12 des lettres de l'alphabet



Étape 3: Les défis

1. **La paraphrase** (énigme du manuscrit ancien)
2. **Les citations et références** (citations de personnages historiques célèbres)
3. **La rédaction d'une bibliographie** (journal d'un voyageur temporel)
4. **L'évaluation de la crédibilité des sources** (artefacts historiques)

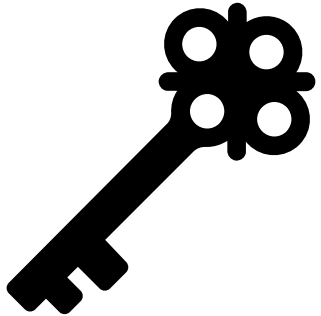
ChatGPT et Canva:

-Concepts

-Instructions

-Matériel / visuel

-Les clés de correction



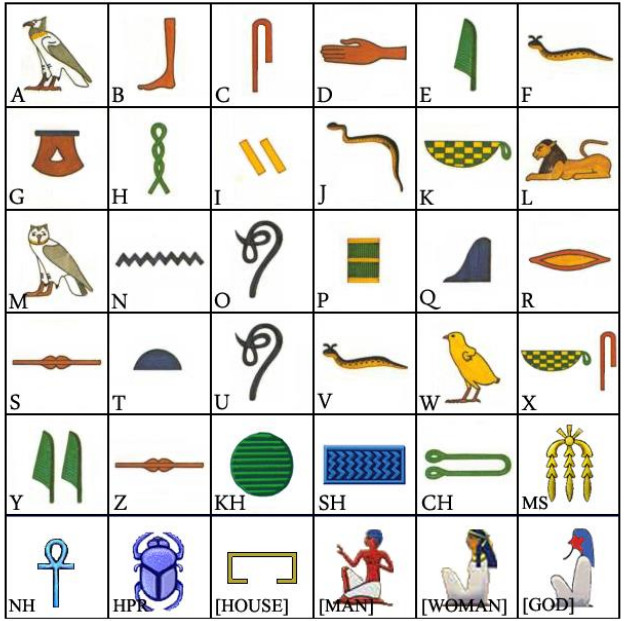
Défi 1: Énigme du manuscrit ancien

Objectif:

- la paraphrase

Concept:

- Décoder un texte écrit en hiéroglyphes. Paraphraser le message en utilisant la méthode du discours rapporté.



Défi 2: Citations célèbres

Objectif:

- les citations et références

Concept:

- Associer chaque citation à sa source originale, puis au bon personnage historique. Rédiger correctement une citation directe en utilisant la méthode APA de citation dans le texte.

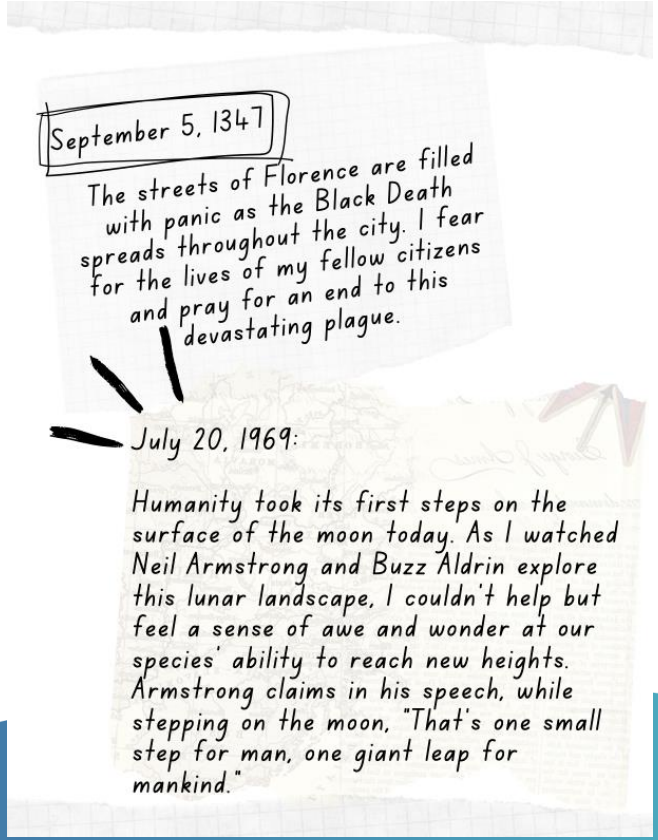
"To be, or not to be, that is the question."	Hamlet	Original source: "Hamlet", by William Shakespeare Act 3, Scene 1. 1601
"All animals are equal, but some animals are more equal than others."	George Orwell	Original source: "Animal Farm" page 112. 1945
"Darkness cannot drive out darkness, only light can do that. Hate cannot drive out hate, only love can do that."	Martin Luther King Jr.	Original source: "Strength to Love", 1963
"The only way to do great work is to love what you do."	Steve Jobs	Original source: "Steve Jobs" by Walter Isaacson. page 565, 2011
"If you want to know what a man's like, take a good look at how he treats his inferiors, not his equals."	Sirius Black	Original source: "Harry Potter and the Goblet of Fire" by J.K. Rowling Page 525, 2005

Défi 3: Le journal

Objectif:
Rédiger une bibliographie

Concept:

- Créer une notice bibliographique selon les informations fournies dans les passages du journal en respectant le style APA.



Défi 4: Artefacts historiques

Objectif:

- Évaluer la crédibilité des sources.

Concept:

- Évaluer la fiabilité de chaque artefact en examinant son origine, sa signification, son auteur ou son autrice, sa pertinence, etc.

Credibility of Sources Checklist

Use this checklist to evaluate the credibility of each source. If you haven't checked all the boxes, the source is not considered reliable.

1. Who?

-The author is mentioned.

-The author or organization is reputable and knowledgeable on the subject.

-There are no evident biases or conflicts of interest.

2. When?

-The article was published or updated recently enough to be relevant.

3. What?

-The content aligns with the topic and scope of your research.

-The information is supported by evidence and well-presented.

-The text is free of any mistakes.

-The language is academic and professional.

4. Why and How?

-The purpose of the text is to inform.

-There are no evident biases influencing the content.

-The publication or website is known for maintaining credibility and editorial standards.

SOURCE 6:

Title: "BLM Riots: America Under Siege! Anarchy Reigns as Protesters Run Rampant!"

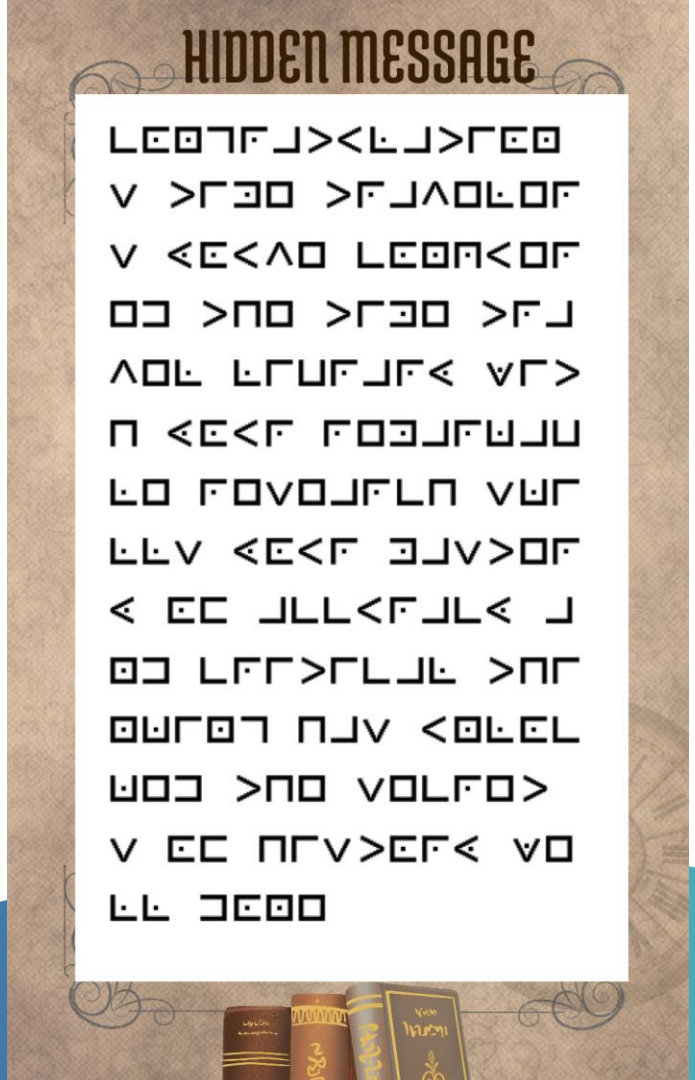
Description: Tabloid-style News

Content: www.fakenews.com/BLM_Riots

Le défi final

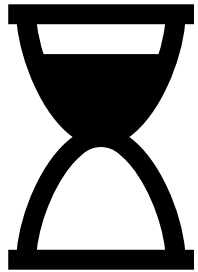
Le message caché:

« Félicitations, voyageurs et voyageuses temporels! Vous avez conquis la Bibliothèque à voyager dans le temps avec vos remarquables habiletés de recherche. Votre maîtrise de la précision et de la pensée critique a déverrouillé les secrets de l'histoire. Bien joué! »



À votre tour de jouer!

Serez-vous capable de vous échapper?



Bienvenue à la bibliothèque à voyager dans le temps ! En tant qu'explorateurs, vous parcourrez différentes époques à la recherche de secrets cachés. Mais attention, chers aventuriers, car le temps joue contre vous – vous devrez utiliser vos compétences en recherche pour débloquer des indices et déchiffrer des énigmes pour échapper à chaque époque avant que le temps ne s'écoule.

Êtes-vous prêts à vous lancer dans cette quête palpitante à travers la bibliothèque à voyager dans le temps et réussir votre grande évasion ? Que l'aventure commence !



Défi 4

Bienvenue au défi des artefacts historiques ! Votre voyage à travers la bibliothèque à voyager dans le temps prend une tournure intrigante alors que vous rencontrez une variété d'artefacts historiques représentant une certaine époque.

Tâche : 

- Examinez chaque artefact historique provenant du mouvement *Black Lives Matter*. Certains sont authentiques, mais d'autres sont fabriqués ou peu fiables.
- Évaluez la crédibilité de chaque artefact en examinant son origine, sa signification et sa pertinence par rapport à la période concernée. En utilisant la liste de contrôle, déterminez si la source est fiable ou non.
- Notez votre réponse sur votre feuille de réponses et soumettez-la à l'enseignant pour approbation.
- Si votre réponse est correcte, vous recevrez les indices nécessaires pour relever le défi final.

Credibility of Sources Checklist

Use this checklist to evaluate the credibility of each source. If you haven't checked all the boxes, the source is not considered reliable.

1. Who?

-The author is mentioned.

-The author or organization is reputable and knowledgeable on the subject.

-There are no evident biases or conflicts of interest.

2. When?

-The article was published or updated recently enough to be relevant.

3. What?

-The content aligns with the topic and scope of your research.

-The information is supported by evidence and well-presented.

-The text is free of any mistakes.

-The language is academic and professional.

4. Why and How?

-The purpose of the text is to inform.

-There are no evident biases influencing the content.

-The publication or website is known for maintaining credibility and editorial standards.

SOURCE 1:

Title: Protest across the globe after George Floyd's death

Description: As the protest continued in the United States for a second week in response to the killing of George Floyd, people around the world began to stand up with them. Updated on June 13, 2020. CNN News

Content:
https://www.cnn.com/2020/06/06/world/gallery/intl-george-floyd-protests/index.html

SOURCE 2:

Title: "Eyewitness Account: My Experience at a BLM Protest"

Description: A social media post claiming to be an eyewitness account of participating in a BLM protest, sharing personal experiences and perspectives.

Content:
"Today, I stood in solidarity with my community at the BLM protest downtown. The energy was electric as we marched for justice and equality. I witnessed powerful speeches, peaceful demonstrations, and people coming together to demand change. It was an emotional experience, and I'm proud to be part of this movement. #BlackLivesMatter #BLM #JusticeForAll"

SOURCE 3:

Title: "13th"

Description: A documentary film directed by Ava DuVernay explores the intersection of race, justice, and mass incarceration in the United States, including its impact on the BLM Movement. It was released in 2016.

Content: Documentary available on Netflix.



SOURCE 4:

Title: "BLM: The Hidden Agenda Revealed"

Description: A blog post alleging conspiracy theories behind the BLM Movement, spreading misinformation and divisive narratives.

Content:
"In recent years, the Black Lives Matter (BLM) movement has gained significant attention and support. However, what many fail to realize is the hidden agenda behind this seemingly noble cause. In this blog post, we will delve into the dark truths behind the BLM Movement and uncover the sinister motives driving its leaders.
Numerous conspiracy theories surround the BLM Movement, ranging from its alleged funding by foreign entities to its supposed ties to domestic terrorism organizations. While some may dismiss these claims as mere speculation, a closer examination reveals a web of deceit and manipulation orchestrated by BLM operatives.
that this example is entirely fictional and fabricated for the purpose of the activity."

Réponse: sources 1 et 3







Article sur eductive.ca :

« CRÉER UN JEU D'ÉVASION ÉDUCATIF SUR LES HABILETÉS DE RECHERCHE »

incluant le jeu d'évasion complet

"The Time Travel Library"

DES QUESTIONS?

veronique.drolet@collecto.ca

eductive

En conclusion

À noter

- La synthèse de l’atelier sera sur la page du laboratoire
- Remplir le sondage d’appréciation de l’étape
- Inscrivez-vous à l’infolettre pour ne rien manquer | Infolettre Éductive

eductive

Merci de votre participation!

Lisa-Marie Gauthier| Conseillère en pédagogie numérique
Lisa-marie.gauthier@collecto.ca

eductive