



Laboratoire vivant d'innovation sur
l'apprentissage en enseignement
supérieur

Webinaire : Jeux et apprentissages – Partage transatlantique d'expériences de recherches

Le LAVIA (Laboratoire pour l'Innovation et l'Apprentissage dans l'Enseignement Supérieur) est un laboratoire dédié à l'exploration du potentiel des technologies d'apprentissage innovantes (TAI) pour améliorer les processus d'apprentissage et le développement des compétences dans l'enseignement supérieur et la formation continue des adultes.

Financé par le programme Partenariats du CRSH et par la FCI, le LAVIA vise à créer un réseau de recherche international et interdisciplinaire axé sur la coproduction et la mobilisation des connaissances dans quatre secteurs clés :

- Réalité étendue
- Jeu vidéo et ludification
- Création et fabrication numériques
- Intelligence artificielle

Ce premier webinaire s'inscrit dans la structuration de l'axe jeu vidéo et ludification du LAVIA, en mettant en lumière les travaux menés des deux côtés de l'Atlantique, au Québec et en Suisse ainsi que des collaborations en cours avec l'Université Complutense de Madrid.

Les échanges permettront d'aborder les cadres théoriques mobilisés, les questions de recherche explorées ainsi que les méthodologies utilisées dans ces projets. Il s'agira d'identifier des axes de recherche communs et d'explorer des pistes de collaboration.

Le webinaire est ouvert à toute personne intéressée, sur inscription.

Programme :

8h30 (Qc) / 14h30 (CH) – Ouverture du webinaire

Éric Sanchez (LIP/TECFA/FPSE Université de Genève) et Marc-André Éthier (PHARE Université de Montréal)

8h40 (Qc) / 14h40 (CH) - Présentations

Guillaume Bonvin (LIP/TECFA/FPSE Université de Genève et HEP-VD)

10h40 (Qc) / 15h40 (CH) - Pause

11h10 (Qc) / 16h20 (CH) - Discussion collective

- Échange sur les approches théorique et méthodologiques ainsi que les résultats des travaux



Laboratoire vivant d'innovation sur l'apprentissage en enseignement supérieur

- Identification de thématiques de recherche communes
- Exploration de pistes de collaboration

11h30 (Québec) / 17h30 (Suisse) Clôture du webinaire

Présentations

Transformer la classe par le jeu : vers un modèle de ludicisation

Guillaume Bonvin (LIP/TECFA/FPSE Université de Genève et HEP-VD)

Notre présentation explore l'impact de l'enseignant dans l'intégration de *Classcraft*, un jeu de gestion de classe, et les transformations qu'il induit au sein de la classe. En nous appuyant sur des expérimentations menées en Suisse et au Brésil, nous avons développé un modèle systémique permettant d'analyser les effets du jeu sur trois dimensions clés : les savoirs, les élèves et le rôle même de l'enseignant.

Pour élaborer ce modèle, nous avons adopté une approche méthodologique mixte, combinant l'analyse des traces numériques d'interaction, des entretiens semi-directifs, des questionnaires et des observations en classe. Nos résultats mettent en évidence des évolutions significatives, notamment en matière de dynamique d'apprentissage, de posture enseignante et d'engagement des élèves. Cette étude apporte ainsi des éléments de réflexion sur les enjeux pédagogiques liés à l'usage de la ludicisation et le rôle central de l'enseignant dans la médiation de ces outils numériques.

L'histoire en jeu : synthèse des recherches du laboratoire sur la Pensée Historienne pour son Apprentissage, la Recherche et son Enseignement

Émile Caron (PHARE, Université de Montréal)

Depuis 2015, le laboratoire sur la Pensée Historienne (Apprentissage, Recherche et Enseignement) [P.H.A.R.E.] s'intéresse aux diverses manières d'aborder et d'évaluer la pensée historique en contexte scolaire. Au cours de cette même période, les jeux vidéo ont affirmé leur rôle en tant que vecteurs d'identités culturelles et de représentations. La place qu'il occupe dans une société médiatisée confère au jeu vidéo un intérêt grandissant de la part des pédagogues.

Orientée par les thématiques de recherche du P.H.A.R.E., cette communication a pour but de faire état des liens existants entre le développement de la pensée historique en milieu scolaire et les jeux vidéo. Dans la perspective collaborative de ce webinaire, elle invite les participant·e·s à réfléchir sur les approches méthodologiques plurielles permettant d'aborder le jeu vidéo comme objet éducatif complexe.

Conception et expérimentation d'un jeu collaboratif pour développer les compétences spatiales au primaire

Alain Sénécal (TECFA/FPSE Université de Genève)



Laboratoire vivant d'innovation sur l'apprentissage en enseignement supérieur

Le projet DEEP-Space explore comment un jeu collaboratif intégrant des environnements virtuels et numériques pourrait améliorer, de manière équitable, la pensée spatiale des élèves du primaire, une compétence clé pour la réussite scolaire. Le dispositif pédagogique en cours de développement vise à combiner les affordances technologiques, pédagogiques et sociales d'environnements numériques immersifs tels que la réalité virtuelle. La recherche s'ancre dans une approche de recherche orientée par la conception (ROC). Les chercheur-es co-conçoivent, avec des enseignant-es et une développeuse, un jeu hybride (physique-numérique) et collaboratif intégrant des activités pédagogiques en relation avec le curriculum. Cette présentation vise à présenter les fondements théoriques et méthodologiques, ainsi que les orientations qui résultent des premières sessions de game design.

Games Learning Analytics (GLA) et l'écosystème e-UCM

Baltasar Fernandez-Manjon & Julio Santilario Berthilier (Universidad Complutense de Madrid)

L'écosystème e-UCM que nous présentons propose une solution complète pour l'analytique de l'apprentissage dans les jeux (Games Learning Analytics - GLA), facilitant ainsi leur intégration et leur validation en classe. Il permet de capturer et d'analyser les interactions des apprenants afin de mieux comprendre leur expérience et d'évaluer l'impact pédagogique des jeux.

Grâce à un système de trackers, les actions des joueurs sont enregistrées, stockées dans le cloud et standardisées via xAPI-SG. En complément, notre plateforme SIMVA ne se limite pas à l'analyse des données : elle accompagne également la conception des expérimentations en reliant les interactions aux questionnaires de pré et post-tests. Ce processus simplifie la validation des jeux tout en garantissant la confidentialité des données grâce à un système de tokens anonymes.

Enfin, l'outil t-mon facilite l'analyse et la visualisation des données, offrant une infrastructure open source flexible et adaptable aux besoins éducatifs.