

Éléments de **Scénarisation Pédagogique**



KISS YOUR TEACHER

Sandrine Decamps

HELHa
Haute École Louvain en Hainaut

UCL
Université
catholique
de Louvain

5 octobre 2018

Bruno De Lièvre

UMONS
Université de Mons



Retour sur la **Scénarisation Pédagogique**

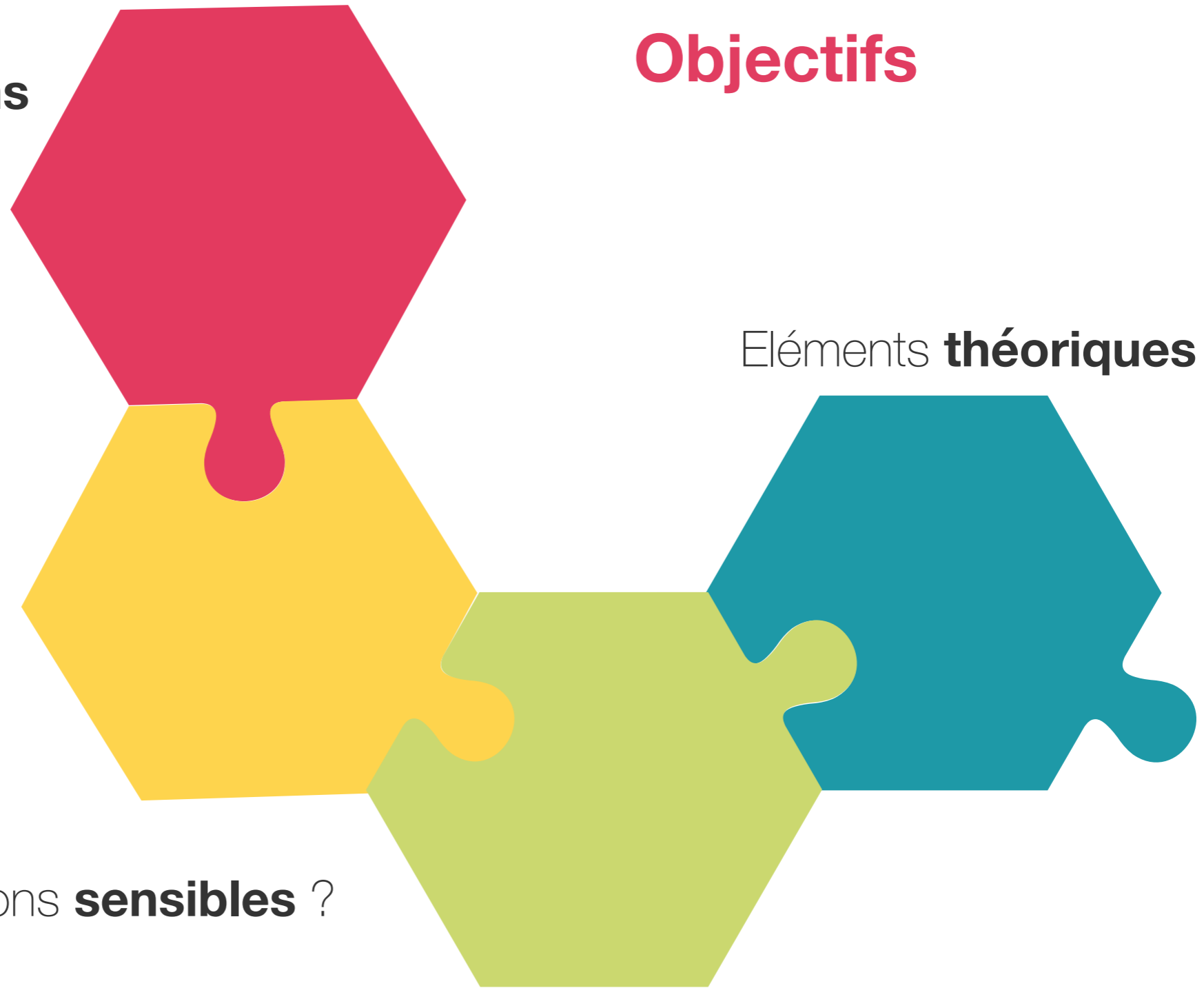
Vos **représentations**

Objectifs

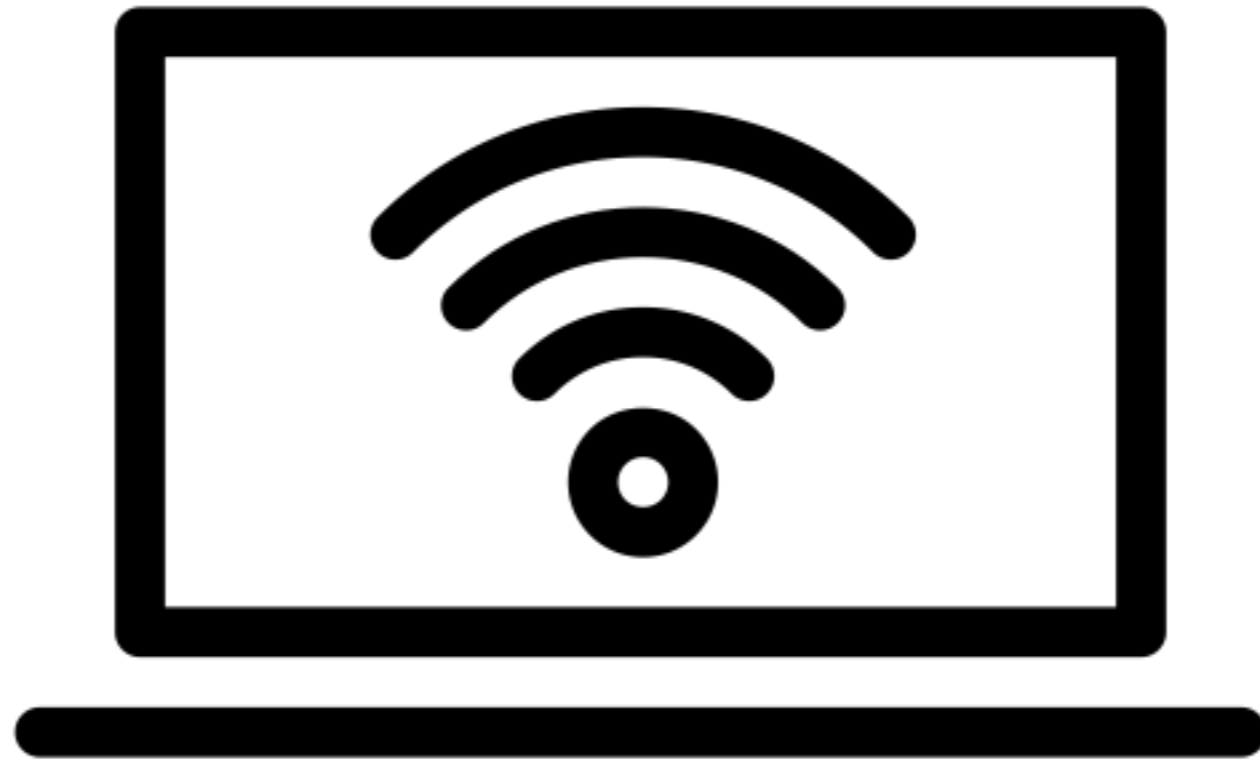
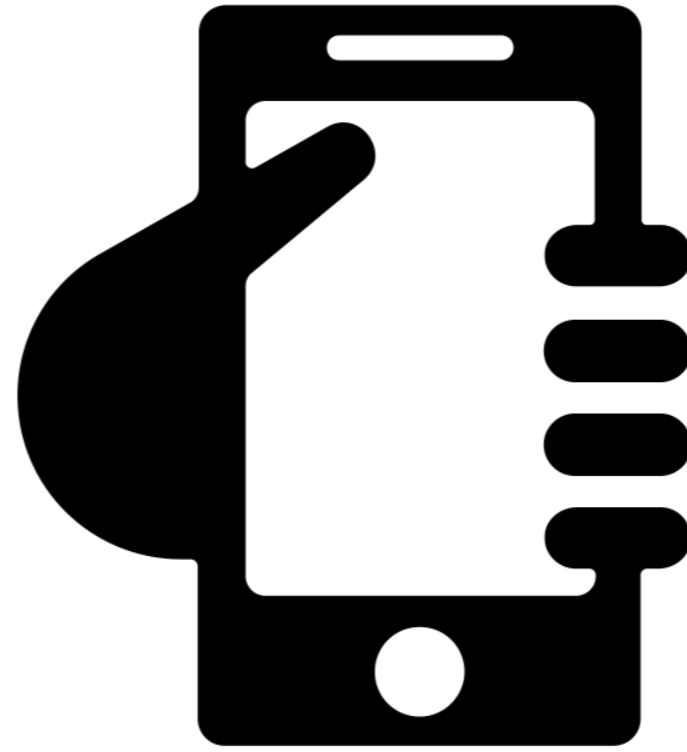
Les **jeux vidéo ?**

Éléments **théoriques**

Questions **sensibles ?**



Vos représentations



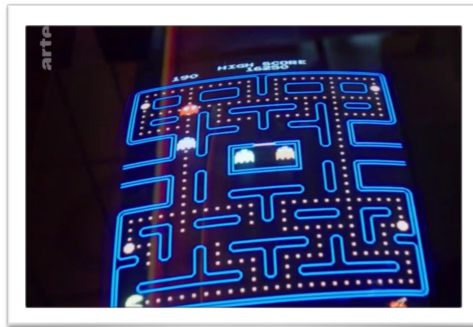
Evolution des jeux vidéo



Jeux de rôle
en ligne

Détection du
mouvement

Identité
propre



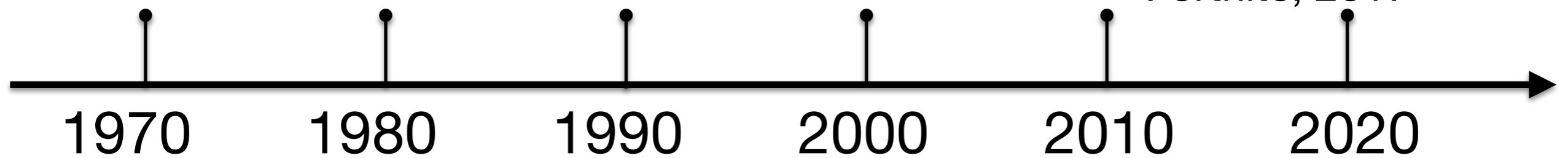
Pacman 1980



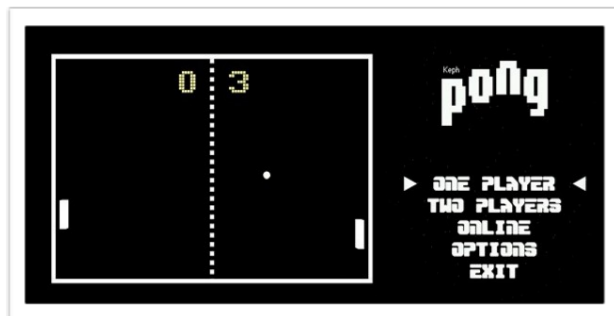
Mario, 1983



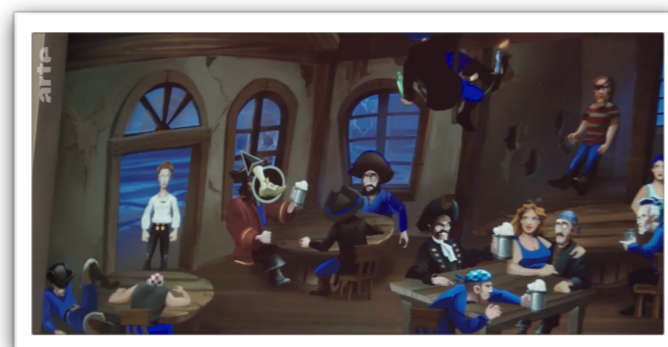
Fortnite, 2017



Pong 1972



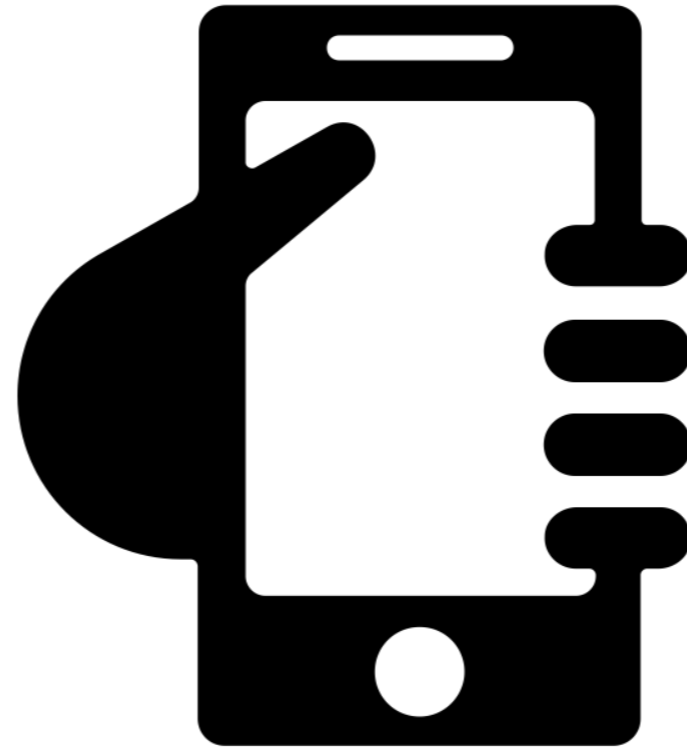
Monkey Island, 1990



Wow, 2004



Vos représentations



Quoi ?



Catégories de jeux vidéo



Action



Adresse



Création



Aventure



Simulation

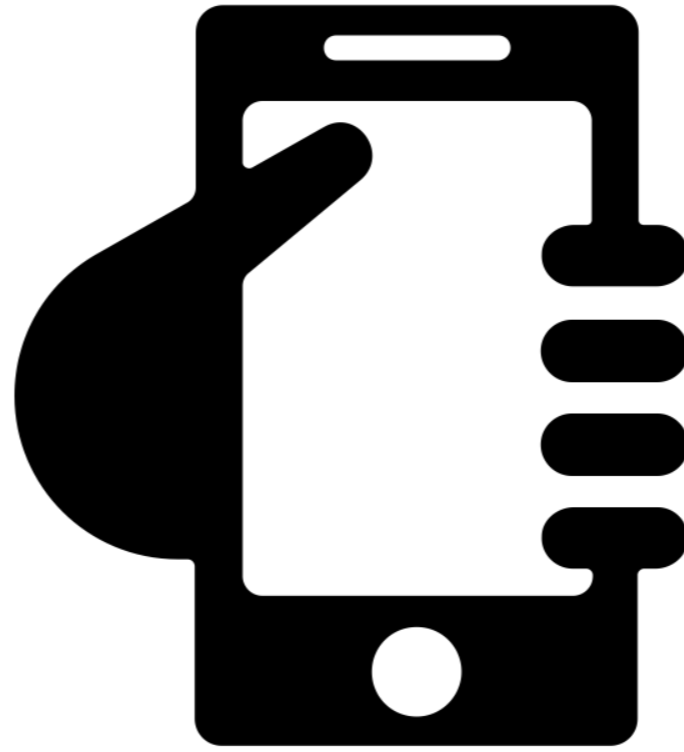


Festifs



On Line

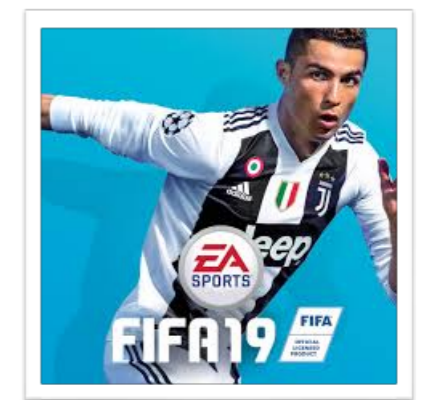
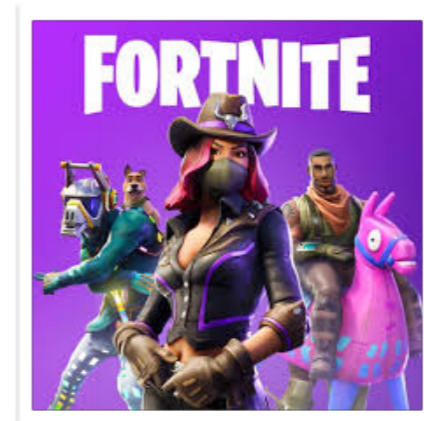
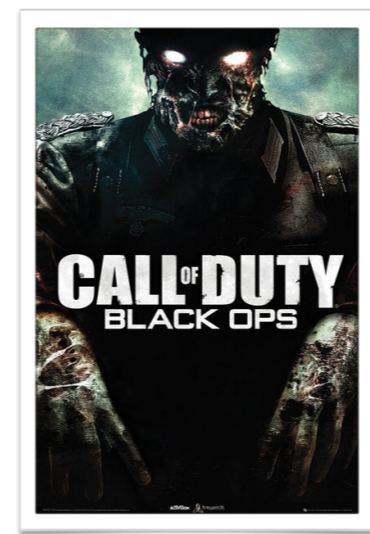
Vos représentations



Qui ?



Qui sont les joueurs ?



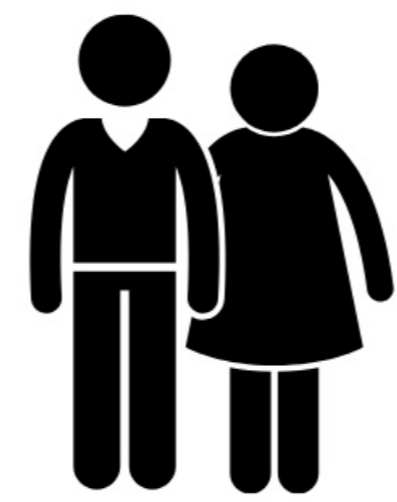
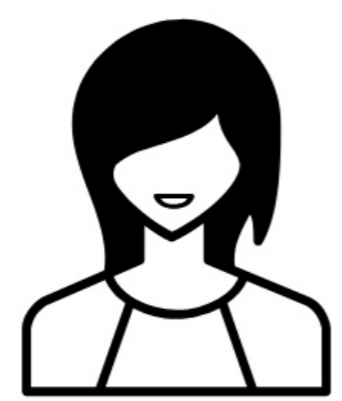
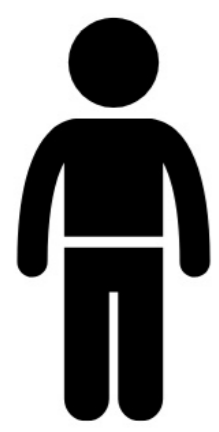
Enfants

Ados

Interdit au -
de 18 ans

Moyenne
35 ans

Croissant
> 50 ans



Principes des jeux vidéo



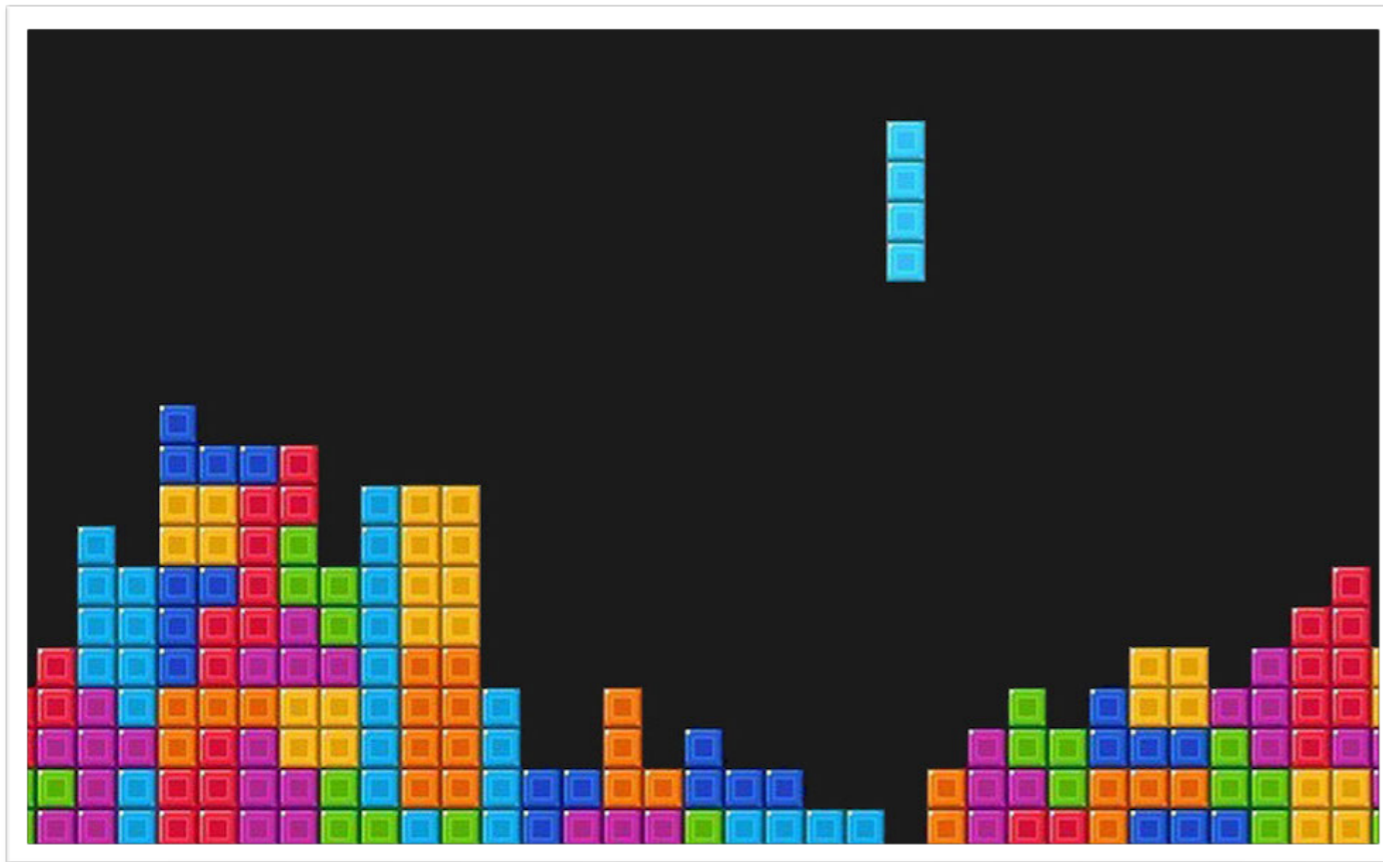
Équilibre

Mécanique du jeu
Graphisme
Son

Simplicité

**Facile à
comprendre**

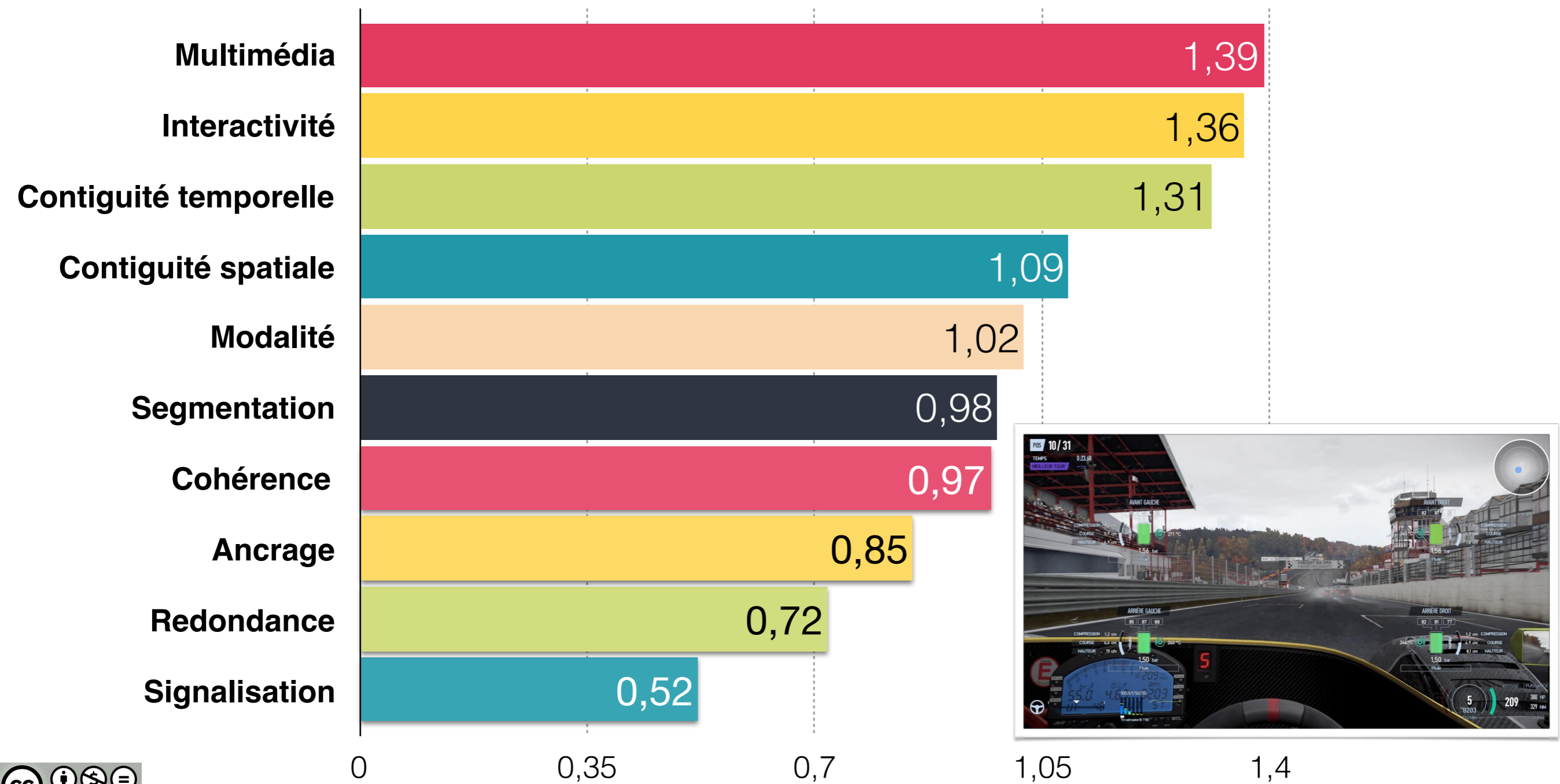
**Doser les
niveaux de
difficultés**



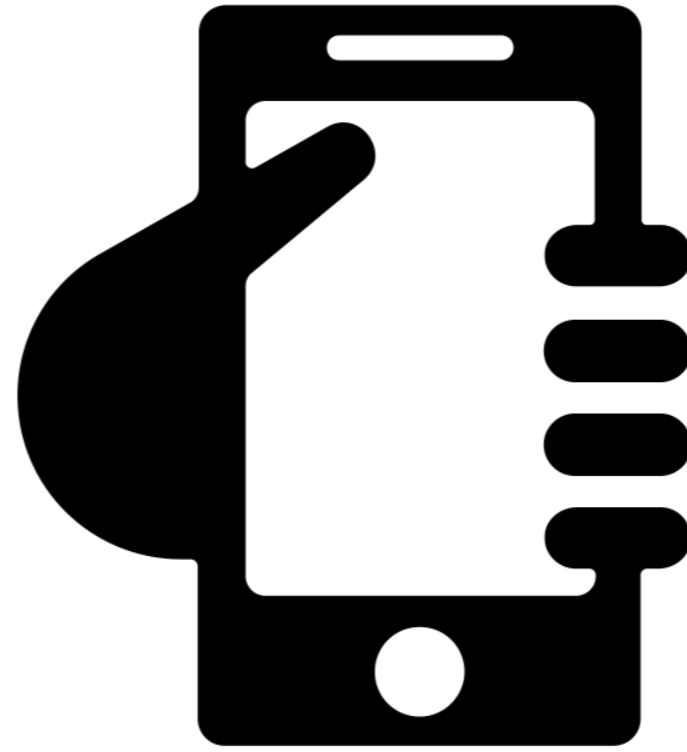


Principes pour élaborer des **messages multimédias efficaces** (Mayer, 2014)

Taille des effets



Vos représentations



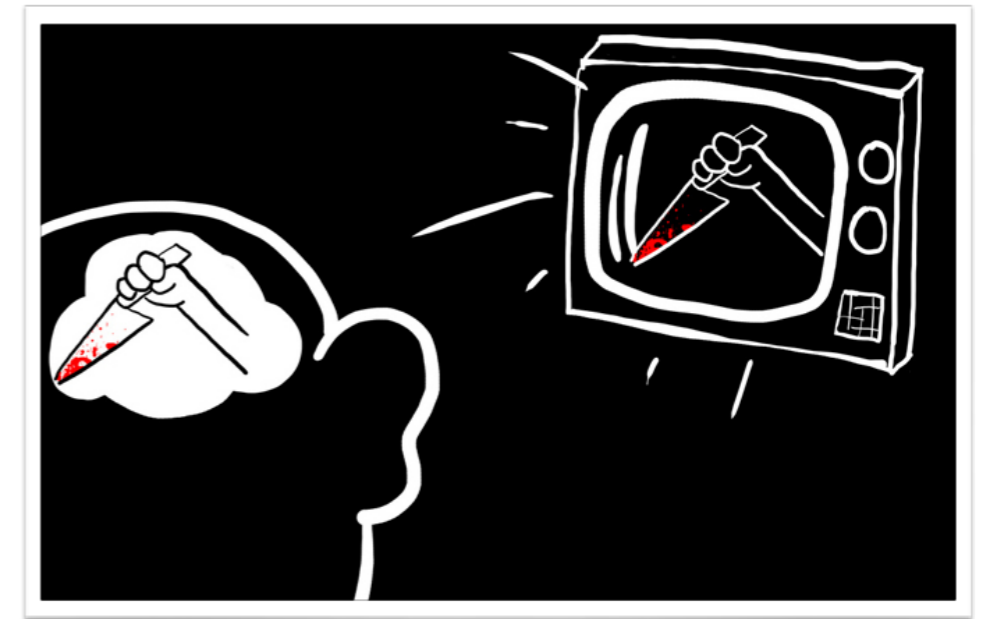
Effets ?





Les jeux vidéo encouragent-ils **la violence ?**

Différences faibles



Etudes non longitudinales

Zone cérébrale
émotions moins
activées



Computers in Human Behavior
Volume 78, January 2018, Pages 113-125

Full length article

No priming in video games

David Zendle , Paul Cairns , Daniel Kudenko 

New study finds no link between violent video games and behavior

Les jeux vidéo encouragent-ils **la violence ?**

Pas la bonne question
mais un révélateur (mal-être,
manque de « soins », etc.)

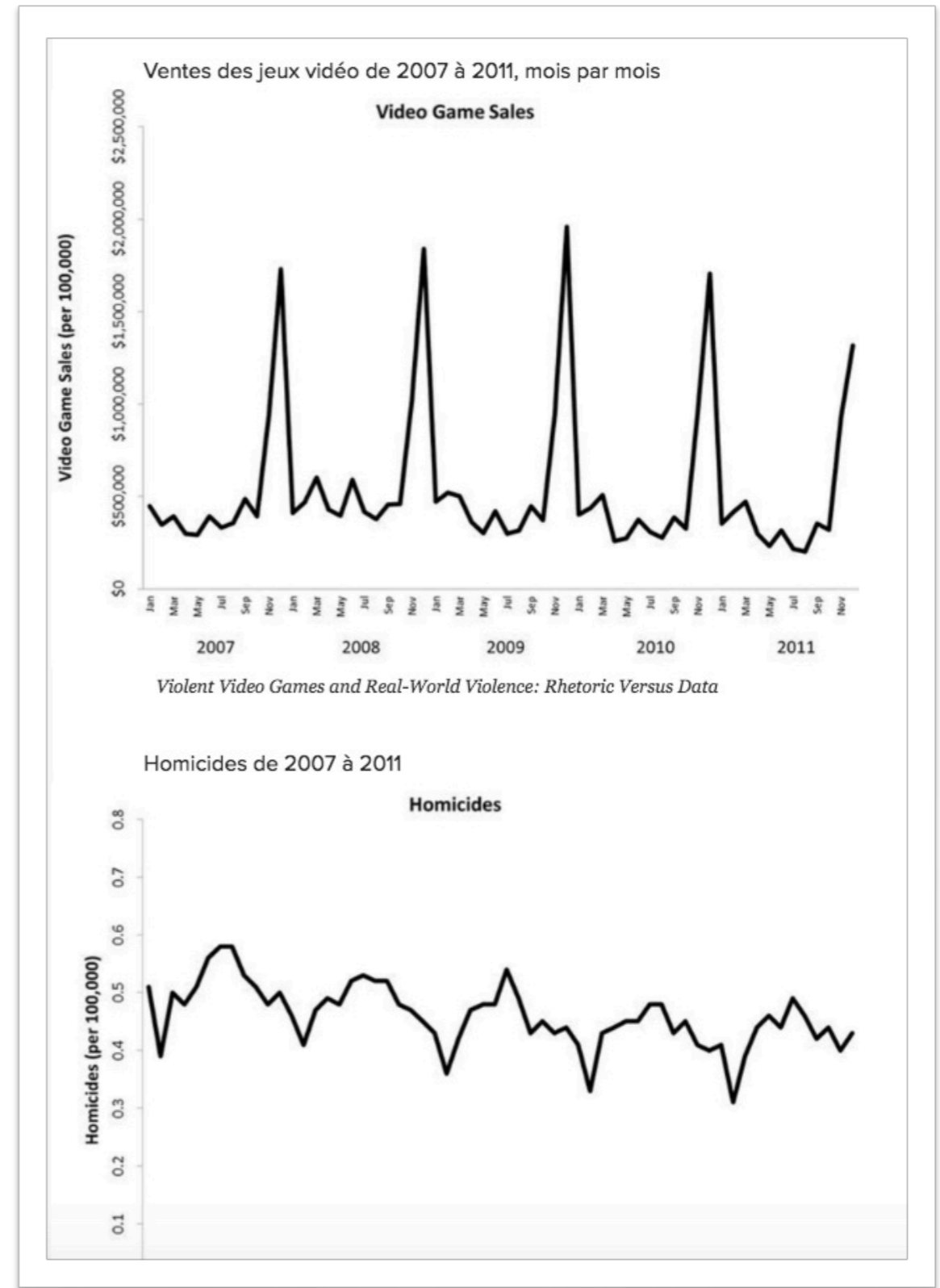
Des chercheurs ont établi que, lorsque les ventes de jeux vidéo violents augmentent, la criminalité baisse. Une étude de plus qui tord le cou aux clichés les plus courants.

Violent Video Games and Real World Violence: Rhetoric versus Data

Patrick M. Markey
Villanova University

Charlotte N. Markey
Rutgers University

Juliana E. French
Villanova University

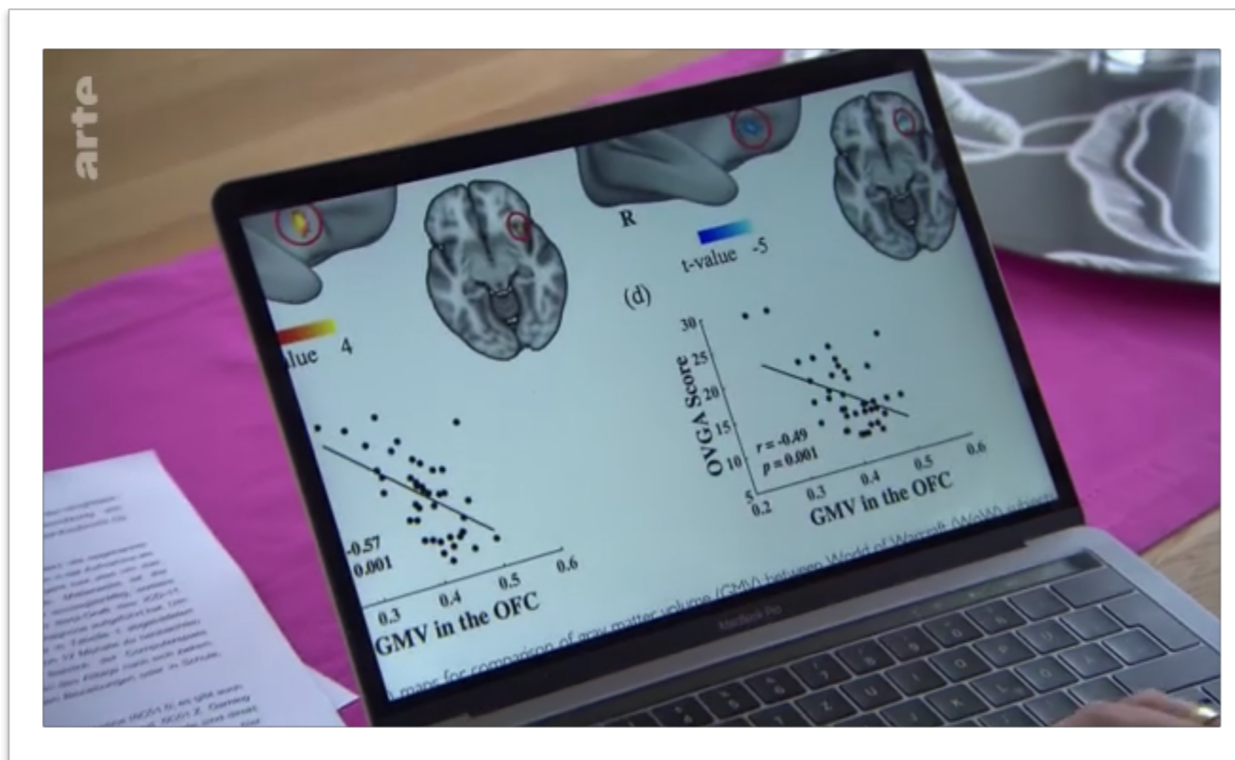


Les jeux vidéo rendent-ils **dépendants** ?



5,7 % des 12-25 ans

Jeux gratuits
Smartphones
C'est toi le produit
Plus de données
Publicité - IA



Zone du cerveau qui
sont impliquées dans le
contrôle de la
dépendance

Des jeux positifs pour la santé ?

JOUER EST BON POUR VOUS!

Jouer à des jeux vidéo augmente la perception, améliore la précision et permet une prise de décision plus rapide.

PERCEPTION
Jouer améliore la perception des nuances de 58 %.



SOULAGEMENT DE LA DOULEUR
La douleur diminue de 30 à 50 % chez les joueurs.



PRÉCISION
Les joueurs font 37 % moins d'erreurs que les autres.



VITESSE
Les chirurgiens qui jouent sont 27 % plus rapides.



DÉCISION
Un joueur moyen prend des décisions 25 % plus vite que les autres, et avec la même précision.



RÉFLEXES
Les joueurs d'âge pré-scolaire améliorent leurs réflexes de 12 %.



IOUEURS INTENSES
NON JOUEURS

30 ans est l'âge moyen des joueurs, qui s'amuse avec des jeux vidéo en moyenne depuis 12 ans.

18 heures est la durée moyenne du temps passé à jouer par semaine.

35 Les gens de 35 ans sont ceux qui achètent le plus de jeux.

LES SCORES DES JEUX

Le meilleur joueur de *Starcraft II* fait plus de 400 actions par minute.



Jouer 1 heure à *Zumba Fitness* sur la Wii brûle de 500 à 700 calories.



5,9 millions d'années – c'est le temps total passé à jouer à *World of Warcraft* par tous les joueurs mis ensemble.



LES JEUX ET LA VIOLENCE

La montée en popularité des jeux vidéo n'est pas liée avec l'augmentation des crimes violents chez les jeunes. En 15 ans, de 1995 à 2009, les ventes de jeux vidéo ont augmenté de 500 %, tandis que le taux de délinquance juvénile a décliné de 46 %.



TEXTE: DANIEL DENISIUK, GRAPHIQUE: MIA KORAB; MWN

SOURCE: ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA); UNIVERSITÉ DE ROCHESTER À NEW YORK; UNIVERSITÉ DEAKIN À MELBOURNE; CHILDREN AND TECHNOLOGY PROJECT, MICHIGAN STATE UNIVERSITY; WALL STREET JOURNAL



Effets des jeux vidéo sur les **fonctions cognitives**

Zone relative à l'apprentissage plus développée

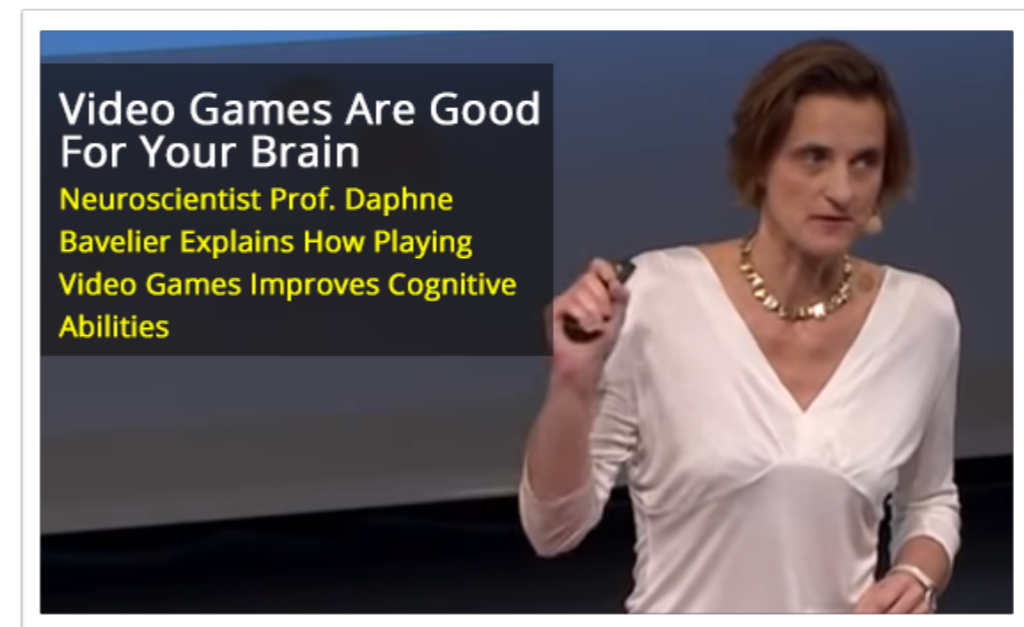
Navigation et mémorisation : effet +

Orientation dans l'espace et motricité fine



Ces jeux vidéo qui vous font du bien

C'est scientifiquement prouvé: détruire des zombies sur une console vidéo est bon pour le cerveau. Professeur en neurosciences à l'Université de Genève, Daphné Bavelier soutient que la pratique de jeux guerriers développe la concentration, l'attention et la vision



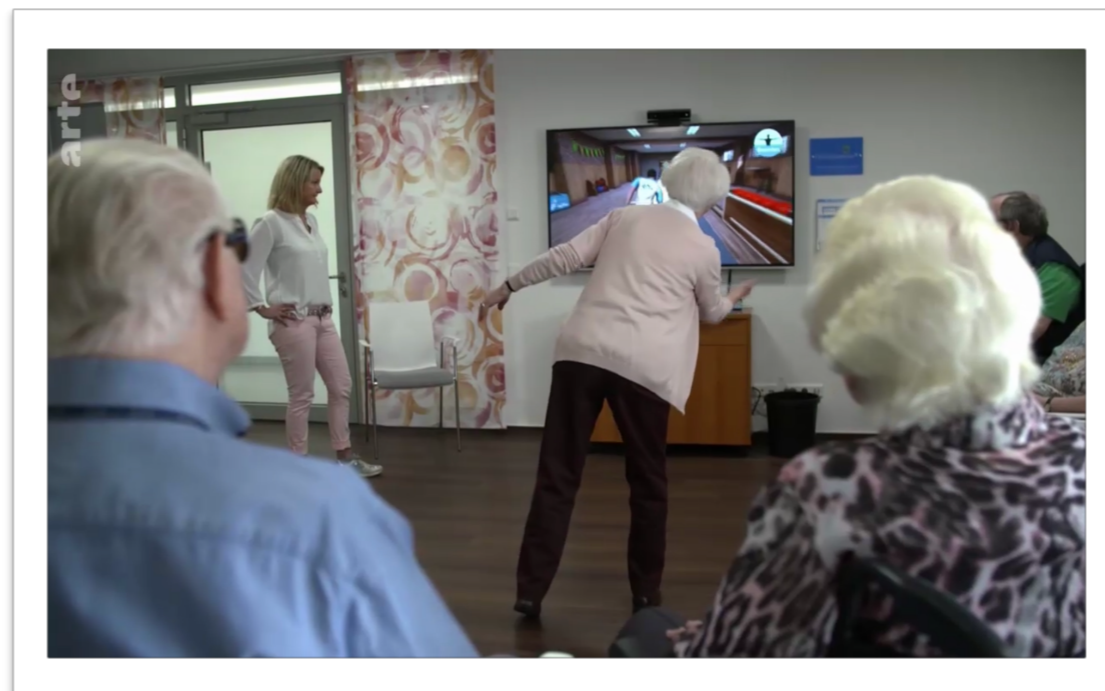


Des jeux **positifs** pour la santé ?

Jeux conçus pour les personnes âgées

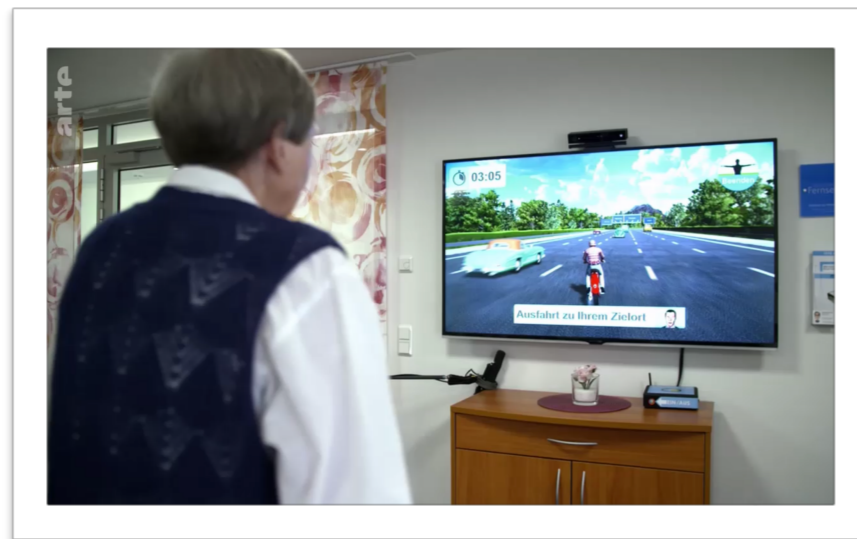
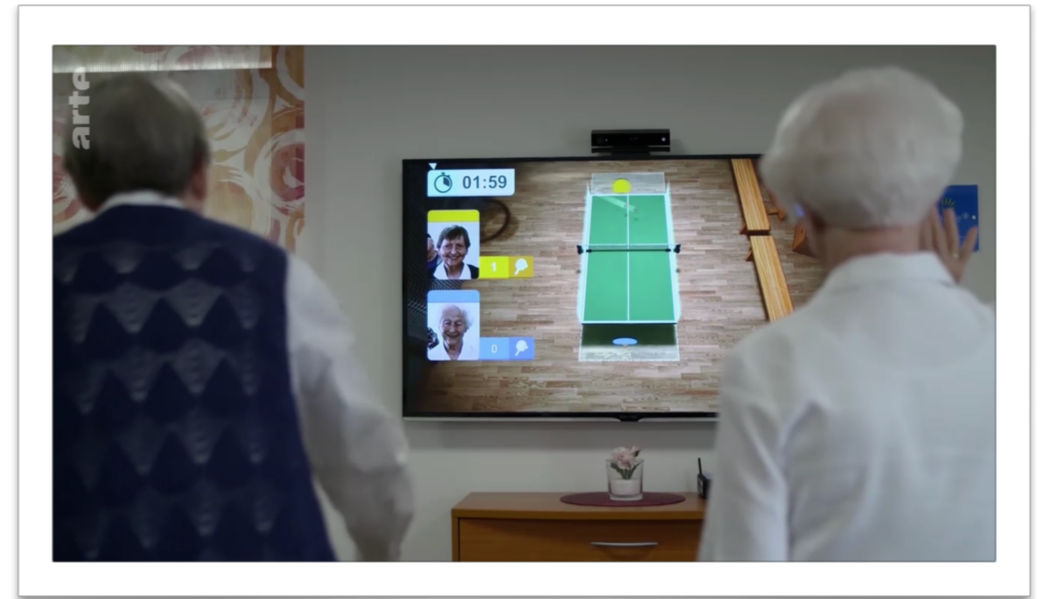


Mouvement et concentration



Des jeux **positifs pour la santé ?**

Jeux conçus pour les personnes âgées



Entraînement avec comme base les jeux vidéo :
prévention, station debout, la marche, ralentit le déclin
cognitif et permet l'inclusion sociale - bien vieillir

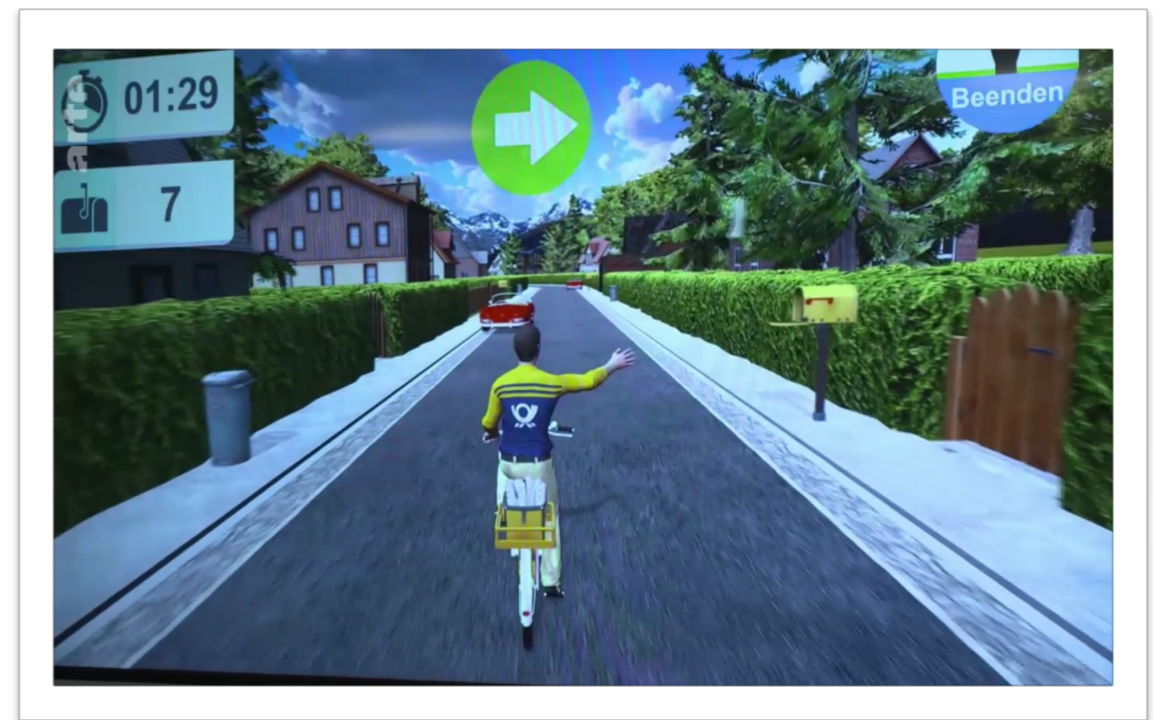


Des jeux **positifs** pour la santé ?

Jeu du facteur

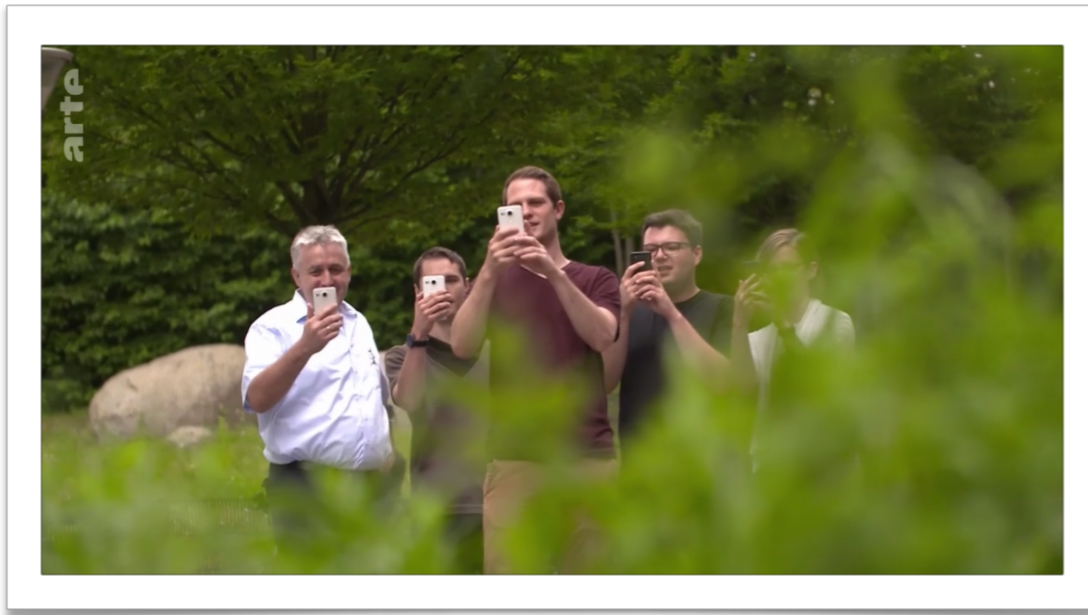
3D - Représentation spatiale et concentration

Motricité + et démence -



Des jeux **positifs** pour la santé ?

Effets thérapeutiques des jeux sur smartphone



Bénéfices durables des jeux
et motivation augmentée



PacMan - version réalité
augmentée - adaptation des
actions selon les capacités



Des jeux **positifs pour la santé ?**

Ray-mission

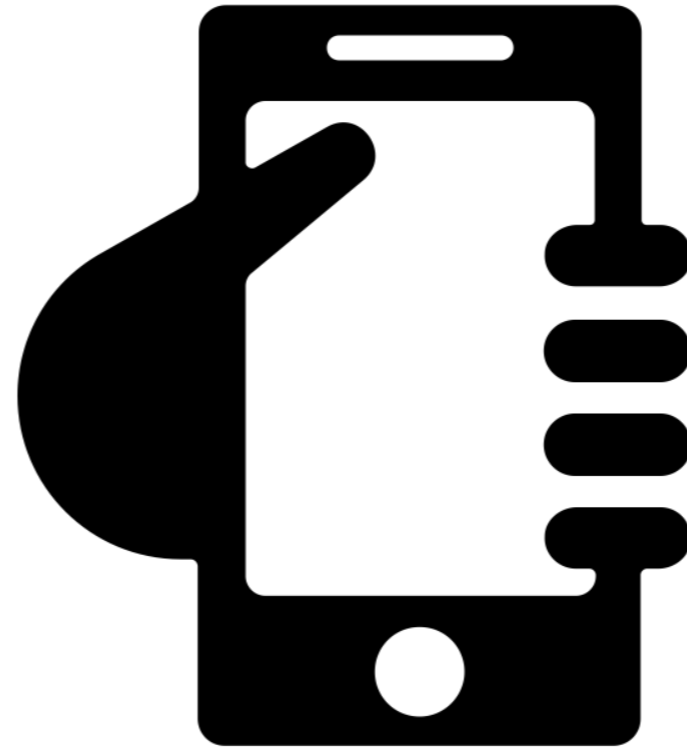


I Hope



Motivation pour suivre la thérapie
Soutien pendant le traitement
Ne se substituent pas à la thérapie
Traitement possible à domicile
Au minimum se maintenir en forme

Vos représentations



Intégrer
le jeu vidéo ?



Des jeux sérieux ?



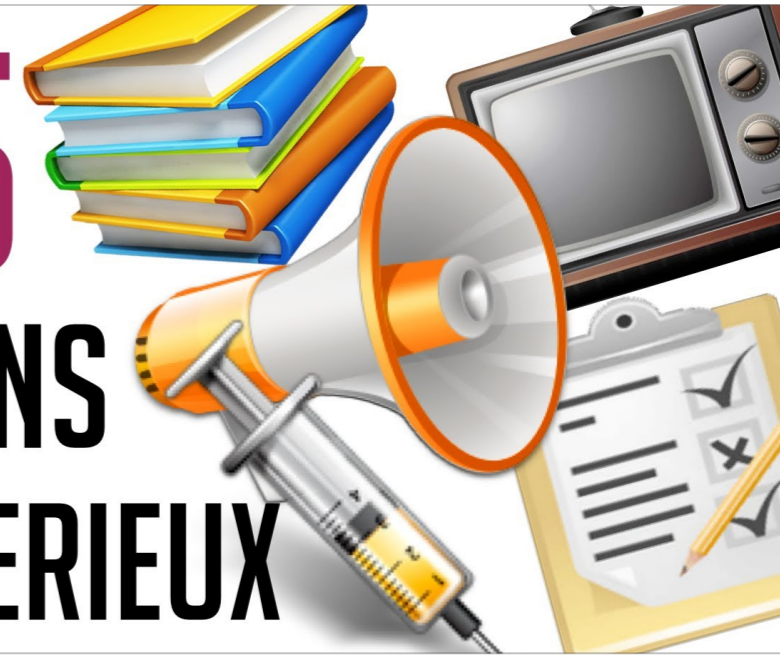
Publicitaire



Ludo-éducatif



LES 5 FONCTIONS DU JEU SÉRIEUX



Alvarez, Dampnoux, Djaouti

Edumarket



Engagement



Entraînement - Simulation





Typologie des **modalités d'intégration** des supports (De Lièvre & Temperman, 2010)

Usage Intégré

++

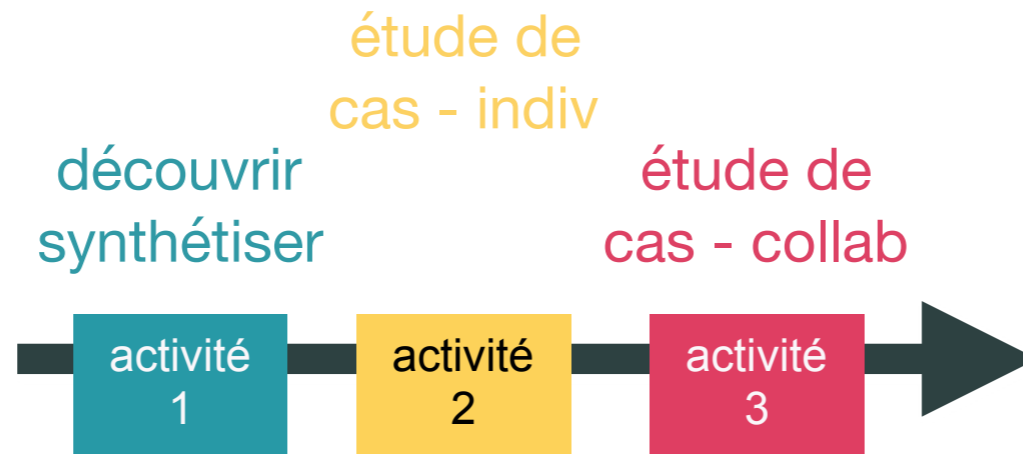
Sans mise en forme pédagogique

Mise en forme pédagogique

--

Usage autonome

Typologie des **modalités d'intégration** des supports (De Lièvre & Temperman, 2010)

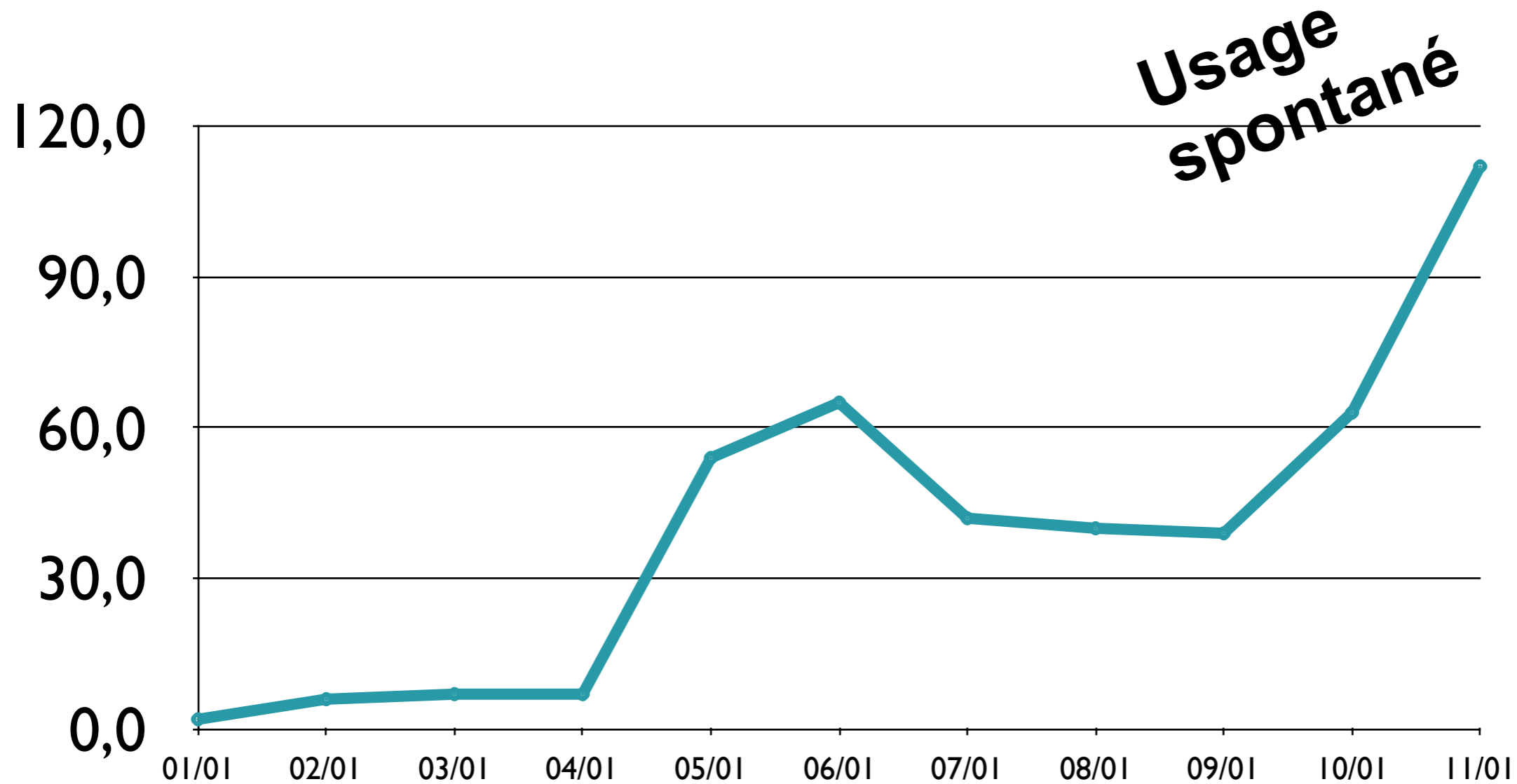


	1. Avant apprentissage	2. Apprentissage	3. Performances	4. Ressources complémentaires	5. Perception des étudiants
Groupe Usage intégré	Questionnaire de styles d'appren. (Kolb, ...)	Avec podcasts	Evaluation du degré d'appropriation	Mise à disposition des notes de cours	Questionnaire d'opinion en ligne + interviews
Groupe Usage Spontané		Cours en présentiel + notes de cours	Evaluation du degré d'appropriation + questionnaire de styles d'appren.	Mise à disposition des podcasts	Questionnaire d'opinion en ligne



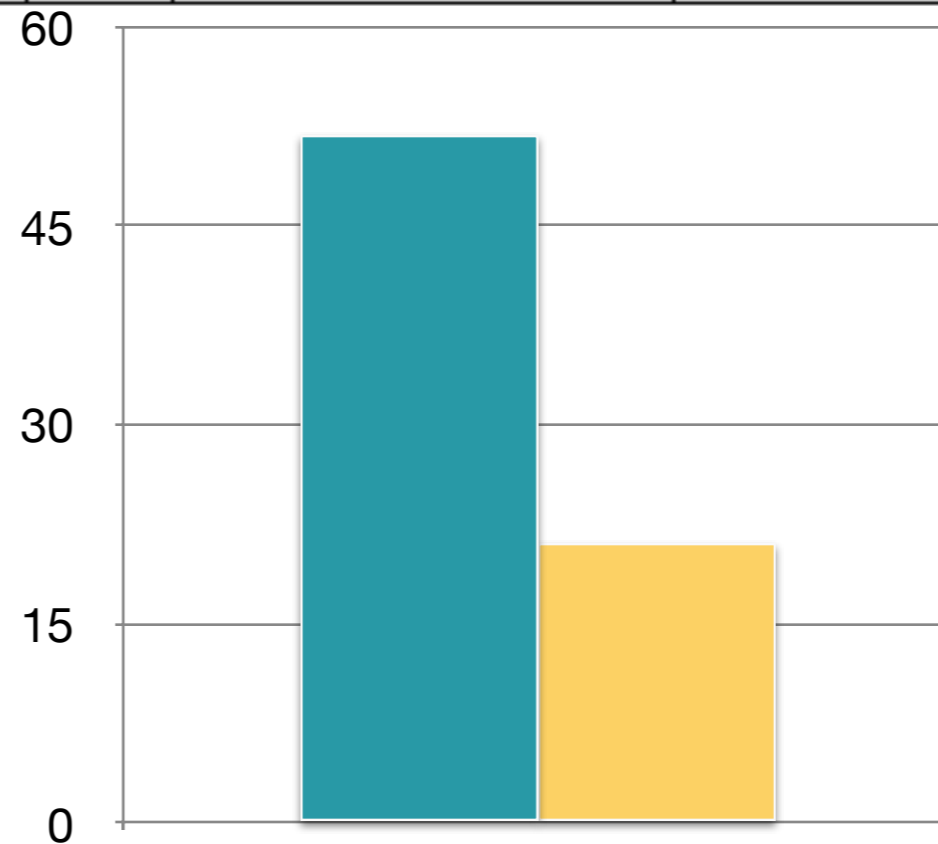
Typologie des **modalités d'intégration** des supports (De Lièvre & Temperman, 2010)

◆ **Connexions au site avec les podcasts pendant la période de blocus**



Typologie des **modalités d'intégration** des supports (De Lièvre & Temperman, 2010)

Groupes	N	Moyenne (%)	Coefficient de variation (%)
Usage intégré	14	51,07 %	32,76 %
Usage spontané	14	21,02 %	44,84 %

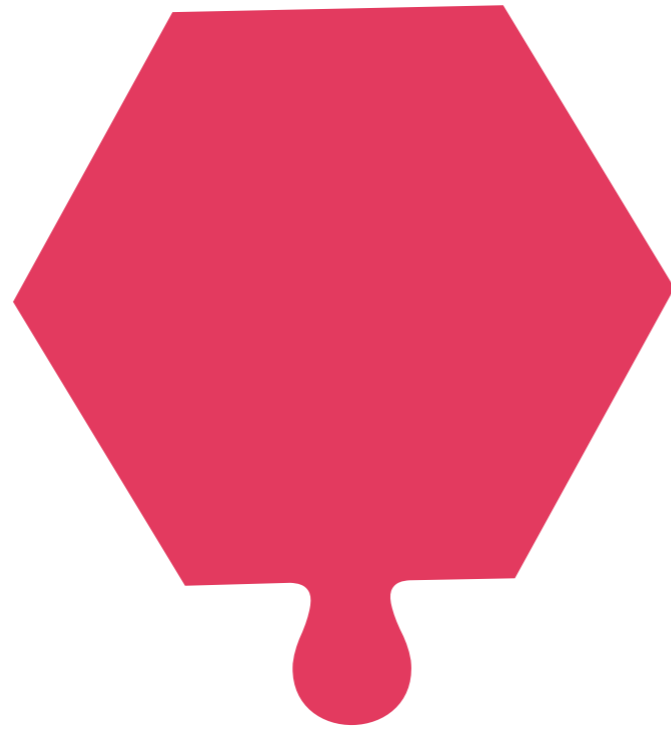




Typologie des **modalités d'intégration** des supports (De Lièvre & Temperman, 2010)

Groupes	N	Niveaux Taxonomiques	Moyenne (%)	Coefficient de variation (%)
Usage intégré	14	Reproduction	56,10 %	43,89 %
		Application	50,04 %	37,58 %
		Mobilisation	51,90 %	31,87 %
Usage spontané	14	Reproduction	28,00 %	25,54 %
		Application	20,79 %	71,42 %
		Mobilisation	18,18 %	87,75 %

Retour sur la **Scénarisation Pédagogique**



A vos questions ?

Éléments de **Scénarisation Pédagogique**



KISS YOUR TEACHER

Sandrine Decamps

HELHa
Haute École Louvain en Hainaut

UCL
Université
catholique
de Louvain

5 octobre 2018

Bruno De Lièvre

UMONS
Université de Mons

