

Timestamp	01/06/2015
Nom de la personne qui remplit	P. Daubias, avec T. Perez, M. Ney
IDENTITE DU CAS	
Nom du cas d'étude	Mets-toi à table ! (MTAT)
Nom du partenaire_auteur du cas	S2HEP-IFE
Domaine d'enseignement	MPS (Méthode et Pratiques Scientifiques) Enseignants de SVT, SPC, Math, Histoire-Géographie
Niveau d'enseignement	Lycée 2nde
Nombre d'étudiants	Entre 40 et 80, en principe 56 pour l'expérimentation qui débute
Nombre d'enseignants	8
Type de dispositif de formation (en ligne, hybride, etc.)	Présentiel
Volume horaire globale (durée globale de la formation)	5 séances de 1h25 de jeu puis institutionnalisation => environ 7h
Volume horaire à distance	0
Statut du cas : 1=déjà mis en oeuvre, 2= en cours, 3= en projet	1;
CARACTERISTIQUES DU DISPOSITIF	
Type de dispositif de formation (en présentiel, en ligne, hybride, serious game, d'évaluation, etc.)	serious game en présentiel
Types de méthodes/approches pédagogiques	Apprentissage par adaptation
ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	
Les grandes lignes du scénario pédagogique de votre dispositif (si pertinent)	
Type des activités d'apprentissage proposées (étude de cas, problème ouvert, énigme, quête, jeu de rôle-numeric ou non, simulation, etc.)	Jeu sérieux présentiel confrontant les élèves à la complexité de la question de l'alimentation et des choix alimentaires. L'activité est de type création et résolution d'énigmes. Les élèves s'associent en binômes présentiel et s'affrontent en réseau à un autre binôme aussi en présentiel par l'intermédiaire de tablettes tactiles connectées à un réseau local.
Activités en groupe, en collaboration à distance?	Le jeu fait s'affronter un binôme d'élèves contre un binôme adverse. Une séance d'institutionnalisation réunit tout le groupe et un débat a lieu sur ce que les élèves ont retenu du jeu et des apprentissages liés.
RESSOURCES	
Types de ressources proposées aux étudiants (Podcast, QCM, texte, etc.)	Un jeu, des pages d'explication (textes), tableurs avec des formules leur permettant de calculer directement des indicateurs (IMC par exemple).
Types de ressources produites par les étudiants (audio, vidéo, textuelle, photo, schéma, etc.)	Les élèves produisent du texte et des éléments visuels qui sont stockés sous forme de texte dans un fichier de traçage : Textuels : Codages de caractéristiques de personnages par le biais d'énigmes Visuels : proposition d'un personnage (ensemble de pictogrammes de caractéristiques) suite au décodage des énigmes de l'adversaire.
ACCOMPAGNEMENT	
Types d'accompagnement aux étudiants	Autonomie guidée par les règles du jeu
Types d'accompagnement proposés aux enseignants	Le groupe d'enseignants actuels dans le cas d'étude MTAT sont co-concepteurs. Par la suite, il est prévu d'élargir les expérimentations à un cercle plus large d'élèves utilisateurs qui seront encadrés dans leur activité par d'avantage d'enseignement qu'il est prévu d'accompagner par des notices explicatives et vidéos (accompagnement pédagogique et méthodologique). Le partenaire industriel du projet doit se charger de l'accompagnement technologique.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE	
Dispositif technique/technologique	Jeu sérieux, tablette tactile, ressources sur une plateforme web
Dispositif de suivi de l'apprentissage (carnet de bord, interface de suivi des activités, etc.)	aucun
Mise à disposition d'outils d'aide à l'apprentissage?	Aucun pour l'instant, un historique de l'activité des joueurs devrait apparaître dans les prochaines versions du jeu. Une version totalement en ligne est également à l'étude, où des éléments permettant de paramétrer son identité numérique seraient intégrés.
Mise à disposition d'outils d'aide à l'apprentissage pour les enseignants ? 1=outil de tutorat et de suivis, 2=outils et espace de travail, 3=autre	2 (owncloud)
Mise à disposition d'outils d'aide de gestion et d'interaction?	Pas dans l'immédiat
Mise à disposition d'outils d'aide à la communication et à la collaboration?	non
Dispositif d'évaluation des étudiants?	Pas d'évaluation, à proprement parler, mais... Le jeu donne un résultat, mais qui n'est pas une évaluation. Ce résultat est le nombre d'indices correctement décodés face à son adversaire. Le résultat est « gagné » ou « perdu » assorti d'une valeur de type « 7 caractéristiques à 9 ». Ce score intègre la maîtrise des éléments que les élèves sont supposés apprendre, mais aussi des aspects de stratégie non liés aux apprentissages.
TRACES et DONNEES	
Interlocuteur: personne référente pour comprendre les données	
Données disponibles : 1=apprenant, 2=enseignant, 3=ressources, 4=autre	1;3
Données disponibles dans la plate-forme? exemple : timestamp, id joueur, id groupe, id action, id ressource/item	timestamp, onglet courant dans le jeu, nom d'action effectuée, détails liés à l'action
Type de traces produites par le dispositif pédagogique/didactique présenté dans le cas d'étude?	Trace d'activité chronologique (suite « d'évènements ») avec un grain assez gros.
Visualisation intégrée des traces à la plate-forme d'apprentissage ?	Non, mais un historique doit apparaître dans les prochaines versions du jeu et cet historique pourrait s'appuyer sur la trace. Il n'est pas prévu de retour temps réel sur la trace.
Dimension éthique prise en compte ? 1=autorisation video/audio, 2=autorisation traces numériques, 3=anonymisation, 4=charte, 5=autre	1; 2 ?; 3 (a verif); 4
A qui appartiennent les données ? sont-elles libres de droit ?	Données Ifé ? PDA => voir Rejane, Taima, Daniel pour connaître la convention
Source des traces du dispositif présenté dans le cas d'étude ?	Traces de binômes, pour bien les comprendre, il faut les associer à la trace du binôme adverse, et à la trace du serveur qui fournit les ressources. Pour la version réseau, les logs du serveur qui connecte entre elles les tablettes peut servir pour comprendre des problèmes techniques.
RECHERCHE	
Objectifs et questions de recherche liés à ce cas d'étude?	La recherche menée dans le cadre de ce projet vise à la définition d'un modèle de ressources numériques qui constituera un cadre d'analyse des séances ou séquences conçues et mises en œuvre par les enseignants du projet Tactileo. Le modèle pourra permettre de guider le processus de conception des situations d'apprentissage utilisant des artefacts numériques (considérés comme se poursuivant dans l'usage). Il définira également les modalités de traçage permettant d'évaluer le degré d'appropriation des ressources numériques par les élèves à une grande échelle. Nous essayons de répondre à trois questions : Quels éléments de la ressource favorisent ou gênent leur appropriation par les élèves ? Comment les élèves s'approprient-ils les ressources numériques prescrites par les enseignants en situation d'apprentissage ? "Quel niveau d'appropriation du jeu Mets-Toi à Table a été atteint par les élèves ?

Modèles d'analyse utilisés par les chercheurs pour ce cas d'étude?	Modèle de l'appropriation de jeux de Gonçalves 2013. Adapté à l'analyse de ressources numériques
Modèle de traces utilisé par les chercheurs pour ce cas d'étude ?	Modèle de traces adapté au modèle d'appropriation
Publications sur le dispositif pédagogique ou sur les travaux de recherche en cours appliqués à ce cas d'étude?	Réjane Monod-Ansaldi, Eric Sanchez, Daniel Devallois, Thomas Abad, Pierre Bénech, Anne Brondex, Isabelle Mazzella, Sandrine Miranda, Claudie Richet & Celine Recurt (2013) Sit Down to table and confess who you are ! Proceedings of the 7th European Conference on Game-Based Learning (ECGBL'2013), pp 401-408, 3-4 October 2013. Eric Sanchez, Réjane Monod-Ansaldi & Nicolas Kramar (2013), Analyser l'impact de jeux numériques épistémiques en conditions écologiques, Atelier Sérious Games, jeux épistémiques numériques de la conférence EIAH, Toulouse, France, 28 mai 2013, 6 pages Taima Pérez (2015) From Strategy (to play) to Knowledge (to learn): A Case Study. Proceedings of the 9th European Conference on Game-Based Learning (ECGBL'2015). Steinkjer, Norway
Ces ressources sont-elles décrites dans la plateforme par des meta-données?	non
SCENARIO 2 : identifier des types d'apprenants	
Objectif du scénario d'analyse (Préciser la question qui guide l'analyse pour ce cas, en particulier, si la typologie d'apprenants est connue a priori ou à découvrir)	à découvrir la typologie d'apprenants
Acteurs intéressés par cette analyse : enseignant-concepteur, enseignant-accompagnateur, chercheur, apprenant, tuteur, concepteur ou décideurs.	Enseignants concepteurs, chercheurs
objectifs et attentes du scénario d'analyse selon les acteurs	Identifier la typologie de comportements d'appropriation
Outils d'analyses envisagés : algorithmes, outils statistiques, visualisation, opérateurs, processus de traitement, classification...	Analyse factoriel
Type de résultats attendus : concepts, indicateurs, modèles...	
Modalités de présentation attendues : visualisations, documents, tableaux de bords, ...	Visualisation
Données qui vont être utilisées pour cette analyse (en complément de l'item "Données disponibles dans la plateforme")	Groupes d'obsels
Si connu, lister les outils sur ou avec lesquels sera mis en oeuvre le scénario d'analyse : plate-forme, logiciels, opérateurs	Undertracks ?
SCENARIO 3 : Mesurer l'évolution des apprenants au cours du temps	
Objectif du scénario d'analyse (Préciser la question qui guide l'analyse pour ce cas)	Comment le processus d'appropriation évolue ?
Acteurs intéressés par cette analyse : enseignant-concepteur, enseignant-accompagnateur, chercheur, apprenant, tuteur, concepteur ou décideurs.	Enseignants concepteurs, chercheurs
objectifs et attentes du scénario d'analyse selon les acteurs	Trouver les patterns d'explorations et de construction de stratégies

Outils d'analyses envisagés : algorithmes, outils statistiques, visualisation, opérateurs, processus de traitement, classification...	Analyse de séquence
Type de résultats attendus : concepts, indicateurs, modèles...	Exploration : Ensembles d'obsels qui indiquent l'usage des différents éléments de l'interface, sans un pattern indicateur d'une stratégie.
Modalités de présentation attendues : visualisations, documents, tableaux de bords, ...	Visualisation
Données qui vont être utilisées pour cette analyse (en complément de l'item "Données disponibles dans la plateforme")	Groupes d'obsels
Si connu, lister les outils sur ou avec lesquels sera mis en oeuvre le scénario d'analyse : plate-forme, logiciels, opérateurs	Undertracks ?