

Timestamp	01/05/2015
Nom de la personne qui remplit	Eric Sanchez et Muriel Ney
IDENTITE DU CAS	
Nom du cas d'étude	Tactileo Map : concevoir des jeux géolocalisés pour l'enseignement
Nom du partenaire_auteur du cas	E. Sanchez
Domaine d'enseignement	Toute discipline pouvant conduire à un travail de terrain (géologie, géographie...)
Niveau d'enseignement	plusieurs cas, on se focalise sur un jeu en classe de 5ème
Nombre d'étudiants	environ 200 en 2015 dont 3 classes de 5ème
Nombre d'enseignants	6 enseignants dont 1 enseignant pour le cas en 5ème
Type de dispositif de formation (en ligne, hybride, etc.)	Jeu en réalité mixte
Volume horaire globale (durée globale de la formation)	Deux séances : préparation puis sortie terrain (2h30 effectives sur le terrain)
Volume horaire à distance	NA
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.)	jeu de roles geolocalisé (sur 3 lieux dont il faut découvrir l'histoire géologique...)
Types de méthodes/approches pédagogiques	Jeu épistémique
ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	
Les grandes lignes du scénario pédagogique de votre dispositif (si pertinent)	<p>Séance en classe pour préparer la sortie : présentation du scénario du jeu puis formation des groupes d'expert (6 groupes de 5 élèves chacun) et préparation des experts (lectures et activités) - Séance sur le terrain : visite de 3 sites (en bus) sur lesquels les groupes d'expert doivent collaborer</p> <p>Les élèves-joueurs doivent rechercher des points géolocalisés, qui leur donnent des indices ou proposent des actions.</p> <p>Le plus souvent ils doivent rédiger un commentaire photo ou un texte qui présente l'indice et précise ce qu'ils peuvent en déduire quant aux conditions du milieu au Turonien.</p> <p>A la fin, un bilan peut être demandé (si le travail numérique n'a pas profité à tous). Alors chaque groupe apporte son expertise à la construction d'une synthèse. Au final, le but est de choisir le meilleur site parmi les trois sites visités.</p>
Type des activités d'apprentissage proposées (étude de cas, problème ouvert, énigme, quête, jeu de rôle-numérique ou non, simulation, etc.)	Jeu géolocalisé

Activités en groupe, en collaboration à distance?	ce qui est tracé : activités en groupes de 5 élèves
RESSOURCES	
Types de ressources proposées aux étudiants (Podcast, QCM, texte, etc.)	Sur la tablette, ressources fonction du groupe d'expert auquel on appartient
Types de ressources produites par les étudiants (audio, video, textuelle, photo, schéma, etc.)	Fichier KMZ contenant photos et textes géolocalisés présentant leurs découvertes et leurs déductions (6 équipes = 6 types de travaux différents et complémentaires)
ACCOMPAGNEMENT	
Types d'accompagnement aux étudiants	Très variable mais l'objectif est que les jeux se déroulent en autonomie sur le terrain et que l'enseignant anime une séance de débriefing
Types d'accompagnement proposés aux enseignants	Tactiléo Map est un éditeur de jeux géolocalisés qui dispose d'un tutoriel (l'enseignant crée son scénario de jeu sur un environnement auteur)
ENVIRONNEMENT TECHNIQUE	
Dispositif technique/technologique	Tablette tactile et cloud
Dispositif de suivi de l'apprentissage (carnet de bord, interface de suivi des activités, etc.)	Système de points et de scores
Mise à disposition d'outils d'aide à l'apprentissage?	Système de points et de scores, tutoriels
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 partage de documents entre enseignants et chercheur sur un cloud
Mise à disposition d'outils d'aide de gestion et d'interaction?	Sans objet
Mise à disposition d'outils d'aide à la communication et à la collaboration?	Communication possible entre les joueurs si possibilité de se connecter au réseau sur le terrain (pas possible sur l'expé 2015 sauf à travers le téléphone de l'enseignant, donc les élèves ont surtout communiqué par oral)
Dispositif d'évaluation des étudiants?	La classe entière reçoit des points selon la réussite de la mission. Petite évaluation surprise de connaissances après le jeu (individuelle).
TRACES	
Interlocuteur: personne référente pour comprendre les données	Philippe Daubias
Données disponibles : 1=apprenant, 2=enseignant, 3=ressources, 4=autre	1 et 3
Données disponibles dans la plate-forme?	Traçage de l'activité des élèves avec la tablette (date et heure, actions sur un point localisé avec le GPS (clic, obtention de ressource, création de média (photo), rédaction de rapport, etc),
Type de traces produites par le dispositif pédagogique/didactique présenté dans le cas d'étude?	Traces time-stampées sur l'ensemble des actions

Visualisation intégrée des traces à la plate-forme d'apprentissage ?	Sans objet
Dimension éthique prise en compte ? 1=autorisation video/audio, 2=autorisation traces numériques, 3=anonymisation, 4=charte, 5=autre	1 et 2 (demandes adressées aux parents)
A qui appartiennent les données ? sont-elles libres de droit ?	
Source des traces du dispositif présenté dans le cas d'étude ?	Traçage d'une tablette (une équipe)
RECHERCHE	
Objectifs et questions de recherche liés à ce cas d'étude?	- comparaison entre le jeu conçu et le jeu joué - analyse des situations de formulation et de validation (quels sont les savoirs mobilisés par les élèves lorsqu'ils interagissent ? ces savoirs sont-ils bien ceux qui sont prévus par l'enseignant ?).
Modèles d'analyse utilisés par les chercheurs pour ce cas d'étude?	Théorie des situation (Brousseau, 89) et jeux épistémiques (Sanchez, 2014)
Modèle de traces utilisé par les chercheurs pour ce cas d'étude ?	En cours de définition
Publications sur le dispositif pédagogique ou sur les travaux de recherche en cours appliqués à ce cas d'étude?	. Sanchez, E, Kalmpourzis, G, Cazes, J, Berthoix, M, & Monod-Ansaldi, R. (à paraître). Applying Gamification to Fieldwork Courses. GI Forum journal, Geospatial Minds for Society.
Ces ressources sont-elles décrites dans la plate-forme par des meta-données?	non
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)	Comparer le jeu joué avec le jeu proposé par l'enseignant : décrire le déroulement du jeu pour analyser que font réellement les élèves (en terme de collaboration, d'utilisation des ressources, de déplacement, etc)
Acteurs intéressés par cette analyse : enseignant-concepteur, enseignant-accompagnateur, chercheur, apprenant, tuteur, concepteur ou décideurs.	Concepteur, enseignant tuteur (animation du jeu), chercheur (analyses effectuées par un étudiant de master pour Eric Sanchez)
objectifs et attentes du scénario d'analyse selon les acteurs	Pour le concepteur (analyse utile pour la re-conception du jeu au niveau du développement informatique et de la conception du scénario du jeu), pour l'enseignant tuteur (améliorer l'animation du jeu), chercheur (analyse didactique d'un jeu geolocalisé)
Outils d'analyses envisagés : algorithmes, outils statistiques, visualisation, opérateurs, processus de traitement, classification...	axé sur le traitement et la visualisation des traces

Type de résultats attendus : concepts, indicateurs, modèles...	des indicateurs permettant de décrire le jeu joué
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")	Traces récupérées sur les 6 tablettes des 6 équipes (accessibles sur le cloud du projet)
Si connu, lister les outils sur ou avec lesquels sera mis en oeuvre le scénario d'analyse : plate-forme, logiciels, opérateurs	KTBS ? premiers contacts avec PA Champin