
Outil auteur d'adaptation de jeux sérieux

Bertrand Marne

Équipe MOCAH,LIP6,UPMC

Problématiques

- **Notre but principal :**
Augmenter l'acceptabilité des jeux sérieux pour les enseignants
- **Les enseignants expriment le besoin de...**
 - Choisir dans quel ordre les compétences sont enseignées
 - Donc, choisir l'ordre des étapes dans les jeux sérieux
- **Mais, la scénarisation des jeux sérieux...**
 - N'est pas seulement pédagogique
 - Elle est aussi ludique
- **Comment permettre d'adapter les scénarios en maintenant les qualités pédagogiques et ludiques ?**

Questions et propositions

- **3 Questions de recherche :**

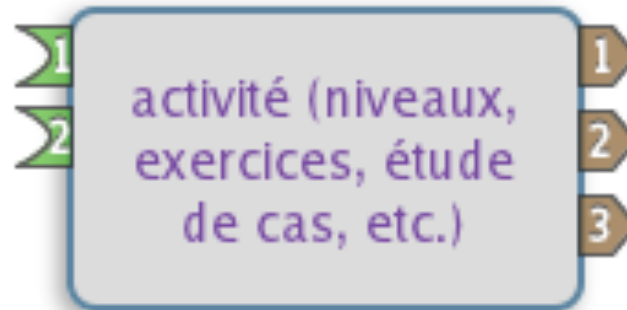
- 1) Comment modéliser la scénarisation pédago-ludique
- 2) Quelles contraintes pour que les parcours adaptés restent cohérents
- 3) Quel outil auteur pour permettre aux enseignants de les manipuler

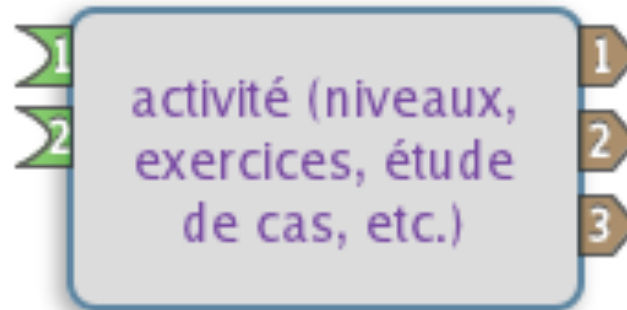
- **3 Propositions pour y répondre :**

- 1) Une nouveau modèle pour les parcours pédago-ludique
- 2) Un système de contrôle & compensation des incohérences des parcours
- 3) Un outil auteur qui les implémente

1) un nouveau modèle : MoPPLiq

- **Modélisation des Parcours Pédago-Ludiques**
- **Conçue pour l'adaptation (et non la conception)**
- **Fondée sur des patrons de conception**
<http://seriousgames.lip6.fr/DesignPatterns/>
- **Réservée aux jeux sérieux à étapes (niveaux, exercices, études de cas, etc.)**
- **Avec 2 aspects principaux :**
 - Un découpage en **activités** définies par des **objectifs**
 - Une prise en compte des choix/performances de l'apprenant-joueur par des **états d'entrée** et de **sortie**

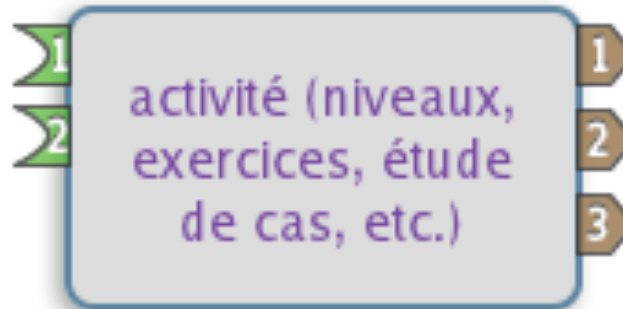




Les **états de sortie** matérialisent les **choix et la performance** de l'apprenant-joueur utilisés pour les enchainements avec d'autres activités

MoPPLiq

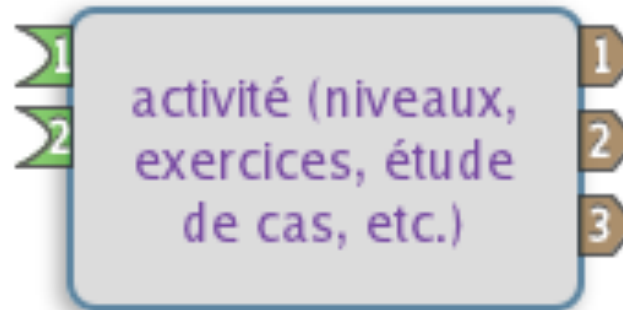
Les **états d'entrée** définissent quels sont les éléments du modèle de l'apprenant-joueur qui **modifient** le déroulement de l'activité



Les **états de sortie** matérialisent les **choix et la performance** de l'apprenant-joueur utilisés pour les enchainements avec d'autres activités

MoPPLiq

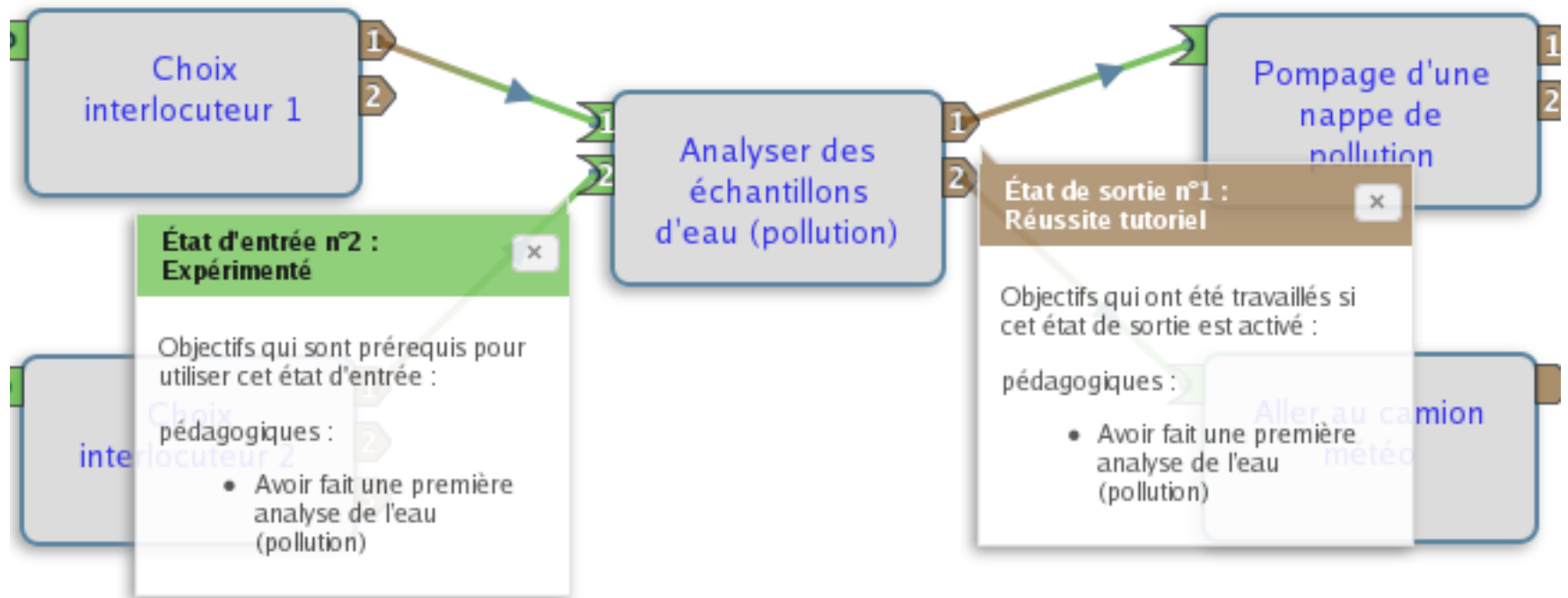
Les **états d'entrée** définissent quels sont les éléments du modèle de l'apprenant-joueur qui **modifient** le déroulement de l'activité



Les **états de sortie** matérialisent les **choix et la performance** de l'apprenant-joueur utilisés pour les enchainements avec d'autres activités

Les états d'entrée et de sortie sont caractérisés par des **objectifs prérequis et acquis**

Exemple d'activité dans un parcours

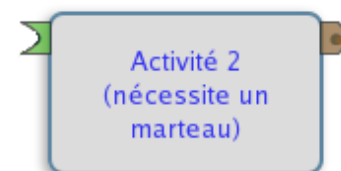


Quête « Oh la la » de *Science en jeu*

<http://www.scienceenjeu.com/>

2) Maintenir la cohérence ludique du parcours

- **Pas de contrainte sur les aspects pédagogiques :**
 - Laisser de la liberté pédagogique aux enseignants
- **Maintenir la cohérence ludique :**
 - Vérification de la correspondance des prérequis et des acquis ludiques
 - Compensation des incohérences grâce à des « activités tampons » prédéfinies



2) Maintenir la cohérence ludique du parcours

- **Pas de contrainte sur les aspects pédagogiques :**
 - Laisser de la liberté pédagogique aux enseignants
- **Maintenir la cohérence ludique :**
 - **Vérification de la correspondance des prérequis et des acquis ludiques**
 - Compensation des incohérences grâce à des « activités tampons » prédéfinies



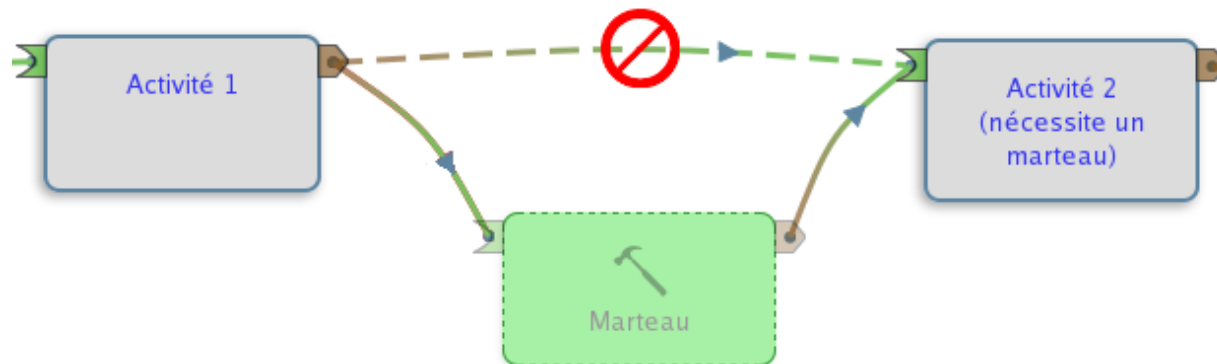
2) Maintenir la cohérence ludique du parcours adapté

- **Pas de contrainte sur les aspects pédagogiques :**
 - Laisser de la liberté pédagogique aux enseignants
- **Maintenir la cohérence ludique :**
 - Vérification de la correspondance des prérequis et des acquis ludiques
 - Compensation des incohérences grâce à des « activités tampons » prédéfinies



2) Maintenir la cohérence ludique du parcours

- **Pas de contrainte sur les aspects pédagogiques :**
 - Laisser de la liberté pédagogique aux enseignants
- **Maintenir la cohérence ludique :**
 - Vérification de la correspondance des prérequis et des acquis ludiques
 - **Compensation des incohérences grâce à des « activités tampons » prédéfinies**



3) Un outil auteur d'adaptation : APPLiq

- **Adaptation des Parcours Pédago-Ludiques**
- **Prototype en cours d'évaluation**
- **Qui implémente *MoPPLiq* et les *activités tampons***
- **Implique de fixer des règles pour les développement des jeux sérieux :**
 - Avoir une scénarisation modélisable
 - Avoir des jeux sérieux capables d'importer un parcours pédagogique modifié