

Syllabus du cours VIP, Master MALTT

Volée Drakkar 2023-2024

Objectif pédagogique

Le cours Jeux Vidéo Pédagogiques (VIP) vise à former, à **analyser et concevoir des jeux vidéo destinés à l'apprentissage**.

Approche pédagogique

Le cours s'appuie sur une **pédagogie par projet**, dans laquelle les étudiants sont amenés à concevoir de A à Z un jeu, pour répondre à un besoin réel d'un commanditaire.

Le cours s'appuie autant que possible sur une **approche écologique des contributions étudiantes**: les productions des étudiants d'une volée, pour la plupart, ne sont pas "jetées" mais servent de ressources pour les autres volées ou pour toute autre personne intéressée par le sujet, dans le cas d'une diffusion Internet.

Par ailleurs, le cours privilégie l'autonomie et la construction active de connaissances, notamment à travers une pédagogie "**par le débat**". Les étudiants sont amenés à (re)construire ensemble les concepts centraux du domaine pour se les approprier et adopter une démarche critique personnelle.

Enfin, le cours VIP explore, lorsque la météo le permet, "l'enseignement en plein air", pour profiter des moments de présentiel pour quitter nos écrans, respirer le grand air, favoriser le mouvement et changer d'environnement (plutôt que le consumer).

Organisation

Suivant la trame du master MALTT, formation hybride présentiel – distance, le cours s'articule en deux unités de formation (UF), à prendre la même année :

UF 75303 - **bases conceptuelles** (semestre d'automne)

Cette UF a pour premier objectif d'amener les étudiants à comprendre les potentialités mais aussi les difficultés liées à l'utilisation de jeux vidéo pour

l'apprentissage. Les étudiants développeront des compétences d'analyse et de conception de jeux vidéo pédagogiques.

En parallèle, ils entameront la démarche projet: contact avec le commanditaire, analyse du besoin, première conception de solutions.

Trois périodes de regroupement jalonnent cette UF, appelées Période 1, 2 et 3, suivies chacune d'une période de quatre ou cinq semaines à distance et asynchrone.

UF 75304 - projet (semestre printemps)

Cette UF amène les étudiants à mettre en pratique une démarche de conception de jeux vidéo pédagogiques à l'occasion de la conception et du développement d'un prototype répondant à des spécifications techniques et pédagogiques précises. Il s'agit en fait de la prolongation de la démarche de projet démarrée dans l'UF précédente.

Cette UF se déroule sur une seule période, la période 6. Les étudiants se retrouvent pour une semaine intense de travail sur le projet (en présence ou à distance, selon la situation sanitaire), puis quatre semaines à distance "asynchrone" pour poursuivre et finaliser le jeu.

Les activités

Les activités à réaliser pour le cours seront précisées dans des consignes, transmises après chaque période de regroupement. Nous donnons ici un résumé des principales activités.

Quand?	Description	Rendu
Période 1	Lecture d'un article de recherche sur les jeux vidéo pédagogiques.	Fiche de lecture, recensée dans un bibliographie annotée (si note supérieur à un certain seuil)
Période 1	Analyse d'un jeu vidéo pédagogique	Fiche sur Edutech wiki .
Période 1	Lecture de podcasts vidéo	Question sur le forum
Période 2	Conceptions rapides de 2 mécaniques de jeu vidéo pédagogiques	Google Document
Période 2 & 3	Analyse des besoins pour le	Google Document

	projet (v1, et v2)	
Période 2	Réalisation d'un module, sur un outil auteur.	Logiciel
Période 3 & 5	Conception de solutions pour le projet (3 versions)	Google Document
Période 5	Réalisation du projet	Jeu, recensé dans le site du Tecfa (si qualité suffisante)
Période 5	Audit d'un autre projet	Google Document

Le projet

Le projet occupe une place centrale dans ce cours. Il consiste à répondre à une demande d'un commanditaire réel, qui nous a contacté pour répondre à un besoin de formation à l'aide d'un jeu vidéo. Les commanditaires viennent d'horizon variés et, tout en fondant beaucoup d'espoir dans la réalisation d'un jeu pertinent, ont conscience que l'université et les étudiants du cours ne sont pas tenus par contrat à atteindre tel ou tel résultat. Pour aider à la bonne entente entre toutes les parties en jeu, nous avons néanmoins réalisé une [charte](#), visant à clarifier les engagements de chacun.

Le choix des projets et des groupes projets se fait pendant la période 1, selon le mécanisme suivant: la liste des projets est proposée en début de période 1, tandis que les groupes projets seront constitués par l'équipe enseignante pendant cette même période. Ensuite, un processus de vote va permettre à chaque groupe d'exprimer ses souhaits de réaliser tel ou tel projet. Enfin, l'équipe enseignante, d'après ces souhaits, affectera les projets aux groupes.

Le déroulement des projets se fera étape par étape selon une méthodologie de conception éprouvée. Selon cette démarche, l'élément clé est de s'efforcer à ne pas "griller des étapes", par exemple en pensant trop tôt au développement informatique. Pour autant, une démarche cyclique est encouragée, nous en reparlerons.

Le projet s'étale donc sur deux UF, et c'est la raison pour laquelle il faut prendre les deux UF la même année.

Evaluation

L'évaluation est continue: chaque livrable est évalué, pour aboutir à la note finale. Les échecs au cours sont rares pour les étudiants qui finissent chacune des UF.

Quelques conseils: pour la première partie, l'étudiant qui rend consciencieusement l'ensemble de ses livrables a toutes ses chances de réussir l'UF. Pour la deuxième partie, centrée sur le projet, c'est la qualité du jeu réalisé qui sera déterminante, mais un projet mal abouti qui aura néanmoins su proposer une solution pertinente ne sera pas disqualifié.