

Timestamp	3/30/2015 6:00:01
Nom de la personne qui remplit	E. Sanchez
IDENTITE DU CAS	
Nom du cas d'étude	Classcraft
Nom du partenaire_auteur du cas	Shawn Young
Domaine d'enseignement	Tous
Niveau d'enseignement	Tous
Nombre d'étudiants	75 000
Nombre d'enseignants	2 000
Type de dispositif de formation (en ligne, hybride, etc.)	Hybride
Volume horaire globale (durée globale de la formation)	Ne s'applique pas
Volume horaire à distance	Ne s'applique pas
Statut du cas : 1=déjà mis en oeuvre, 2= en cours, 3= en projet	1 et 2
CARACTERISTIQUES DU DISPOSITIF	
Type de dispositif de formation (en présentiel, en ligne, hybride, serious game, d'évaluation, etc.)	ludicisation de la gestion de classe
Types de méthodes/approches pédagogiques	Ludicisation
ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	
Les grandes lignes du scénario pédagogique de votre dispositif (si pertinent)	La gestion de la classe est prise en charge en impliquant les élèves dans un jeu de rôle qui les conduit à collaborer et s'impliquer de manière positive dans la vie de la classe
Type des activités d'apprentissage proposées (étude de cas, problème ouvert, énigme, quête, jeu de rôle-numérique ou non, simulation, etc.)	Ne s'applique pas
Activités en groupe, en collaboration à distance?	Ne s'applique pas
RESSOURCES	
Types de ressources proposées aux étudiants (Podcast, QCM, texte, etc.)	Les enseignants peuvent fournir du contenu numérique aux élèves, tous peuvent commenter.
Types de ressources produites par les étudiants (audio, video, textuelle, photo, schéma, etc.)	Ne s'applique pas
ACCOMPAGNEMENT	
Types d'accompagnement aux étudiants	Ne s'applique pas

Types d'accompagnement proposés aux enseignants	Communauté de partage, webinaires de formation, aide technique.
ENVIRONNEMENT TECHNIQUE	
Dispositif technique/technologique	tablette, mobile, ordinateur, plate-forme web, projecteur
Dispositif de suivi de l'apprentissage (carnet de bord, interface de suivi des activités, etc.)	Ne s'applique pas
Mise à disposition d'outils d'aide à l'apprentissage?	Ne s'applique pas
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	3
Mise à disposition d'outils d'aide de gestion et d'interaction?	Ne s'applique pas
Mise à disposition d'outils d'aide à la communication et à la collaboration?	Forum, posts
Dispositif d'évaluation des étudiants?	Ne s'applique pas
TRACES et DONNEES	
Interlocuteur: personne référente pour comprendre les données	E. Sanchez et S. Young (recrutement d'un étudiant en cours)
Données disponibles : 1=apprenant, 2=enseignant, 3=ressources, 4=autre	1 et 2
Données disponibles dans la plate-forme? exemple : timestamp, id joueur, id groupe, id action, id ressource/item	Toutes les données du jeu sont disponibles, toute l'activité des enseignants et des élèves, relatives au jeu.
Type de traces produites par le dispositif pédagogique/didactique présenté dans le cas d'étude?	logs du jeu, données agrégées (custom google analytics), commentaires.
Visualisation intégrée des traces à la plate-forme d'apprentissage ?	Non
Dimension éthique prise en compte ? 1=autorisation video/audio, 2=autorisation traces numériques, 3=anonymisation, 4=charte, 5=autre	à vérifier
A qui appartiennent les données ? sont-elles libres de droit ?	Société Classcraft - accord à prévoir
Source des traces du dispositif présenté dans le cas d'étude ?	ON peut savoir tout ce qui s'est passé dans le jeu au sein d'une classe, on peut retracer l'évolution d'un joueur au sein du jeu.
RECHERCHE	

Objectifs et questions de recherche liés à ce cas d'étude?	<p>Modéliser le comportement des élèves, que font-ils vraiment ? y a t-il une évolution au cours du temps ? quelles collaborations se mettent en place ?</p> <p>Mesurer l'appropriation du jeu (ou l'engagement), voir son évolution dans le temps, identifier des indicateurs d'abandon (pour l'anticiper et le contrecarrer)</p> <p>Il serait également intéressant de regarder comment les enseignants se saisissent du LMS (pour faire quoi ?)</p> <p>Ce serait intéressant de comparer l'engagement des élèves avec le LMS (il y a un LMS dans Classcraft maintenant) vs un LMS traditionnel.</p> <p>Sinon, on pourrait tenter de mesurer la collaboration (dans CC, on sait à chaque fois qu'un élève utilise un pouvoir collaboratif).</p>
Modèles d'analyse utilisés par les chercheurs pour ce cas d'étude?	
Modèle de traces utilisé par les chercheurs pour ce cas d'étude ?	
Publications sur le dispositif pédagogique ou sur les travaux de recherche en cours appliqués à ce cas d'étude?	Articles en cours d'écriture.
Ces ressources sont-elles décrites dans la plateforme par des meta-données?	oui
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)	Il s'agirait de dégager des classes d'apprenants en fonction de la manière dont ils utilisent le jeu (pas de typologie a priori)
Acteurs intéressés par cette analyse : enseignant-concepteur, enseignant-accompagnateur, chercheur, apprenant, tuteur, concepteur ou décideurs.	Un étudiant de Master en cours de recrutement, S. Young et E. Sanchez
objectifs et attentes du scénario d'analyse selon les acteurs	En cours de définition
Outils d'analyses envisagés : algorithmes, outils statistiques, visualisation, opérateurs, processus de traitement, classification...	En cours de définition
Type de résultats attendus : concepts, indicateurs, modèles...	En cours de définition
Données qui vont être utilisées pour cette analyse (en complément de l'item "Données disponibles dans la plateforme")	logs des connexions

Etapas qui seront nécessaires pour conduire l'analyse et méthodes d'analyses envisagées	En cours de définition
Si connu, lister les outils sur ou avec lesquels sera mis en oeuvre le scénario d'analyse : plate-forme, logiciels, opérateurs	En cours de définition
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)	Il s'agirait de caractériser l'évolution de l'appropriation du jeu par les apprenants au cours du temps
Acteurs intéressés par cette analyse : enseignant-concepteur, enseignant-accompagnateur, chercheur, apprenant, tuteur, concepteur ou décideurs.	Un étudiant de Master en cours de recrutement, S. Young et E. Sanchez
objectifs et attentes du scénario d'analyse selon les acteurs	En cours de définition
Outils d'analyses envisagés : algorithmes, outils statistiques, visualisation, opérateurs, processus de traitement, classification...	En cours de définition
Type de résultats attendus : concepts, indicateurs, modèles...	En cours de définition
Données qui vont être utilisées pour cette analyse (en complément de l'item "Données disponibles dans la plateforme")	logs des connections
Etapas qui seront nécessaires pour conduire l'analyse et méthodes d'analyses envisagées	En cours de définition
Si connu, lister les outils sur ou avec lesquels sera mis en oeuvre le scénario d'analyse : plate-forme, logiciels, opérateurs	En cours de définition