

<b>Timestamp</b>	<b>01/05/2015</b>
<b>Nom de la personne qui remplit</b>	Eric Sanchez et Muriel Ney
<b>IDENTITE DU CAS</b>	
<b>Nom du cas d'étude</b>	Tactiléo Map : concevoir des jeux géolocalisés pour l'enseignement
<b>Nom du partenaire_auteur du cas</b>	E. Sanchez
<b>Domaine d'enseignement</b>	Toute discipline pouvant conduire à un travail de terrain (géologie, géographie...)
<b>Niveau d'enseignement</b>	plusieurs cas, on se focalise sur un jeu en classe de 5ème
<b>Nombre d'étudiants</b>	environ 200 en 2015 dont 3 classes de 5ème
<b>Nombre d'enseignants</b>	6 enseignants dont 1 enseignant pour le cas en 5ème
<b>Type de dispositif de formation (en ligne, hybride, etc.)</b>	Jeu en réalité mixte
<b>Volume horaire globale (durée globale de la formation)</b>	Deux séances : préparation puis sortie terrain (2h30 effectives sur le terrain)
<b>Volume horaire à distance</b>	NA
<b>Statut du cas : 1=déjà mis en oeuvre, 2= en cours, 3= en projet</b>	1
<b>CARACTERISTIQUES DU DISPOSITIF</b>	
<b>Type de dispositif de formation (en présentiel, en ligne, hybride, serious game, d'évaluation, etc.)</b>	jeu de roles geolocalisé (sur 3 lieux dont il faut découvrir l'histoire géologique...)
<b>Types de méthodes/approches pédagogiques</b>	Jeu épistémique
<b>ACTIVITES D'APPRENTISSAGE</b>	
<b>Les grandes lignes du scénario pédagogique de votre dispositif (si pertinent)</b>	<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 Les élèves-joueurs doivent rechercher des points geolocalisés, 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>
<b>Type des activités d'apprentissage proposées (étude de cas, problème ouvert, énigme, quête, jeu de rôle-numérique ou non, simulation, etc.)</b>	Jeu géolocalisé
<b>Activités en groupe, en collaboration à distance?</b>	ce qui est tracé : activités en groupes de 5 élèves
<b>RESSOURCES</b>	

<b>Types de ressources proposées aux étudiants (Podcast, QCM, texte, etc.)</b>	Sur la tablette, ressources fonction du groupe d'expert auquel on appartient
<b>Types de ressources produites par les étudiants (audio, video, textuelle, photo, schéma, etc.)</b>	Fichier KMZ contenant photos et textes géolocalisés présentant leurs découvertes et leurs déductions (6 équipes = 6 types de travaux différents et complémentaires)
<b>ACCOMPAGNEMENT</b>	
<b>Types d'accompagnement aux étudiants</b>	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
<b>Types d'accompagnement proposés aux enseignants</b>	Tactileo Map est un éditeur de jeux géolocalisés qui dispose d'un tutoriel (l'enseignant crée son scénario de jeu sur un environnement auteur)
<b>ENVIRONNEMENT TECHNIQUE</b>	
<b>Dispositif technique/technologique</b>	Tablette tactile et cloud
<b>Dispositif de suivi de l'apprentissage (carnet de bord, interface de suivi des activités, etc.)</b>	Système de points et de scores
<b>Mise à disposition d'outils d'aide à l'apprentissage?</b>	Système de points et de scores, tutoriels
<b>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</b>	2 partage de documents entre enseignants et chercheur sur un cloud
<b>Mise à disposition d'outils d'aide de gestion et d'interaction?</b>	Sans objet
<b>Mise à disposition d'outils d'aide à la communication et à la collaboration?</b>	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)
<b>Dispositif d'évaluation des étudiants?</b>	La classe entière reçoit des points selon la réussite de la mission. Petite évaluation surprise de connaissances après le jeu (individuelle).
<b>TRACES</b>	
<b>Interlocuteur: personne référente pour comprendre les données</b>	Philippe Daubias
<b>Données disponibles : 1=apprenant, 2=enseignant, 3=ressources, 4=autre</b>	1 et 3
<b>Données disponibles dans la plate-forme?</b>	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),
<b>Type de traces produites par le dispositif pédagogique/didactique présenté dans le cas d'étude?</b>	Traces time-stampées sur l'ensemble des actions
<b>Visualisation intégrée des traces à la plate-forme d'apprentissage ?</b>	Sans objet

<b>Dimension éthique prise en compte ?</b> 1=autorisation video/audio, 2=autorisation traces numériques, 3=anonymisation, 4=charte, 5=autre	1 et 2 (demandes adressées aux parents)
<b>A qui appartiennent les données ? sont-elles libres de droit ?</b>	
<b>Source des traces du dispositif présenté dans le cas d'étude ?</b>	Traçage d'une tablette (une équipe)
<b>RECHERCHE</b>	
<b>Objectifs et questions de recherche liés à ce cas d'étude?</b>	- 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 ?).
<b>Modèles d'analyse utilisés par les chercheurs pour ce cas d'étude?</b>	Théorie des situation (Brousseau, 89) et jeux épistémiques (Sanchez, 2014)
<b>Modèle de traces utilisé par les chercheurs pour ce cas d'étude ?</b>	En cours de définition
<b>Publications sur le dispositif pédagogique ou sur les travaux de recherche en cours appliqués à ce cas d'étude?</b>	. 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.
<b>Ces ressources sont-elles décrites dans la plateforme par des meta-données?</b>	non
<b>SCENARIO 3 : Mesurer l'évolution des apprenants au cours du temps</b>	
<b>Objectif du scénario d'analyse (Préciser la question qui guide l'analyse pour ce cas)</b>	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)
<b>Acteurs intéressés par cette analyse : enseignant-concepteur, enseignant-accompagnateur, chercheur, apprenant, tuteur, concepteur ou décideurs.</b>	Concepteur, enseignant tuteur (animation du jeu), chercheur (analyses effectuées par un étudiant de master pour Eric Sanchez)
<b>objectifs et attentes du scénario d'analyse selon les acteurs</b>	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)
<b>Outils d'analyses envisagés : algorithmes, outils statistiques, visualisation, opérateurs, processus de traitement, classification...</b>	axé sur le traitement et la visualisation des traces
<b>Type de résultats attendus : concepts, indicateurs, modèles...</b>	des indicateurs permettant de décrire le jeu joué
<b>Modalités de présentation attendues : visualisations, documents, tableaux de bords, ...</b>	visualisation

<b>Données qui vont être utilisées pour cette analyse (en complément de l'item "Données disponibles dans la plateforme")</b>	Traces récupérées sur les 6 tablettes des 6 équipes (accessibles sur le cloud du projet)
<b>Si connu, lister les outils sur ou avec lesquels sera mis en oeuvre le scénario d'analyse : plate-forme, logiciels, opérateurs</b>	KTBS ? premiers contacts avec PA Champin