

Discussion:Jeu vidéo éducatif

Évaluation globale

Inscrire ici vos commentaires généraux sur la fiche.

Bonjour, j'ai fait une modification dans la structure de la fiche, en distinguant les références proposées et utilisées (c'est une amélioration que nous sommes en train d'introduire, vous pouvez voir les autres fiches "à compléter"). Par conséquent, il faudra sélectionner et déplacer dans la section "ressources utilisées" toutes les références que vous avez lues et utilisées. Cela peut aussi être les nouvelles ressources que vous avez lues... Même chose pour la webographie. Les ressources non utilisées doivent rester disponibles pour d'autres contributeurs. Merci !--Bpudelko 14 août 2014 à 21:06 (EDT)

Une autre différence est le remplacement de "domaines d'apprentissage" par "type de connaissances". Seule l'appellation change (elle est plus précise et plus claire) et elle touche l'ensemble du Wiki-TEDia.--Bpudelko 14 août 2014 à 21:06 (EDT)

Une fiche très intéressante, complète, mais qui peut encore être améliorée. (voir plus bas). En espérant que ces quelques lignes vous seront utiles. --

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 05:26 (EST)

Bonjour, dans le livre *Environnements informatiques pour l'apprentissage humain* (Granbastien et Labat) se trouve un très pertinent chapitre sur la Réalité virtuelle et l'apprentissage. C'est une source d'information exceptionnelle pour quiconque s'intéresse à ce type d'environnement.

Par exemple, on y relève que l'action est cœur du processus de l'activité de tout utilisateur d'environnements virtuels, comme elle l'est aussi au cœur du processus d'apprentissage (Mellet-d'Huart, cité par Granbastien et Labat, p. 256, 2006). D'autre part, selon Granbastien et Labat (2006), ces environnements offrent des supports d'apprentissage toujours disponibles et personnalisables en s'ajustant, entre autres, aux rythmes des apprentissages des apprenants. Ils proposent des fonctionnalités de suivi, de gestion des apprenants et de leurs parcours d'apprentissage. Ils présentent également des fonctionnalités exploitant la réversibilité des actions ou le rejou. Enfin, l'apport spécifique de ce type d'environnement est qu'il est utile pour représenter des situations que le monde réel ne peut offrir (risques, coût, complexité, etc.). On peut même dans ce que l'on représente du réel, ne conserver que ce qui est directement utile à l'apprentissage. Autrement dit, la modélisation de la réalité est adaptée aux apprentissages cibles, un avantage pédagogique considérable de la réalité virtuelle.

Granbastien, M. et Labat J.-M. (2006). *Environnements informatiques pour l'apprentissage humain*, Paris : Éditions Hermes-Lavoisier, 382 pages.

Est-ce qu'il serait judicieux de faire certains parallèles entre ce type d'EA (environnement d'apprentissage) et le domaine plus global des jeux éducatifs ou même d'ajouter des précisions à ce sujet?

Néanmoins, je trouve que votre fiche est très éducative. Elle permet de mieux saisir les caractéristiques de ce type de stratégie pédagogique. L'utilisation judicieuse des tableaux facilite grandement la compréhension des contenus. Bonne stratégie de présentation de l'information! Je vous transmets quelques autres commentaires directement dans les rubriques ci-bas. Finalement, je crois que les suggestions de M. Lamy vous permettront également d'améliorer la cohérence des informations.

J'espère que cette référence et ces commentaires vous seront utiles. Bonne poursuite! Christine Blais 6 novembre 2014 à 15:30 (EDT)

Je tiens à vous remercier pour les commentaires constructifs que vous m'avez transmis. Ils me seront très profitables lors de l'amélioration de ma fiche descriptive. Merci pour vos judicieux conseils! Julie Corriveau (et271384)

Commentaires détaillées par section

Appellation en anglais

Il me semble que l'appellation anglaise « Serious game » est un terme très utilisé pour parler des jeux vidéos éducatifs. Est-ce qu'il serait pertinent de l'ajouter ici? Christine Blais 6 novembre 2014 à 14:45 (EDT)

Nous avons déjà une fiche sur le "jeu sérieux". On peut lire dans celle-ci : Selon les conclusions de l'étude terminologique anglais-français réalisée pour l'Office québécois de la langue française, par Perron (2012), le terme "jeu sérieux" décrit : "Application informatique qui combine une intention sérieuse de type pédagogique, informatif, communicationnel, idéologique ou autre, avec un environnement d'apprentissage prenant la forme d'un jeu vidéo, afin de transmettre un savoir pratique ou de sensibiliser à un enjeu social." (p. 159). Il semble que la différence principale avec le jeu vidéo éducatif est que le jeu vidéo éducatif exclut l'aspect "sérieux", soit informatif ou formatif... Mais évidemment, tout ceci est hautement variable, car où se situe la frontière entre "sérieux" et "pas sérieux" ? Comme la situation évolue très vite dans ce domaine, on peut s'attendre à ce que tout cela se précise dans l'avenir proche ;-) Pour l'instant, il semble qu'on peut distinguer le jeu vidéo éducatif et le jeu sérieux. --Bpudelko 7 novembre 2014 à 15:40 (EST)

Stratégies apparentées

Pourquoi répéter ici « Learning Games »? Quelles distinctions peut-on faire entre les synonymes, particulièrement entre Jeu vidéo et Jeu vidéo 2.0?--

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 04:42 (EST)

Étant donné la discussion dans la section "appellation" je vous propose de regarder les autres fiches décrivant les stratégies du type "jeu" dans la banque, afin d'accorder les appellations et décider lesquelles sont synonymes et lesquelles sont "apparentées". Ainsi, le jeu sérieux serait une stratégie apparentée, et non pas synonyme selon les connaissances que nous avons construit dans Wiki-TEDia... ;-)--Bpudelko 7 novembre 2014 à 15:43 (EST)

Type de stratégie

Type de connaissances

Les informations entrées ici auraient plus leur place dans la section description.

Je vous rappelle qu'ici on devrait retrouver des informations qui spécifient les connaissances visées, expliquent en quoi cette stratégie est adaptée à ce type de connaissances et des exemples des contenus ou champs disciplinaires dans lesquels la stratégie a été utilisée. --

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 04:46 (EST)

Description

Je crois qu'il y a une différence à faire entre le jeu vidéo traditionnel et le jeu vidéo à visée éducative. Dans ce paragraphe on explique l'historique du jeu vidéo, mais on pourrait très bien ajouter une description plus détaillée de ce que doit avoir un jeu vidéo pour être vu comme étant éducatif. De plus, certains exemples pourraient être ajoutés pour mieux illustrer le propos. --Isabelle. Lavoie (discussion) 3 août 2015 à 22:35 (EDT)

Faites ressortir vos **sous-titres**. Les «°» et les «•» ne ressortent pas assez. :-)

Je ne suis pas sûr de comprendre ce passage: «Berry (2011) décrit cette même pensée, mais en y ajoutent le domaine de l'éducation.»--

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 05:26 (EST)

J'ai fait des modifications pour résoudre ce problème de mise en page qui complique la compréhension du texte. J'espère que cela aide! Christine Blais 6 novembre 2014 à 16:20 (EDT)

Serait-il pertinent dans cette section de faire ressortir les différences entre les jeux sérieux et les jeux virtuels éducatifs? Je sais qu'il y a déjà eu une discussion sur le sujet dans la section appellation en anglais, mais peut-être que ça vaut la peine d'être mentionné dans l'article. Je ne fais que lancer l'idée pour une discussion :) --Et436531 (discussion) 17 avril 2016 à 17:21 (EDT)

L'ouverture du jeu sur Internet, un phénomène culturel mondial: Peut-être serait-ce une bonne occasion de parler de comment les jeux multi-joueurs et les mondes virtuels (MMORPG), rendus possibles grâce à Internet, sont utilisés dans le monde de l'éducation, comme les applications de Tribal Nova (je sais que leurs applications étaient des mondes virtuels éducatifs dans le passé, je ne sais pas si c'est encore le cas aujourd'hui). --Et436531 (discussion) 17 avril 2016 à 17:42 (EDT)

Conditions favorisant l'apprentissage

Très complet comme information. :-)

Je placerais le tableau 2 dans la section Description ou Type de connaissances. La source des tableaux doit être citée ainsi: «St-Pierre, 2010.» Et non l'URL de l'article. --

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 05:26 (EST)

Niveau d'expertise des apprenants

Est-ce que le propos « Le besoin d'apprendre par le jeu se démarque peu importe l'âge et est fondamental pour tous » de la section « Conditions favorisant l'apprentissage » ne serait pas aussi pertinent ici? Comment ramener cette information pour éclairer au minimum cette présente section? Par exemple, la stratégie des jeux éducatifs peut être utile quel que soit le niveau d'expertise dans un domaine, car le besoin d'apprendre par le jeu se démarque peu importe l'âge et est fondamental pour tous.

Type de guidage

Cette partie est incomplète. Vous nommez les types de jeu vidéo éducatif (selon Leiberman), mais pas le type de guidage pour utiliser ces jeux efficacement en classe ou pour l'apprentissage. Est-ce que les types de jeu ne devraient pas faire partie de la description? J'ai modifié la mise en page pour rendre le texte plus clair. :-)

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 05:26 (EST)

Type de regroupement des apprenants

Donnez des exemples.--

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 05:26 (EST)

Milieu d'intervention

Donnez des exemples.--

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 05:26 (EST)

Voici quelques autres exemples concrets:

Dans la Marine canadienne, il y a maintenant des navires virtuels. Avec ceux-ci, les marins participent à des simulations/jeu vidéo éducatifs afin d'apprendre comment fonctionne un navire en particulier. Par exemple, un des sous-marins canadiens a été répliqué virtuellement. Quand le sous-marin est sur la Côte ouest du pays, il est trop coûteux d'envoyer les marins de la côte est s'entraîner sur ce sous-marin (idem s'il est déployé). Ainsi, en utilisant la version virtuelle, les marins peuvent visiter le sous-marin sous toutes ses coutures (incluant rouille et saleté!), en plus d'apprendre à faire fonctionner la plupart des fonctionnalités du sous-marin. Ainsi, quand ils peuvent avoir accès au vrai sous-marin, le temps de s'acclimater à celui-ci est raccourci.

Il y a aussi des jeux vidéos éducatifs pour les tanks. Par exemple, un vrai tank est installé dans une salle virtuelle. Par contre, quand on regarde par les fenêtres et la tourelle, ce sont des écrans qui reproduisent l'environnement d'entraînement des soldats. Un "jeu" vidéo est programmé afin qu'ils utilisent toutes les fonctionnalités du tank en version virtuelle. L'environnement du jeu reflète le plus possible le terrain où ces soldats seront déployés. -- Isabelle C. --Et415795 (discussion) 19 mai 2015 à 08:03 (EDT)

Les hyperliens ne fonctionnaient pas, j'ai donc modifié leur format dans le code pour que ça mène à la bonne page. J'en profite pour donner un autre exemple de jeu vidéo éducatif portant sur l'Histoire, comme *Lords of the Rising Sun* racontant l'histoire du Japon à l'ère du féodalisme. Peut intéresser toute personne voulant connaître l'histoire du Japon à cette époque. --Et436531 (discussion) 17 avril 2016 à 17:17 (EDT)

Conseils pratiques

J'ai modifié la mise en page pour rendre le texte plus clair. :-)

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 05:26 (EST)

Références

Indiquez ici :

- les ressources informationnelles qui sont citées dans le texte de la fiche mais qui ne figurent pas dans les références bibliographiques,
- les ressources informationnelles douteuses ou incomplètes.

Vous ne citez pas les références de votre webographie dans votre texte.

Toujours ajouter l'année à la date pour les pages web: *Repéré le 10 octobre de[...]* Pour l'année courante, ça va, mais ce texte peut durer sur le wiki plusieurs années. ;-)

Faites un élagage pour que les documents mentionnés dans la section «Ressources informationnelles utilisées dans la fiche» ne soient pas en double dans la section «Ressources informationnelles disponibles pour rédiger et améliorer la fiche». --

Denis Lamy / Chargé d'encadrement / 5 novembre 2014 à 05:26 (EST)

Il vaut mieux faire **directement dans le texte de la fiche** (à l'endroit approprié) les actions suivantes concernant les références

- suppressions,
- ajouts,
- corrections (italiques, orthographe, style APA...),
- déplacements (dans les autres sections des références).