

Jeu de rôle et formation aux compétences informationnelles: de la ludification à la jeuderôlisation

Role-playing games & information literacy learning activities :
From gamification to roleplayification

Journée d'étude *Donjons & Données probantes*, 2 nov. 2018, U de Montréal

Pascal Martinolli

Bibliothécaire, Bibliothèque des lettres et sciences humaines,
Université de Montréal. pascal.martinolli@umontreal.ca

Je n'ai aucun conflit d'intérêt réel ou potentiel en lien avec le contenu de cette présentation.



Plan (dirigiste) de la présentation

Path of this presentation (railroaded)

- Le jeu de rôle sur table dans la recherche en éducation

TRPG in Education Research

- 3 activités d'apprentissage « jeuderôlisées »

- Feuille de personnage
- *Publions & Périssons*
- Quêtes secondaires

3 « roleplayified » learning activities

- Character sheet
- Publish & Perish
- Side-Quests

- Principes

Principles

- Jeu de rôle sur table et autoapprentissage

TRPG & Self-learning

Recherche

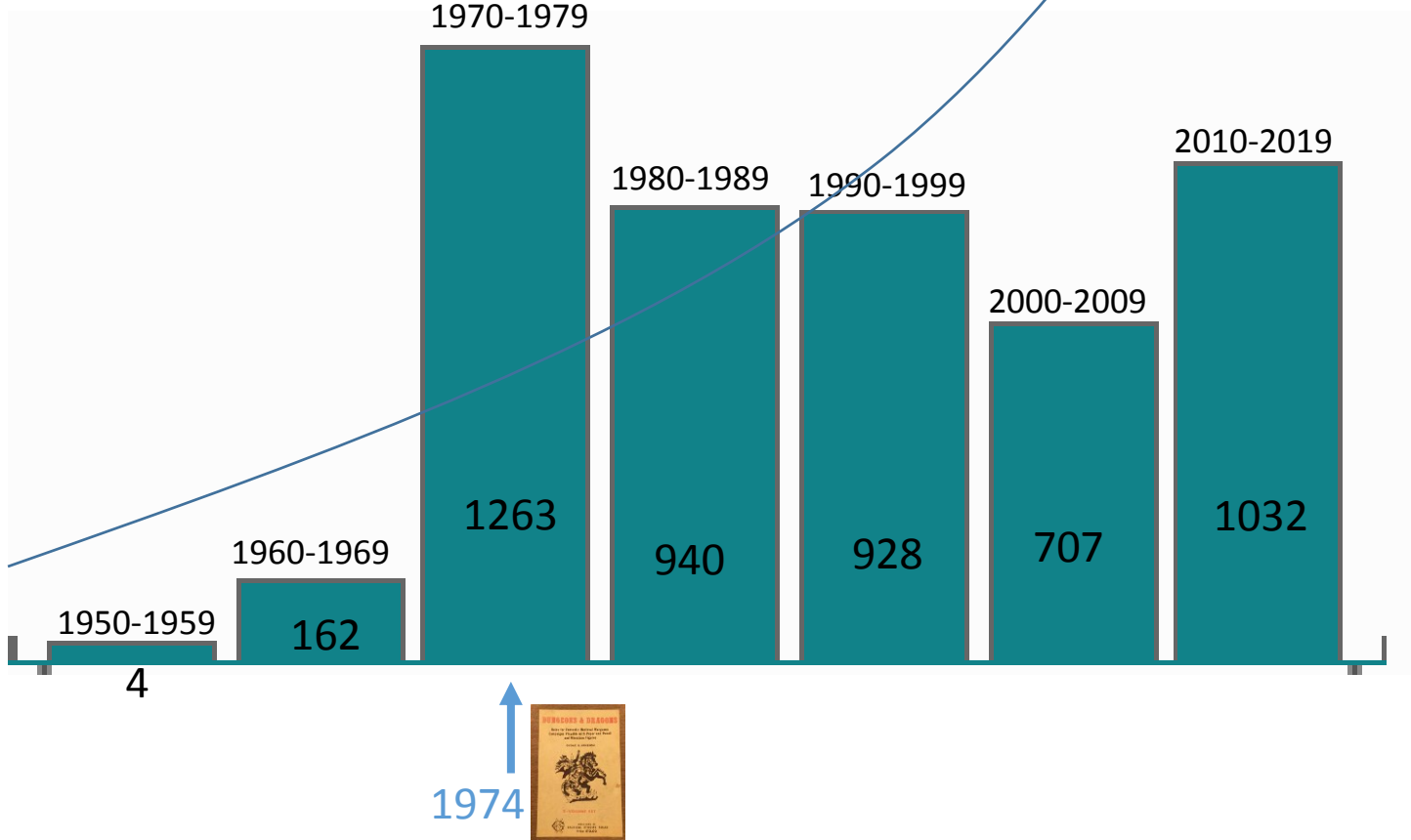
Research

Bibliothèque (25)	<input type="checkbox"/>
Suivre une Piste (10)	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25)	<input type="checkbox"/>

Appel de Cthulhu (3^e éd. Cthulhu Now)

Le jeu de rôle (pas sur table) dans la recherche en éducation

RP (not TRPG) in Education Research

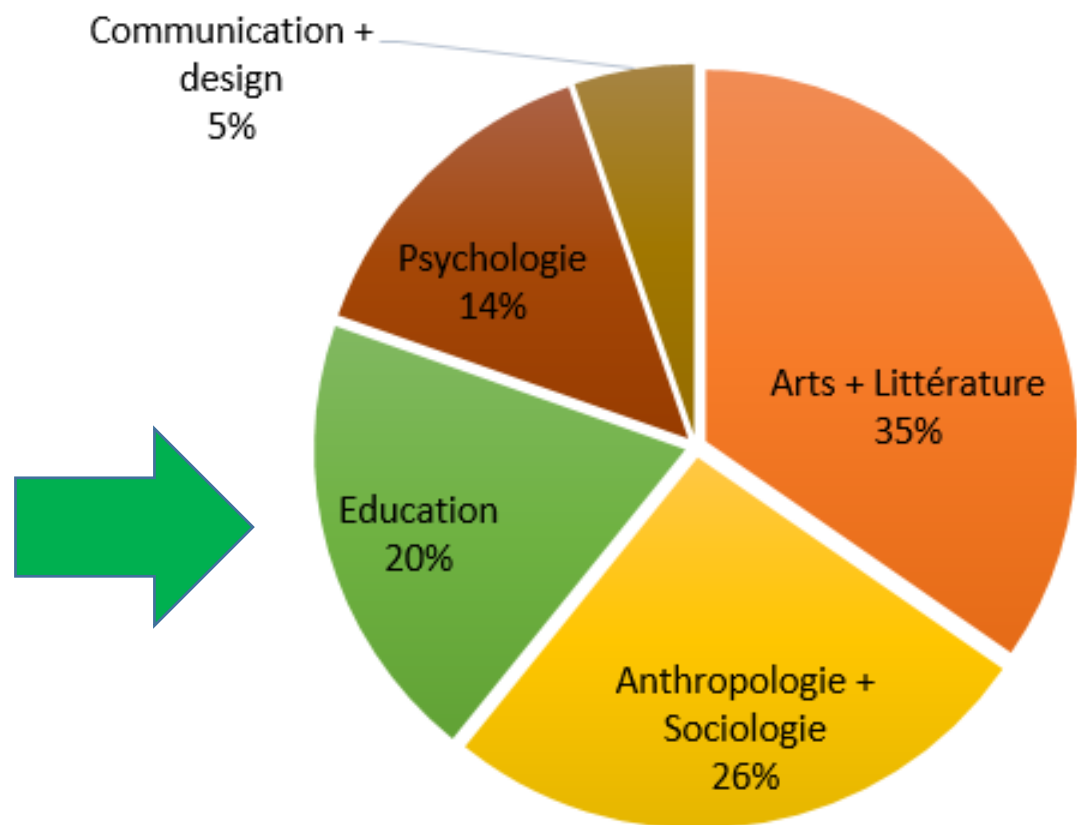


- Sujet du thésaurus = « Role-Playing »
- Base de données en éducation = ERIC
- Articles revus par comité de lecture

Le jeu de rôle sur table dans la recherche en éducation

TRPG in Education Research

144 articles révisés par comité de lecture sur le jeu de rôle sur table (1981-2018)



« 75% de la recherche académique sur les jeux de rôles a été produite dans les 10 dernières années. »
(Daniau, 2014)

- Marge d'erreur : +/-5%
- Sur un ensemble de données collectées en continu depuis 2014
- Sujet de l'article : au moins au 1/3 sur le jeu de rôle sur table

Problèmes

Problems

1. **Peu** d'études empiriques (faits, expériences, ...)

- Isoler le JDRT : difficile et cher

Few empirical studies
TRPG variables :
costly + difficult
to isolate

2. **Pas exactement** sur le jeu de rôle sur table

- Limites de l'extrapolation d'autres sujets :
 - jeu de faire-semblant
 - rôle social
 - prise de rôle

- Not precisely on TPRG
Transfert to other fields /
other context: hazardous
 - Pretend play
 - Social role
- Role taking, role switching,
role perspective,...

3. **Opinions** : enthousiastes / négatifs

Opinions : + / -

Affirmations enthousiastes (mais non-prouvées)

Enthusiastic (but weak) claims

- « Le jeu de rôle sur table est une bonne activité pour développer mes capacités sociales et intellectuelles »

- Comparé à quoi ?
- Dans quelles conditions ?
- Transfert des aptitudes ?

« TRPG is a good activity to develop my social and cognitive skills »

- Nombreux **témoignages** de personnes ayant joué significativement aux jeux de rôle sur une longue période et qui ont attribué des résultats positifs à la pratique de ces jeux.

« Moi, rôliste »
(Alias, 2012-2014)

Niveau de preuve : faible mais pas nul

People acknowledging their development to TRPG: weak but not null.

Affirmations sûres sur le jeu de rôle (données probantes)

Sure claims on RP
(Evidence-based)

(Iannotti, 1978)
(Goldstein & Lerner, 2017)

- Empathie → Contrôle émotionnel

Empathy -> Emotional control

(Stroben et al., 2016)

- Auto-efficacité

Self-efficacy

- Confiance contextuelle (ou situationnelle), c'est le **sentiment** de se sentir prêt, de savoir que l'on peut faire les choses bien. L'auto-efficacité amène à prendre les bonnes décisions dans des situations difficiles. Une faible auto-efficacité amène à la détresse et peut contribuer à des problèmes de santé mentale.

(Alfes, 2015)

- Cognitif + émotionnel

Cognitive+Emotional

- Patient standardisé (*Simulated patient, Standardized Patient, SP*)
- Simulations

(Steidle & Werth, 2013)

Obscurité = Créativité

Dim light = creativity

Affirmations sûres de domaines connexes (données probantes)

Sure claims around RP
(Evidence-based)

(Sala & Gobet, 2016, 2017)

• ~~Cognitif pur : non~~

- ex: Échecs & Math

No pure cognitive outcomes

(Woolley et al., 2010)

• « QI collectif », performance d'une équipe

- Capacité de lire les émotions des autres membres
- Tour de parole équilibré
- Taux de femmes (cf. empathie)

Collective IQ:
Reading emotion
+ Balanced speech time

(Dartigues, 2013)

- **Très long terme** : peut-être moins de pertes cognitives + moins de dépression donc moins de démence chez les **aînés** jouant aux jeux de plateau

Very long term: elderly has less dementia

Pourquoi utiliser le jeu de rôle en formation ?

Why teaching with RP/TRPG ?

- Parce que ça me plaît

I like it

- Je pense que ça fonctionne, que c'est efficace

Le jeu de rôle fournit un **cadre** motivant
ou **engageant** pour les participants

I think it work:
RP/TRPG offers
an engaging
framework

- Je rassemble des données pour le prouver

I am gathering evidences
to support that claim

«Roleplayingfication » Morten Greis, Blogue *PlanB Rollespill* (2012)

Jeuderôlisation : Plus spécifique que la ludification.
C'est l'utilisation d'éléments du **jeu de rôle** pour
augmenter l'**engagement** dans une activité
d'apprentissage.

Roleplayification : using specific elements of RPG
to increase engagement in a learning activity.

NB: En éducation, il vaut mieux parler de **prise de rôle** que de **jeu de rôle** car l'apprenant prend souvent sa propre personnalité et des propres compétences dans un rôle social simulé. Il y a peu de distance avec le rôle.

I think its more accurate to define role-playing in education as role-taking because the "player" often assume his own personality and his own skills in a simulated role. There is no (or few) distance with the role because the player play himself in a possible (future) role.

Les 3 activités suivantes :

- Niveau le plus élémentaire de la jeuderôlisation
- Peu d'émotionnel
- Très cognitif : enseignement de méthodes et de compétences informationnelles

- Potentiel de développement futur : esprit critique, correction des biais de jugement, évaluation des informations

Bibliographie.y

- Alfes, Celeste M. « Standardized Patient Versus Role-Play Strategies: A Comparative Study Measuring Patient-Centered Care and Safety in Psychiatric Mental Health Nursing ». *Nursing Education Perspectives* 36, no 6 (2015), 403-5. doi:[10.5480/14-1535](https://doi.org/10.5480/14-1535).
- Daniau, Stéphane. « Le potentiel formatif des jeux de rôles ludiques. Une revue de la littérature ». Unpublished research report. Montréal, QC: Syndicat des chargés de cours de l'Université du Québec à Montréal, 2014.
- ———. « The Transformative Potential of Role-Playing Games: From Play Skills to Human Skills ». *Simulation & Gaming* 47, no 4 (2016), 423-44. doi:[10.1177/1046878116650765](https://doi.org/10.1177/1046878116650765).
- Dartigues, Jean François, Alexandra Foubert-Samier, Mélanie Le Goff, Mélanie Viltard, Hélène Amieva, Jean Marc Orgogozo, Pascale Barberger-Gateau, et Catherine Helmer. « Playing Board Games, Cognitive Decline and Dementia: A French Population-Based Cohort Study ». *BMJ Open* 3, n° 8 (2013). <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2013-002998>.
- Goldstein, Thalia R. et Matthew D. Lerner. « Dramatic Pretend Play Games Uniquely Improve Emotional Control in Young Children ». *Developmental Science*, 2017. doi:[10.1111/desc.12603](https://doi.org/10.1111/desc.12603).
- Iannotti, Ronald J. « Effect of Role-Taking Experiences on Role Taking, Empathy, Altruism, and Aggression. » *Developmental Psychology* 14, no 2 (1978), 119-24. doi:[10.1037/0012-1649.14.2.119](https://doi.org/10.1037/0012-1649.14.2.119).
- Sala, Giovanni, et Fernand Gobet. « Do the Benefits of Chess Instruction Transfer to Academic and Cognitive Skills? A Meta-Analysis ». *Educational Research Review* 18 (mai 2016): 46-57. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.02.002>.
- ———. « Does Chess Instruction Improve Mathematical Problem-Solving Ability? Two Experimental Studies with an Active Control Group ». *Learning & Behavior* 45, n° 4 (décembre 2017): 414-21. <https://doi.org/10.3758/s13420-017-0280-3>.
- Stroben, Fabian, Therese Schröder, Katja A. Dannenberg, Anke Thomas, Aristomenis Exadaktylos et Wolf E. Hautz. « A Simulated Night Shift in the Emergency Room Increases Students' Self-Efficacy Independent of Role Taking over during Simulation ». *BMC Medical Education* 16, no 1 (décembre 2016), 177-83. doi:[10.1186/s12909-016-0699-9](https://doi.org/10.1186/s12909-016-0699-9).
- Woolley, Anita Williams, Christopher F. Chabris, Alex Pentland, Nada Hashmi et Thomas W. Malone. « Evidence for a Collective Intelligence Factor in the Performance of Human Groups ». *Science* 330, no 6004 (2010), 686-88. doi:[10.1126/science.1193147](https://doi.org/10.1126/science.1193147).

1

Feuille de personnage =
Reconnaissance des acquis
+ programme personnel
+ mesure de progression

Scholarly character sheet

NOM : Pascal MARTINOLLI

Mon directeur de recherche : [chercheur indépendant]

Mon bibliothécaire disciplinaire : a/a

Discipline : Histoire

Sujet de recherche : L'évolution des formes de jeu de rôle depuis la révolution néolithique

Spécialisation : Histoire des idées

OrCID : 0000-0003-0122-5300
 Profil Google Scholar
 ResearchID : a/a
 Compte ResearchGate
 LinkedIn
 Academia

Habiletés

Recherche d'information

Opérateurs booléens ●●●●●○

Interfaces ●●●●●○

Catalogues et bases de données .. ●●●●●○

Historiques et gestion ●●●●●○

Types de documents ●●●●●○

Rédaction & gestion de l'information

Zotero (ou Endnote) ●●●●●○

Traitement de texte ●●●●●○

Alertes & Veille ●●●●●○

Gestion données de recherche ●●●●●○

Évaluation des sources & publication

Comité de lecture ●●●●●○

Bibliométrie ●●●●●○

Droit d'auteur pour la recherche .. ●●●●●○

Citer de manière éthique ●●●●●○

Libre accès ●●●●●○

Éditeurs prédateurs ●●●●●○

Pensée critique ●●●●●○

Atouts

Carte étudiante

Carte BCI

Proxy installé

Navigateur dédié

Extensions

Favoris

Barre de recherche

Logiciel paramétré

Style bibliog. installé : APA 6th (fr)

modèle dotx FESP

Compte @courriel distinct pour alertes

Agrégateur RSS

Infonuage installé

PEB (prêt entre bibl.)

Livraison de doc.

Numériseur de livre

Retraite de rédaction

Thésèz-vous?

Groupe de rédaction

Étape actuelle de recherche

Initiation

Exploration d'un sujet

Recherche exhaustive d'information

Terrain, expérience, analyse

Rédaction

Révision

Soumission à un programme/emploi,...

Mes publications

Blogue de recherche depuis le : 2006-02

Conférences présentées

Comptes rendus de lecture publiés

Micro-publications dans un dépôt

Articles de magazines

Chapitres dans un ouvrage collectif

Mémoire/rapport de maîtrise

Thèse de doctorat

Articles révisés par les pairs

	Soumis	Accepté	Publié
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Wikipédia : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

Je suis un des "gardiens" des pages : 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50* 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67

Je suis un des "gardiens" des pages : 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

on the shoulders of giants

les bibliothèques / UQAM

Habiletés amorcées et programme

Current abilities + teasers

Habiletés

Recherche d'information

Opérateurs booléens ●●○○○

Interfaces ●●●○○

Catalogues et bases de données .. ●●●○○

Historiques et gestion ●●○○○

Types de documents ●●●○○

Rédaction & gestion de l'information

Zotero (ou *Endnote*) ●●○○○

Traitement de texte ●●●○○

Alertes & Veille ●●○○○

Gestion données de recherche ●●●○○

Évaluation des sources & publication

Comité de lecture ●●●○○

Bibliométrie ●○○○○

Droit d'auteur pour la recherche .. ●●○○○

Opérateurs booléens

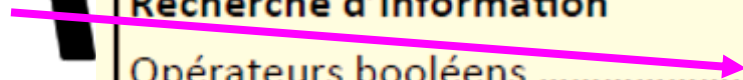
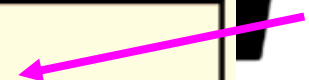
○	minimum de mots : AND	troncature*
○○	"expression entre guillemets"	
○○○	synonymes avec : (OR)	NOT
○○○○	dans une même recherche : AND (OR) NOT * "	
○○○○○	ADJ NEAR SAME	

1



Recherche d'information
Opérateurs booléens ●●●○○○
..... ○○○○○○

Recherche d'information
Opérateurs booléens ●●○○○○
..... ○○○○○○



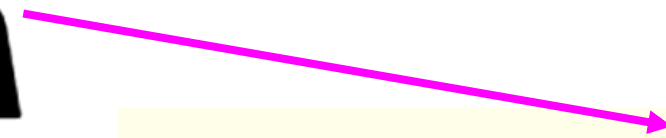
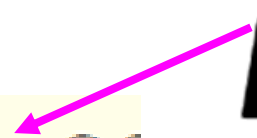
Bibliométrie

○	C'est quoi ? Intérêt et limites
○○	Trier les résultats par nombre de citation (<i>WoS, Scopus</i>)
○○○	Analyser les résultats (<i>WoS, Scopus</i>)
○○○○	Lister des revues par Facteur d'impact et SJR
○○○○○	Connaître les différences de calcul entre les principaux indicateurs: FI, SJR, h-index,...



Bibliométrie ●○○○○○

Bibliométrie ○○○○○○



Identité et services de base

Identity & Basic services

Mon nom : *Pascal Martinolli*
Mon directeur de recherche : *n/a*
Mon bibliothécaire disciplinaire : *Ken Saint-André* Jumelage

OrcID : *0000-0003-0122-5300*
 Profil *Google Scholar*
 ResearchID : *n/a*
 Compte *ResearchGate* *LinkedIn* *Academia*

Discipline :

Spécialisation :

Sujet de recherche :

Faire équipe avec le
bibliothécaire disciplinaire

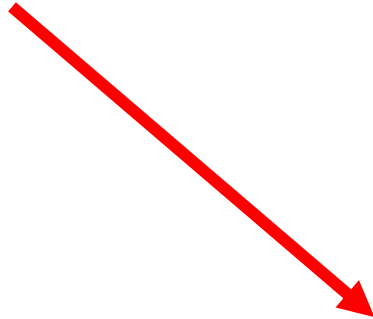
Pairing up with liaison librarian

Gestion de profil en ligne

Scholarly profile management

Bonnes pratiques

Assets & Good practices



Atouts

Carte étudiante

Carte *BCI*

Proxy installé

Navigateur dédié

Extensions

Favoris

Barre de recherche

Logiciel paramétré

Style bibliog. installé :

APA 6th

modèle dotx FESP

Compte @courriel
distinct pour alertes

Agrégateur RSS

Design :

- Simple
- Complet
- Visuel

Publications

Publishing achievements

Wikipédia : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50* 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Je suis un des "gardiens" des pages : On the shoulders of giants et Theatrum mundi

Mes publications

Blogue de recherche depuis le :

2016 - 02

Conférences présentées

Comptes rendus de lecture publiés

Micro-publications dans un dépôt

Articles de magazines

Chapitres dans un ouvrage collectif

Mémoire/rapport de maîtrise









Thèse de doctorat

Articles révisés par les pairs

	Soumis	Accepté	Publié
<u>(TRPG, 2017)</u>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BINGO des bonnes pratiques pédagogiques




Best practices BINGO

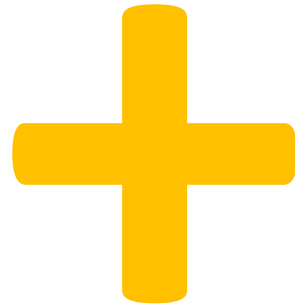
Contact humain apprenant <-> enseignant 	Coopération entre étudiants	Explicite 
Attentes élevées 	Gestion du temps 	Rétroaction rapide 
Respect des niveaux d'apprentissage 	Engageant 	Apprentissage dynamique /actif 

Ludification










BINGO de la ludification

Gamification BINGO

Rétroaction rapide 
Apprentissage dynamique /actif 
Engageant 



jeuderôlisation
roleplayification

<p>Contenu riche</p>  <p>Rich inquiry</p>	<p>Authenticité Pertinence</p>  <p>Authenticity, Relevance</p>	<p>Motivation intrinsèque Autonomie</p>  <p>Intrinsic motivation Autonomy</p>
<p>Plein de petites tâches indépendantes</p>  <p>A lot of small independent tasks</p>	<p>Un peu d'incertitude</p>  <p>A little uncertainty</p>	<p>Résultats positifs immédiats</p>  <p>Immediate positive outcomes</p>
<p>Progresser et compléter</p>  <p>Progression & Completion</p>	<p>Défis</p>  <p>Challenges</p>	<p>Encadrement du parcours personnel</p>  <p>Clear framework for learner personal journey</p>

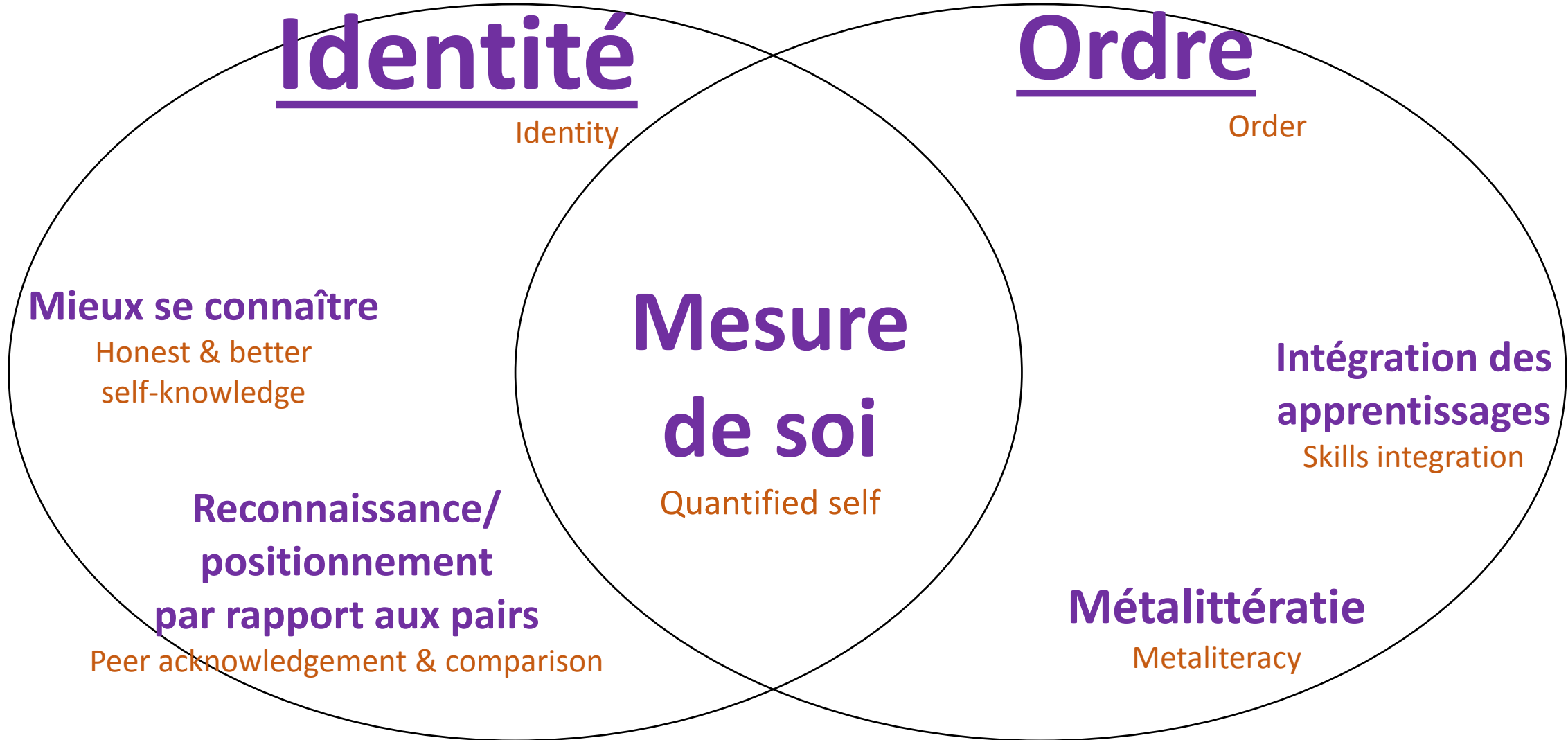
Jeuderôlisation

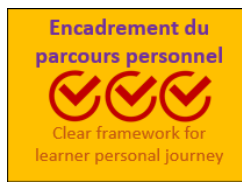
Roleplayification

**Encadrement du
parcours personnel**



Clear framework for
learner personal journey





Plan de cours simplifié

Light Syllabus

- Contrat moral et pédagogique
Moral & learning contract
- Suivi à moyen et à long terme
Planning & following-up : medium-long term
- Groupe ou initiation individuelle (jumelage, mentorat,...)
Group activities or individual initiations
- Intégré ou en parallèle d'un cursus existant
Integrated or outside an existing curriculum

Sur les épaules de géants [des nuages]

On the Shoulders of [Cloud] Giants

Gary Gygax & Dave Arneson,
Dungeons & Dragons (1974)

DUNGEONS & DRAGONS

Rules for Fantastic Medieval Wargames
Campaigns Playable with Paper and Pencil
and Miniature Figures

GYGAX & ARNESON



3-VOLUME SET



PUBLISHED BY
TACTICAL STUDIES RULES
Price \$10.00

```
Name:                                     Player:

Class:                                     Alignment:                               Race:

Strength:__                               Intelligence:__                          Wisdom:__
Constitution:__                           Dexterity:__                             Charisma:__
Hit Die Bonus:                            Missile Bonus:                           Special Hirelings:
Survival:                                  Loyalty Base:

Level: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Hit Dice:                                 Value:                                    Current:

Gold Pieces                               Experience

Equipment                               Treasure                               Encumbrance
```

Stephen Tihor,
Haven Herald #1 (1975)

Sur les épaules de géants [des nuages]

On the Shoulders of [Cloud] Giants



Sandy Petersen,
Call of Cthulhu (1981)

Wikipédia : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50* 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100!
Je suis un des "gardiens" des pages : _____ et _____

Bibliographie.y

- Beattie, S. (2016). Height vs. Depth in Badging Framework Design. Dans D. Ifenthaler, N. Bellin-Mularski, & D.-K. Mah (Éd.), *Foundation of Digital Badges and Micro-Credentials* (p. 307-324). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15425-1_17
- Cardwell, P. J. (1995). Role-playing games and the gifted student. *Gifted Education International*, 11(1), 39-46.
- Daniau, S. (2016). The Transformative Potential of Role-Playing Games: From Play Skills to Human Skills. *Simulation & Gaming*, 47(4), 423-444. <https://doi.org/10.1177/1046878116650765>
- Duffy, Joscelyn. « Interpreting Our Reality Through Story ». Blog. *Psychology Today*, 18 octobre 2018. <https://www.psychologytoday.com/blog/the-power-personal-narrative/201810/interpreting-our-reality-through-story>.
- Kollars, N., & Rosen, A. M. (2017). Who's Afraid of the Big Bad Methods? Methodological Games and Role Play. *Journal of Political Science Education*, 13(3), 333-345. <https://doi.org/10.1080/15512169.2017.1331137>
- Konzack, L. (2013). Characterology in Tabletop Role-Playing Games: A Textual Analysis of Character Sheets. Dans S. L. Bowman (Éd.), *WyrdCon Companion Book 2013* (p. 86-93). Los Angeles, CA. Consulté à l'adresse <http://www.academia.edu/download/45947071/WCCB13.pdf#page=54>
- Mess, J. A. (1994). Use of Roleplaying in Bibliographic Instruction. *Science & Technology Libraries*, 14(2), 105-118. https://doi.org/10.1300/J122v14n02_09
- Morningstar, J. (2014, décembre 2). Visual Design as Metaphor: The Evolution of a Character Sheet [Blog]. Consulté 27 octobre 2017, à l'adresse <http://analoggamestudies.org/2014/12/visual-design-as-metaphor-the-evolution-of-a-character-sheet/>
- Peterson, J. (2013, juillet 7). Character Sheets in 1975 [Blog]. Consulté 18 janvier 2018, à l'adresse <http://playingattheworld.blogspot.com/2013/07/character-sheets-in-1975.html>
- Topîrceanu, A. (2017). Gamified learning: A role-playing approach to increase student in-class motivation (Vol. 112, p. 41-50). Présenté à Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems: Proceedings of the 21st International Conference, Marseille, France: Procedia Computer Science. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.08.017>

Iconographie.y

- <https://thenounproject.com>
- <http://multiverse.world/blog/2016/12/09/original-dd-game-shatters-records-22k-sale/>
- <http://playingattheworld.blogspot.com/2013/07/character-sheets-in-1975.html>.
- Sandy Peterson, *Call of Cthulhu*, Chaosium, 1981.
- Mark Reign-Hagen et al., *Vampire : The Masquerade*, White Wolf, 1991.
- <https://www.iconfinder.com/icons/481600/>

2

Publi**ons** **&** **P**éri**sons**

Comment **survivre & monter de niveau**
dans le monde académique
avec un **jeu de rôle** pour salle de classe

Publish & Perish : how to survive and level-up in the
academic world with a classroom roleplaying game

Reconquête du laboratoire de formation

Reconquering the teaching lab

- **Vérification de l'apprentissage** - Audit of learning
- Interactions riches, questions, commentaires - Rich interactions, questions, comments
- Exercices/jeu :
 - Engageants
 - Collectifs
 - Mécaniques simples et explicites- Exercices/ games
- **Débriefing** - Debriefing

P & P Publions érissons

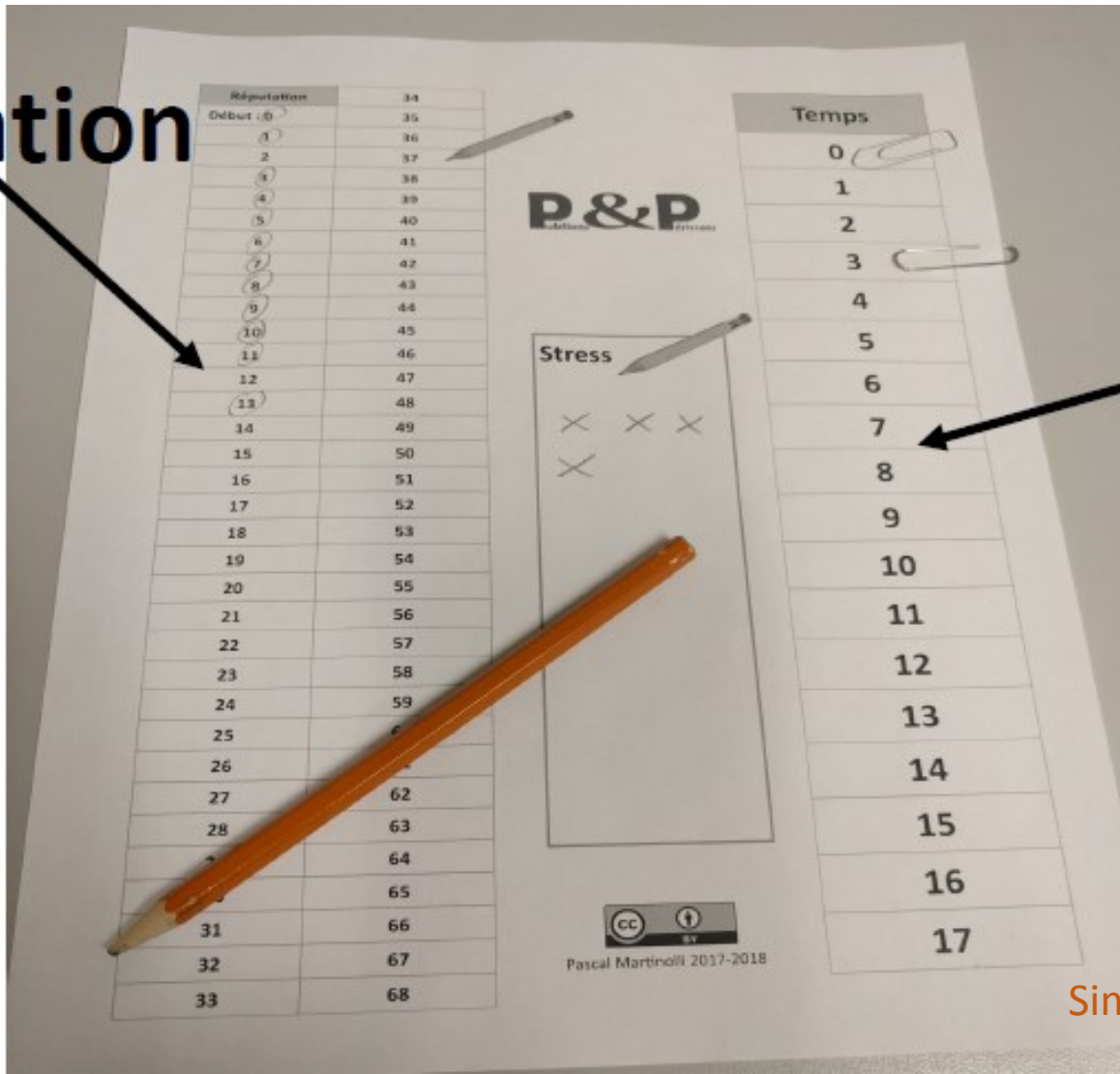
Comment survivre & monter de niveau
dans le monde académique
avec un jeu de rôle pour salle de classe

Réputation

Augmente
au fur et à mesure
d'actions
fructueuses

Reputation : increase
depending on outcomes

Mécanique simple
de 2 jauges



Temps

monnaie
pour acheter
des actions

Time : to buy actions

Simple mechanics : 2 tracks

Je transforme une partie de ma thèse en

Un chapitre dans une presse universitaire

Coûte 2T

Un chapitre dans une presse universitaire

+4R

Un article dans une revue à comité de lecture

Coûte 5T

Un article dans une revue à comité de lecture

+15R

Votre disque dur explose

**La plupart de vos données
sont perdues à jamais.**

**Vous avez des stratégies de
sauvegarde ?**

Oui : +3T

Non : +5S

**Vous maîtrisez *Zotero* ou
*EndNote***

Recevez +1T

100 ans plus tard

**Vous avez déposé vos
travaux les plus importants
dans *Papyrus*, le dépôt
institutionnel de l'UdeM**

Recevez +5R

**Vous avez
systématiquement publié
des PDF/A**

Recevez +3R

Mécaniques simples et explicites

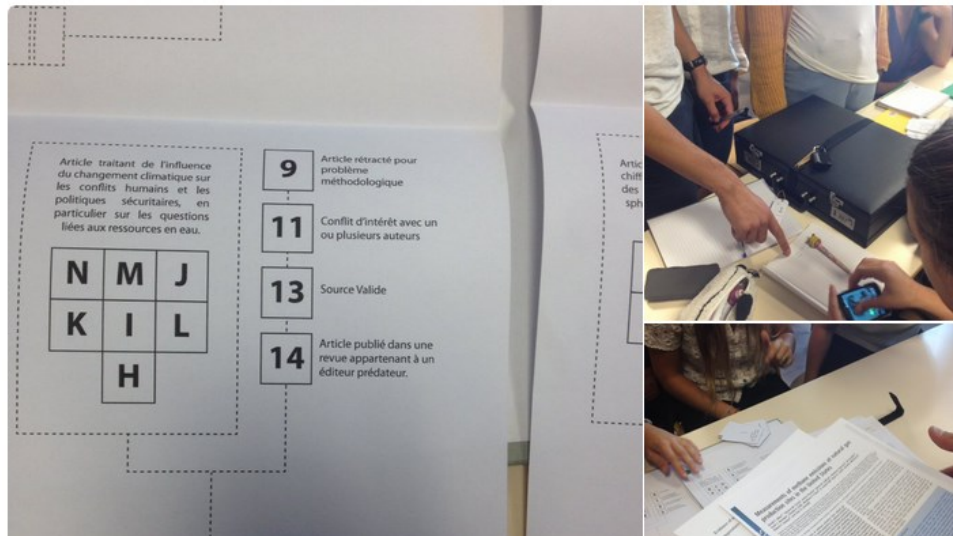
Simple & explicit mechanics



@MGorsse

Suivre

Conflit d'intérêt, éditeur prédateur : 80 étudiants de Master de #SorbonneUniversités approfondissent leurs connaissances en compétences informationnelles et réfléchissent à la notion d'article scientifique grâce à un #Amphigamifié sous forme d'escape game.



Facile à gérer

Easier game mastering

Valeur transmise

Quantification explicite,
 curseur de probabilité apparent

Clearly display the value

Questionnement

dirigé vers le contenu

et pas vers le jeu

Attention focused
on the content
not on the game

À venir...

- **Méga game**
- Activité collective
- Compétition/collaboration pour des ressources communes
- Arbitré par le formateur (et expert)
- Jeu ouvert avec beaucoup d'incertitude

Forthcoming...

- **Mega game**
- Large group activity
- Competing for shared resources
- Adjudicated by the teacher
- Open game with a lot of uncertainty

1er megagame de McGill University :
New World Order 2035, conçu par Jim Wallman



pre-game briefing



post-game debrief



game underway

Bibliographie.y

- Brynen, Rex. « What Is a Megagame? » *PAXsims*, 14 mars 2017. <https://paxsims.wordpress.com/2017/03/14/what-is-a-megagame/>.
- ———. « Reflections on a Megagame ». *PAXsims*, 26 février 2016. <https://paxsims.wordpress.com/2016/02/26/reflections-on-a-megagame/>.
- DrRotwang. « Never Have I Ever... Designed a Braunstein ». Forum. *Reddit*, 2018. https://www.reddit.com/r/rpg/comments/8dno2a/never_have_i_everdesigned_a_braunstein/.
- Goudeseune, Didier. « Niveaux de preuve des publications pédagogiques : tout ne se vaut pas ! », Par temps clair, 2018 <https://par-temps-clair.blogspot.com/2018/10/niveaux-de-preuve-des-publications.html>
- « In-Stride Adjudication », 191. Washington, DC: National Defense University, 2018. <https://paxsims.files.wordpress.com/2018/09/in-stride-adjudication-working-group-report-20180908.pdf>.
- Morrison, Chris et Jane Secker. « The Publishing Trap ». UK Copyright Literacy, 3 octobre 2017. <https://copyrightliteracy.org/resources/the-publishing-trap/>.
- ———. « The Publishing Trap! A Game of Scholarly Communication ». Blog. *Impact of Social Sciences*, 28 octobre 2017. <http://blogs.lse.ac.uk/impactofsocialsciences/2017/10/28/the-publishing-trap-a-game-of-scholarly-communication/>.

Iconographie.y

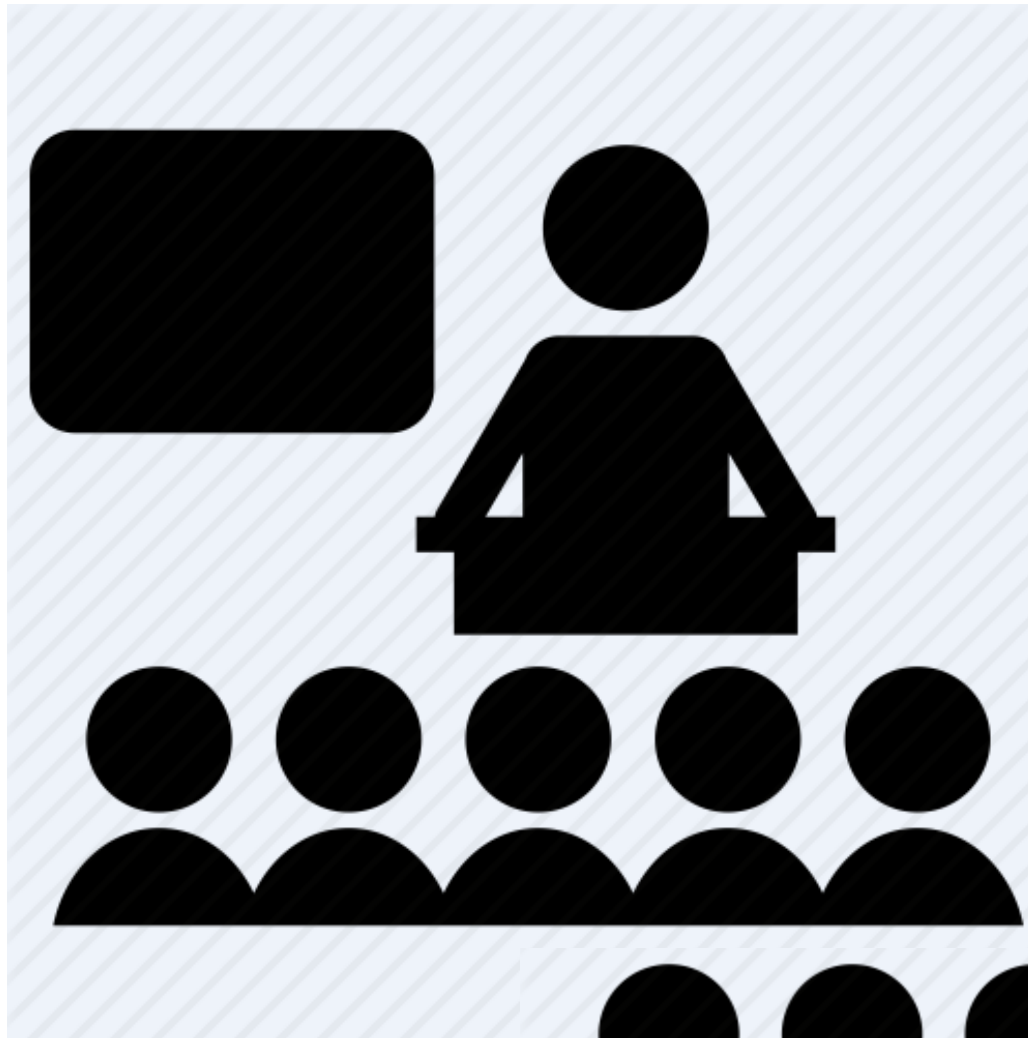
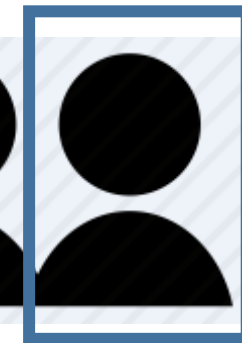
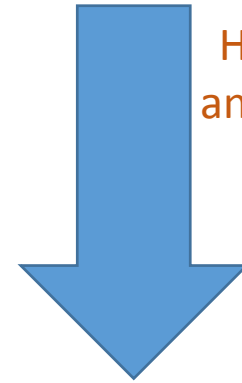
1er megagame de McGill University : *New World Order 2035*, conçu par Jim Wallman

#Amphigamifié

3

Minorité surmotivée

How to manage
an overmotivated
minority ?



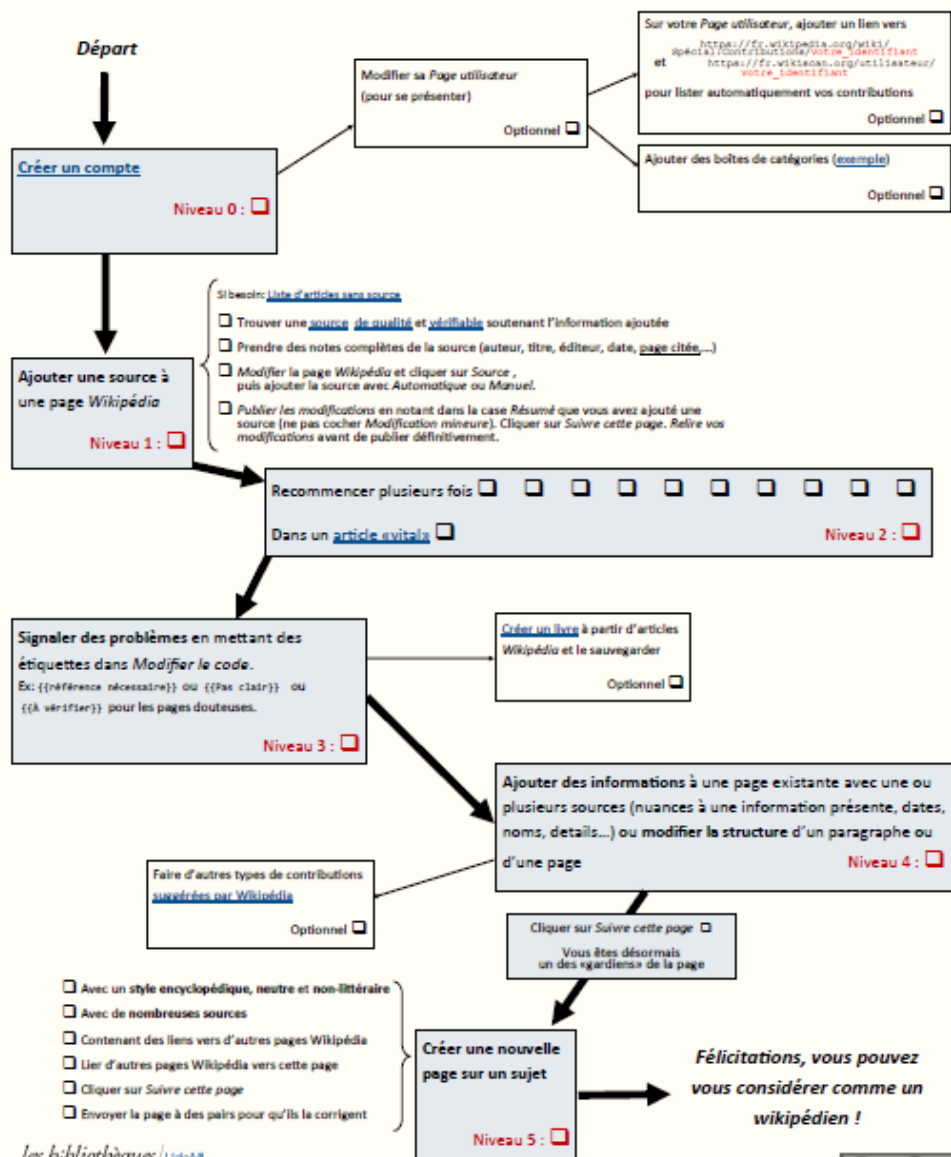
« Va là-bas... accomplir ceci... en suivant ces étapes... et contacte-moi si tu as des questions. »

Self-driven
side-quest
with minimum
mentoring



Journey to the West, Chinese cartoon, 连环画《西游记》

Wikipedibus: Parcours personnel de Wikipédia pour un usage universitaire



IncubaBlog : Programme en 12 semaines pour démarrer un blogue sur votre sujet de recherche

1^{ère} semaine (date :)	
<input type="checkbox"/> Rencontrer votre professeur, lui parler du projet de blogue.	
<input type="checkbox"/> Collecter quelques notes, lectures, idées de billets dans un dossier de votre ordinateur.	
2^e semaine	
<input type="checkbox"/> Choisir un hébergeur pour votre blogue : _____.	[NB: si vous choisissez la plateforme hypotheses.org , il faut remplir un petit dossier et attendre quelques semaines pour qu'il soit validé par un comité éditorial.]
<input type="checkbox"/> Mettre en forme le blogue (couleurs, menus, polices, présentation...)	
<input type="checkbox"/> Écrire un billet d'essai puis supprimez-le.	
3^e semaine	
<input type="checkbox"/> Écrire un premier billet d'introduction (expliquer clairement l'objectif du blogue, illustrer avec une image créée par vous ou libre de droits).	
4^e semaine	
<input type="checkbox"/> Publier une note de lecture d'une publication majeure dans votre domaine.	
5^e semaine	
<input type="checkbox"/> Publier une note de lecture d'une publication récente dans votre domaine.	
6^e semaine	
<input type="checkbox"/> Publier un conseil, une astuce, un code informatique, une méthode d'installation, etc.	
7^e semaine	
<input type="checkbox"/> Publier une note de lecture détaillée d'une publication dont la problématique concerne directement votre sujet.	
8^e semaine	
<input type="checkbox"/> Publier un billet sur à propos de votre domaine de recherche (controverse récente, enjeux, actualité...).	
9^e semaine	
<input type="checkbox"/> Publier un extrait de votre recherche avec l'accord de votre directeur de recherche. Lui envoyer l'adresse de votre blogue, ainsi qu'à 5 collègues de recherche.	
10^e semaine	
<input type="checkbox"/> Publier un billet sur une conférence à laquelle vous avez assisté ou que vous préparez.	
11^e semaine	
<input type="checkbox"/> Publier un billet sur le sujet de votre choix et ensuite publier un commentaire sur un autre blogue avec votre signature/profil vers votre blogue	
12^e semaine	
<input type="checkbox"/> Envoyer l'adresse de votre blogue à 5 blogueurs de votre domaine.	

Félicitations !

Autres suggestions de thème de billet: liste des meilleures revues scientifiques où publier sur votre sujet /

- liste des conférences incontournables de votre domaine / commentaires sur les éditeurs prédateurs dans votre domaine (revues prédatrices, maisons d'édition douteuses,...) / biais cognitifs courants dans votre discipline / arguments fallacieux dans votre domaine / bibliométrie avec votre sujet de recherche / commentaire d'une actualité liée à votre sujet / partage de votre base de données de références bibliographiques / liste des experts de votre sujet / liste commentée des programmes informatiques que vous utilisez / encyclopédies et ouvrages de référence principaux pour débiter dans votre domaine / votre expérience des médias sociaux de recherche / parlez de vous en train de faire de la recherche / parlez de vos échecs, vos impasses, vos erreurs /

Quêtes secondaires

- Pas trop long
- Arrive au bon moment
- Pas inutile ni anecdotique
- Bonifier le parcours
- Pas gêner le parcours principal
- Pas de conséquences négatives
- Pas indispensable

Side-Quests

- Not too long
- At the right moment
- Not useless
- Bonus to the main course
- Not hampering the main course
 - No bad consequences
 - Not mandatory

Mise en œuvre

Implementation

1) Courte introduction engageante (15min.)

Short and engaging initiation

2) Identifier et missionner la minorité surmotivée (5-10%)
avec le support de **Wiki-pedibus** ou **Incubablog**

Identify & assign the motivated participants

3) Suivi distant (au besoin)

Distant follow-up (if needed)

*Beaucoup de liberté
tout en étant bien structuré*

*A lot of freedom,
but well-framed*

Bibliographie.y

- Barbe, Lionel, Merzeau, Louise et Schafer, Valérie (dir.). Wikipédia, objet scientifique non identifié. Nouvelle édition [en ligne]. Nanterre : Presses universitaires de Paris Ouest, 2015. <http://books.openedition.org/pupo/4079> . ISBN : 9782821862326.
- Carrigan, M. (2013) 40 reasons why you should blog about your research [Blog] Retrieved from <http://sociologicalimagination.org/archives/13910>
- Charbonneau, Olivier. (2013, July 2). Le blogue du doctorant (conférence ACFAS) [Blog]. Retrieved from <http://www.culturelibre.ca/2013/07/02/le-blogue-du-doctorant-conference-acfas/>
- Guylène. « Dossier : L'influence des jeux vidéos sur ma pratique du jeu de rôle dans Phase psychotique dans vos écrans ». *Radio Rôliste*, 15 septembre 2018. <http://www.radio-roliste.net/?p=1652>.
- Moss, Richard. « Designing Side Quests? Study These 7 Games (and Some Chris Avellone Pointers) ». Blog. *Gamasutra*, 26 février 2018. /view/news/314812/Designing_side_quests_Study_these_7_games_and_some_Chris_Avellone_pointers.php.
- Rehm, Scott. « Who's Driving This Adventure Anyway ». Blog. *The Angry GM*, 11 novembre 2016. <https://theangrygm.com/whos-driving-this-adventure-anyway/>.

Iconographie.y

- *Journey to the West*, Chinese cartoon, 连环画《西游记》 : Source inconnue.

Principes

Principles

Exercice

Exercise

Jeu

Game

Efficacité

Efficiency

Expérience

Experience

différées

Delayed

Rétroactions

Feedback

rapides

Quick

Évaluation

Formation

Assessment

Learning

Précis

Precise

Adaptatif (si médiatisé par MJ)

Adaptative (if GMed)

- Change d'angle/contexte
- **Attitude** ludique du participant
- Cercle magique

Different angle/ context + playfulness + magic circle

Surprise!

Débriefing en éducation

Debriefing in education

Forme légère : rétroactions progressives le long de la formation

Questions /Réponses /Commentaires

! **Biais** d'autorité, biais de conformisme : insérer des erreurs

Light debriefing : feedback
along the teaching activity

Forme avancée et profonde : rétroaction globale après le jeu

Jusqu'au **1/3** du temps de jeu (Daniau 2016)

Animée par le formateur/facilitateur

Advanced debriefing :
deep and long feedback
after the teaching activity

Débriefing en éducation

- Prendre la parole quand vient son tour, la laisser
- Écouter différents points de vue, façons de penser, goûts
- Être validé par d'autres
- Comprendre son propre niveau sur un sujet
- Confortable pour s'exprimer face à d'autres
- Briser les biais de conformisme et d'autorité

- MÉTA du loisir du méta

Playtest : une phase essentielle

Playtesting a lot with methods !

- « Culture de l'excellence » vs « esprit de *playtest* »
 1. Tester sur ses ~~co-bayes~~ collègues
 2. Puis faire participer un petit nombre d'étudiants au projet
 3. Puis finaliser les test en grands groupes
- Tester un petit nombre de choses ciblées seulement

Playtest & données probantes

Playtesting & Evidence-based methods

Niveau de preuve	Concevoir un apprentissage	Concevoir un jeu
0	Énoncer des hypothèses	Créer prototype
1	Observer et décrire	<i>Playtests limités</i>
2	Protocoles expérimentaux à petite échelle	<i>Playtests larges</i>
3 à grande échelle	
4	Méta-analyses	

↻ Vous avez retweeté



Bernard Appy @bernardappy · 24 h

Ce n'est ni un art ni une science, c'est une pratique.

Edgar Morin @edgarmorinparis

Enseigner est à la fois un art et une science.



1



2



4



...basée sur la science qui aide à produire des données probantes et qui peut ressembler à de l'art si on y met assez de vernis ^_^

Le jeu de rôle est une pratique...

TRPG is not an art or a science, it is a practice ...

Jeu de rôle + auto-apprentissage

TRPG & self-learning

Jeu de rôle sur table et auto-apprentissage

TRPG & self-learning

Exemples :

- Apprentissage de l'anglais
- Prise de parole
- Écoute active
- Mise en page, graphisme
- Rédaction
- Conception de règles
- Gestion des priorités
- ...

Jeu de rôle sur table et auto-apprentissage

TRPG & self-learning

- Les résultats/productions sont directement utilisés en jeu

Reconnaissance par les pairs

+ Au cœur de l'activité :

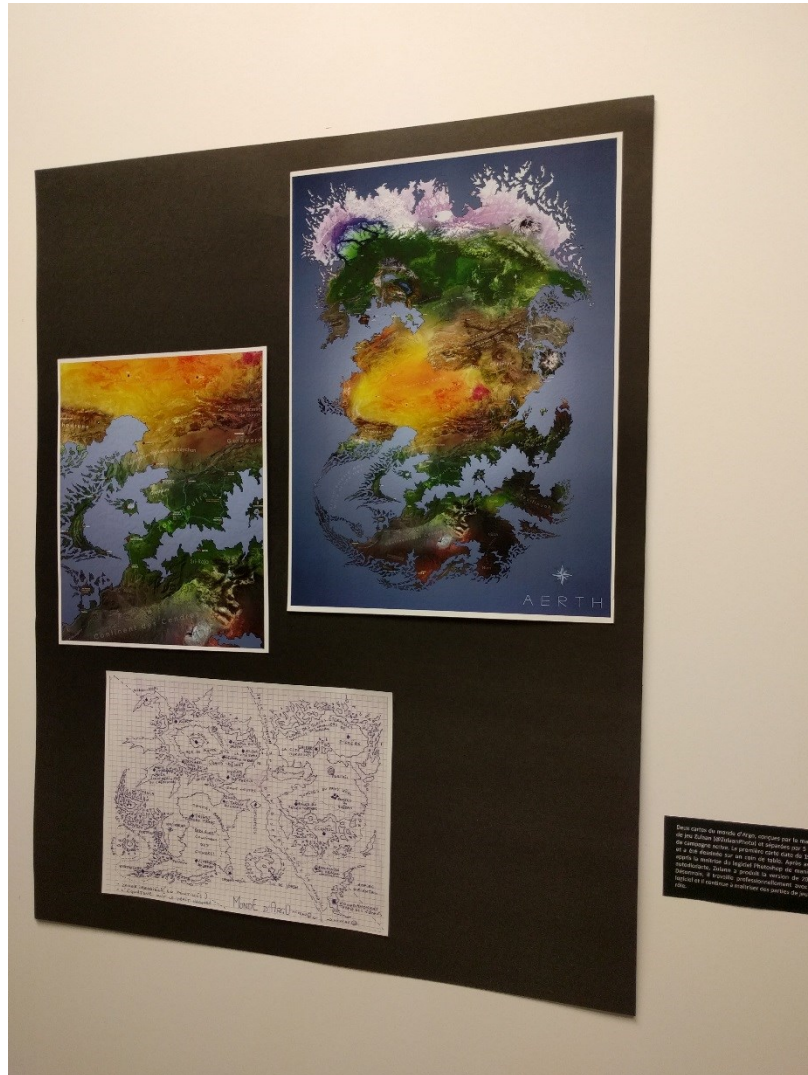
1. utilité dans la diégèse (fiction partagée)
2. ou en métajeu
3. ou autour de la partie

= Boucle de rétroaction rapide + cercle vertueux

- Il n'est pas rare que cet auto-apprentissage soit poussé jusqu'à l'**expertise**

Exemples d'expertise

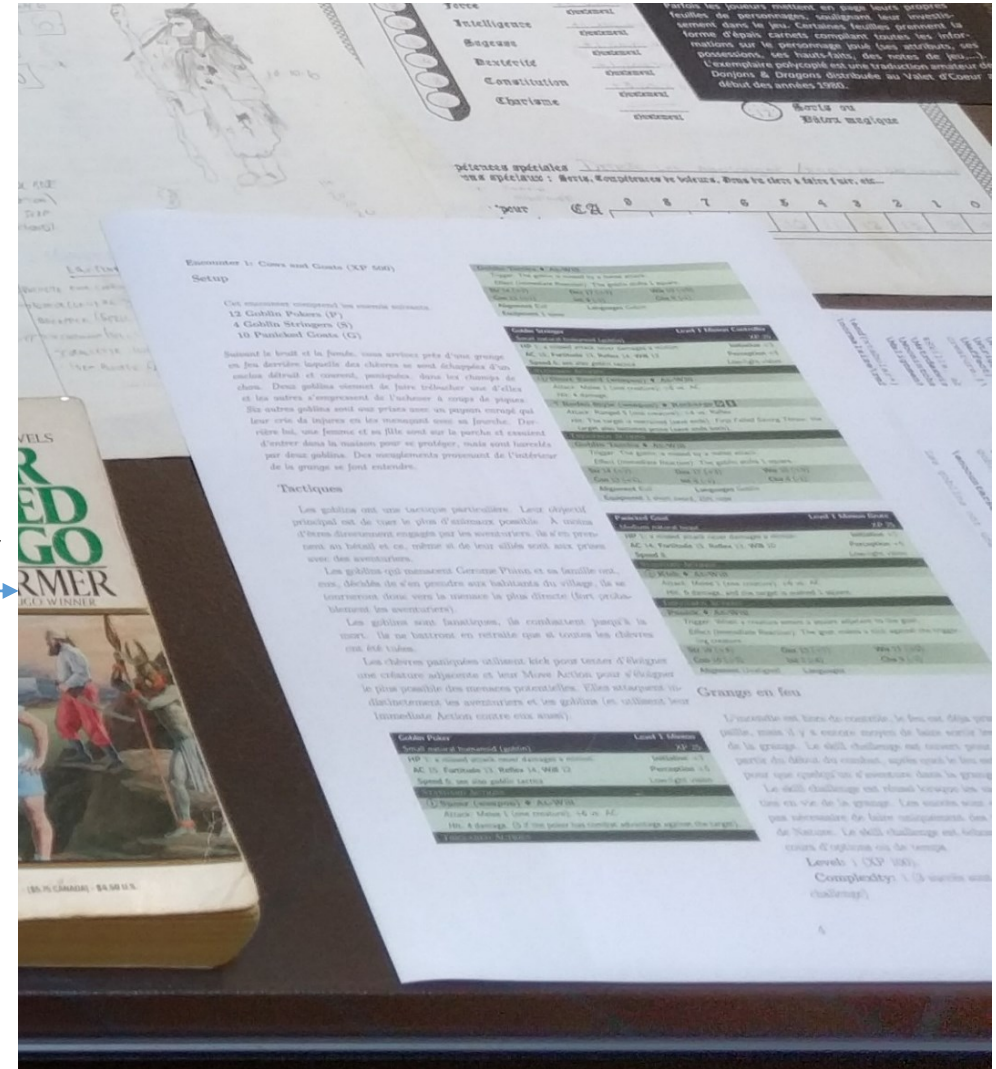
Examples of self-learning pushed to expertise thanks to TRPG



Exposition
Donjons & Données probantes,
UdeM, 2018

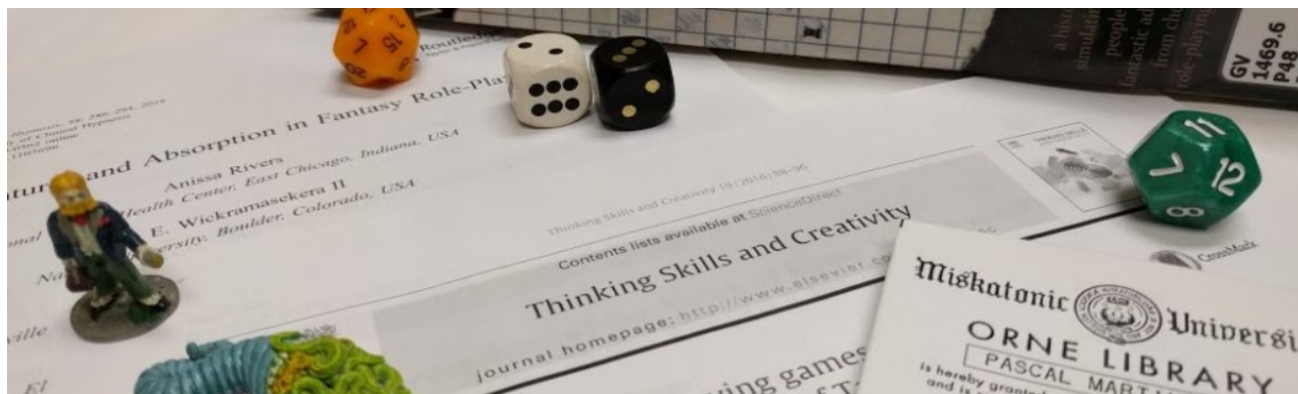
← Photoshop

→ LaTeX





Pascal Martinolli
Bish-udem



<https://jdr.hypotheses.org/>

En français

<http://zotrpg.blogspot.com/>

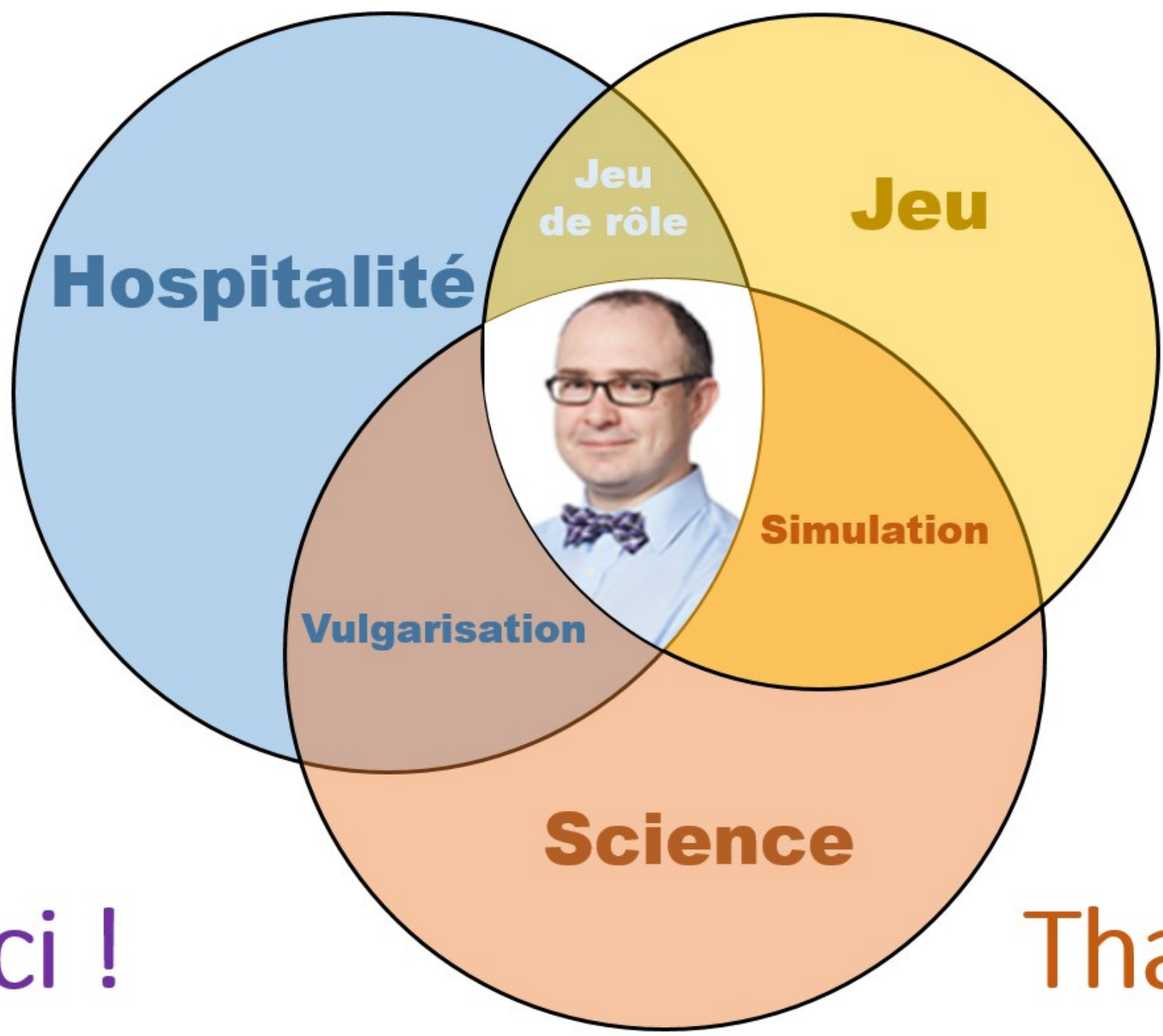
In English

ACRL Sandbox
Project CORA

<http://sandbox.acrl.org/users/pascalou>

<https://www.projectcora.org/users/pascalmartinolliumontrealca>





Merci !

Thank you !