

La feuille de personnage du jeune chercheur : une activité pédagogique ludifiée pour améliorer l'engagement

Journée d'étude *Donjons & Labo : les lieux du jeu*, 17 mai 2021

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.

J'ai **un lien d'intérêt** biaisé en faveur du jeu de rôle en général et de ses applications éducatives en particulier.



- La **feuille de perso** du jeune chercheur
- Intentions **pédagogiques**
- Éléments de **design**
- Le jeu de rôle: une **activité encadrante**

«Jeuderôlisation» : application d'éléments de **gamification spécifiques au jeu de rôle**

Reconnaissance des acquis

Programme personnalisé

Mesure de progression

Profil du groupe

Nom : **Pascal MARTINOLLI**

Mon directeur de recherche : [chercheur indépendant]

Mon bibliothécaire disciplinaire : *n/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 : *n/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
- Thèsez-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 : **79** **84** **85** **86** **87** **88** **89** **90** **91** **92** **93** **94** **95**

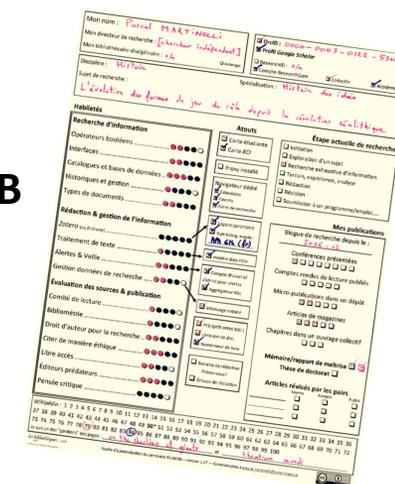
on the shoulders of

https://github.com/pmartinolli/TM_SchoCharSheet

Comparaison
Debriefing
Wrap up



Avec une couleur A
claire



Avec une couleur B
foncée

Distribution de la feuille
Remplissage ensemble :

- Évaluation
- Informations avancées
- Informations techniques

35 min.

20 min.

photocopies

À la pause

Atelier 1

Atelier 2

Atelier 3

Atelier 4

Atelier 5

Séminaire de 5x 3h

Séminaire pour cycles supérieurs



Introduction

35 min.

Séminaire de 5 x 3h

+ partage de ma feuille

NOM : Pascal MARTINOLLI

Mon directeur de recherche : [chercheur indépendant]

Mon bibliothécaire disciplinaire : n/a

Discipline : Histoire

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

Spécialisation : Histoire des idées

Jumelage

OrCID : 0000-0003-0122-5300

Profil Google Scholar

ResearchID : n/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
- Aggrégateur RSS
- Infonuage installé
- PEB (prêt entre bibl.)
- Livraison de doc.
- Numériseur de livre
- Retraite de rédaction
- Thèsez-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

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

73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95

Je suis un des "gardiens" des pages : on the shoulders of

Les bibliothèques UdeM

Habilités

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 ● ○ ○ ○ ○

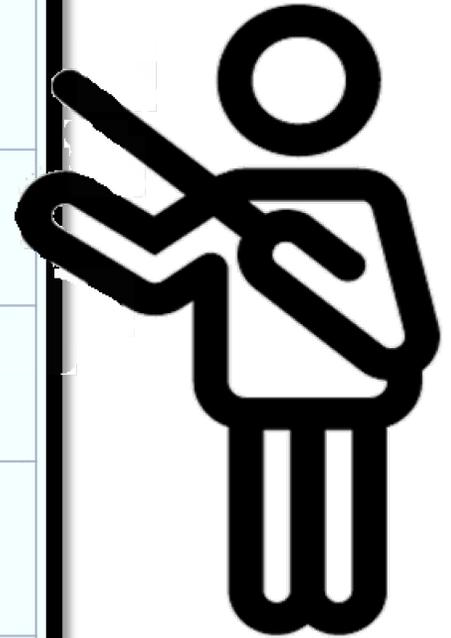
Droit d'auteur pour la recherche .. ● ● ○ ○ ○

Exemple

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 ●●○○○○

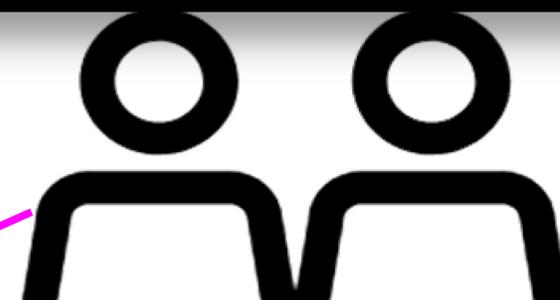
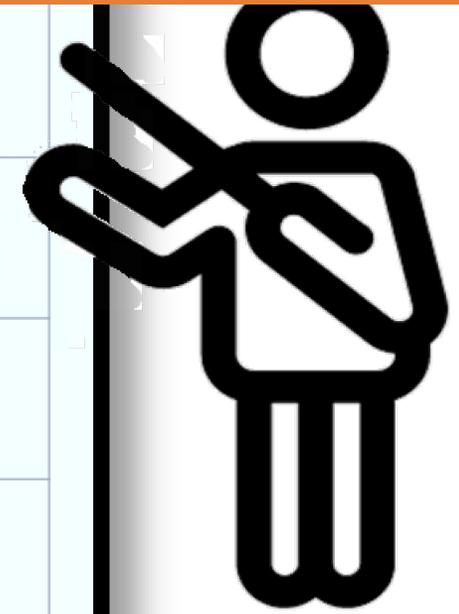
Exemple

Bibliométrie

Peu de **surévaluation** des compétences :
Critères objectifs et précis

○	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,...

4



Bibliométrie ●○○○○○

Bibliométrie ○○○○○○



Identité

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

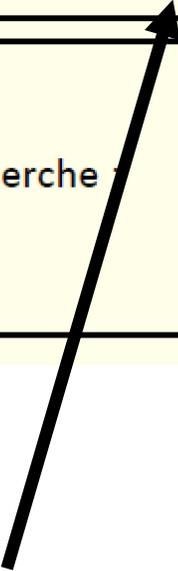
Academia

Discipline :

Spécialisation :

Sujet de recherche :

Faire équipe avec le bibliothécaire disciplinaire



Gestion de **profil de chercheur en ligne**



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

- ...

Ordre :
bonnes pratiques

Mesure de soi :
publications

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
37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50* 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96
Je suis un des "gardiens" des pages : On the shoulders of giants et Thea

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

-

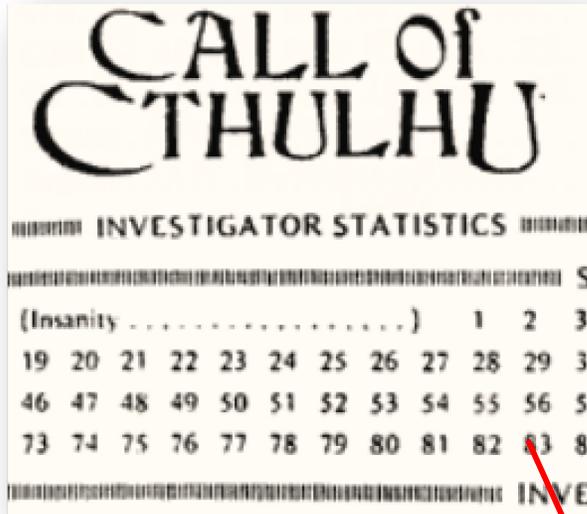
Mémoire/rapport de maîtrise

Thèse de doctorat

Articles révisés par les pairs

	Soumis	Accepté	Publié
_____	<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"/>

Sur les épaules de géants [des nuages]



Sandy Petersen,
Call of Cthulhu (1981)

INVESTIGATOR STATISTICS		SANITY POINTS																																																																																																				INVESTIGATOR SKILLS	
(Insanity	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				

VAMPIRE THE MASQUERADE		ABILITIES	
TALENTS		SKILLS	
Alertness	●●○○○	Animal Ken	○○○○○
Athletics	○○○○○	Crafts	○○○○○
Brawl	●●●○○	Drive	○○○○○
Dodge	●●●○○	Étiquette	●○○○○
Empathy	○○○○○	Firearms	○○○○○
Expression	○○○○○	Melee	●●●○○
Intimidation	○○○○○	Performance	●○○○○
Leadership	○○○○○	Security	○○○○○
Streetwise	○○○○○	Stealth	○○○○○
Subterfuge	●○○○○	Survival	○○○○○

Mark Rein-Hagen et al.,
Vampire: The Masquerade (1991)

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 _____

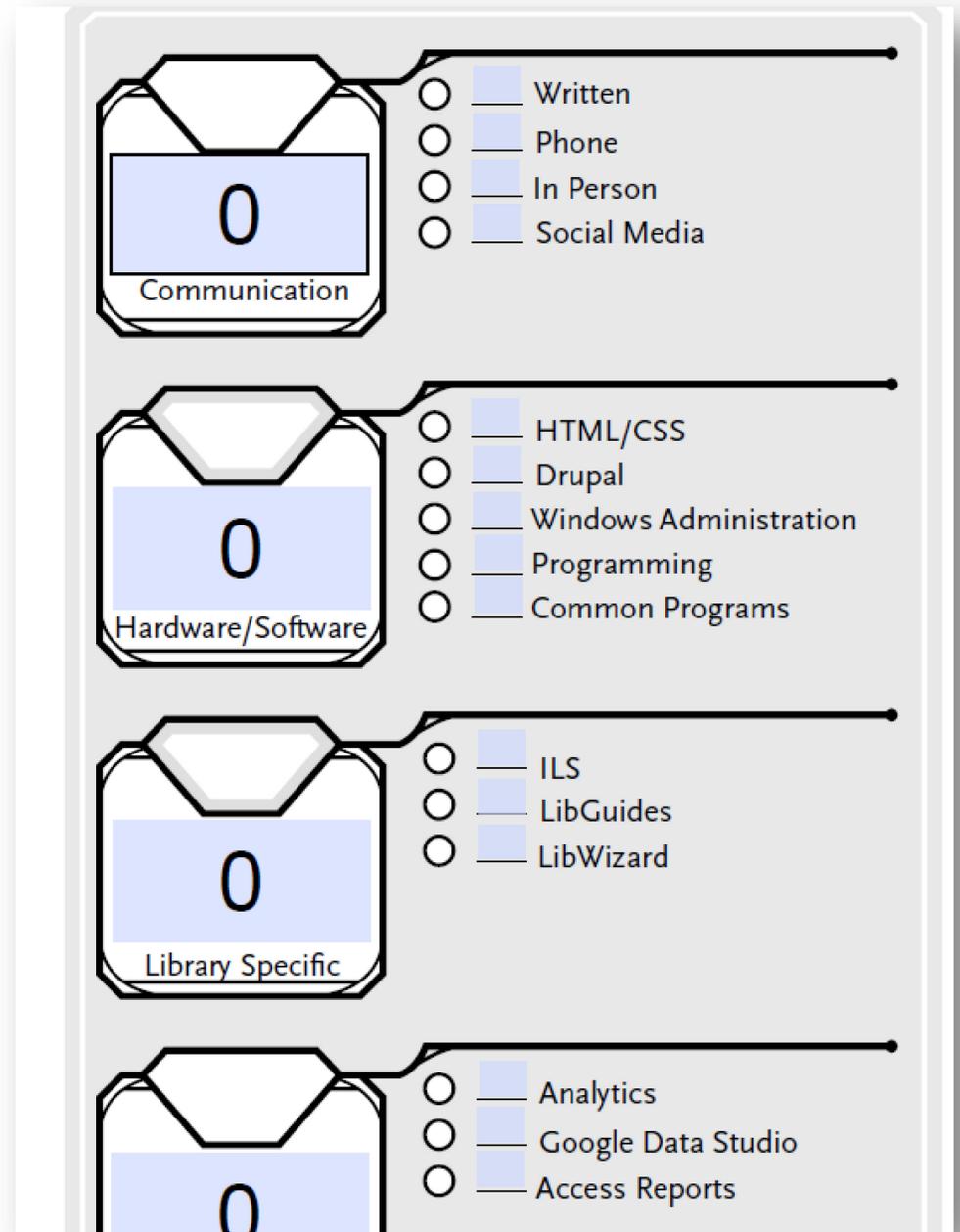
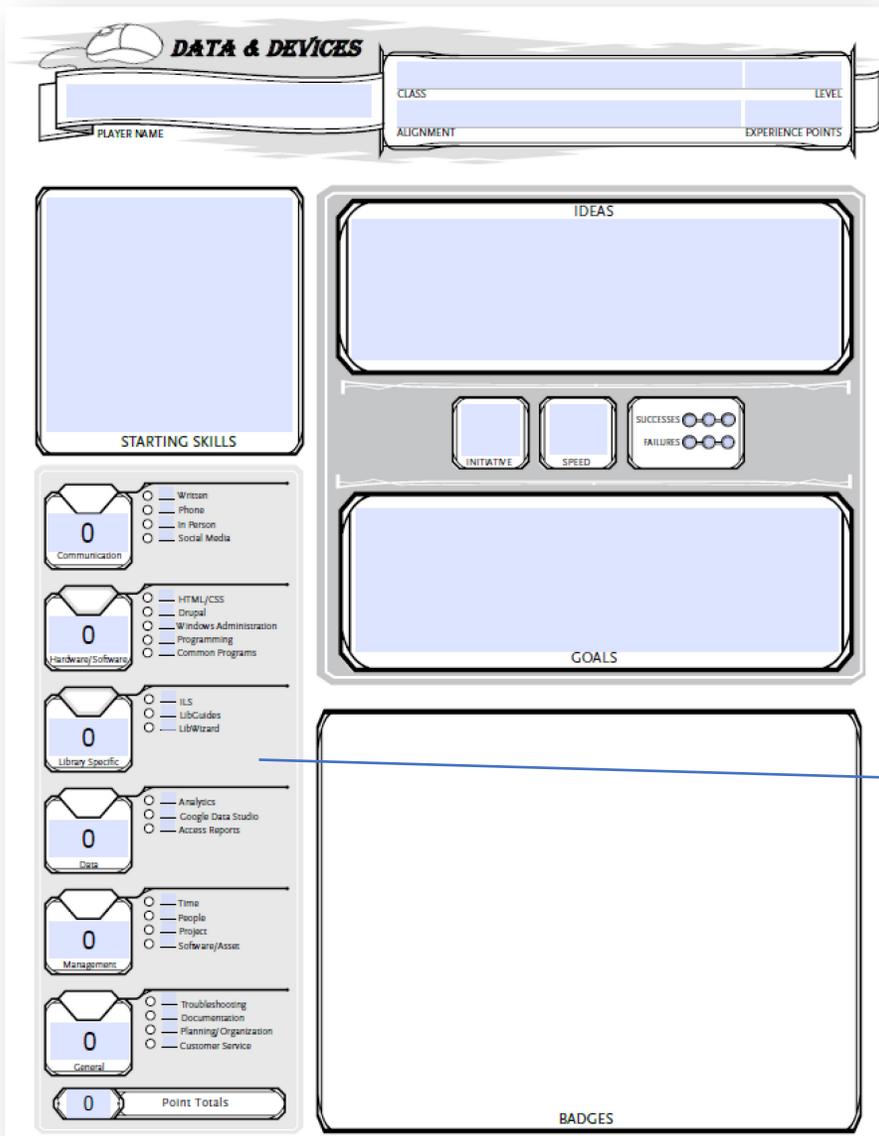
Évaluation des sources & publication	
Comité de lecture	○○○○○
Bibliométrie	○○○○○
Droit d'auteur pour la recherche ..	○○○○○
Citer de manière éthique	○○○○○
Libre accès	○○○○○
Éditeurs prédateurs	○○○○○
Pensée critique	○○○○○

Quelques balises historiques

- 600 : Compétences/score : examens de la Chine impériale -> jésuites
- 1900 : Badges collectés (scoutisme)
- 1975 : Feuilles de perso amateur et semi-amateur de joueurs de *D&D*
- 1975..2021 : Élément central de la conception des jeux de rôle sur table
- 1976, 1978 : Compétences (*Bunnies & Burrows*, *RuneQuest*)
- 1980 : Synergie de compétences croisées (*Rolemaster*)
- 1986 : Carrières de *Warhammer FRP*
- 1987 : Feuille de groupe d'*Ars Magica*
- 1998 : Dossier de personnage de *Sailormoon RPG*
- 2013 : Arbres de talents de *Edge of the Empire*
- 2017 : « feuille de perso du jeune chercheur »

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:
<u>Gold Pieces</u>		<u>Experience</u>
<u>Equipment</u>	<u>Treasure</u>	<u>Encumbrance</u>

(Peterson 2013)



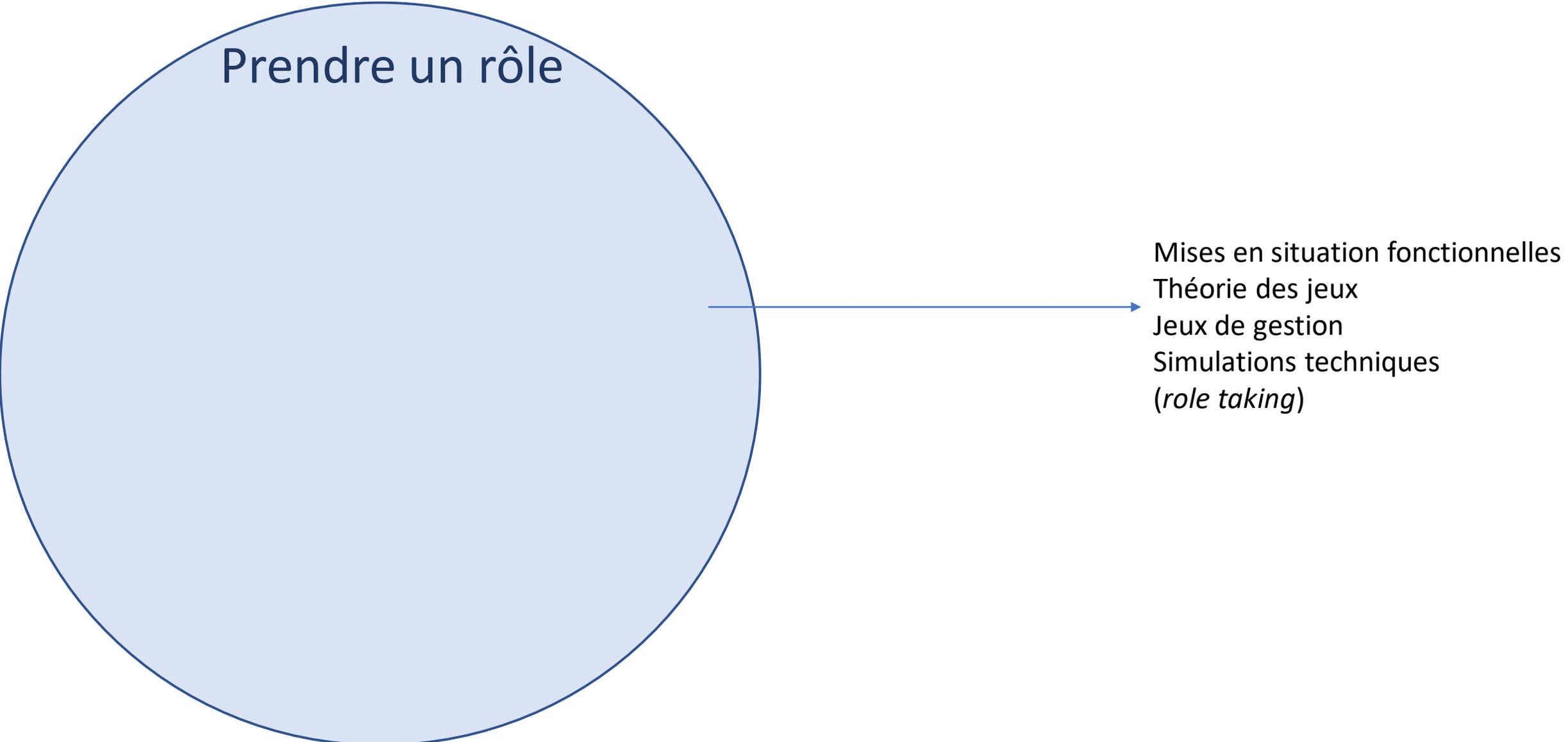
© 2021. Evan Barber, Information Technology Technical Associate
 Brookens Library. University of Illinois Springfield

<https://thecollective2020.sched.com/event/WxjM/critical-hit-using-dungeons-and-dragons-for-training-and-evaluation>

Intentions pédagogiques

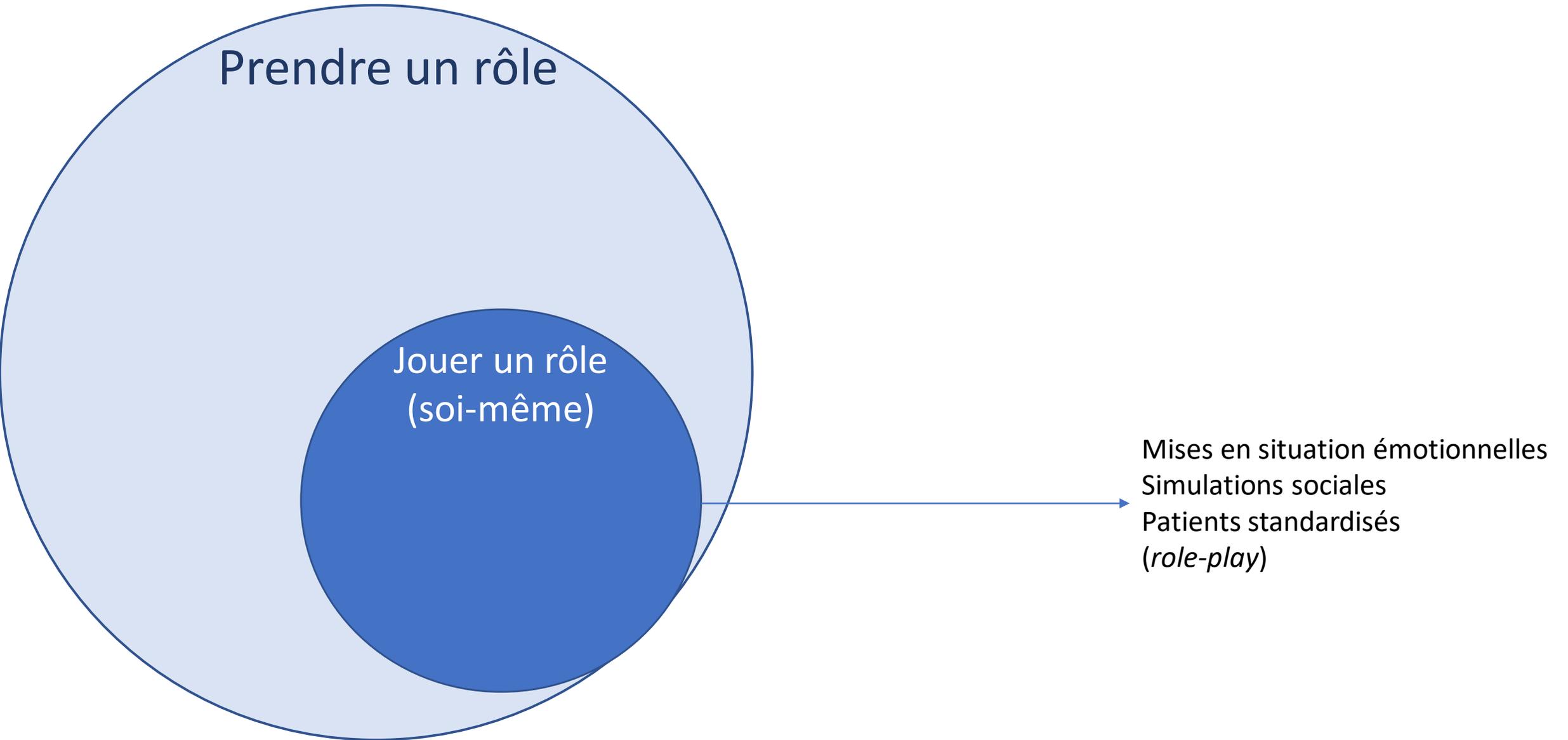
Différents niveaux de jeu et rôles des apprentissages

Prendre un rôle



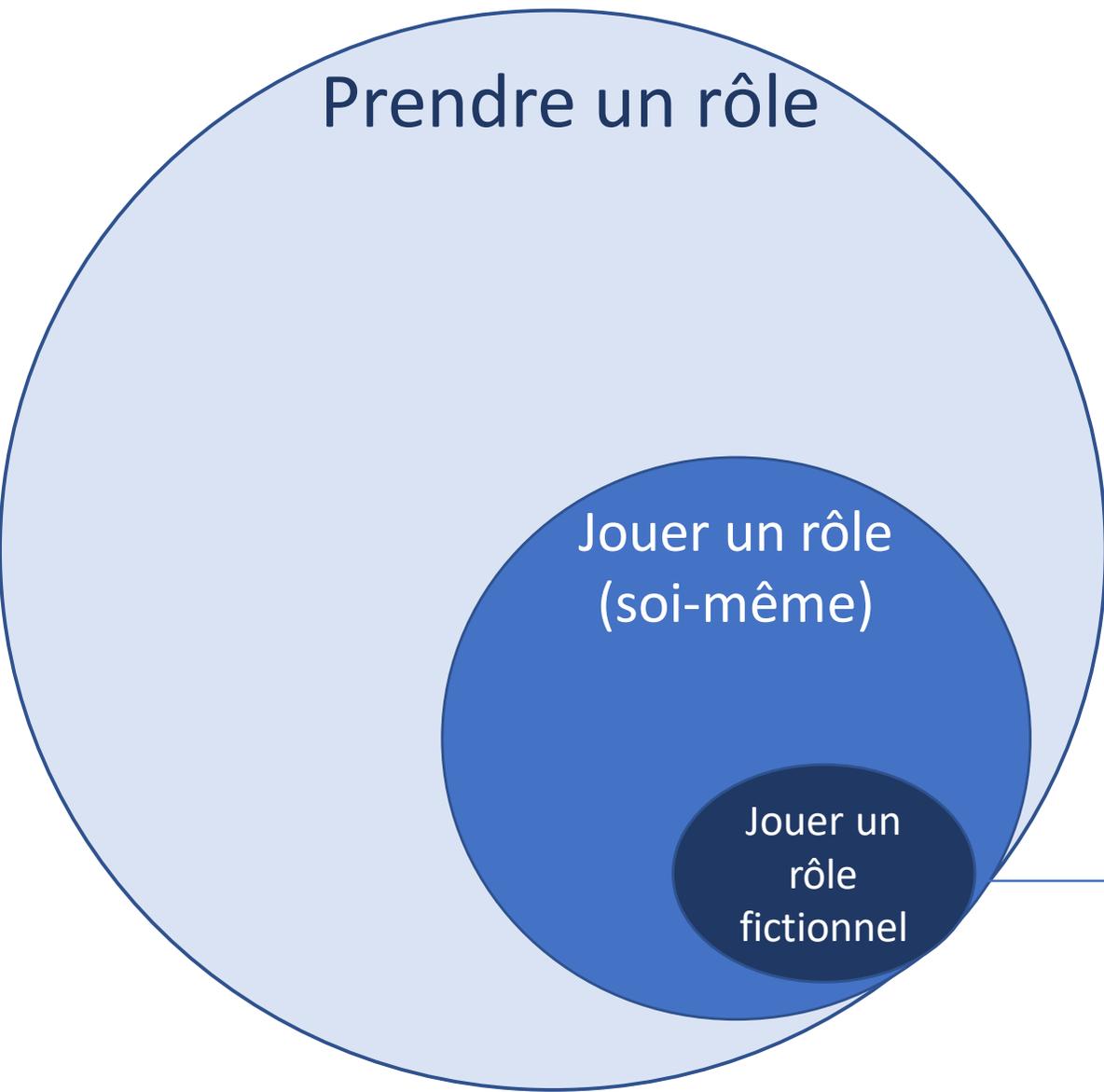
Mises en situation fonctionnelles
Théorie des jeux
Jeux de gestion
Simulations techniques
(*role taking*)

Différents niveaux de jeu et rôles des apprentissages





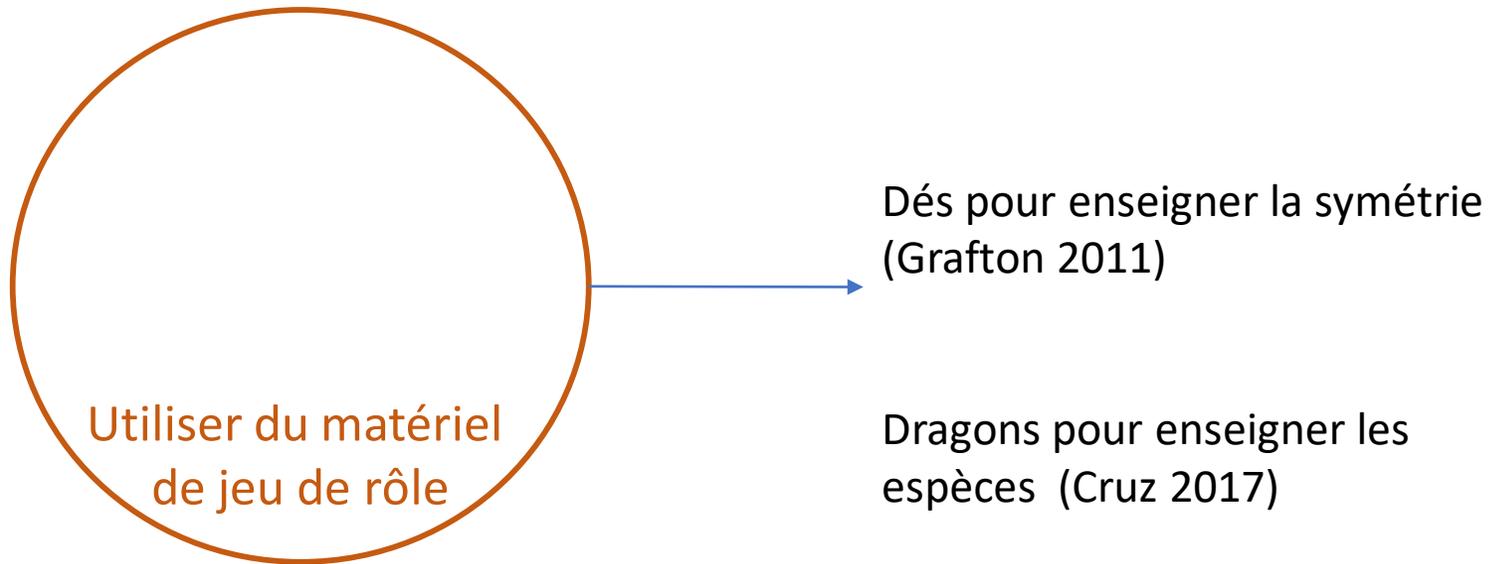
Différents niveaux de jeu de rôle dans les apprentissages



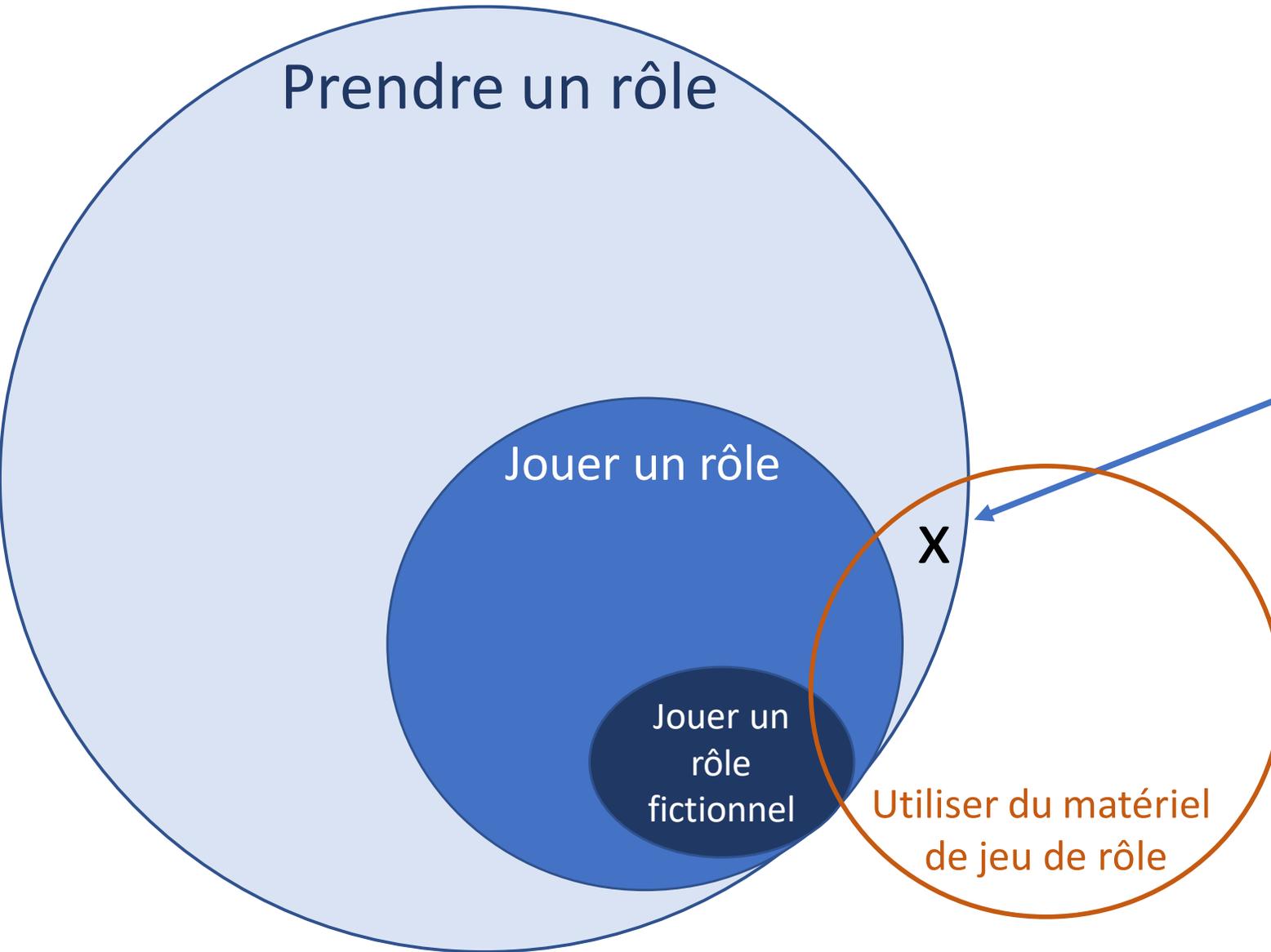
- Faire du jeu de rôle en classe de langue (Lépinard & Vaquiéri 2019)
- Reacting to the Past* (scènes historiques)
- D&D psychotherapy* (empathie,...)



Différents niveaux de jeu et rôles des apprentissages



Différents niveaux de jeu et rôlisatation des apprentissages



Mon nom : Pascal MAKTINOLLI
Mon directeur de recherche : [Nommer indépendamment]
Mon établissement d'origine : [Nommer indépendamment]
Spécialité : [Nommer indépendamment]
Langue de recherche : [Nommer indépendamment]
Spécialisation : [Nommer indépendamment]

L'évolution des formes de jeu de rôle depuis la révolution numérique

Abonnés

Recherche d'information

Distinctions booléennes

Historiques et bases de données

Types de documents

Rédaction & gestion de l'information

Alertes & veille

Évaluation des sources & publication

Comité de lecture

Bibliographie

Droit d'auteur pour la recherche

Clé de maîtrise étiquette

Libre accès

Éditeurs prédateurs

Période critique

Abus

Étape actuelle de recherche

Mes publications

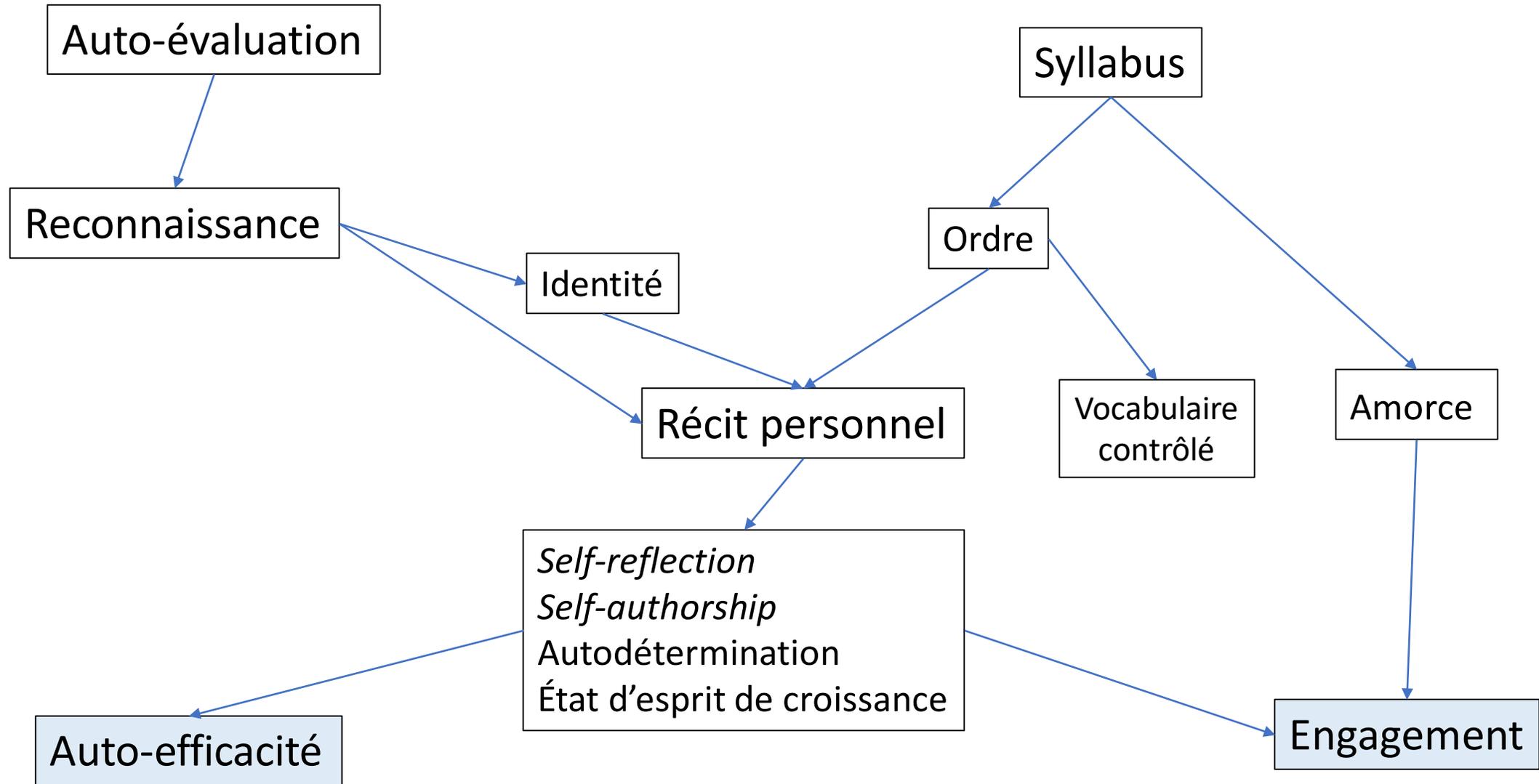
Articles relatifs par les pairs

Articles relatifs par les pairs

Bingos : bonnes pratiques pédagogiques / ludification

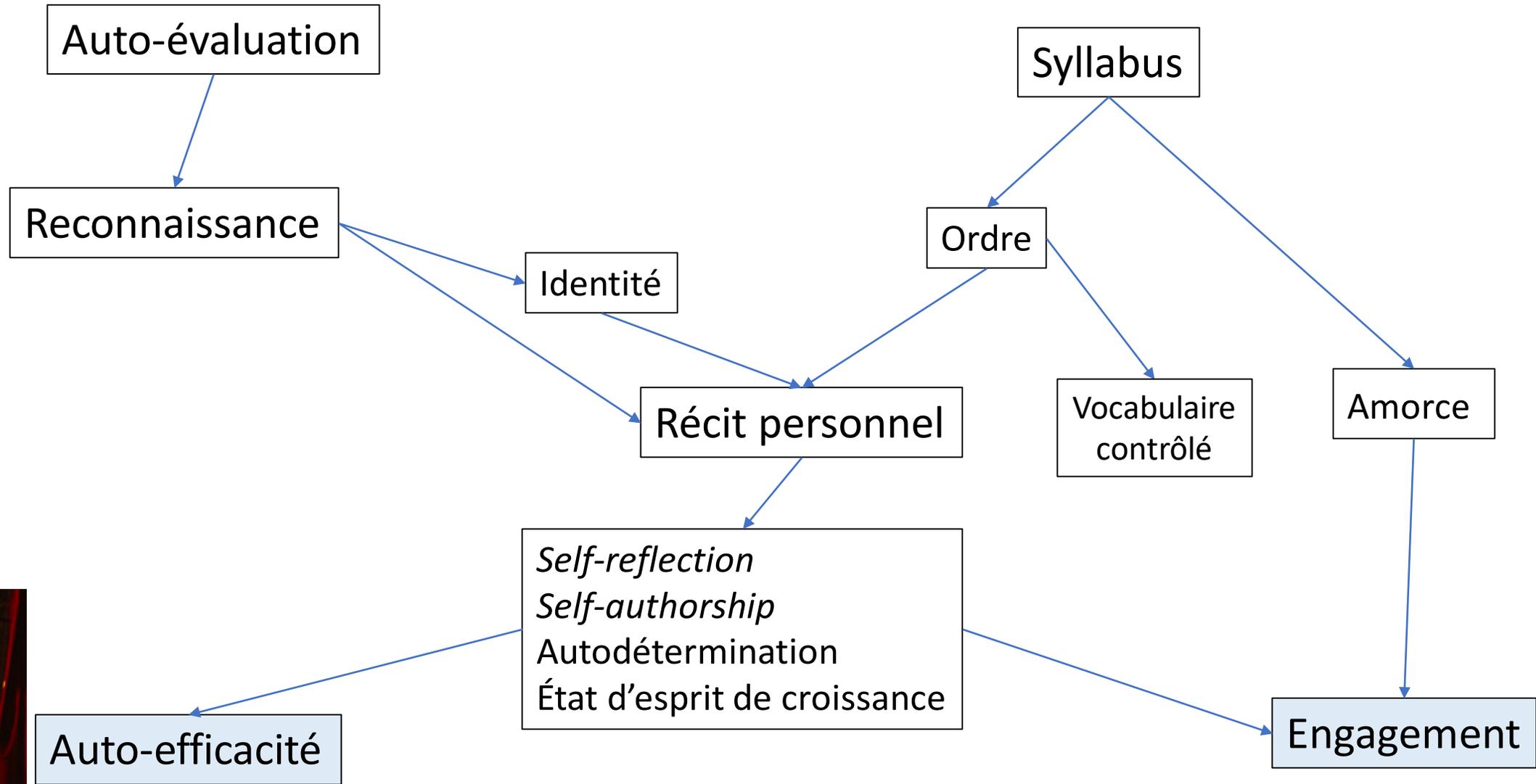
<p>Contact humain apprenant ↔ enseignant</p>  <p>Human relationship teacher/student</p>	<p>Coopération entre étudiants</p> <p>Cooperation between students</p>	<p>Engageant</p>  <p>Engaging</p>	<p>Contenu riche</p>  <p>Rich inquiry</p>	<p>Résultats positifs immédiats</p>  <p>Immediate positive outcomes</p>	<p>Motivation intrinsèque Autonomie</p>  <p>Intrinsic motivation Autonomy</p>
<p>Attentes élevées</p>  <p>Having high-level expectations</p>	<p>Gestion du temps</p>  <p>Time management</p>	<p>Rétroaction rapide</p>  <p>Quick feedback</p>	<p>Plein de petites tâches indépendantes</p>  <p>Plenty of small independent tasks</p>	<p>Un peu d'incertitude</p>  <p>A little uncertainty</p>	<p>Authenticité pertinence</p>  <p>Authenticity, Relevance</p>
<p>Respect des niveaux d'apprentissage</p>  <p>Levels of learning</p>	<p>Explicite</p>  <p>Explicit</p>	<p>Apprentissage dynamique /actif</p>  <p>Active learning</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>

Intentions pédagogiques



Contexte plus large de l'éducation et le développement centrée sur la personne (Daniau 2016)

Intentions pédagogiques



Contexte plus large de l'éducation et le développement centrée sur la personne (Daniau 2016)

- Compétences préalables
 - Auto-évaluation
 - Reconnaissance des lacunes
 - Identité numérique de jeune chercheur (Martinolli 2020)
- Récit personnel : ordre + identité (Duffy 2018)
 - Mieux se connaître (qualités + lacunes)
 - Reconnaissance/ positionnement par rapport aux pairs
 - Sa place dans le séminaire

Jeuderôlisation :

- Jouer avec l'identité perçue, l'identité idéale ou les identités expérimentales
[extrapolation de Hu Ningfeng]
- « Role play may create links to a learner's personal journey »
[Clapper about Daniau 2016]

- ❖ prise de conscience et développement autonome des apprentissages
- ❖ esprit critique face à la tâche à accomplir, surtout si la personne qui s'évalue perçoit le sens accordé à son apprentissage
- ❖ estimer ses forces et ses défis
- ❖ apprentissages en profondeur, donc plus durables

- clarifier avec les étudiants

- Écueils : à se surévaluer ou à se sous-évaluer

-> Explicite et détaillé

The image shows a detailed self-evaluation form for a student named Pascal MARY-NOELI. The form is handwritten and includes a date '14/03/2023' and a signature 'Pascal MARY-NOELI'. The form is divided into several sections, each with sub-sections and progress indicators (dots) and checkboxes. The sections include:

- Habiletés**: Includes sub-sections like 'Recherche d'information', 'Rédaction & gestion de l'information', 'Évaluation des sources & publications', and 'Pensée critique'.
- Recherche d'information**: Includes sub-sections like 'Recherches booléennes', 'Recherches et bases de données', 'Historiques et gestion', 'Types de documents', 'Rédaction & gestion de l'information', 'Traitement de texte', 'Alertes & veille', 'Gestion des sources de recherche', 'Évaluation des sources & publications', 'bibliométrie', 'Droit d'auteur pour la recherche', 'Ouvrage de référence', 'Ouvrage de lecture', 'Ouvrage de référence', 'Ouvrage de lecture', 'Ouvrage de référence', 'Ouvrage de lecture', 'Ouvrage de référence', 'Ouvrage de lecture'.
- Rédaction & gestion de l'information**: Includes sub-sections like 'Zotero', 'Alertes & veille', 'Gestion des sources de recherche', 'Évaluation des sources & publications'.
- Évaluation des sources & publications**: Includes sub-sections like 'bibliométrie', 'Droit d'auteur pour la recherche', 'Ouvrage de référence', 'Ouvrage de lecture', 'Ouvrage de référence', 'Ouvrage de lecture', 'Ouvrage de référence', 'Ouvrage de lecture'.
- Pensée critique**: Includes sub-sections like 'Pensée critique'.



Self-authorship

- = Être l'auteur de sa propre vie
- Important pour l'apprentissage (Baxter 2009)

Important dans l'expérience du jeu de rôle sur table

[extrapolation de Steiner 2020]

agentivité large



État d'esprit de croissance (*Growth mindset*)

Encourager la croyance que les habiletés et les compétences peuvent être améliorées dans le temps, avec de la pratique et du travail (Dewek 1999).

À la base de nombreux de jeux de rôle :

- évolution positive des personnages
- et illustrée par la feuille de personnage.



Autodétermination

- Habiletés + connaissances + croyances
- rend une personne capable de s'engager dans une perspective d'avenir, de s'autoréguler et d'avoir des comportements autonomes.

- Connaissance de soi
- Valorisation
- Planification
- Action
- Évaluation
- Apprentissage.

Auto-efficacité (*self-efficacy*)

- = Émotion : savoir que ce que l'on fait, on le fait bien.
Influence positivement le résultat.

En général

(Maddux 2009)

Pour le jeu de rôle en formation

(Smith 2013) (Alfes 2015) (Stroben et al. 2016)

GRAAL 1





Engagement

GRAAL 2



- L'étudiant s'investit psychologiquement dans l'apprentissage
 - Sur le moment
 - Sur le long terme
- Motivation intrinsèque et extrinsèque

Engagement en quelques chiffres

- 170 étudiants depuis 2017 (+/- 30 par session)
- 80% partagent leur fiche
- Environ 35 min. + 15 min. dans un cycle de 5x 3h
- Jugé **intéressant ou positivement par environ 72%** des participants (données 2017 à 2019 seulement car après changement de l'évaluation du séminaire)
- **Moins d'abandon** de cours :
 - que la moyenne des séminaires de ce type (MAIS besoins des étudiants hétérogènes)
 - qu'en 2007-2010 (MAIS difficulté d'isoler la feuille de la prestation de cours qui s'est améliorée)

Éléments de design



Vocabulaire contrôlé

- **Facilite le décodage**, donc important pour :
 - l'apprentissage
 - la science
 - les choses objectives
 - les règles
 - **Partage d'une langue commune** donc important pour :
 - les règles
 - les lois
 - Moins important dans les arts (récits, musique, etc.) car l'esprit aime identifier des motifs, or si c'est trop explicite on lui enlève du plaisir.
- vocabulaire contrôlé de *Magic : The Gathering* puis dans *D&D* [commenté par Hartlage 2020]
 - *La grammaire du jeu de rôle* (Larré 2014)

Problème de l'apprentissage actif

Les étudiants pensent que l'apprentissage actif est moins efficace que l'instruction classique. Alors que c'est inverse (Deslauriers et al. 2019)

- Rappeler que ce qu'ils apprennent est efficace.
- Donner du contenu **immédiatement actionnable**.

OrCID :
 identifiant Wikidata : aligné
 profil *Google Scholar*
 LinkedIn *ResearchGate* *Academia*

Atouts

Carte étudiante
 Carte *BCI*

Proxy installé

Cahier de recherche
 Prise de notes :
Obsidian .md

Logiciel paramétré
 Style bibliog. installé :

Feuille de perso = liste de badges

- Éléments de description
- Types
 - Aspects à renseigner
 - Cases à cocher à valider
 - Barres de progression (Lameras et al 2017) :
 - Échelle numérique à accomplir de 0 à 5
 - Points numériques à collecter de 0 à x
- Sélectionnés, catégorisés, ordonnés, liés



http://wiki.scouts.ca/en/Badge_Requirements

CC-BY-NC-SA



Feuille de perso = Promesse d'activité

- « Première chose que l'on voit d'un jeu. »
- « Première chose que l'on conçoit quand on crée des règles. »
- Résumé, index, synthèse, sommaire, tableau de bord
- « Ce qu'on a sous les yeux constamment. »
- « **Qu'est-ce que promet la fiche ?** »
- « Donne envie de jouer, ou pas. »



Passeport vers l'aventure ou feuille d'impôt ?

« the difference between sitting at the table watching as a spectator or actually going on these dice-powered adventures of the imagination is whether or not someone has a Character Sheet in front of them. »

« little like a notebook (...) that a student might use over the course of a semester. (...) a **player's passport into the game.** »

« The Character Sheet is the one tangible, persistent object that uniquely connects the player to the game activity »

« it is largely a *failed* genre of writing. (...) look less like a fun game and **more like filling out a tax return.** » (Rient 2014)



Hiérarchise et priorise les activités à venir

- « like any written record, it helps our memory to recall details we would otherwise have difficulty recalling »
- « **support** certain kinds of player-character activity and, at the same time, **discourage** focus on other kinds of player character activity, either by **hiding** them away or **removing** them altogether. » (Konzack 2013)

Adaptation au confinement 2020-2021

- **Pas de feuille** de personnage papier à collecter



Zoom

- **Sondages anonymes** en direct pour tout le groupe



Simplification : le Graal du design

- 5 puces -> 3 puces (bientôt)
- Quoi couper ? Plus facile d'ajouter que de supprimer
- Créer une ontologie (organisation de l'information) : lien, catégories, vocabulaire contrôlé, hiérarchies, etc.
- Richesse × Lisibilité (Morningstar 2014)

Jeu de rôle :
activité encadrante



Le jeu de rôle : une activité encadrante

- « Loisir du méta » (Féasson 2017)
- Englobante
- Holistique
- Globale
- Intégrale
- Récit-cadre, récit enchâssant, récit premier
- *Framing, framework*
- ...



Autres activités « encadrantes »

- Soirée-conte
- Repas au restaurant
- Cours ou programme d'enseignement
- Rituel religieux
- Spectacle de théâtre

Avec menu ?

- Parfois
- Toujours
- Toujours
- Souvent
- Souvent

Avec hôte ?

- Conteur
- Chef+serveur
- Enseignant
- Officiant
- Troupe

- Pose un **début** et une **fin**
- Définit un espace **temporaire**
- Invite dans un espace d'accueil **sécuré**
- Propose un **objectif** ou une **orientation commune**
- **Ordonne une séquence** d'autres activités
 - Priorise ou minimise certaines activités
 - Programmées ou surprises
 - Soutenir l'objectif ou l'orientation
- Facilitée par un **maître-officiant-hôte**



Plan de cours simplifié (*syllabus*)

- Promesse pédagogique claire
- Contrat
- Suivi à moyen terme en groupe (séminaire)
- Suivi à long terme en accompagnement individuel (jumelage, mentorat,...)
- Intégré ou en parallèle d'un cursus existant

Écrit chaleureusement, un syllabus donne l'impression que l'instructeur est motivé, amical, accessible et que le contenu est plus facile (Harnish & Bridge 2011)



Évolutif et créant du lien

- Feuille de perso = Paratexte : inspiré par Gérard Genette (Jara 2013)
- « Les feuilles de perso possèdent une méthode/scénario interne à utiliser en jeu pour résoudre les problèmes » (Konzack 2013)
- Hauteur : beaucoup de cadres = accumulateurs de badges
- Profondeur : liens entre badges, ou groupements
- « Portfolio évolutif avec le temps »
- Processus discret -> continu (Beattie 2016)

Portrait-synthèse du groupe

- Identifier les points forts / faibles
- Avoir une idée du niveau général
- Collecter les sujets de recherche

« Utilisation de feuilles de personnages [inspirées des jeux de rôle sur table], faites maison pour gérer mon personnel »

Dans Tasseti, Matthieu. « Faire connaître les vertus du jeu », *Homo Ludens*, 5 janvier 2019.

<https://homoludens.xyz/2019/01/05/01-farid-ben-salem-faire-connaître-les-vertus-du-jeu/>

- Partage de ma propre feuille de perso d'abord (avec mes lacunes)
- Ajout d'informations avancées au début
 - 20 min. + 15 min.
- Déroulement explicite
- Tous ensemble
- Partage qui veut (20% ne partagent pas leur fiche)

rituel d'hospitalité et activités de jeu de rôle

<https://jdr.hypotheses.org/category/hospitalite> et <http://hdl.handle.net/1866/22410>

Quêtes secondaires

- Ne pas être trop long
- Arriver au bon moment
- Ne pas être inutile ni anecdotique
- Bonifier le parcours
- Ne pas gêner le parcours principal
- Ne pas avoir de conséquences négatives
- Ne pas être indispensable

(Guylène de Radio Roliste, 2018)

(Moss 2018)

<https://jdr.hypotheses.org/1052>

The image shows two screenshots of educational guides. The left one is titled 'Wikipedibus: Parcours personnel de Wikipédia pour un usage universitaire' and is a flowchart with five levels of tasks. The right one is titled 'IncubaBlog : Programme en 12 semaines pour démarrer un blogue sur votre sujet de recherche' and is a table with weekly tasks.

Wikipedibus: Parcours personnel de Wikipédia pour un usage universitaire

Départ

Niveau 0 Créer un compte

Modifier sa Page utilisateur (pour se présenter) [Optionnel]

Sur votre Page utilisateur, ajouter un lien vers [Optionnel]

pour être automatiquement vos contributions [Optionnel]

ajouter des balises de catégories [Optionnel]

Niveau 1 Ajouter une source à une page Wikipédia

Préciser une source [Optionnel]

Préciser des notes complètes de la source (auteur, titre, éditeur, date, page(s)...) [Optionnel]

Modifier la page Wikipédia et cliquer sur "sauver" sans quitter la source avec automatique ou Manuel [Optionnel]

Publier les modifications en cliquant dans la case "Publier" que vous avez ajoutée une source et que vous avez complétée. Cliquer sur "sauver" cette page. Retirer vos modifications avant de publier définitivement. [Optionnel]

Niveau 2 Recommander plusieurs fois dans un article existant

Niveau 3 Signaler des problèmes en mettant des étiquettes dans Modifier le code. (En cas de problèmes récurrents ou (très rares) de (très rares) pour les pages d'adresses.)

ajouter des liens à partir d'articles Wikipédia et le commenter [Optionnel]

ajouter des informations à une page existante avec une ou plusieurs sources (ajouter une information précise, dates, noms, détails...) ou modifier la structure d'un paragraphe d'une page [Optionnel]

Chaque sur votre page [Optionnel]

avec des débuts [Optionnel]

Niveau 4 Créer une nouvelle page sur un sujet

Félicitations, vous pouvez vous considérer comme un wikipédien !

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

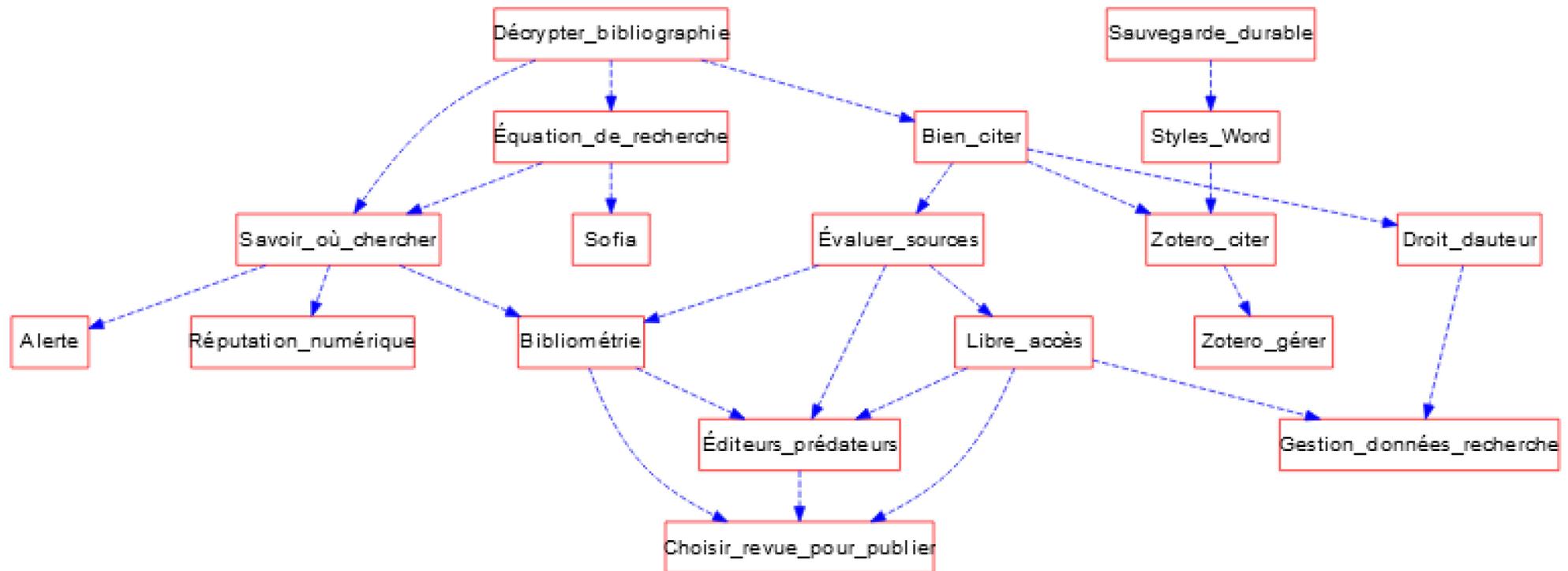
1 ^{re} semaine (date :)	<input type="checkbox"/> Reconstituer votre professeur, lui parler du projet de blogue.
	<input type="checkbox"/> Collecter quelques notes, lectures, idées de billets dans un dossier de votre ordinateur.
2 ^e semaine	<input type="checkbox"/> Choisir un hébergeur pour votre blogue : _____ (NB : si vous choisissez la plateforme hypothesis.org, il faut remplir un petit dossier et attendre quelques semaines pour qu'il soit validé par un comité ad-hoc.)
	<input type="checkbox"/> Mettre en forme le blogue (couleurs, menus, polices, présentation...)
	<input type="checkbox"/> Écrire un billet d'essai (puis supprimer-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 (contraintes, 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 thèse 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...) / bilis cognitifs courants dans votre discipline / arguments fallacieux dans votre domaine / bibliométrie avec votre sujet de recherche / commentaires 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 / parties de vous en train de faire de la recherche / parler de vos échecs, vos impasses, vos erreurs /

Encadrement : Parcours d'autoformation

- basé sur les carrières de *Warhammer FRP* ou les arbres de talents de *Edge of the Empire*

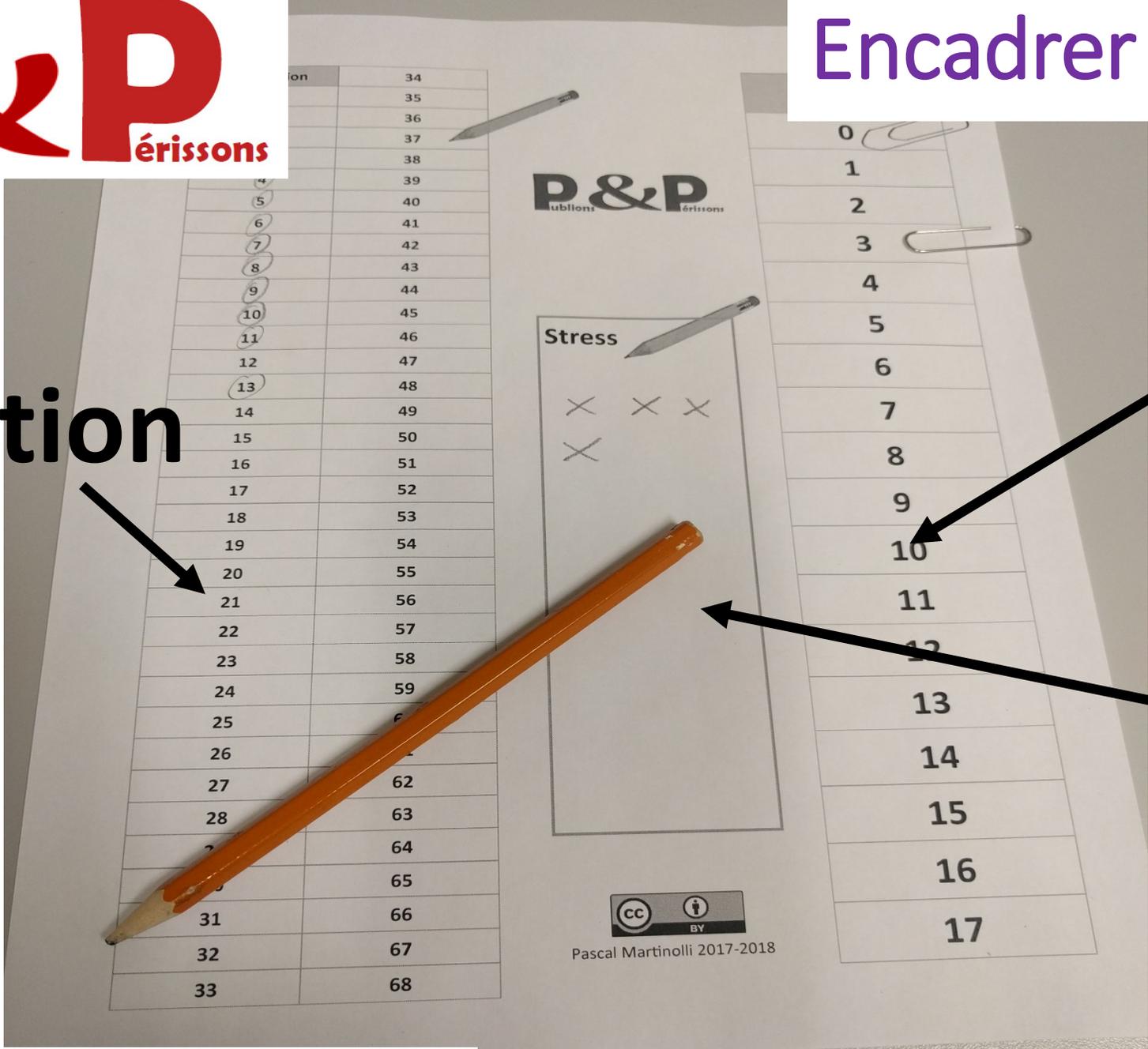


Réputation

Augmente
au fur et à mesure
d'actions
fructueuses

Temps

monnaie
pour acheter
des actions



Si Temps = zéro (0) :
on peut toujours
acheter mais
au prix **d'une croix**
de Stress par Temps

*Aucune conséquence
pour trop de Stress*

Le jeu de rôle,

une activité naturellement **encadrante**,

utilise des feuilles de personnage,

un élément de *game design* **structurant**,

permettant de **donner du sens** à un parcours de formation

et ainsi **faciliter l'engagement** dans l'apprentissage

(et peut être développer l'**auto-efficacité**
dans les compétences informationnelles).



Ouverture

Le jeu de **rôle**, un jeu des **attentes**?

Le jeu de rôle, un objet d'étude **multidisciplinaire**.

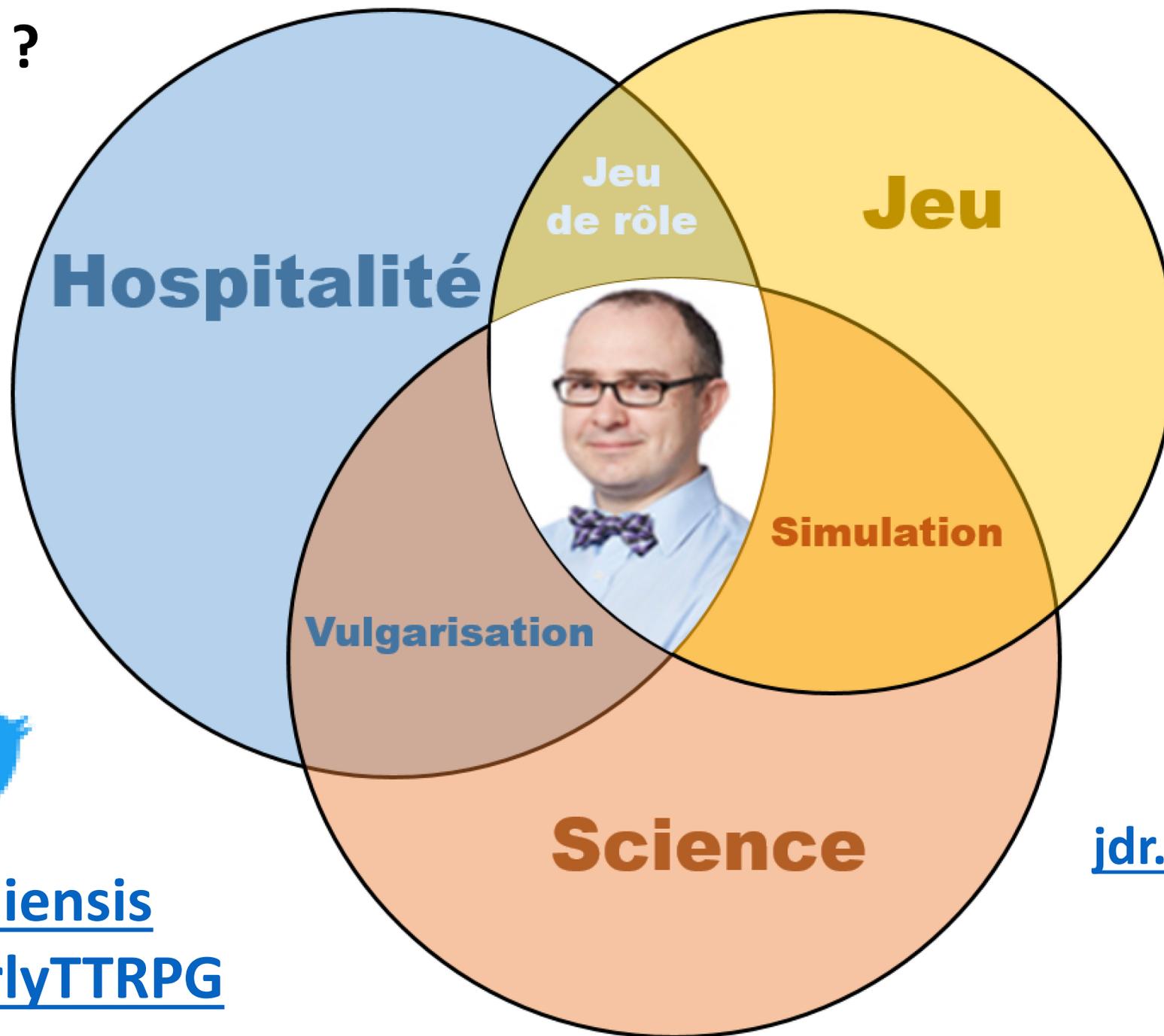
« N'importe quel objet, si vous l'étudiez correctement, toute la société vient avec » (André-Georges Haudricourt)

Bibliographie sélective sur les feuilles de personnage

- Beattie, Scott. « Height vs. Depth in Badging Framework Design ». In *Foundation of Digital Badges and Micro-Credentials*, édité par Dirk Ifenthaler, Nicole Bellin-Mularski, et Dana-Kristin Mah, 307-24. Springer International Publishing, 2016. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15425-1_17.
- Jara Soto, David. « Framing Strategies in Role-Playing Games. 'My Pleasure': Toward a Poetics of Framing in Tabletop Role-Playing Games ». PhD English Literature, Heidelberg U, 2018. <https://doi.org/10.11588/heidok.00029454>.
- Konzack, Lars. « Characterology in Tabletop Role-Playing Games: A Textual Analysis of Character Sheets ». In *WyrdCon Companion Book 2013*, édité par Sarah Lynne Bowman, 86-93. Los Angeles, CA, 2013. <http://www.academia.edu/download/45947071/WCCB13.pdf#page=54>.
- Morningstar, Jason. « Visual Design as Metaphor: The Evolution of a Character Sheet ». Blog. *Analog Game Studies* (blog), 2 décembre 2014. <http://analoggamestudies.org/2014/12/visual-design-as-metaphor-the-evolution-of-a-character-sheet/>.
- O'Brien, Kelsey, et Trudi E. Jacobson, éd. *Teaching with Digital Badges: Best Practices for Libraries*. Innovations in Information Literacy. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2018.
- Peterson, Jon. « Character Sheets in 1975 ». Blog. *Playing at the World* (blog), 7 juillet 2013. <http://playingattheworld.blogspot.com/2013/07/character-sheets-in-1975.html>.
- Rient, Jeff. « The Elf That Is You: The Failure of the Character Sheet in Dungeons & Dragons – ISU Writing Program ». *Grassroots Writing Research Journal* 4, n° 11 (2014). <http://isuwriting.com/the-elf-that-is-you-the-failure-of-the-character-sheet-in-dungeons-dragons/>.
- Steiner, Eliane, John Garcia Ulloa, Jaboury Ghazoul, Claude Garcia, et Giger Dray. « "I Remember Your Lecture": Role-Playing Games and Unconventional Teaching Reinforce Learning Outcomes » 2, n° 1 (2020): 12.

Des références bibliographiques plus spécifiques sont dans les notes des pages précédentes.

À suivre ?



[@pascalienis](https://twitter.com/pascalienis)
[#scholarlyTTRPG](https://twitter.com/scholarlyTTRPG)



jdr.hypotheses.org



zotero