

Manon Boulanger (997 114 615)

TEN-7028 Jeux et apprentissages

Identification d'un outil ludique et analyse de ses caractéristiques.

Travail présenté à Mourad Majdoub

Université Laval

10 février 2021

Description

La caverne est un jeu sérieux qui a pour auteurs Alexandre Brunet et Anastassia Depauld, enseignants au cégep de Saint-Hyacinthe. Cette ressource a été développée en collaboration avec le Centre collégial de développement de matériel didactique (CCDMD). Le jeu est accessible gratuitement sur internet, depuis mai 2020, à l'adresse suivante : <https://caverne.ccdmd.qc.ca>.



Objectifs d'apprentissage

Les objectifs d'apprentissage du jeu sont issus du contenu du cours Philosophie et rationalité (340-101-MQ). Il s'agit d'une discipline qui s'inscrit dans la formation générale de l'enseignement collégial du Québec.

Les objectifs pédagogiques sont clairement mentionnés dans la section « À propos » du jeu. Il s'agit de « favoriser l'apprentissage des règles de l'argumentation » (Brunet, A. et Depauld, A. (2019) et de « présenter la contribution de philosophes de la tradition gréco-latine au traitement de questions » (Brunet, A. et Depauld, A. (2019) .

Ces objectifs ont pour but de développer chez l'apprenant les compétences suivantes :

- Produire une argumentation sur une question philosophique.
- Présenter la contribution de philosophes de la tradition gréco-latin au traitement de questions.

Des sous objectifs s'intègrent également au jeu durant le parcours de l'apprenant, soit :

- Reconnaître prémisses, conclusions et marqueurs de relation;
- Maîtriser les règles d'inférence logique;
- Schématiser un argument;
- Trouver l'erreur dans les raisonnements fautifs et déjouer des sophismes, afin de pouvoir former un raisonnement valide;
- Reconnaître un raisonnement dans un texte philosophique et en vérifier sa validité.

Le jeu peut se jouer en suivant un ordre préétabli mais cet ordre ne représente pas spécifiquement une évolution d'apprentissage.

Analyse des besoins de l'apprenant

Le jeu a été conçu pour les étudiants et étudiantes du niveau collégial, il demeure toutefois accessible à tous. Bien que l'on mentionne qu'il n'y ait aucun prérequis, le niveau de difficulté peut s'avérer élevé pour certains, même ceux d'un niveau de scolarité supérieur.

Il n'y a pas d'avatar proposé au joueur. Toutefois, on s'adresse à lui tout au long des défis, donc il se sent impliqué dans la mission. Le joueur a le choix de jouer en mode défi ou en mode exercice. Le premier établit un ordre précis dans le parcours du jeu, le deuxième permet aux participants de faire les défis dans l'ordre qu'il choisit.

Une icône « Aide » est disponible en permanence dans le jeu mais n'offre pas toujours le niveau d'explication souhaité. Des personnages interviennent à l'occasion pour soutenir l'apprenant en difficulté en le guidant pour compléter les énigmes sans toutefois l'aider dans sa compréhension.

Le jeu est disponible en version française uniquement à ce jour.

Modalités du jeu

Le jeu se joue à la base de façon individuelle, mais on propose aux enseignants de l'utiliser aussi sous forme d'équipe en classe. L'enseignant peut s'en servir comme exercice dans la classe ou l'utiliser de façon asynchrone, comme par exemple ; un devoir de révision.

La Caverne a été construite dans un but pédagogique, l'histoire, les défis et les personnages sont au service de la pédagogie et non l'inverse. Le jeu se joue en mode autonome mais il n'en reste pas moins que l'enseignant demeure la personne ressource irremplaçable pour expliquer les concepts. Le jeu, lui, permet de s'exercer en les mettant en pratique.

Les règles du jeu

Le joueur incarne une personne qui est prisonnière d'une caverne. Pour en sortir, il doit réussir 9 défis qui comportent des énigmes. Différents personnages interagissent avec lui durant sa quête (Platon, Socrate, etc.). Ces personnages peuvent intervenir de différentes façons, par exemple, lors de rétroactions positives, négatives ou pour proposer de l'aide lorsque l'apprenant se trompe. Les défis peuvent être franchis selon 3 niveaux de réussite (Bronze, Argent, Or). Les niveaux peuvent motiver l'apprenant à refaire un défi pour tenter d'obtenir un meilleur résultat.

Décompte des points :

Or : L'énigme a été résolue du premier coup

Argent : L'énigme a été résolue après un échec

Bronze : L'énigme a été résolue après plus de deux échecs

Des tableaux bonus entre les défis permettent d'attraper des lucioles qui, elles, donnent des points. Ces tableaux comportent un défi de temps qui brise le tempo de réflexion dans lequel se trouve le participant et crée une ambiance stimulante pour celui-ci. Les points recueillis permettent d'acheter des indices qui l'aideront, par la suite, à mieux performer dans son aventure.

Bien qu'il soit possible de jouer en équipe sous forme de challenge en classe, le jeu se prête mieux à une utilisation individuelle qui permet la réflexion et l'analyse, à un rythme propre du joueur.

L'évaluation des apprentissages

Une fiche de résultats détaillés pour chaque défi est enregistrée, et ce, pour chaque joueur, puisque pour jouer, il faut s'authentifier. Au préalable, le joueur doit avoir créé un identifiant avec son adresse courriel et un mot de passe.

Des rétroactions précises sont données quant aux éléments moins bien réussis par le participant. Ce dernier sait donc exactement ce qu'il doit améliorer. Le joueur a également la possibilité de continuer sa quête à un autre moment et il pourra reprendre là où il en était. Il a également la possibilité de refaire les défis pour améliorer ses performances.

Une option permet au joueur d'imprimer sa fiche de résultats. Les statistiques et les résultats sont compilés et enregistrés. L'enseignant pourra accéder aux résultats de ses élèves que s'ils les partagent volontairement, puisque les identifiants ne représentent pas nécessairement le vrai nom des élèves.

La jouabilité

À première vue, le jeu est intrigant. L'ambiance est mystérieuse, la trame sonore incarne bien l'esprit mystique du jeu. Les visuels sont simples, épurés, bien adaptés au type de jeu qui invite à la réflexion. Les challenges d'attraper les lucioles viennent briser le rythme par endroit et c'est nécessaire, parce que l'on peut se lasser d'être dans la réflexion et tourner en rond.

L'absence de démonstration ou d'aide plus précise sont par moment désengageant pour le joueur. Par essais et erreurs, on finit parfois par résoudre une énigme sans vraiment avoir compris ce qu'il y avait à comprendre. Les indices et les rétroactions des personnages ne sont pas toujours clairs. La présence de l'enseignant pour expliciter les concepts plus difficiles est nécessaire. Des exemples mieux présenter ou une section « Ressources explicatives » pourrait peut-être pallier en partie à cette problématique.

On mentionne que le jeu se fait généralement en 2 heures. Si l'apprenant n'est pas à l'aise avec la matière, il y a fort à parier qu'il abandonnera bien avant ça.

La plateforme de jeu présente une section « Commentaires » pour permettre aux utilisateurs de faire part, s'ils le souhaitent, de leur opinion à propos de la ressource numérique.

Références

Brunet, A. et Depauld, A. (2019). *La caverne*. Centre collégial de développement de matériel didactique (CCDMD). <http://caverne.ccdmd.qc.ca>