

Expérimentation sur les usages de Mecagenius en classe. Académie de Lyon. Automne 2015.

Livret d'accompagnement du professeur

Un nouveau livret doit être utilisé pour chaque classe jouant à Mecagenius

Présentation

Mecagenius est un jeu sérieux destiné à l'apprentissage du génie mécanique de bac-3 à bac +4. En tant que professeur, vous allez être intégré au cours de cette année à un dispositif de recherche dynamique, visant à mieux caractériser les interactions entre le jeu, les apprenants et les enseignants au sein de leur salle de classe, et améliorer la compréhension à court terme des problématiques relatives à la manipulation de ce dispositif innovant au sein du processus d'apprentissage.

Dans le cadre de cette expérimentation, vous serez donc invités à participer en trois temps en remplissant vous-même ce livret.

1. Avant de commencer l'utilisation de Mecagenius, la première étape consiste à remplir les informations présentes dans le **formulaire de présentation** joint à ce livret (page 2) afin de mieux caractériser l'utilisation du jeu de chaque professeur.
2. Dans un second temps, et il s'agit de la partie la plus cruciale, vous serez invité à remplir au cours de chaque séance le **carnet de bord** joint à ce livret (pages 3-4). Les informations demandées sont simples, et le temps estimé est de trois minutes par séances. Une section « Aide » vous aiguillera en cas de difficultés (page 6).
3. Enfin, à l'issue de la dernière séance, vous remplirez l'encart « **Impressions et remarques générales** » joint à ce livret (page 5), à l'intérieur duquel il vous sera possible de communiquer vos impressions sur le jeu et son utilisation au sein de votre classe.

Soyez assurés, enfin, que chacune des données présentes dans ces formulaires sera traitée de manière totalement anonyme, selon les normes éthiques en vigueur dans la recherche scientifique. En vous remerciant sincèrement pour votre implication dans ce projet de recherche, et vous souhaitant une excellente utilisation de Mecagenius,

Victor Potier

Doctorant Enseignant Vacataire. CUFR JF Champollion - Albi
Serious Game Research Lab, GIS Serious Game Research Network.

victor.potier@univ-jfc.fr



Formulaire de présentation

Merci de renseigner l'ensemble des informations en toutes lettres, de manière claire et lisible.

Informations sur le professeur

Ces informations feront l'objet d'un traitement anonymisé

Nom : Prénom :

Âge : Établissement :

Informations sur la classe

Nombre d'élèves dans la classe : Dont Garçon(s) : Fille(s) :

Intitulé exact de la formation et niveau des élèves :

Exemple : BTS IPM 1ere année, Seconde Bac Pro TU

Informations sur le cours

Dans quel cours utilisez-vous Mecagenius :

Renseigner l'intitulé exact du cours

Quel est le volume horaire total de ce cours ?

Renseigner le volume horaire en heures

Comment pensez-vous utiliser Mecagenius au cours des mois à venir (training mode, game mode, de manière dirigée, libre, etc.), et quelles sont vos attentes (meilleure acquisition du savoir, engagement des apprenants, facilité de construction du cours, découverte d'un nouvel outil, etc.) ?

Carnet de bord

Notez sur cette page les informations caractérisant votre utilisation de Mecagenius : temps de jeu, circonstances de la séance, remarques annexes, etc. Pour plus de commodité, reportez-vous à la section « Aide » de ce livret (page 6).

Date de la séance et heure de début (1)	Durée de la séance (2)	Activités travaillées (3)	Cours et période de jeu (4)	Remarques et impressions générales (5)
<i>Exemple : Mercredi 9 septembre 2015, 9h15</i>	<i>40 minutes</i>	<i>PF6-N1-01 ARA0-Fraiseuse- 01-11</i>	<i>Enseignement professionnel Technologie, mercredi après- midi.</i>	<i>Difficultés de connexion, mots de passe oubliés, bonne ambiance, etc.</i>

Date de la séance (1)	Durée de la séance (2)	Activités travaillées (3)	Cours et période de jeu (4)	Remarques et impressions générales (5)

Impressions et remarques générales

Notez sur cette page les impressions ressenties à l'utilisation du jeu au cours du trimestre et vos remarques générales : difficultés rencontrées et leur nature, avantages et inconvénients du jeu, réception du jeu par les élèves, appréciation professionnelle du jeu comme dispositif d'apprentissage, idées d'amélioration ou d'évolution de Mecagenius, etc.

Renseignez ici vos impressions et remarques générales issues de l'utilisation de Mecagenius au cours de ce trimestre.

Aspects positifs :

Aspects négatifs :

Idées d'améliorations :

Y a-t-il une séance qui vous a semblé plus réussie qu'une autre ? Pourquoi ?

Aide

- (1) Merci de renseigner les champs le plus précisément possible en suivant le format donné en exemple : jour de la semaine – jour du mois – mois- année.
- (2) Merci de renseigner la durée de la séance le plus précisément possible, de sorte à obtenir une durée totale de jeu la plus représentative de votre activité à l'issue de l'expérimentation. Si besoin, arrondir à 5 minutes près.
- (3) Merci de renseigner la ou les activités travaillées au cours de la séance le plus précisément possible. Pour plus de confort, nous vous invitons à vous reporter à la section **Mallette du professeur** disponible sur votre plateforme Chamilo, proposant un glossaire exhaustif des activités présentes dans Mecagenius et leurs dénominations exactes. Il est également possible de télécharger le **Livret du formateur** au format PDF depuis la Mallette du professeur.
- (4) Il est probable et normal que vous renseigniez dans cette case la même information que dans le formulaire de présentation (page 2). Que le cours dans lequel la séance de jeu se déroule soit le même qu'indiqué ou qu'il s'agisse d'un autre cours, renseignez systématiquement l'information. Indiquez également le moment de la journée auquel se déroule le cours.
- (5) Renseignez ici l'ensemble des impressions que vous jugerez pertinentes, quant au déroulement de la séance Mecagenius du jour. Ces impressions et ces remarques peuvent porter sur les aspects positifs ou les aspects négatifs rencontrés, comme sur des idées d'améliorations qui vous seraient venues à l'usage du jeu. En cas de dysfonctionnement majeur, merci de vous reporter à la FAQ ci-dessous.

FAQ

Quelle est la différence entre *training* et *game mode* ? Le *game mode* permet à l'apprenant de jouer selon la progression scénaristique et ludique du jeu. Par exemple, il devra résoudre l'ensemble des épreuves présentes dans les activités de la salle n° 1 pour débloquer la salle n°2. Au contraire, le *training mode* permet d'accéder à l'ensemble des activités du jeu instantanément à l'aide de la touche F8 du clavier de l'ordinateur, ainsi que d'augmenter manuellement le niveau et la quantité d'argent du joueur (*Mecagolds*) pour remplir les prérequis nécessaires à la réalisation des activités sélectionnées.

L'élève éprouve des difficultés à se connecter avec son nom d'utilisateur ou son mot de passe ? Recharger la page internet. Si le problème persiste, vérifier l'exactitude des informations tapées à la connexion. Par exemple, des problèmes peuvent survenir à l'occasion d'un nom ou d'un prénom composé. Vérifier également que les O (o majuscules) ne soient pas remplacés par des 0 (zéro), et inversement.

L'image du jeu devient immobile et/ou les commandes ne répondent plus ? Recharger la page internet. Une coupure a pu survenir dans la liaison entre votre connexion internet et le serveur hébergeant le jeu. Les données restent sauvegardées et la partie ne sera pas perdue.

Toutes les données de progression du mode *game* ou du mode *training* ont été effacées de Chamilo ? Contacter impérativement Catherine Pons-Lelardeux (contacts utiles ci-dessous).

Besoin de renseignements ? Pour ce qui est des questions relatives au questionnaire et au carnet de bord, je me tiens à votre disposition à l'adresse mail suivant : victor.potier@univ-jfc.fr. Pour toute demande relative à Chamilo ou à des problèmes liés au jeu Mecagenius, contacter Catherine Pons-Lelardeux à l'adresse suivante : catherine.lelardeux@univ-jfc.fr.

Merci de votre collaboration, et bonne utilisation de Mecagenius.