

# Programme des festivités

3<sup>ème</sup> Anniversaire du LIP

## JEUDI 9 mai 2019

16h à 17h - Ateliers

**Enseigner la programmation avec le jeu Programming Game**

*M. Plumettaz-Sieber, B. Canvel, L. Bardy & J. Hulaas. C-01.109*

**Un Escape Game pédagogique sur les compétences psychosociales**

*S. Morard & E. Challandes C-01.108*

**Jouons à résoudre des problèmes avec des cubes robotiques !**

*L. Cassone & D. Menon. C-0.106*

17h à 18h - Ateliers

**Enseigner les sciences avec SimDiabolo & Addict**

*C. Bonnat C-01.109*

**Classcraft – un jeu de gestion de classe.**

*G. Bonvin. C-01.108*

**Des ateliers pour se former aux usages du numérique éducatif**

*E. Sanchez C-0.101*

**Réalisations de nos étudiants**

*C-01.108*

**PLAY – Un jeu pour découvrir le Musée de la Nature (Sion)**

*E. Paukovics C-0.101*

18h15 à 19h15 - Conférence

**Créativité ? Comment évaluer la créativité par le biais d'un jeu technologique**

*Pr. Margarida Romero, directrice du LINE, Université de Nice Sophia Antipolis C-0.101*

Dès 19h 15 .... Apéritif dinatoire, devant la mensa

## VENDREDI 10 mai 2019

9h à 10h – Conférence

**L'informatique, discipline scolaire : enjeux de savoir et de pouvoir**

*Pr. Georges-Louis Baron, Université Paris Descartes. C-0.104*

10h30 à 11h30 - Conférence

**Intégration de jeux numériques à l'école et analytique de l'apprentissage**

*Pr. Baltasar Fernandez Manjon, Université Complutense, Madrid. C-0.104*

11h30 ... Clôture

# Synopsis des ateliers/conférences

Remarques sur les ateliers : les présentations durent environ 20-30 minutes. Les participants sont libres de circuler et d'assister à d'autres ateliers durant l'heure.

## ATELIERS

### Enseigner la programmation avec le jeu Programming Game. M. Plumettaz-Sieber, B. Canvel & J. Hulaas. C-01.109 :

A l'occasion de cet atelier, vous aurez l'opportunité de découvrir un jeu numérique d'apprentissage des bases de la programmation, ainsi que d'échanger sur l'utilisation de ce jeu en classe.

### Un Escape Game pédagogique sur les compétences psychosociales. S. Morard & E. Challandes. C-01.108 :

Durant cet atelier, nous vous proposons de tester les prototypes d'énigmes de notre futur escape game pédagogique. Destiné aux élèves des classes francophones des cycles d'orientation du Canton de Fribourg, cet escape game vise le développement de compétences psychosociales en traitant des thématiques du tabac et du stress.

### Jouons à résoudre des problèmes avec des cubes robotiques ! L. Cassone & D. Menon. C-0.106 :

Au cours de cet atelier nous vous proposerons de jouer à la tâche CréaCube. Cette tâche vise à engager les apprenants dans une démarche de résolution créative de problèmes et à réaliser une introduction à différents aspects de pensée informatique et de robotique pédagogique.

### Enseigner les sciences avec SimDiabolo & Addict. C. Bonnat. C-01.109

Cet atelier consiste à tester la simulation en ligne SimDiabolo qui propose une activité en sciences (fermentation alcoolique) utilisant la démarche d'investigation. Cette simulation propose des scénarios différenciés en fonction des difficultés des élèves, et peut être couplée à un logiciel de suivi de l'activité.

### PLAY – Un jeu pour découvrir le Musée de la Nature (Sion). E. Paukovics. C-0.101

Cet atelier propose une présentation interactive du projet PLAY (recherche orientée par la conception du jeu Pearl Arbor au musée de la nature à Sion). Il vise à répondre aux 3 questions suivantes : qu'est-ce que le jeu Pearl Arbor ? Comment est-il conçu ? Pourquoi et comment faisons-nous de la recherche ? Cet atelier prend la forme d'une présentation ppt (20-30min) et de la présentation (poster) du projet PLAY - FNS.

### Des ateliers pour se former aux usages du numérique éducatif. E. Sanchez. C-01.108

La formation initiale des enseignant-e-s au numérique est assurée sous la forme d'un cours hybride qui articule cours magistral, conduite d'un projet expérimenté en classe et ateliers. La présentation portera sur les ateliers qui sont proposés aux étudiant-e-s et leurs liens avec le Référentiel fribourgeois dans le domaine du numérique et des MITIC.

### Classcraft – un jeu de gestion de classe. G. Bonvin. C-01.108

Il n'est pas aisé de résumer le jeu Classcraft tant celui-ci comporte d'éléments et d'outils pour dynamiser la classe. Cet exposé souhaite proposer de dialoguer avec un chercheur autour de l'implémentation du jeu Classcraft dans une classe de 11e Harmos au CO. Ce sera l'occasion de proposer aux personnes intéressées une démonstration du jeu

(paramétrage, utilisation, présentations de différents outils, etc.), un bilan intermédiaire et un retour d'expériences sur son déroulement en classe.

### Réalizations de nos étudiants. Jeux numériques pour enseigner l'anglais, robotique pédagogique...

C-01.108

Dans le cadre de leur formation, les étudiant-e-s du CERF sont amené-e-s à conduire des projets qui consistent à concevoir des scénarios pédagogiques qui intègrent le numérique. Des étudiant-e-s présenteront leurs travaux.

## CONFERENCES

### Créativité ? Comment évaluer la créativité par le biais d'un jeu technologique. Pr. Margarida Romero, directrice du LINE, Université de Nice Sophia Antipolis. C-0.101.

La créativité est une compétence humaine d'une grande valeur ajoutée dans des contextes de Volatilité, d'Incertitude, de Complexité et d'Ambiguïté (VICA) comme ceux que nous traversons dans les sociétés contemporaines. Cependant, la créativité dont notre société a besoin pour faire face aux contextes VICA n'est pas toujours considérée comme une compétence clé. Nous décrivons le concept de créativité selon une approche sociocognitive et présentons les facteurs clés pour son émergence et développement. Ensuite, nous présentons l'évaluation de la créativité par le biais d'une tâche de résolution de problèmes avec des cubes robotiques.

### L'informatique, discipline scolaire : enjeux de savoir et de pouvoir. Pr. Georges-Louis Baron, Université Paris Descartes. C-0.104

Si la France a été parmi les premiers pays industrialisés à lancer des politiques publiques d'introduction de l'informatique dans l'enseignement, la décision de créer une discipline spécifique dans le second degré n'y a été prise qu'assez récemment : pendant longtemps les autorités pédagogiques ont choisi une solution de prise en charge partielle par les autres disciplines. Désormais, une dynamique est lancée, mais les évolutions futures sont incertaines, notamment quant à la possibilité de mettre en place un cursus cohérent depuis l'école primaire. Cette intervention analysera comment a évolué la situation depuis les années 1970 et quelles sont les perspectives actuellement ouvertes.

### Intégration de jeux numériques à l'école et analytique de l'apprentissage. Pr. Baltasar Fernandez Manjon, Université Complutense, Madrid. C-0.104

Les jeux sérieux (serious games) sont des jeux dont le but principal n'est pas seulement de divertir, mais par exemple d'enseigner ou de changer l'attitude des joueurs. Ils ont montré qu'ils sont très efficaces dans différents domaines mais ne sont pas encore généralisés à l'école. Nous pensons qu'avec des éditeurs de jeux associés à l'utilisation de l'analytique de l'apprentissage, nous pouvons aider à créer de meilleurs jeux et aussi à faciliter leur utilisation par les enseignants. Il est important que les analyses aident l'enseignant à mieux accomplir sa tâche éducative. Dans la présentation, nous montrerons différents exemples de la façon dont nous utilisons les jeux sérieux dans les écoles.