



Adaptation des contenus d'apprentissage pour les élèves avec des TSA

**Que sont les troubles spécifiques de l'apprentissage
(TSA) ?**

Fiche d'aide à la pré- production

Introduction

Les jeux sérieux favorisent l'engagement des élèves et constituent un excellent outil d'apprentissage. Cependant, la conception d'un jeu à la fois attrayant et éducatif peut s'avérer difficile.

Nous présentons ici un cadre et une check-list pour aider les experts en la matière à participer à la conception et à l'idéation de jeux sérieux, main dans la main avec les développeurs.

Ce que vous devez prendre en compte

L'art du cadre de conception de jeux sérieux (Ryerson University, n.d.)

Ce cadre se concentre sur la pré-production, car c'est là que les experts en la matière seront le plus utiles au processus.

Cette [vidéo](#) explique le cadre, qui vise à aider à trouver des idées de jeux et à les classer en fonction de quatre éléments : l'apprentissage, la narration, le gameplay et l'expérience utilisateur. Le guide complet en format pdf se trouve [ici](#).

Pour trouver des idées, les membres de l'équipe peuvent utiliser [les cartes d'idéation qui accompagnent le cadre](#).

Notre plan de conception de jeu personnalisé

Afin de vous aider à planifier votre jeu et à réfléchir à tous ses aspects, nous avons créé un plan de conception de jeu : les questions à se poser lors de la conception d'un jeu.

Objectifs d'apprentissage

- Quels sont les objectifs d'apprentissage du jeu ?
- Le niveau (A1-B2) ?
- Les compétences (écoute, expression orale, écriture, lecture)

Le public cible

- L'âge, les caractéristiques, le sexe, la compétitivité et l'expérience antérieure des élèves en matière de jeu.
- Le niveau d'âge visé par le jeu.
- Les besoins particuliers. Les élèves handicapés seraient-ils laissés de côté ?

- Diversité sexuelle et raciale. Dans le choix des personnages, du langage ou des situations, le jeu offense-t-il ou offense-t-il un groupe particulier d'élèves ?
- Nombre de joueurs. Combien d'élèves peuvent jouer en même temps ? Y en aura-t-il trop qui resteront les bras croisés ?
- Le rôle de l'enseignant. Observateur passif ou participant actif ?

Conception

Le thème du jeu

- Quelle idée/thème le jeu exprime-t-il ?
- Décrivez le personnage/entité principal(e)
- Quel est le pitch de l'histoire ?

Micro-Gameplay

- Quelle est l'énigme principale du jeu ?

Que sont :

- L'objectif ?
- Les contraintes et les obstacles (défi) ?
- Les actions que le joueur devra effectuer (la plupart du temps de jeu)

Formaliser l'énigme principale du jeu dans un tableau : une boucle d'actions et d'états.

Fournissez un prototype d'image sur papier montrant les mécanismes du jeu.

- Personnage, commandes, caméra ?
- Comment le gameplay de base implique-t-il le contenu d'apprentissage ?
- Comment le micro-gameplay soutient-il le thème du jeu ou les idées exprimées ?
- Décrivez 3 briques de jeu autour du gameplay de base qui le modifient, créent des variations autour de lui, et génèrent des situations de jeu et/ou de la difficulté (exemples : comportements des ennemis, variations de décor, timers, et seuils de score...).

Macro-design

- Comment la difficulté et le joueur vont-ils progresser tout au long du jeu ? Sont-ils liés à la diégèse ? (géographie, obstacles, capacités...)
 - Le joueur a-t-il besoin de connaissances du monde réel ou de contenu appris pour progresser dans le jeu ?
- Quels sont les feedbacks que le joueur recevra pour comprendre ce qu'il fait bien ou mal ?
- Quelle est l'intrigue de l'histoire, et comment va-t-elle se dérouler ?
 - Qui est le protagoniste, et quelle est la situation initiale ?
 - Quel est l'objectif du personnage principal ? Pourquoi ?
 - Quel est l'élément perturbateur dans le monde de la fiction, ou le désir du personnage ?
 - Quelle est l'aventure/la situation inconnue dans laquelle le personnage entre ?
 - Quels sont les obstacles que le personnage va devoir affronter pour s'adapter à cette nouvelle situation ?
 - Décrivez ce que et comment le protagoniste trouve la chose qu'il veut ou quelque chose qui l'aide dans son aventure.
 - Décrivez le prix que le protagoniste doit payer, et comment cela le change ?
 - Décrivez comment le protagoniste retourne à sa situation initiale, quels obstacles le mettent à l'épreuve ?
 - Décrivez comment le personnage a changé maintenant qu'il est retourné à sa situation initiale ? Quelle est l'épreuve finale ? Pourquoi le protagoniste peut-il la surmonter maintenant ?
- Quelles émotions/quels moments forts et faibles le joueur va-t-il traverser ? Qu'est-ce qui va générer du mystère, de la surprise et de la nouveauté ?
 - Comment se traduisent-ils dans les situations/niveaux de jeu (pression, difficulté, situations de jeu/briques) ?
- Quelles sont les boucles de jeu macro ? Comment sont-elles imbriquées ?
 - L'objectif du jeu ?

- Quels sont les niveaux et leurs objectifs ?
- Quelles sont les situations dans les niveaux ?
- Comment les niveaux correspondent-ils aux moments de l'intrigue ?

Esthétique du jeu

- Quelle est l'ambiance du jeu ?
- Fournissez une planche d'ambiance (images d'inspiration pour donner une idée de l'esthétique du jeu).

Séquence pédagogique

- Comment l'enseignant doit-il utiliser le jeu en classe ?
 - Conseils pour l'accueil
 - Débriefing de la session et exercices ou niveaux complémentaires (rapport/essai sur leur session de jeu, découvertes dans le jeu, niveaux à faire à la maison)
 - Activités collaboratives (le jeu comporte peut-être un aspect collaboratif : rédaction d'un wiki sur le jeu, partage de tactiques ou de découvertes (patrons/faiblesses) entre les élèves...)
 - Débriefing du jeu et exercices complémentaires (rapport/essai sur leur session de jeu, découvertes dans le jeu, etc.)
 - Connaissances du monde réel (éléments culturels) qui donnent des clés pour comprendre votre jeu : contexte, signification, histoire, personnages.
 - Activité d'ouverture qui utilise ces éléments
 - Conseils, astuces, aide pour les joueurs en difficulté
- Le jeu prévoit-il un journal/résumé qui sera mis à jour en fonction de la progression du joueur ? Peut-il être utilisé comme un moyen de développer/réviser ce qui a été appris pendant le jeu ?
- Le jeu prévoit-il un système de notation pour suivre la progression du joueur ?

Conclusion

Nous avons présenté ici le cadre "Art de la conception de jeux sérieux" ainsi qu'un plan de conception de jeu. Les réponses aux questions posées vous obligeront à réfléchir aux composantes de votre jeu et vous aideront, nous l'espérons, à concevoir un jeu bien conçu.

Ressources et références

- Digital Education Strategies, The Chang School of Continuing Education, Ryerson University. (n.d.). The Art of Serious Game Design. [pressbooks.library.ryerson.ca](https://pressbooks.library.ryerson.ca/guide/open/download?type=pdf)
<https://pressbooks.library.ryerson.ca/guide/open/download?type=pdf>
- Design, Play and Experience
(DPE) Framework, developed by Winn (2009)



Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : <https://www.d-esl.eu>