

Exploitation des grilles points forts et point faibles, des tests effectués sur la méthode ScenLRPG, dans le cadre de l'école d'été sur les jeux sérieux (Juin 2011) . JP Pernin, F.Michaux, N.Mandran. LIG/Metah.

Table des matières

Au total 56 réponses collectées	3
The scenario resulting from your work	3
Les points positifs.....	3
2 cases vides, 13 avis difficiles à interprétés et non exploités, 1 bémol	3
1. Qualité du résultat, cad du scénario produit pour les apprenants	3
2. Qualité de la méthode	4
Les Bémols	4
Les points négatifs.....	5
9 cases vides (ou no)	5
1. Concernant la qualité du résultat, cad du scénario produit pour les apprenants	5
2. Concernant la qualité de la méthode	5
3 Liés à des facteurs contextuels de l'expérimentation (essentiellement manque de temps).....	6
Bémol sur l'expérimentation ou la méthode	6
Dièse.....	6
The collaborative work enabled with the method	7
Les points positifs.....	7
3 cases vides (dont 2 vides aussi côté points négatifs).....	7
1. Concernant la méthode	7

2.	liés au support tangible (cartes, pions).....	8
	Bémols.....	8
	Les points négatifs.....	8
	31 cases Vides + un « NO », 2 avis non exploités	8
1.	Liés à la méthode	8
2.	liés au support tangible (cartes, pions).....	9
2.	Difficultés extérieures ou contextuelles à l'expérimentation.....	9

Au total 56 réponses collectées

The scenario resulting from your work

Les points positifs

2 cases vides, 13 avis difficiles à interprétés et non exploités, 1 bémol

1. Qualité du résultat, cad du scénario produit pour les apprenants		
Thème	Extraits (+ éventuellement vocabulaire type utilisé)	Nbre de citations
Qualité du résultat en général	“pretty good”, « feasible/realistic »	5
Qualité du résultat en termes de diversité des activités et des ressorts de jeu	« coherence - individual et collaborative activities - plusieurs ressorts de jeu utilisés -> diversité du jeu » " - Principe d'enchaînement- Mise en situations ""réelles""- diversité des situation- collaboration entre élèves"	7
Qualité du résultat obtenu en terme de collaboration des apprenants	“The idea to make PHD students collaborate and evaluate their work with pairs” « Simple for the students and the tutor, requires collaboration, critical thinking, reflection and assessment, important features of a PHD procedure. Role playing enhances imagination expression and experimentation. Debate is an efficient way to collaborate and role play.”	3
Qualité du résultat obtenu en terme de compétences mobilisées chez les apprenants	Focused on specific skills Role play sessions allows students to step back to look at their own activity	2
Qualité du résultat obtenu en terme d'adaptation au public	« le centrage sur l'apprenant - l'adaptation au public phd students » « s'adapter à un public inconnu »	2
La qualité du résultat obtenu grâce au jeu	« games elements add twists »	2

	Fun	
la qualité du résultat en terme de lien entre objectifs pédagogiques et scénario	the way we link learning objectives to the story	1
2. Qualité de la méthode		
La méthode est intuitive, facile à comprendre et à utiliser	“simple to explain and understand” Readability, very natural, décrit bien	5
Elle renforce la créativité	« So much more creative than the ideas I would have come up with on my own » helps to have ideas, creativity	4
La méthode est efficace	“patterns make easier to produce a realistic scenario in a short time”	3
Bénéfice de la collaboration	“A complete scenario combined every team's membre's opinion” Collaboration, collaborative approach	4
Elle favorise la structuration des idées et leur vision globale	« vision "globale" du processus » structure, décrit bien, Good for organize	3
Elle offre beaucoup de possibilités pour créer des scénarios et aide à penser à plusieurs aspects	“The method enables to take into account (I.E not to forget) many aspects”; Many possible way	2
Elle engage à se prendre au jeu	« on se prend au jeu du design pédagogique, les alertes nous ont arrêtés »	1
Elle facilite la modification des groupes ce qui peut être stimulant pour les apprenants	“Create and destroy groups to give freshness to the simulation”	1
L’ergonomie (cartes, pions) aide bien	“the ability to create scenario with the given set of tods(cards) they are quite helpful”	3
Les Bémols	“some aspects are missing -> time / space ressources, evaluation modality, technical resources required, etc”	1

Les points négatifs

9 cases vides (ou no)

1. Concernant la qualité du résultat, cad du scénario produit pour les apprenants		
Scénario pas pertinent	Pas pertinent Unequal balance Not enough feedback by the tutor timing very short immersion/scénario faible compétences travaillées ne sont pas mises en avant	8
Scénario incomplet	« some interesting ideas have been skipped in the process as the scenario was very complex” Not enough, miss	6
Scénario finalement classique, pas vraiment de jeu	“I don't think it falls very well into the category "game". It is a re-enactivment. The resulting scenario is too serious” Classique	4
Scénario trop complexe	“Maybe to complex”	2
Scénario pas forcément conforme au CdC	je ne suis pas sure que le scénario corresponde au cahier des charges	2
2. Concernant la qualité de la méthode		
Certains moyens de description m’ont manqué	Pour décrire <ul style="list-style-type: none"> les activités inter-sessions certains liens des commentaires et annotations 	3
	Pour décrire <ul style="list-style-type: none"> les aspects de « game design » 	2

	<p>Pour</p> <ul style="list-style-type: none"> • produire un scénario compréhensible par des extérieurs <p>Pour décrire les</p> <ul style="list-style-type: none"> • rules of game, learning objectives, "consignes" ? 	2
		1
L'ergonomie peut être surchargée ou conduire à une description trop étendue	<p>La présentation devient rapidement surchargée. Il y a trop de cartes</p> <p>We needed time line passing at several lines on the physical page in order to dispose a long scenario on them</p> <p>Too big</p>	3
Faiblesse des propositions dans les mécanismes de jeu et d'apprentissage	peu de variation dans les mécanismes ludiques et d'apprentissage -	1
Absence de représentation des savoirs et compétences	pas de prise en compte des savoirs - pas de dégagements de procédures et compétences type à acquérir	1
Pas de garantie que le scénario atteigne les objectifs	est ce que l'objectif pédagogique serait vraiment atteint ? Pas si sur!	1
Pas forcément efficace et par ailleurs chronophage	I'm not sure the game is better with the formalism and it added time	1
3 Liés à des facteurs contextuels de l'expérimentation (essentiellement manque de temps)		7
Bémol sur l'expérimentation ou la méthode		1
Dièse		1

The collaborative work enabled with the method

Les points positifs

3 cases vides (dont 2 vides aussi côté points négatifs)

1. Concernant la méthode		
La méthode facilite et stimule la collaboration des formateurs	<p>great for triggering discussion The method promotes collaboration. Everyone participating, Good to develop team spirit</p> <p>Easy, nice, good way</p>	14
Elle permet de tous participer, de partager des idées différentes et d'être créatifs collectivement	<p>very good- helped to see each participants point of view and thus come up with a collective work Effective debating, compromising, selection and implementation We all participate in the creation process by bringing ideas and say what we think is not good at other ideas emergence of the solution by speaking and interacting</p> <p>confront, exchange, share ideas, créativité, débat, opinion, brainstorm, open discussion friendly</p>	17
Elle est "fun" et "productive"	<p>Fast, fun with a small learning curve Aspect ludique. Efficace pour une production rapide.</p> <p>Fruitful, active</p>	5
La méthode facilite la vision globale du scénario, son évaluation collective, l'identification de sa structure, des itérations		2

2. liés au support tangible (cartes, pions)		
Les cartes et le plateau sont des supports efficaces et flexibles pour communiquer, partager, décrire, modifier le scénario	échanges nombreux ; matériel (forte flexibilité dans la manipulation des différents éléments) a aidé à la collaboration The cards are good support to communicate with other members of the team. Rapid modification / iteration fun easy to move objects everyone can see the board Tangible, facilitate, simples, support aux débats	11
Bémols		3

Les points négatifs

31 cases Vides + un « NO », 2 avis non exploités

1. Liés à la méthode		
Mécanismes insuffisants ou absents pour contrer les difficultés de collaboration liées aux backgrounds différents, à la possibilité d'un leadership, au manque d'organisation ou à l'absence de régulation	The method does not script collaboration. The collaboration depends on the dynamics of the group. Potential for one person to dominate the interaction physically (but not completely)	8
La méthode ne permet pas de tout décrire/détailler	on ne peut pas toujours tout décrire , ce qui fait que certaine idees "passent à la trappe" (mais est ce un problème de ce formalisme ?)	3
Les termes/cartes peuvent être interprétés différemment	misunderstanding: Trying to achieve group consensus over terms used in ScenLRPG	2
La méthode nécessite un prérequis minimum	If some one doesn't have the base knowledge of how to create a scenario => difficult	1

sur la scénarisation pédagogique	to work	
2. liés au support tangible (cartes, pions)	<ul style="list-style-type: none"> • Instable : If you move the table everything moves and you have to replace the cards / jewels • Sens de lecture impose un côté • Difficile de manipuler à plusieurs 	4
2. Difficultés extérieures ou contextuelles à l'expérimentation	Manque de temps, difficultés en anglais	3