

Colloque Jeux & Enjeux

13 - 14 mai 2019

Suivi d'une journée de formation

15 mai 2019

ESPE, La Canebière, Marseille, France
<https://espe.univ-amu.fr/fr/node>

Jeux et simulations pour l'apprentissage individuel, collectif et organisationnel

Rencontres des praticiens de la simulation participative et du jeu sérieux

Appel à contributions

Dans la continuité des rencontres [Jeux et Enjeux 2017](#) à La Rochelle, se tiendra à Marseille un nouveau colloque qui vise à réunir les praticiens du jeu sérieux et de la simulation participative. Cette année, en plus de la valorisation de la dimension 'individu- collectif' des jeux de simulation, nous porterons notre attention au pouvoir éducatif des jeux, dans le cadre scolaire, universitaire ou d'autres lieux d'apprentissage, tel que la formation professionnelle.

Ce colloque se veut un espace de partage entre différents publics, enseignants, praticiens des jeux sérieux et simulations participatives (J&S) et chercheurs, et où seront discuté construction, animation, et débriefing, ainsi qu'analyse des effets du jeu sur la connaissance et les compétences (cognitives, sociales, professionnelles, etc.). Il aura lieu au sein de l'ESPE (Ecole Supérieur du Professorat et de l'Education), ce qui permettra la participation de futurs enseignants et d'enseignants confirmés, intéressés par la thématique.

Plusieurs thèmes ont été retenus, et ils peuvent guider vos propositions de contribution - des questions entrant difficilement dans ces axes seront également examinées par le comité :

Apprentissage expérientiel : cette année l'aspect éducatif sera mis particulièrement en avant. Il sera vu selon deux entrées :

- Apprentissage individuel et collectif : en quoi le jeu permet-il un renforcement des connaissances, des savoirs-pratiques, un échange entre joueurs ? ; Y a-t-il des mécanismes plus ou moins propices à l'apprentissage ? ; Quel est le rôle de l'observation et de l'auto-analyse des joueurs dans le processus d'apprentissage ?
- Education. On s'intéressera ici aux jeux utilisés ou utilisables pour l'éducation au sein de l'école : quel peut-être leur contenu, leurs mécanismes, et l'intégration dans des

parcours éducatifs ? Y a-t-il des enjeux particuliers à tester les connaissances acquises lors de jeux ? Quels contextes pédagogiques peuvent favoriser l'apprentissage par le jeu ? Un intérêt sera en particulier porté sur l'Education au Développement Durable, que sa nature fondamentalement interdisciplinaire rend propice à l'usage de méthode immersive comme le jeu.

Prise de décision : En général utilisés pour l'aide à la décision collective, le jeu et la simulation se prêtent en particulier à l'exploration de problèmes complexes, tels ceux d'aménagement, d'environnement, de gestion, de conception – et concerne à la fois la tâche à accomplir dans son organisation pratique (coordination, négociations, planification) et le cadrage du problème en construisant de la connaissance et des objectifs communs.

Participation citoyenne : Les J&S sont amplement utilisés dans des dispositifs de participation citoyenne, en particulier sur les questions de gestion territoriale : on peut donc s'interroger sur leur apport et en particulier cerner à quel objectif de participation ils répondent. Chaque type de question et de contexte (associations autonomes, collectivité publique,..) présentera des enjeux spécifiques, pour l'animation et la conception.

Responsabilisation environnementale : Dans quelle mesure l'usage des J&S est-elle encore plus pertinente face à des enjeux peu maîtrisés, tels les problèmes environnementaux ? Que ce soit pour motiver l'engagement ou faire réfléchir, l'outil est maintenant fortement utilisé : l'influence des choix de mécanismes, d'organisation de l'animation, peuvent être pensée en fonction des objectifs (transmission de connaissance, initiation de la discussion, accompagnement). La multi-dimensionnalité des problèmes – politiques, éthiques, techniques, connaissances manquantes – impose-elle quelques contraintes que l'on peut identifier.

Conférenciers invités :

Gilles Brougère, Paris 13.

Claude Garcia, CIRAD, ETH-Zurich.

Les contributeurs des rencontres pourront présenter plusieurs types de travaux :

* Ateliers de démonstration : des jeux (plus ou moins finalisés) seront présentés lors d'ateliers parallèles de deux heures, durant lesquels les participants au colloque, par groupe d'une vingtaine, pourront faire l'expérience d'un jeu in situ.

* Des présentations orales de 20 minutes :

- soit des retours d'expérience focalisés sur un aspect de l'usage d'un jeu précis, qui identifient des points importants
- soit des présentations scientifiques plus classiques –analyses sur les pratiques, états de l'art, proposition de grilles d'analyse ou d'observation,... En particulier les réflexions sur l'animation et le débriefing seront très pertinentes.

* Des sessions « poster » ou « table » durant lesquelles seront présentés plusieurs jeux entre lesquels il sera possible de voir des pilotes ou des projets menés par des étudiants de l'ESPE.

Contribution à la journée de formation du 15 mai sur l'usage du jeu dans l'éducation

Proposer un module de formation d'une heure ou deux heures, orienté sur un thème générique (les mécanismes de jeux, l'observation, le debriefing, l'évaluation) ou sur un thème précis (aborder les dynamiques de ressource, milieu marin, etc..).

Soumission d'une contribution

Le site pour permettre les soumissions sera ouvert le 1er janvier 2019. Les modalités de soumissions seront précisées dans le courant du mois de décembre 2018 sur le site internet qui sera mis en place alors.

La date limite pour soumettre une contribution est le 31 janvier 2019.

L'acceptation des contributions sera donnée pour le 28 février.

Il est possible de soumettre plusieurs contributions, préférablement en français (mais l'anglais n'est pas totalement exclu).

Format des contributions :

- **Présentation orale** : soumission d'un résumé (1000 mots). Les contributions acceptées seront publiées dans le programme distribué aux participants des rencontres à leur arrivée. Un numéro spécial de revue sera envisagé à la suite des rencontres pour ceux qui souhaitent.
- **Atelier de démonstration** : soumission d'un descriptif (300 mots), comportant l'objectif de l'atelier, le déroulement prévu, le nombre de joueurs maximum pour une session, les attendus pour les participants à l'atelier et les moyens mobilisés durant l'atelier.
- **Unité de formation pour la journée du 15 mai** : soumission d'un descriptif (300 mots), comportant l'objectif de la formation, le déroulement prévu, les attendus pour les participants à l'atelier - prévu pour durer 1h30.
- **Poster** : soumission d'un descriptif du travail et de ses principaux résultats, ainsi que le cadre dans lequel il a été mené (300 mots max)

Toutes les contributions devront comporter les éléments suivants : titre, nom et affiliation des auteurs, mots clés, thèmes de rattachement (*Police Georgia 12*)

Comité scientifique

Les soumissions seront examinées par le comité scientifique :

Géraldine Abrami (IRSTEA)

Julian Alvarez (Serre Numérique, ESPE Lille, DeVISU)

Marion Amalric (Université de Tours)

Brice Anselme (Université Paris 1)

Arnaud Banos (Université Paris 1 – CNRS)

Nicolas Becu (Université La Rochelle – CNRS)

David Crookall (Université de Nice)

Alice Delsérieys Pedregosa (AMU, ESPE Marseille)

Anne Dray (ETH Zurich)
Michel Galaup (INU Champollion Albi - EFTS)
Roberta Ghelli (Compagnie des rêves urbains)
Jean-Yves Lena (ESPE Toulouse, Geode)
Christophe Le Page (CIRAD)
Nicolas Marilleau (IRD)
Solène Merer (Petits Débrouillards)
Miguel Rotenberg (Play Time)
Juliette Rouchier (Université Paris-Dauphine)
Frédéric Rousseaux (Université de La Rochelle)
Jessyca Tretola (AMU, ESPE Marseille)