



Humanité en jeu

APPRENTISSAGE EXPÉRIENTIEL PAR LES JEUX DE RÔLE

Plan de la présentation

- ▶ Expériences antérieures: exercices immersifs en éducation, jeux de rôle en général
- ▶ Qu'est-ce qu'un jdr? Pourquoi l'employer? Pourquoi Shock? Pourquoi maintenant?
- ▶ Résolution des enjeux technos
- ▶ Un jeu, trois projets
- ▶ Observations et intuitions + Littérature
- ▶ Expérimentations avec d'autres jeux
- ▶ Étendre la pratique à d'autres contextes
- ▶ Regards vers l'avenir





L'appel de l'aventure



Expériences antérieures: exercices immersifs en éducation, jeux de rôle en général

Qu'est-ce qu'un jdr?

Pourquoi l'employer?

Pourquoi Shock?

Pourquoi maintenant?



Résolution des enjeux technos

- Teams
- Fiches de jeu en formulaire pdf
- Dés numériques et bots
- Tutoriels YouTube
- Serveur Discord

Observations et intuitions + Littérature

▶ Observations/Attentes:

- ▶ Surmonter la gêne
- ▶ Difficile à plagier
- ▶ Augmente motivation et implication
- ▶ Développe l'empathie et la compassion
- ▶ Pousse les étudiants à réagir du tac au tac.

▶ Littérature suggère:

- ▶ Surmonter la gêne
- ▶ Augmente motivation et implication
- ▶ Esprit prédictif et apprentissage
- ▶ Développe l'empathie et la compassion
- ▶ Développe esprit critique

Carnes, M. C. (2018). *Minds on fire: How role-immersion games transform college*. Cambridge: Harvard University Press.

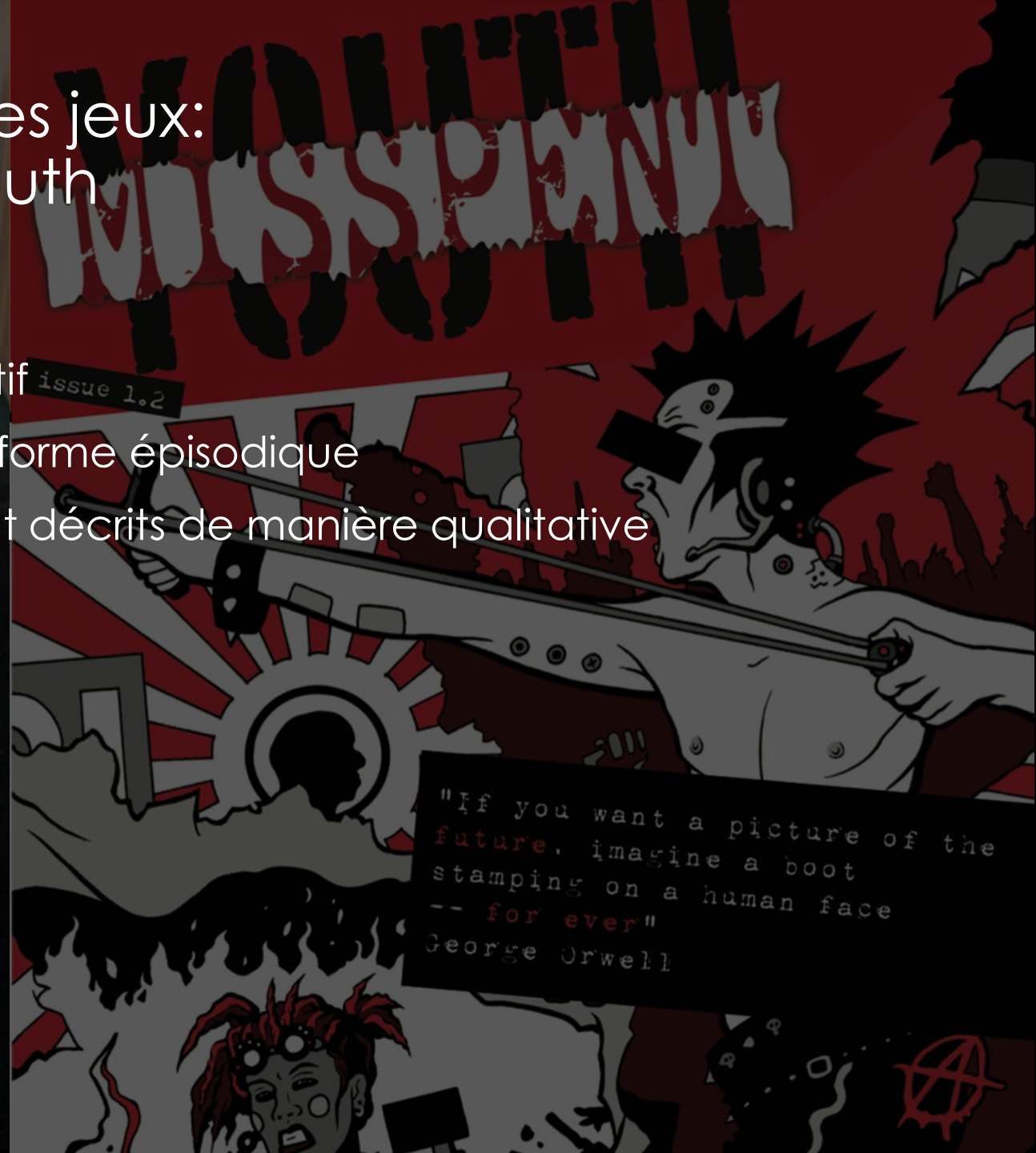
Andersen, M. M., & Roepstorff, A. (2021). Play in predictive minds: A cognitive theory of play. doi:10.31234/osf.io/u86qy

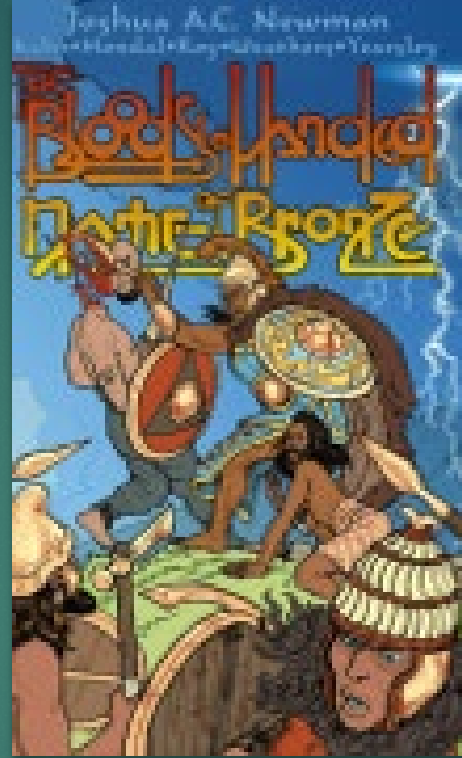
Un jeu, trois projets

- ▶ B: Emploi de la "grille" de Shock pour générer un univers et des personnages qui feront partie d'un récit. L'objectif est d'amener les étudiants à appliquer des notions de visions du monde et d'éthique dans l'élaboration de leur récit.
- ▶ D: Faire jouer une session de Shock pour ensuite répondre à des questions d'analyse et d'introspection portant sur l'univers fictif et les personnages.
- ▶ R: Faire jouer une session de Shock pour ensuite répondre à des questions d'analyse et d'introspection par la production d'un vidéo en équipe.

Expérimentations avec d'autres jeux: Premier exemple: Misspent Youth

- ▶ Création en commun de l'univers fictif
- ▶ Structure claire: idéalement sous forme épisodique
- ▶ Les personnages sont essentiellement décrits de manière qualitative

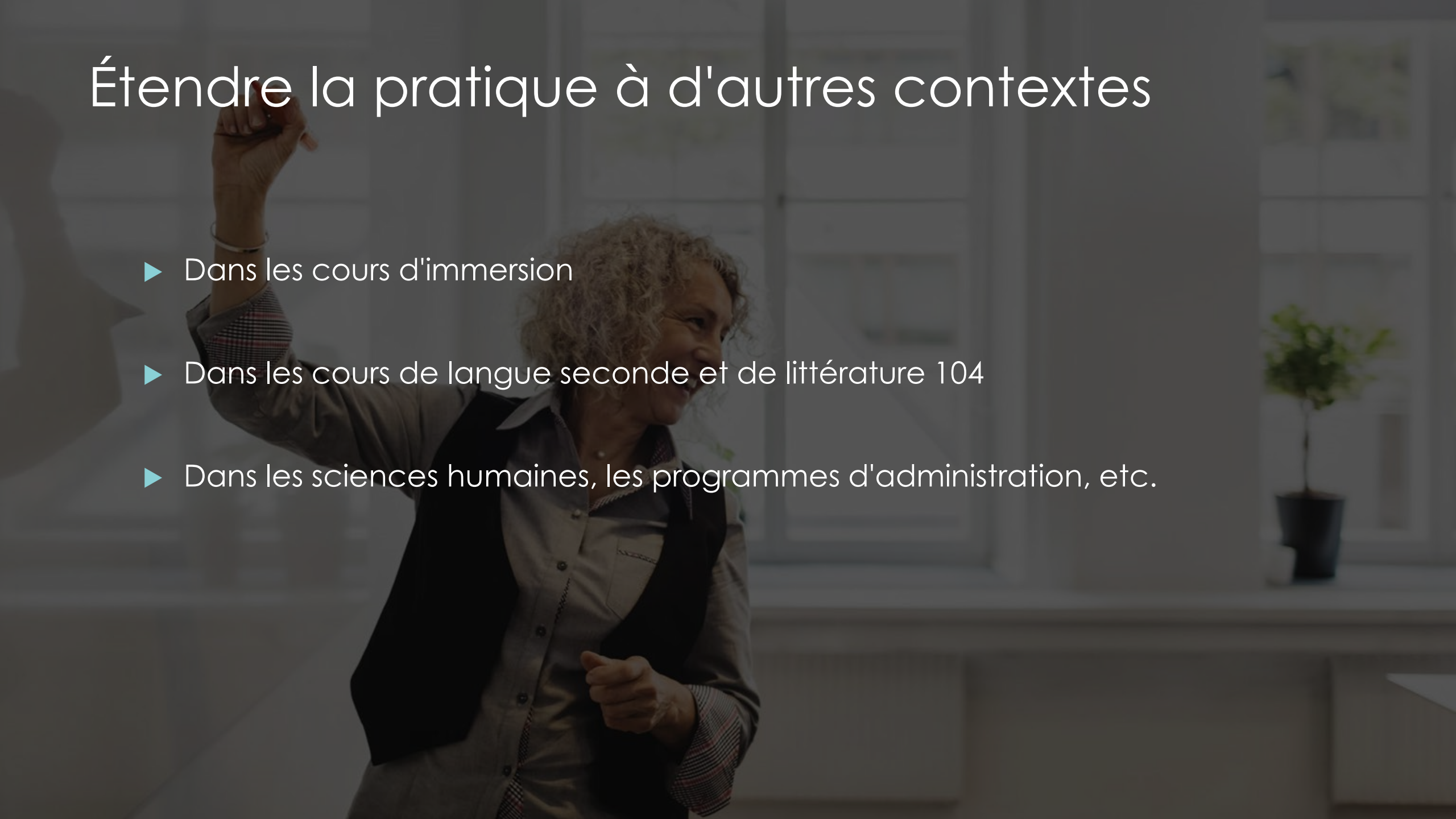




Qu'en est-il des autres cours de humanités?

Explorer les visions du monde à travers le design de jeu.

Étendre la pratique à d'autres contextes



- ▶ Dans les cours d'immersion
- ▶ Dans les cours de langue seconde et de littérature 104
- ▶ Dans les sciences humaines, les programmes d'administration, etc.

Regards vers l'avenir

Première piste : Recherche pure

Deuxième piste: Exploration des possibilités offertes par d'autres jeux, production de matériel, collaborations avec designers

Troisième piste: Les jdrs comme outil de développement professionnel et renforcement d'esprit d'équipe



Merci!

Questions et réactions?

dominic.claveau@collegelasalle.com

richard.fortier@collegelasalle.com

