



UNIVERSITÉ DE FRIBOURG
UNIVERSITÄT FREIBURG

Mémoire de Master en Sciences de l'Éducation

Option Technologie de l'Éducation et Expertise et Accompagnement Pédagogique

Mémoire de Master présenté à la Faculté des Lettres de l'Université de Fribourg (CH)

Département des Sciences de l'Éducation

Fribourg, Suisse

Évolution et partage des praxéologies de professionnels impliqués dans un processus de conception collaborative d'un jeu éducatif.

Auteur : Simon Morard, originaire d'Ayent (VS)

Directeur : Prof. Eric Sanchez

Fribourg, le 29 janvier 2020

Résumé :

Le développement de ressources éducatives et ludiques est un processus complexe qui requiert une collaboration efficiente entre des communautés professionnelles distinctes. Cette recherche a pour but d'analyser la collaboration entre des professionnels impliqués dans un processus de conception de jeu éducatif. Ces interactions sont étudiées au croisement de deux champs théoriques :

Le cadre de la conception collaborative, essentiellement inspiré du *meta-design* (Fischer et al., 2004) qui implique la participation des utilisateurs finaux dans des processus de production de nouveaux médias ou supports innovants, est retenu afin de caractériser et d'analyser la situation de conception qui a permis à des professionnels issus de cultures professionnelles distinctes de co-concevoir un *escape game* de prévention à la santé. Cette situation de conception a pris la forme d'une *Game Jam* un événement créatif durant lequel des participants développent un prototype de jeu dans une dynamique de réflexion et de collaboration (Gréselle-Zaïbet et al., 2018).

Le cadre de la transposition méta-didactique (Aldon et al., 2013, Chevallard, 1998), en particulier les concepts de praxéologies, d'objets-frontières et de *brokering* qui sont retenus pour analyser et modéliser les interactions qui ont pris part durant la *Game Jam*, entre les professionnels.

Des entretiens semi-directifs, dont les *verbatim* ont été analysés à partir d'une grille catégorielle de contenu (Bardin, 2013) ont permis de démontrer que les caractéristiques de la situation de conception ont permis une évolution et un partage des praxéologies, en particulier la présence d'objets-frontières matériels et symboliques, autour desquels les participants ont interagi. L'évolution des praxéologies a lieu pour chacun des interviewés à un niveau individuel. Ces praxéologies sont notamment partagées autour du fait que le jeu éducatif devient un outil qui permet aux élèves d'expérimenter des savoirs et des compétences nouvelles, surtout lorsqu'il est constitué d'une métaphore engageante. Ce partage des praxéologies a été soutenu par des actions de *brokering*, entre les communautés professionnelles.

Cette recherche nous a permis d'affiner nos méthodologies de conception collaborative de jeux éducatif, en faisant de la pluridisciplinarité, qui apparaissait initialement comme une contrainte ou un verrou à lever, une condition maîtrisée de réussite.

Mots-clés :

Praxéologie, conception collaborative, game design, jeu éducatif, transposition méta-didactique