

Aide-moi à t'aider !

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs pédagogiques	Apprendre à coopérer au sein d'une équipe
Matières	Aucune en particulier : cette séquence est axée sur les compétences.
Âge recommandé	10-14
Matériel nécessaire	PC pouvant utiliser le jeu "Trine Enchanted Edition".
Durée de la séquence	3,5 - 4,5 heures (75 minutes en classe, 15 minutes de remplissage d'un questionnaire et jeu libre à la maison : 2-3 heures)
Activité individuelle ou de groupe	Jeu coopératif / activité de groupe
Compétences développées	Collaboration et travail d'équipe, Communication, Créativité, Pensée critique, Planification, Résolution de problèmes, Empathie, Apprendre à apprendre
Compétences cultivées	Compétences cultivées
Fourchette de prix du jeu	<20€ (14.99€)
Conseils pour l'inclusion	Des manettes adaptatives peuvent être ajoutées si nécessaire. Et si vous ne pouvez pas les configurer à partir du menu Options, vous pouvez le faire manuellement via Steam/options.

Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

Dans cette séquence pédagogique, les élèves utiliseront un jeu d'action/puzzle se déroulant dans un monde fantasy et de conte de fées : "Trine Enchanted Edition".

L'objectif principal de l'utilisation du jeu est d'inculquer aux élèves l'envie et de cultiver la capacité à travailler ensemble à distance pour surmonter les obstacles que le jeu mettra sur leur chemin. Selon le niveau de difficulté, les obstacles nécessitent que les personnages travaillent ensemble pour les surmonter. Après avoir identifié les caractéristiques et les compétences des trois personnages du jeu, les élèves choisiront un personnage et joueront un niveau. Ils changeront cycliquement le personnage qu'ils incarnent afin de comprendre les positions de leurs camarades. Vous pouvez créer des groupes de trois élèves afin d'accroître la communication entre eux, et les diriger dans des activités ludiques agréables et motivantes pour cultiver des compétences (sociales et autres) afin qu'ils puissent travailler ensemble pour atteindre un objectif. Le jeu est une incitation puissante pour que les élèves trouvent des codes de communication et coopèrent efficacement.



Figure 1. Capture d'écran ("Trine Enchanted Edition ", Frozenbyte, 2014)

- **Étape 1 : Expliquer la raison principale de cette activité pédagogique (20 minutes)**

L'éducateur décrit à ses élèves l'objectif de cette activité qui fait appel à un jeu en ligne multi-joueurs, ainsi que l'ensemble du processus qui sera suivi. Il doit dire aux élèves que le but principal de tout le processus est de se retrouver dans un environnement agréable et plaisant dans lequel ils apprendront à travailler ensemble de manière ordonnée et respectueuse avec les autres personnes du groupe afin d'atteindre un objectif : terminer certains niveaux du jeu. Ils leur expliquent que le jeu commencera dans la salle informatique de l'école et se poursuivra à la maison jusqu'à ce que certains niveaux soient terminés.

L'éducateur indique également aux élèves qu'à la fin, ils rempliront un questionnaire anonyme en ligne sur leur expérience du jeu et sur l'ensemble du processus de travail avec leurs camarades de classe.

Les réponses au questionnaire seront examinées par l'ensemble de la classe afin de comprendre les difficultés de coopération et d'identifier les voies correctes et les méthodes appropriées pour une coopération réussie et fructueuse entre camarades de classe. Nous conseillons de lire d'abord le questionnaire aux élèves, et de ne pas exiger de références aux noms, aux caractéristiques des camarades de classe ou aux incidents de vie scolaire déjà connus.

- **Étape 2 : expliquer le gameplay aux élèves par le biais de vidéos (10 minutes)**

L'éducateur explique le gameplay à l'aide de vidéos dans la classe, en prêtant attention aux modes de communication et de coopération présentés dans les vidéos suivantes :

- [Let's Play Trine: Enchanted Edition Co-Op Part 1 - Trine Too Hard](#) sur la chaîne "Catalysts Gaming".
- [Let's Play Trine: Enchanted Edition \(Co-Op\) - Ep.01 - The Opposite of a Speedrun!](#) sur la chaîne "MrSmartDonkeyLP".



- **Étape 3 : Les élèves jouent le jeu dans un laboratoire TIC (45 minutes)**

Pour conseiller et guider les élèves sur la façon dont ils vont travailler ensemble depuis la maison tout en jouant, l'éducateur doit diviser les élèves en groupes de trois. Les trois élèves de chaque groupe s'assoient les uns à la suite des autres et en position rapprochée ou, mieux encore, portent un casque avec un microphone et s'assoient à distance pour reproduire le processus qu'ils suivront plus tard à la maison.

La façon dont les groupes sont divisés dépend de l'éducateur. Chaque éducateur connaît assez bien ses élèves et, en fonction des besoins de la classe, il procède à la répartition appropriée des groupes. Par exemple, dans une classe, il peut être nécessaire de mettre dans le même groupe des élèves qui ont eu des problèmes sociaux mineurs dans le passé ensemble pour les aider à apprendre à coopérer, ou même des élèves qui se sont avérés plus matures socialement que les autres pour qu'ils puissent aider leurs camarades moins matures socialement.

Le choix appartient à l'éducateur, et il est conseillé de ne pas faire des choix aléatoires ou de suivre uniquement ce que les élèves veulent.

Pendant le jeu, l'enseignant intervient au minimum et note tout mauvais comportement, puis le corrige avec des arguments raisonnés et fait attention à la politesse et au soutien mutuel..

Les élèves joueront d'abord le niveau d'introduction (Niveau 1 - Académie Astrale) pour acquérir de l'expérience dans le jeu, et s'ils ont le temps dans une heure d'enseignement (en fonction de l'expérience générale des joueurs et de l'éducateur), ils passeront au deuxième niveau (Niveau 2 - Couloirs de l'Académie), en changeant de personnage.

- **Étape 4 : les élèves jouent au jeu à la maison (le temps nécessaire pour deux autres niveaux)**

Les élèves joueront à la maison à des heures et des jours qu'ils auront mutuellement convenus, dans le but de compléter deux ou trois niveaux supplémentaires. Le temps nécessaire pour faire ce devoir peut varier en fonction du niveau d'expérience des élèves, de leur coopération/travail d'équipe et de leurs choix dans le jeu. Cela peut prendre de 45 minutes à 3 heures.

- **Étape 5 : les élèves remplissent le questionnaire en ligne à la maison (15 minutes)**

Après la fin du jeu (tel que prédéfini à l'étape 4), chaque élève remplit un questionnaire par voie électronique et les questions s'inscrivent à nouveau dans le cadre des besoins que l'enseignant a identifiés (généralement et/ou à partir de l'étape 3).

Vous trouverez ici un exemple d'un tel questionnaire complet (Waterworth & Murray, 2014) :

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.477.6124&rep=rep1&type=pdf>.

Vous pouvez choisir des questions parmi celles que vous trouverez à la fin de l'article (en annexe), et vous devriez choisir les questions que vous jugez adaptées à vos objectifs et qui correspondent aux compétences et aux besoins de vos élèves.

Bien sûr, le questionnaire pourrait être quelque chose de très simple, voire une question unique ouverte telle que : "Décrivez en termes généraux votre expérience du jeu multijoueur en ligne et les difficultés de coopération et de communication que vous avez rencontrées au cours du jeu, ainsi que les points positifs que vous pouvez évoquer de ce processus".

- **Étape 6 : Réflexion (45 minutes)**

L'éducateur lira les réponses au questionnaire (tout en gardant, bien sûr, un strict anonymat, même s'il a compris qui a fait les commentaires pertinents) et lancera des discussions pertinentes pour la coopération et la communication des élèves.

L'éducateur se concentrera non seulement sur les points négatifs, mais aussi sur les points positifs issus du questionnaire et des conclusions de l'étape 3.

Se procurer le jeu :

https://store.steampowered.com/app/35700/Trine_Enchanted_Edition/



Références:

Cooperative game theory. (n.d.). Consulté le 16 décembre 2021, à l'adresse suivante <http://coalitiontheory.net/research-areas/cooperative-game-theory>

Let's Play Trine: Enchanted Edition Co-Op Part 1 - Trine Too Hard. (2016, August 5). [Video file]. In YouTube. Consulté le 16 décembre 2021, à l'adresse suivante https://www.youtube.com/watch?v=94GIhFOSrhs&ab_channel=CatalystsGaming

MrSmartDonkeyLP (Director). (2015, January 16). [Video file]. In *YouTube*. Consulté le 16 décembre 2021, à l'adresse suivante https://www.youtube.com/watch?v=2gBfnWAqmsU&ab_channel=MrSmartDonkeyLP

Riva, G., Waterworth, J., & Murray, D. (2014). 6 Measuring Social Presence in Team-Based Digital Games. In *Interacting with Presence* (pp. 83-101). De Gruyter Open Poland.

Seif El-Nasr, M., Aghabeigi, B., Milam, D., Erfani, M., Lameman, B., Maygoli, H., & Mah, S. (2010, April). Understanding and evaluating cooperative games. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 253-262).

Trine enchanted edition walkthrough. Gamer Walkthroughs. (n.d.). Consulté le 16 décembre 2021, à l'adresse suivante <http://gamerwalkthroughs.com/trine-enchanted-edition>

