

Ethique et protection des données personnelles

Atelier du 15.11.2022 – Etude de cas 2

Votre mission :

1. Lisez attentivement le résumé du projet de recherche
2. Indiquez, en vous appuyant sur cette lecture et les ressources disponibles, les risques en lien avec l'éthique et la protection des données. Quels principes appliquer ?
3. Comment les chercheurs peuvent-ils prendre ces risques en compte ?

Résumé du projet de recherche

L'engagement de l'apprenant est considéré comme un des éléments clefs de l'apprentissage et, avec les récentes avancées dans le champ du numérique, l'emploi de techniques qui relèvent du *game design*, ouvre des perspectives intéressantes. Ainsi, la ludicisation, terme que nous préférons au terme gamification, permet de concevoir des situations d'apprentissage ludiques qui renforcent cet engagement. Le projet a pour objectif de comprendre comment la ludicisation de visites scolaires au musée (i.e. l'utilisation de jeux dédiés), permet à des élèves de s'engager dans la résolution de problèmes complexes et non déterministes et, ce faisant, de se développer d'un point de vue épistémique.

Deux thématiques ont été sélectionnées en raison de leur complexité et des enjeux éducatifs inhérents. Il s'agit de l'alimentation humaine et de l'évolution de la relation que l'homme entretient avec la nature (Anthropocène). Ces thématiques sont traitées dans deux musées (Alimentarium à Vevey et Musée de la Nature à Sion) qui accueillent des élèves de l'enseignement secondaire obligatoire et qui constituent nos terrains d'étude.

Le projet s'appuie sur une méthodologie de type recherche orientée par la conception. Il consiste dans la conception collaborative et itérative de visites scolaires ludiques, et de leur expérimentation avec les classes des enseignants impliqués dans le projet. La méthode retenue est une méthode mixte. Ainsi, les effets du jeu sur la nature des interactions qui se mettent en place sont objectivés par une approche de type analytique de l'apprentissage (recueil et analyse des traces numériques d'interaction collectées lors du jeu) alors que les effets du jeu en termes de développement épistémique sont évalués par une approche ethnographique (enregistrements vidéo, entretiens et questionnaires). La conception des outils de recueil des données seront également élaborés de manière collaborative et itérative de manière à s'adapter à l'évolution des questions de recherche au cours du projet.

Ecole d'automne – Méthodes de conduite de la recherche sur les EIAH
Leysin, 15.11.2022

Source :

Bonnat, C., & Sanchez, E. (2022). Toward a Digital Companion to Monitor a Mixed Reality Game.
International Journal of Serious Games., 9(3).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17083/ijsg.v9i3.504>

Ressources

- [FAQ de la Commission Universitaire pour une Recherche Ethique à l'Université de Genève](#)
- Questionnaire d'évaluation de la Commission Universitaire pour une Recherche Ethique à l'Université de Genève
[Parties A et B](#) : Cadre général de la recherche & Données collectées lors de la recherche
[Parties C et D](#) : Auto-évaluation des risques éthiques
[Parties E, F et G](#) : Questionnaire approfondi

eric.sanchez@unige.ch

