

Vis ma vue :
Analyse d'un jeu sérieux destiné aux élèves du primaire.



« Vis ma vue », le jeu sérieux pour aborder le handicap visuel en classe

Source : <https://www.reseau-canope.fr/vis-ma-vue/> consulté le 2 Février 2021

Par Isabelle Gallard (NI : 903277894)

Travail remis dans le cadre du cours
TEN-7028 Jeux et apprentissages (H21- Section DH1)

Faculté des sciences de l'éducation

Université Laval

9 Février 2021

Le jeu Vis ma vue a été développé en France avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale afin d'aborder la question du handicap visuel avec des élèves du CE1 à la 6^{ième} (soit l'équivalent de la 2^{ième} année à la 6^{ième} année du primaire au Québec). D'une durée d'environ 20 minutes, ce jeu propose différentes missions à compléter en se mettant à la place d'un élève ayant une déficience visuelle. Chaque mission est suivie d'un quizz permettant de synthétiser et de valider les apprentissages. Des livrets pédagogiques (pour l'enseignant et pour l'élève) accompagnent ce jeu.

L'analyse réalisée ici s'intéresse aux caractéristiques de ce jeu en tant que jeu sérieux et abordera chacune des 6 composantes suivantes :

1- Les objectifs d'apprentissage.....	2
2- Prise en compte des besoins des apprenants.....	3
3- Modalité du jeu.....	4
4- Mécanique et règles du jeu.....	5
5- Évaluation des apprentissages.....	5
6- Expérience de jeu.....	6

Note préliminaire : toutes les images présentées dans ce document sont tirées du site <https://www.reseau-canope.fr/vis-ma-vue/> et des supports pédagogiques associés.

1- Les objectifs d'apprentissage

L'objectif principal du jeu est de favoriser l'intégration des élèves présentant une déficience visuelle au sein d'un milieu dit ordinaire. Il s'insère dans le programme d'instruction civique et moral qui favorise l'intégration de tous dans la classe et est lié à l'adoption de la loi française du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances qui promeut la scolarisation des enfants handicapé et qui a eu pour effet d'augmenter la présence d'enfants déficients visuels dans lesdits milieux ordinaires.

Du point de vue pédagogique, le jeu permet de développer les connaissances des élèves sans handicap sur les difficultés éprouvées par leurs camarades dans des situations scolaires habituelles. L'introduction présente textuellement cet objectif soit : « comprendre ce que vivent les élèves malvoyants ». Celui-ci se décline en 8 sous-objectifs, chacun correspondant à une mission; par exemple, rejoindre sa place dans la classe, retrouver

quelqu'un dans la cour ou lire au tableau. Ces sous-objectifs correspondent aux actions réalisées quotidiennement par les apprenants ciblés et sont donc bien adaptés à leur niveau.

Ces sous-objectifs ne sont pas ordonnés selon des niveaux de jeux : il est possible de faire les missions dans n'importe quel ordre. Cependant à chaque début de mission, les conditions de réalisation et l'objectif sont clairement présentés aux apprenants qui peuvent choisir de réaliser la mission ou de retourner à la page principale.

2- Prise en compte des besoins des apprenants

Le jeu est destiné de façon assez spécifique aux jeunes de 8 à 11 ans, comme il est indiqué dans la page d'accueil du jeu et dans le livret de l'enseignant. Le graphisme et le ton sont adaptés à cette tranche d'âge. Comme il s'agit de sensibiliser des jeunes à la déficience visuelle, aucun prérequis n'est indiqué ni aucune évaluation préalable n'est proposée. Les promoteurs du jeu considèrent que tous sont au même niveau pour aborder la déficience visuelle. Par ailleurs, au cours de chacune des missions, si l'apprenant prend trop de temps à réaliser la tâche ou s'il fait beaucoup d'erreur, le guide (personnage non-joueur) apparaît pour donner un indice ou rappeler la consigne.

Le jeu est très standardisé : aucune personnalisation n'est possible. Seul l'ordre des missions est laissé au choix du participant. Cependant pour prendre en compte différentes déficiences visuelle, deux cas sont présentés en introduction du jeu (Mila et Mathis) et chaque mission se passe par les yeux d'un des deux. La réalité du cas considéré est également rappelée en début de mission.



Vision de Mila	Vision de Mathis
	

Tableau 1 : Présentation du champ visuel des cas considérés. Tiré du livret de l'élève (page2)

3- Modalité du jeu

Le jeu Vis ma vue est construit avec une intention pédagogique très claire et a été conçu expressément pour un cadre scolaire. Il est cependant assez simple d'utilisation pour pouvoir être utilisé en famille. Le livret de l'élève encourage d'ailleurs les jeunes à partager cette expérience avec leur parents et le reste de leur famille. Le jeu peut être installé rapidement sur ordinateur (en moins de 10 min) et une version est aussi disponible en ligne bien que compatible seulement avec les navigateurs Firefox, Internet explorer et Opera.

Il s'agit d'un jeu individuel où chaque participant est autonome. Les instructions sont présentées par un personnage non-joueur (voir ci-contre) qui sert de guide : il présente la mission, donne des instructions, apporte des conseils, félicite les participants à la fin des missions, anime le quizz.... Les instructions sont à la fois écrites et narrées pour que les participants soient les plus autonomes possibles.



Figure 1 : Guide du jeu
Vis ma vue

Le rôle de l'enseignant pendant le jeu est limité mais le livret qui lui est destiné lui apporte des pistes de réflexions pour introduire le jeu dans sa classe. Le livret de l'enseignant comporte aussi des ressources pour faciliter l'intégration d'un élève déficient visuel.

L'univers du jeu est celui d'une école primaire française dont la configuration est assez typique (voir image ci-dessous). Chaque mission se passe dans un des lieux ciblés (classe, cour, cantine) qui est lui aussi assez représentatif visuellement d'une école primaire.



Figure 2 : Univers du jeu

4- Mécanique et règles du jeu

Chaque mission débute par une mise en contexte et explique la tâche à réaliser. Par exemple pour la mission « Rejoindre sa place dans la classe », il est stipulé que la vision est celle de Mathis et que celui-ci doit rejoindre sa place. Les règles d'interaction avec le jeu sont ensuite indiquées. Dans le cas cité, utiliser les flèches pour s'orienter et appuyer sur la barre d'espace pour avancer. Les instructions diffèrent d'une mission à l'autre mais il y a toujours un temps imparti et, dans certains cas, un nombre maximum d'erreurs. À la fin de chaque mission un système d'étoile permet de graduer la performance et les instructions sont cohérentes avec les objectifs d'apprentissages. Un résumé des difficultés présentées par chaque déficience dans le contexte de la mission est présenté à la fin de chacune.

Comme il s'agit d'un jeu individuel, il n'y a aucune collaboration entre les participants à l'intérieur du jeu. Cependant, pour un des missions (« Retrouver un ami dans la cour »), il est possible (et conseillé) d'interagir avec un autre personnage. Tout au long du jeu, il est également rappelé de quelle façon les élèves peuvent coopérer de façon efficace avec l'élève déficient.

5- Évaluation des apprentissages

La réussite ou l'échec de la mission constitue une évaluation formative de l'apprentissage avec, comme on l'a vu précédemment, un système d'étoile pour évaluer la performance. Ensuite, le participant doit répondre à un quizz de 2 à 3 questions avant de pouvoir passer à la mission suivante. Ces quizz permettent de valider les apprentissages, notamment sur la meilleure façon d'aider les élèves déficients visuels. Chaque question est suivie d'une rétroaction immédiate assez complète : en cas de bonne réponse une précision est apportée, en cas de mauvaise réponse une explication guide vers la bonne réponse. Il s'agit d'une évaluation sommative qui reste interne au jeu. En effet, les données obtenues ne sont pas compilées et aucun rapport d'évaluation n'est disponible pour l'enseignant. Comme il s'agit d'une sensibilisation favorisant l'accueil des élèves déficients visuels dans des classes dites normales, il est probablement possible pour les enseignants de vérifier

l'impact de ces apprentissages dans le comportement quotidien des élèves en présence d'un(e) élève présentant une déficience.

6- Expérience de jeu

Le jeu dure en tout une vingtaine de minutes et chaque mission dure environ 3 minutes : cette courte durée ne permet pas d'atteindre un état de flow. Cependant cette même courte durée permet d'intégrer facilement cette activité à un horaire de classe ou à une journée de travail. Le séquençage en plusieurs missions attise la curiosité et les tâches à réaliser ne sont pas trop scolaires et mettent beaucoup l'emphase sur le côté pratique. L'environnement graphique est plaisant et assez réaliste. La jouabilité est très satisfaisante tant au niveau des instructions que des contrôles. Chaque mission présente un petit défi, y compris pour un adulte. Aucune évaluation de l'expérience de jeu n'est présente dans l'environnement. Il est simplement conseillé de recommander l'expérience à son entourage si on l'a appréciée.

De façon générale, je trouve le jeu engageant (notion de mission) et ludique tout en apportant un réel apprentissage pratique. Même en ayant (largement) dépassé l'âge du public cible, j'ai beaucoup apprécié les missions, dont certaines présentaient un défi et j'ai réalisé plusieurs apprentissages. Le traitement visuel du jeu est un excellent moyen, à mon avis, pour sensibiliser aux déficiences visuelles tout en respectant l'autonomie des personnes présentant ce handicap.