

serious games & apprentissage

Notes pour un débat, Nicolas.Balacheff@imag.fr

Vision du serious game

La règle
constitutive de la connaissance
(fonctionnement, anticipation,
validation, sens théorique)

Le rôle
détermine les enjeux de
connaissance (engagement, finalité,
sens pragmatique)

Théorie des situations didactiques

Mise en situation comme moyen de
communication, connaissance
comme propriété des interactions,
qualification des acquisitions

Situations

Problèmes, sources et critères
de la connaissance

Dévolution

Construction
complexe dans
l'interaction avec un
milieu physique,
social et symbolique

contrat

enjeu de reconnaissance

Institutionnalisation

The more you teach, the less relevant might be the learning
The less you teach, the more contingent might be the learning