



PROFITEZ BIEN DES COULEURS DE L'AUTOMNE!!!

La vie de SAVIE

L'équipe de SAVIE souhaite la bienvenue à Pascal Bujold, auxiliaire de recherche, qui collaborera au réseau *ApprentissSAGE par les jeux et simulations* financé par le programme Initiative de la nouvelle économie du CRSH. Il s'impliquera notamment dans le projet Apprendre par les jeux.

C'est également avec plaisir que nous accueillons parmi nous Johanne Fournier, auxiliaire de recherche et de coordination pour le projet SAMI-DPS.

Nous leur souhaitons la bienvenue parmi nous!

Colloques



Du 28 septembre au 1er octobre 2004 aura lieu la **3rd Asia Pacific-Conference on Continuing Education & Lifelong Learning Conference 2004**, à l'Université Curtin à Perth, en Australie. La conférence offrira une gamme de thèmes importants touchant à l'éducation d'aujourd'hui et disposera de conférenciers de classe internationale dans le domaine de l'éducation, ainsi que de nombreux articles et présentations d'atelier par des chercheurs. Mme Louise Sauvé, présidente de SAVIE, présentera deux communications : « *How to get an educational game up and running in no time* » et « *Training the e-learning Trainers: A Personalized Programme in Continuing Education* ».



Culture,
Communication,
Créativité

Pour sa 29e assemblée ayant pour thème Culture, Communication et Créativité, **POD NetWork Conference** se tiendra cette année à Montréal, soit du 4 au 7 novembre 2004. C'est dans le cadre des travaux de recherche ApprentisSAGE-JeS que la conférence « *Using Games and Simulations in Higher Education* » sera présentée par Mme Louise Sauvé, en collaboration avec M. David Kaufman, professeur à l'Université Simon Fraser de Vancouver et Michael Power, directeur des communications de SAGE.

Cette conférence sera faite sous forme d'ateliers de groupe. Mme Louise Sauvé présentera également avec M. Alan Wright, une communication bilingue « *Se perfectionner en formation en ligne : une expérience personnalisée* » qui fait état des travaux effectués cette année dans deux projets : SAMI-DPS (phase III) financé par le Bureau des technologies d'apprentissage et Objets d'apprentissage en e-formation, financé par RESCOL d'Industrie Canada. Enfin, Mme Anne Marrec, chercheuse associée à SAVIE, présentera une communication sur le sujet « *Art, humour et technologie, une intégration dans l'enseignement synchrone* ».



L'Association pour les applications pédagogiques de l'ordinateur au postsecondaire organise auprès de ses membres des activités de perfectionnement sous le titre CARAVANE APOP.

Dans le cadre de ses activités, M. David Samson a été invité à présenter le Carrefour virtuel de jeux éducatifs le 26 mai à Montréal et le 3 juin à Trois-Rivières.

La **CARAVANE APOP** est une nouvelle formule d'activité événement clef en main, consacrée à l'échange, à la formation et au perfectionnement techno-pédagogique, qui est offerte à l'ensemble du réseau et en région et s'étale sur au moins deux jours.

Projets



Le projet « Validation d'un modèle mixte de formation utilisant des technologies d'apprentissage (synchrones et asynchrones) pour les formateurs en milieu communautaire » a plusieurs objectifs reliés à la formation de formateurs en milieu communautaire. Il est composé de deux principaux volets.

D'une part, il vise à développer et promouvoir la formation en ligne et, d'autre part, à former des intervenants aux environnements de SAMI-DPS. La première année du projet (avril 2003 à mars 2004) fut constituée principalement (1) de la révision des environnements de SAMI-DPS en fonction des commentaires émis par les partenaires lors de l'expérimentation de la phase II du projet et (2) de la mise au point de modèle mixte de formation des intervenants à SAMI-DPS selon trois scénarios :

- le scénario en mode synchrone, c'est-à-dire en temps réel et en présentiel à l'aide d'un outil de vidéoconférence qui permettra de dispenser la formation;
- le scénario en mode asynchrone, c'est-à-dire en temps différé et à distance avec l'utilisation d'objets d'apprentissage en fonction du référentiel de compétences en e-formation, au rythme de l'apprenant mais sous la supervision d'un tuteur;
- le scénario intermédiaire qui combine à la fois le présentiel et la distance, selon les préférences d'apprentissage des intervenants.

La deuxième année du projet (avril 2004 à mars 2005) touche principalement l'expérimentation du modèle mixte avec les partenaires et sa validation. Les travaux de recherche en cours ont été orientés principalement à mettre au point les contenus de la formation des intervenants du milieu communautaire afin qu'ils soient en mesure d'utiliser l'environnement SAMI-DPS dans le cadre de leur travail. L'équipe de travail a effectué des recherches inforoutières et documentaires pour développer les objets d'apprentissage préalablement ciblés dans le référentiel de compétences du e-formateur. Jusqu'à maintenant, un total de 122 objets d'apprentissage est répertorié. De ce nombre, 54 objets d'apprentissage ont été développés et mis à l'essai auprès des partenaires du projet. Les objets ont été distribués de façon aléatoire dans le but d'être évalué. Un rapport sera émis sous peu afin de rendre compte des différents commentaires reçus à l'égard de chaque objet. En parallèle à ces travaux, les instruments de mesure de l'expérimentation ont été développés et les travaux de modularisation informatique de SAMI-DPS sont presque terminés. Plusieurs modules sont maintenant disponibles, en voici la liste :

- Rédiger mon CV
- Me connaître en tant qu'apprenant
- Choisir un métier ou une profession
- Établir mes besoins de formation professionnelle
- Améliorer mes capacités d'apprentissage
- Choisir un programme d'études
- Me préparer et faire le suivi de mon programme d'études
- Mettre à jour mes acquis actuels;
- Mettre à jour mon cv;
- Choisir un cours ou d'une unité de formation.

N'hésitez pas à venir visiter la mise à jour du site de SAMI-DPS et à vous y inscrire.



Les activités du projet **Jeux génériques : multiplicateurs de contenu multimédia éducatif canadien sur l'inforoute** financé par le Fond Inukshuk se poursuivent. Nous sommes en pleine période d'expérimentation avec de formateurs francophones et anglophones. Ceux-ci créeront au total quatorze jeux adaptés à leurs contenus et leurs besoins à l'aide de la coquille du Jeu de l'oie.

De plus, certains jeux créés par les formateurs seront expérimentés auprès de leurs classes ou de leurs clientèles. Les résultats obtenus nous permettront de produire un rapport cet automne mais le plus important reste les rétroactions sur le CVJE et la coquille du Jeu de l'oie qui va nous permettre d'améliorer l'environnement et notre démarche.

Voici les objectifs que nous poursuivons lors de cette expérimentation :

- mettre à l'essai et améliorer une coquille informatisée de jeu qu'est le Jeu de l'oie;

- évaluer l'impact des jeux éducatifs créés à partir de cette coquille informatisée de jeu sur l'enseignant concepteur et l'apprenant en fonction de variables prédéterminées;
- mettre en lumière les pratiques exemplaires sur les plans de l'implantation et de la gestion des jeux informatiques dans un contexte d'apprentissage (présentiel et à distance).

Si vous êtes intéressé à participer à l'expérimentation en tant qu'auteur (formateur) aussi bien qu'en tant que joueur, nous vous invitons à prendre contact avec **M. David Samson** (418-657-2747 #5336) qui pourra vous donner de plus amples informations.



Le projet Simulation and Advanced Gaming Environments (SAGE) for Learning (ou en français : ApprentisSAGE par les jeux et simulations), financé sur 4 ans par le programme Initiative de la Nouvelle Économie (INÉ) du Conseil de recherche en sciences humaines, termine sa première année au mois d'octobre. Le projet a pour but d'explorer comment les jeux, les simulations et les jeux de simulation (JeS) peuvent aider à l'apprentissage tenant compte des nouveaux médias et technologies et des connaissances en matière de sciences cognitives et de processus d'apprentissage.

Dans cette première année, dix projets ont été mis en place. Deux équipes, dont les chercheurs sont associés à SAVIE, se sont mises à l'œuvre pour effectuer une recension des écrits documentaires et informatiques sur les sujets suivants :

- Les fondements conceptuels du jeu, de la simulation et du jeu de simulation : Louise Sauvé, David Kaufman et Lise Renaud, Pascal Bujold, Jean-Simon Marquis, Julie Bourbonnière.
- Les impacts éducatifs des jeux : Louise Sauvé, Lise Renaud, Margot Kaszap, Claire IsaBelle, David Samson, Catherine Dumais, Véronique Doré-Bluteau, Amélie Trépanier.

Ces travaux ont permis la constitution d'une base de données bibliographique (plus de 1 500 références) et l'élaboration d'une grille d'analyse de la littérature. Actuellement environ 800 articles ont été lus afin de rédiger un rapport de recension sur les jeux éducatifs, les jeux de simulation et les simulations.

Entre juin et septembre, plusieurs communications ont été réalisées par les deux équipes, en voici la liste :

- Sauvé, L., Renaud, L., IsaBelle, C. et Kaszap, M. (2004- accepté). In & Out in 60 minutes : How to get an educational game up and running in no time. In 3rd Asia-Pacific Conference on Continuing Education & Lifelong Learning Conference, Perth, Western Australia, 28 septembre au 1er octobre.
- Kaszap, M., Sauvé, L., IsaBelle, C., Renaud L. et Doré-Bluteau, V. (2004, accepté). To facilitate the integration of ICT for preservice teachers: Mainframe games. Communication soumise. International Conference on Web Intelligence IEEE/WIC/ACM 2004. Beijing, China, september.
- Kaszap, M., IsaBelle, C., Sauvé, L., Renaud L. et Samson, D. (2004). Mainframe games to facilitate lifelong learning. Communication soumise. Lifelong Learning Conference 2004, Rockhampton. Australie, juin.
- Sauvé, L. (2004). La mise en ligne de la formation à distance : analyse pédagogique et technologique. In De l'enseignement à distance à l'accès au savoir en ligne. Conférence organisée conjointement par COMETE : Centre Optimisé de Médiatisation et de Technologies Éducatives et le Département des Sciences de l'Éducation et son directeur Philippe Carré. Paris : Université Paris X Nanterre Conférence, 11 juin.
- Sauvé L, et Renaud, L. (2004). Games in the field of health. The 5th international heart health conference, Positioning technology to serve global heart health. Milan, June 13-16.
- Kaufman, D.K. et Sauvé, L. (2004). Simulations and Advanced Gaming Environments (SAGE) for Learning: A Pan-Canadian Project. ED-MEDIA Conference, June.
- Sauvé, L.(2004). Des outils de création de jeux en ligne. Au fait de la technologie/ In touch with technology 31st AMTEC Conference, Sudbury, 25-28 mai .

Pour de plus amples renseignements, n'hésitez pas à contacter **M. Michael Power**, directeur des communications de SAGE/ApprentisSAGE – JeS.

Chronique

Sécurité informatique

L'éditeur français de logiciels annonce la sortie de son nouveau logiciel antivirus VirusKeeper 2005, capable de contrer virus et « spyware ». VirusKeeper repose sur une technologie temps réel de détection des virus et logiciels espions. Pour en savoir plus :



<http://www2.canoe.com/techno/nouvelles/archives/2004/09/20040902-070242.html>

Site Web pour se divertir



L'automne est à nos portes avec ses couleurs vives, son temps frais et surtout, les belles pommes rouges. Voici [un site](#) où vous trouverez des informations intéressantes sur la pomme et même des suggestions de verger pour la cueillette ! Bonne sortie !

InfoSAVIE réalisé...

Sous la direction de : Louise Sauvé, présidente

Rédaction et coordination : Nadine Lavoie, adj. adm.

Collaboration : David Samson, aux. de recherche et de coordination, Johanne Fournier, aux. de recherche et Michael Power, directeur des communications

Intégration sur le WEB : Louis Poulette, programmeur

Pour toutes questions relatives à cette page, écrivez à savie@savie.qc.ca

Copyright © 1995 - 2013 SAVIE inc.