



MSc SmartEdTech. Stage / *Internship* :

TITLE : Evaluation de jeux-vidéos de médiation scientifique : méthodologie d'analyse et expérimentations



Référence :

Starting Date and duration: Durée entre 3 et 6 mois

(Date de début et durée)

Location : Sophia Antipolis

(Emplacement)

Required skills : Expérience dans le domaine de l'évaluation de contenus pédagogiques, connaissances scientifiques (sciences du numérique)

(Compétences requises)

Remuneration and benefits: Stage gratifié (environ 500 euros net par mois)

(Rémunération et avantages)

Language:

Français

Instruction to apply: Envoyer un message à dorian.mazauric@inria.fr avec CV et lettre de motivation

(Instruction pour postuler)

Contact: dorian.mazauric@inria.fr

(Contacter)

Context- About the project Terra Numerica

"Terra Numerica, vers une Cité du Numérique" (<https://terra-numerica.org/>) s'inscrit dans la continuité des projets des acteurs de la diffusion de la culture des sciences du numérique dans les Alpes-Maritimes et le Var. C'est un projet fédérateur émanant du CNRS, d'Inria et Université Côte d'Azur, regroupant l'Éducation Nationale et un grand nombre de partenaires importants, qui a comme objectif final la création d'une Cité du Numérique.

Le but de Terra Numerica est d'accroître le capital de compétences numériques (dans son acceptation la plus large) de tous les citoyens (dont les scolaires), à travers une audience des plus vastes et diversifiées. Il se doit de répondre au besoin urgent de compréhension et d'appropriation des sciences du numérique par la société, de

la sensibiliser et la responsabiliser aux forts enjeux sociétaux qui en découlent ainsi que de développer la pensée scientifique et de susciter les vocations.

Terra Numerica développe un dispositif original, attractif et unique de diffusion, de partage, de rencontres, de convivialité entre les acteurs du numérique : chercheurs, enseignants-chercheurs, enseignants, associatifs, industriels, étudiants, élèves, grand public et citoyens. Animé par la conviction que la science doit aller à la rencontre de tous les citoyens, il comprend :

- un futur lieu emblématique avec des supports très ambitieux et uniques
- un ensemble de parcours et d'ateliers au sein de la Maison de l'Intelligence Artificielle
- différents Espaces Partenaires Terra Numerica (EPTN) à travers tout le territoire (établissements scolaires, laboratoires, médiathèques, associations, etc.) et le développement d'actions pérennes au sein de ces EPTN
- des actions hors les murs (e.g. Fête de la Science) sur tout le territoire
- des espaces en ligne pour découvrir les sciences du numérique.

Contexte et enjeux du stage/ Context & Challenges

En particulier, Terra Numerica a l'objectif de créer une plateforme (utilisable sur mobile, tablette et ordinateur) ludique et éducative qui permettra d'apprendre, de jouer et de se familiariser avec les sciences du numérique. Ainsi, les utilisateurs (grand public, médiateurs, chercheurs...) pourront acquérir les bases mathématiques et informatique pour appréhender les enjeux sociétaux liés aux Sciences du Numérique et devenir acteurs de ses évolutions.

Dans ce contexte, il est crucial de développer un cadre pour l'expérimentation et l'analyse des contenus en ligne Terra Numerica. En effet, cela est nécessaire afin de finaliser les jeux-vidéos et autres ateliers en ligne et de valider une large diffusion.

Objectifs et activités au cours du stage/ Objectives and Internship assignments

Au cours du stage, il s'agira tout d'abord de développer un cadre pour l'expérimentation de ressources en ligne (e.g. jeux-vidéos). Pour cela, un travail d'identification des critères d'évaluation devra être réalisé, afin notamment de mettre en lumière ceux qui sont spécifiques.

Il s'agira ensuite d'initier les expérimentations au sein de l'environnement Terra Numerica. Les supports à destination du public expérimentateur seront réalisés. Ils se voudront assez génériques dans le sens où ils pourront être utilisés dans un autre contexte que Terra Numerica.

Dans une deuxième partie, le stage sera dédié à l'analyse qualitative de cette expérimentation et à la mise en place d'un processus d'échange avec les porteurs de projets en charge des différents contenus en ligne. Cela permettra d'effectuer les changements/corrections bénéfiques et de valider une première version diffusable largement (si ces changements ne nécessitent pas trop de modifications).

Enfin, lors de la dernière période du stage, il s'agira d'initier certaines bonnes pratiques dans la conception de contenus en ligne (notamment des jeux-vidéos de médiation scientifique) afin de prendre en compte, entre autres, l'aspect pédagogie/éducation dès le début du projet.

Un ensemble de jeux-vidéos existants (en cours de développement/finalisation) sera défini dans le cadre de ce travail. Citons notamment un jeu-vidéo pour découvrir l'intelligence artificielle pour l'imagerie médicale, un jeu de gendarmes et voleur dans les graphes, des jeux en Scratch.

Modalités et encadrement/ Modalities and Framework

Le stage sera encadré par une équipe aux compétences complémentaires :

- experts des domaines des contenus en ligne,
- experts en médiation scientifique
- professionnels de l'enseignement (e.g. enseignants)
- scientifiques effectuant des recherches en Science de l'Education
- experts jeux-vidéos

Candidatures: