Centre d'Etudes Doctorales : Sciences et Techniques et Sciences Médicales

Avis de Soutenance

THESE DE DOCTORAT

Présentée par

Madame FARIDA BOUROUMANE

Discipline : Informatique
Spécialité : Informatique

Sujet de la thèse

Conception et développement d'une nouvelle méthode d'analyse, de caractérisation et d'évaluation des jeux sérieux dans le domaine de l'enseignement

Formation Doctorale " Sciences de l'Ingénieur, Sciences Physiques, Mathématiques et informatique"

Thèse présentée et soutenue **le jeudi 18 janvier 2024 à 10h** à la Faculté Polydisciplinaire de Taza, devant le jury composé de :

Nom et Prénom	Titre	Etablissement	
Abdelaziz AHAITOUF	PES	Faculté Polydisciplinaire de Taza	Président
Ahmed ROUKH	PES	Faculté des Sciences de Meknès	Rapporteur
Zakaria EL ALLALI	PES	Faculté Polydisciplinaire de Nador	Rapporteur
Abdelouahed ESSAHLAOUI	PES	Faculté Polydisciplinaire de Taza	Rapporteur
Faissal EL BOUANANI	PES	Ecole Nationale Supérieure d'Informatique et d'Analyse des Systèmes de Rabat	Examinateur
Mohammed OURIAGLI	PES	Faculté Polydisciplinaire de Taza	Examinateur
Mustapha ABARKAN	PES	Faculté Polydisciplinaire de Taza	Directeur de Thèse

Laboratoire de recherche : Sciences de l'Ingénieur
Etablissement : Faculté Polydisciplinaire de Taza

Résumé de la thèse

Au cours des dernières décennies, la technologie a façonné et changé presque tous les aspects de nos vies. Aujourd'hui, nous vivons dans un monde numérique qui a un impact énorme sur l'enseignement.

Récemment, il y a eu un intérêt croissant pour les jeux numériques dans la communauté éducative. Le jeu sérieux est un nouvel outil d'apprentissage ludique de plus en plus présent dans le monde de l'enseignement. Plusieurs études confirment la grande utilité des jeux sérieux dans le domaine de l'éducation. Cependant, la pertinence du choix du jeu à utiliser en classe constitue la limite la plus importante de l'usage pédagogique de cet outil. Aussi, le processus d'adoption d'une pédagogie par le jeu nécessite l'accompagnement de l'enseignant par des outils facilitant la compréhension et la mise en œuvre efficace de cette stratégie dans une situation d'apprentissage spécifique pour proposer aux apprenants des jeux répondant à leurs besoins pédagogiques.

Face à ces constats, cette thèse tente d'apporter des contributions aussi bien sur le plan théorique que pratique qui s'articulent autour de deux grands axes. Premièrement, nous proposons une méthode théorique pour l'analyse des jeux sérieux. Cette méthode s'appuie sur le modèle de l'acceptabilité des jeux sérieux et caractérisée par trois dimensions principales : 1) une représentation hiérarchique à plusieurs niveaux, 2) un processus de contrôle et de décision pas étapes, et 3) un processus de détermination des critères d'évaluation pour apprécier la dimension ludique et pédagogique d'un jeu sérieux. Deuxièmement, nous concevons un outil d'analyse, de caractérisation et d'évaluation des jeux sérieux pour aider les enseignants à choisir le jeu sérieux le plus efficace et motivant sans les obliger à passer par des procédures longues et nécessitant des compétences informatiques. Nous tentons également d'identifier par un jeu sérieux que nous avons développé, les actions et les comportements des enseignants et des apprenants lors de la pré-évaluation et de la post-évaluation à l'aide de notre outil d'analyse, de caractérisation et d'évaluation des jeux sérieux.

Mots clés : Jeu sérieux, acceptabilité, enseignement, Covid-19, évaluation.