

OPeNGame - REL

Brief EDNA - CDP 22 Septembre 2020

cdp.univ-nantes.fr



UNIVERSITÉ DE NANTES

Contexte et valeurs



Développer et favoriser l'ouverture

Chaire IA – EO
OPeN - CDP

Projet Européen

Serious game favorisant la **création** et l'**utilisation** de Ressources Educatives Libres par les enseignants du supérieur



<https://opengame-project.eu/>

Définition - REL

Les REL sont des **matériels d'enseignement, d'apprentissage** et de recherche qui, grâce à des outils appropriés comme les licences libres, peuvent être **librement réutilisés**, constamment **améliorés et adaptés** par des tiers à des fins éducatives.

Droits - REL

Figure 6 : Les « cinq droits de libre utilisation » des REL



Conserver

faire des copies, les garder en sa possession et les gérer



Réutiliser

utiliser le contenu de diverses manières



Modifier

adapter, modifier et transformer le contenu



Remixer

amalgamer un contenu à d'autres contenus



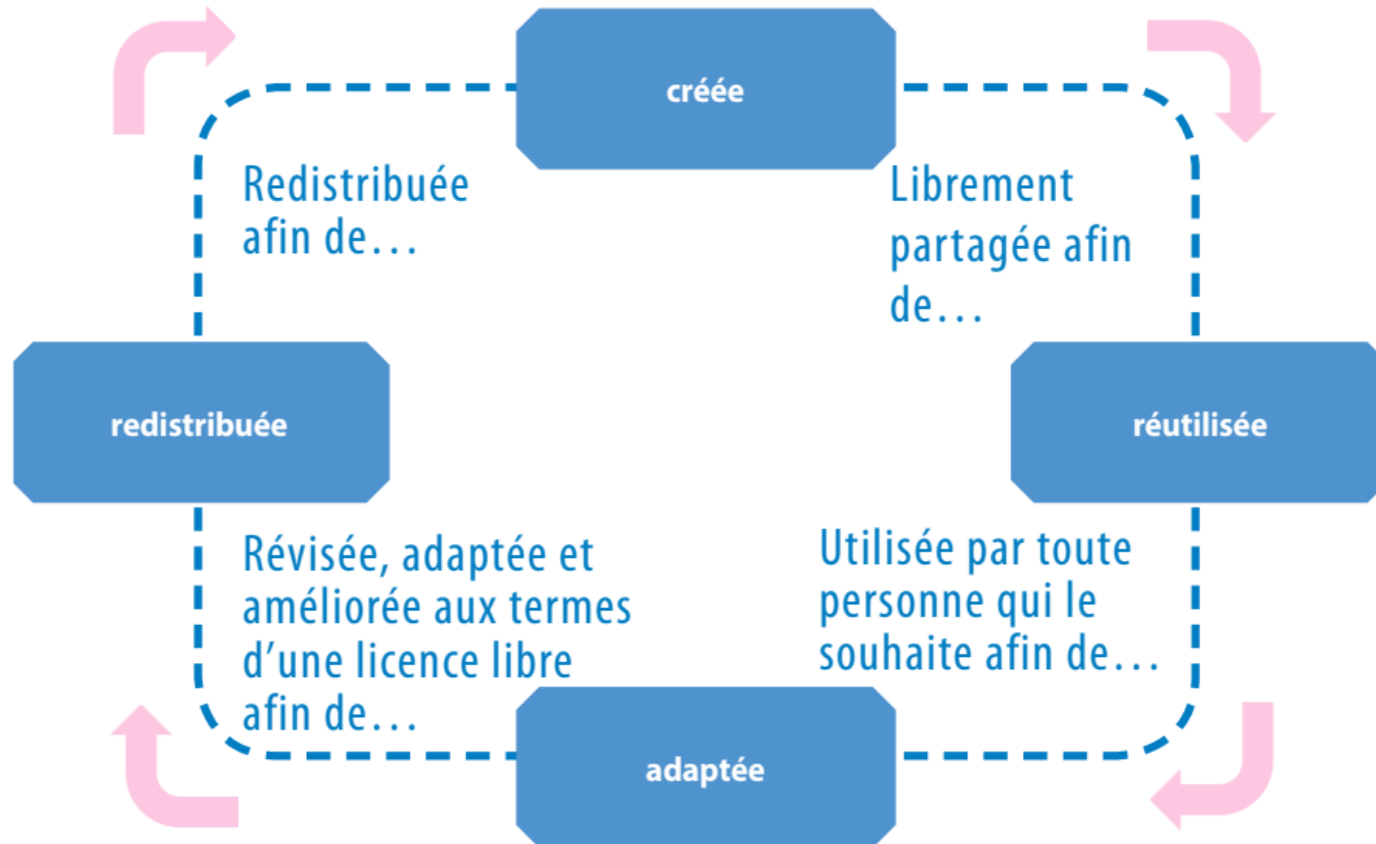
Redistribuer

partager les copies du contenu

Source : Ce matériel s'appuie sur une œuvre originale de David Wiley publiée sous une licence Creative Commons Attribution 4.0, <http://opencontent.org/definition/>

Le cycle - REL

Figure 7 : Le cycle des REL et les cinq droits de libre utilisation



Source : Adapté de Cox (2015). Accessible sous licence CC BY : http://www.slideshare.net/RREL4D/openness-in-higher-éducation?from_action=save

Des environnements de partage

Où partager ? Exemples de plateforme







<https://www.icde.org/knowledge-hub>

Des licences

Encadré 1.3 : Les licences Creative Commons¹⁴

Une licence Creative Commons se compose de quatre options que le titulaire du droit d'auteur assemble à sa guise, en choisissant ainsi les droits de propriété intellectuelle qu'il souhaite protéger.

Icône	Option	Description de la licence Creative Commons
	Attribution (BY)	Toutes les licences Creative Commons obligent les personnes qui utilisent une œuvre à citer le titulaire du droit d'auteur de la manière choisie par ce dernier, ce qui n'implique pas nécessairement que le titulaire approuve ces personnes ou l'utilisation qu'elles font de leur œuvre. Toute utilisation de l'œuvre qui ne citerait pas le titulaire, de même que les utilisations à des fins publicitaires, restent soumises à l'autorisation préalable du titulaire.
	Share Alike (SA)/ Partage dans les mêmes conditions	Cette licence autorise les tiers à reproduire, diffuser, exposer, interpréter et modifier l'œuvre du titulaire, à condition qu'ils publient toute adaptation de l'œuvre sous les mêmes conditions que l'œuvre originale. Toute diffusion d'une adaptation de l'œuvre sous d'autres conditions reste soumise à l'autorisation préalable du titulaire.
	Non-Commercial (NC)/Pas d'utilisation commerciale	La licence autorise les tiers à reproduire, diffuser, interpréter, modifier et utiliser librement l'œuvre mais exclut toute utilisation à des fins commerciales. Toute utilisation commerciale reste soumise à l'autorisation préalable du titulaire.
	No Derivatives (ND)/ Pas de modifications	Aux termes de la licence, les tiers sont uniquement autorisés à utiliser, diffuser, exposer et interpréter l'œuvre originale. Toute modification de l'œuvre reste soumise à l'autorisation préalable du titulaire.

Source : Adapté de <http://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-exemples/> disponible sous licence CC BY 4.0; icônes réalisées par The Noun Project.

LE JEU ATTENDU

Le jeu : Finalités

**Sensibiliser à
l'usage** des REL
pour
l'enseignement-
apprentissage



Inciter à l'utilisation
des REL dans
l'enseignement-
apprentissage

Le jeu : Public cible



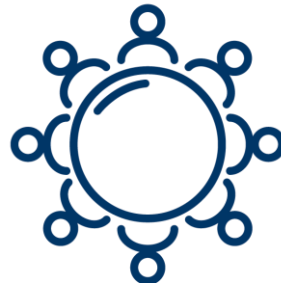
- Domaine de l'enseignement-apprentissage
- Enseignants du supérieur, enseignants-chercheurs, personnels de BU, étudiants.
- Tous âges
- Néophyte ou expert en jeux sérieux
- Dispose de peu de temps

Le jeu : Situations



Seul

N'importe où,
n'importe quand.



En équipe



En synchrone
pour plusieurs
utilisateurs



En asynchrone

*Nombre de joueurs en simultané
pouvant aller jusqu'à 600, par
exemple en amphithéâtre*

Le jeu : Modalités

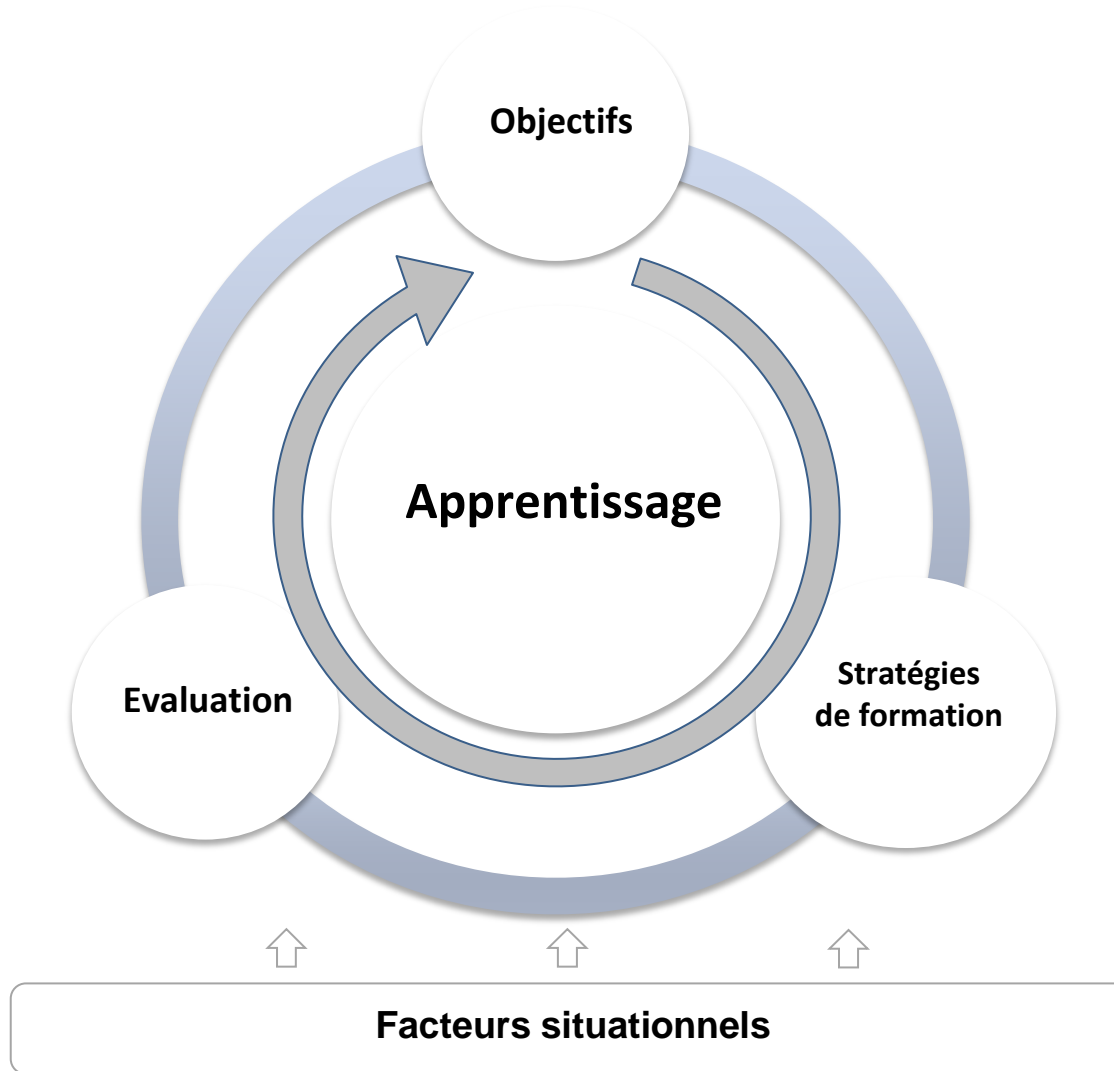


Autoportant



**Avec maître
du jeu**

Le jeu : Une cohérence attendue



Biggs, 1996 ; Fink, 2005

Le jeu : Objectifs d'apprentissage visés



1. Comprendre les REL
2. Connaître les licences adossées
3. Sélectionner une REL, la modifier, la partager
4. Sélectionner plusieurs REL, les mixer, créer, partager

Jeu : Les projets sélectionnés



Datarchéo

Ecrans de jeu :



OPeNRun

Jeu : Déclinaisons attendues

Datarchéo

En
autoformation

En cours
magistral

OPeNRun

En
autoformation

En cours
magistral

Merci !



Mail

sandrine.gelly-guichoux@univ-nantes.fr



Téléphone

02-53-59-24-61