

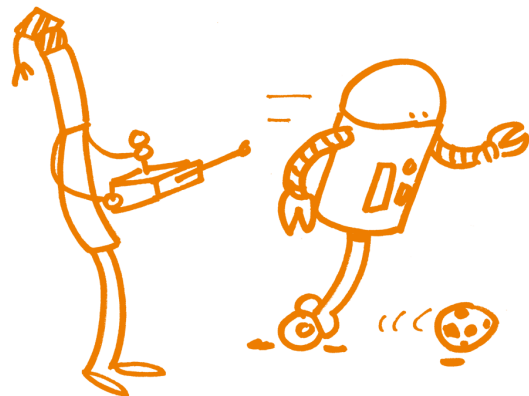
L'Openscientomètre: Fiche technique

CC-BY-4.0 Christophe Dony

Cette fiche technique entend vous donner une série d'informations utiles pour faciliter les démarches d'adaptation de l'Openscientomètre et (ré)exploiter le jeu, en ce compris sa prise en main en tant que personne chargée de formation.

Table des matières

1. Public cible et objectifs du jeu	1
2. Modes de jeu	1
2.1. Mode solo	1
2.2. Mode collaboratif	1
3. But et règles du jeu	1
3.1. But du jeu	1
3.2. Comment faire ?	2
3.3. Aides, indices, et feedback	2
3.4. Scoring (facultatif)	2
4. Mécanique et plateforme du jeu	3
4.1. Réalisation technique et plateforme de jeu	3
4.2. Mécanique globale du jeu	3
4.3. Mécanique d'un challenge	4
5. Aspects didactiques et prise en charge de l'animation	5
5.1. Aides contextuelles	5
5.2. Séquences de feedback	5
5.3. L'épilogue	6
6. Idées d'adaptation du jeu	6



1. Public cible et objectifs du jeu

- Le jeu vise toute personne liée au monde de la recherche ayant des connaissances ou non en matière d'Open Science. Il est particulièrement recommandé pour les doctorant.e.s et ou jeunes chercheuses et chercheurs.
- L'objectif du jeu est de sensibiliser le public aux principes de bases de la science ouverte et de concepts satellites tels que la bibliodiversité et les coûts de la publication scientifique.

2. Modes de jeu

2.1. Mode Solo

- 25-45 minutes (selon les connaissances préalables des joueurs et du temps passé sur les aides contextuelles et les séquences de feedback)
- Les aide contextuelles et indices proposés pour chaque challenge permettent une prise en main individuelle ainsi qu'un auto-apprentissage

2.2. Mode collaboratif

- 45-90 minutes (selon le nombre de participant.e.s, la longueur des échanges et discussions, et le temps passé sur les séquences de feedback)
- De 2 à 12 participant.e.s (au-delà de 12 participant.e.s, la modération n'est pas impossible mais devient plus compliquée)
- 1 à 2 personne(s) en charge de l'animation ou de la formation. Ces personnes:
 - projettent le jeu (en présentiel) ou le partagent via leur écran (en distanciel) - les participant.e.s ne doivent pas avoir un accès direct au jeu;
 - ne jouent pas mais encadrent le déroulement du jeu et modèrent les discussions;
 - exécutent les décisions du groupe quant:
 - au choix des réponses;
 - à la consultation des indices et des aides contextuelles.
 - mènent et commentent les séquences de feedback, c'est-à-dire les slides avec les réponses et des informations complémentaires visibles après chaque tour de jeu/challenge

3. But et règles du jeu

3.1. But du jeu

- À chaque tour, vous recevez 4 propositions dont la réponse sera toujours une valeur. Identifiez les propositions qui renvoient à la valeur absolue la plus élevée et à la valeur absolue la plus faible. Vous devez donc trouver 2 bonnes réponses à chaque tour. Le but du jeu est de trouver un maximum de bonnes réponses en un minimum de temps. Une méthode de scoring facultative est aussi proposée (voir 3.4). Dans ce cas, le but complémentaire du jeu est d'obtenir un maximum de points.

3.2. Comment faire ?

- **(Mode solo):** À chaque tour, identifiez les propositions renvoyant à:
 - la valeur absolue la plus faible en cliquant sur l'icône “-”
 - la valeur absolue la plus élevée en cliquant sur l'icône “+”
- En cas de mauvaise réponse, vous pourrez toujours revenir en arrière.
- **(Mode collaboratif):** les participant.e.s échangent leurs impressions et identifient la valeur absolue la plus faible et la plus élevée parmi les propositions.
 - La personne chargée de la modération exécute les choix du groupe en cliquant sur les icônes “+” ou “-” des propositions retenues par le groupe.
- En cas d'erreur, vous pourrez toujours revenir en arrière.
- En mode collaboratif, il est conseillé de ne pas passer plus de 15 minutes par challenge.

3.3. Aides, indices, et feedback

- **(Mode solo):** À chaque tour, vous pourrez consulter 2 indices pour vous aider. Pour chaque proposition, une aide contextuelle est disponible au besoin. Après chaque tour, vous pourrez voir un récapitulatif des réponses et en découvrir un peu plus sur celles-ci.
- **(Mode collaboratif):** À chaque tour, le groupe peut décider de consulter 2 indices. Une aide contextuelle est disponible pour chaque proposition. La personne chargée de la modération exécute les décisions du groupe quant à la consultation de ces aides et indices. Après chaque tour, le récapitulatif des réponses peut être montré, commenté, et discuté.

3.4. Scoring (facultatif)

- Chaque bonne réponse donne 10 points. Vous pouvez donc gagner 20 points à chaque tour. Une mauvaise réponse vous fait perdre 3 points. Chaque indice consulté vous fait perdre 1 point. Calculez votre score après chaque tour à l'aide du tableau ci-dessous. Pour obtenir votre résultat final, additionnez les scores obtenus après chaque tour. Le score final est de maximum 120 (6 challenges de 20 points maximum chacun).

Erreur(s)/Indices	Aucun indice consulté	1 indice consulté	2 indices consultés
Aucune erreur	20	19	18
1 erreur	17	16	15
2 erreurs	14	13	12
3 erreurs	11	10	9
4 erreurs	8	7	6
5 erreurs	5	4	3
6 erreurs	2	1	0

4. Mécanique et plateforme du jeu

4.1. Réalisation technique et plateforme de jeu

- Le jeu a été créé via la plateforme de création de contenus interactifs [Genially](#). La plateforme est gratuite mais nécessite une inscription. Certaines fonctionnalités ne sont pas accessibles avec le plan "Free".
- Il est néanmoins possible de ré-adapter ce jeu sur une autre plateforme ou sous une autre forme, par exemple via une application de type *branching narrative game* comme [Twine](#), ou de manière plus élaborée via un site dédié.

4.2. Mécanique globale du jeu

- Le jeu adopte une logique linéaire, c'est-à-dire qu'il fait évoluer les participant.e.s du premier challenge vers le deuxième, du deuxième vers le troisième, etc.
- Pour pouvoir passer d'un challenge à un autre, les participant.e.s doivent passer par la slide de réponses et de feedback du challenge qui vient de les occuper.
- Ce dispositif vise à encourager les participant.e.s à mettre en perspective les réponses des différentes propositions et à en découvrir un peu plus sur chaque proposition après chaque tour de jeu. De courtes séquences de feedback sont en effet proposées pour chaque binôme de proposition/réponse; soit 4 séquences par slide de réponse/feedback. Ces séquences sont disponibles via les boutons "info" de chaque proposition (voir ci-dessous).

L'Openscientomètre

Challenge 1

Accueil

Q1.1	Q1.2	Q1.3	Q1.4
Le nombre de revues scientifiques recensées par le DOAJ (<i>Directory of Open Access Journals</i>) qui exigent des frais de publication sous la forme d'APC (<i>article processing charges</i>).	Le montant des frais en \$ pour la publication d'un article en Open Access dans la revue <i>Nature Communications</i> .	Le nombre de répertoires ouverts de données de la recherche dans le monde (en 2019).	L'année de création de la "Déclaration de Berlin sur le libre accès à la connaissance".
Plus de 4000	5560	2281	2003

Calculez votre score

Vers le Challenge 2

- Nous conseillons aux formateur.rice.s d'utiliser cette slide et ses séquences de feedback comme temps de réflexion didactique pour proposer un retour, répondre à des questions, ou récolter les impressions des participant.e.s.
- Il est possible de contourner ce dispositif et/ou de briser la linéarité du jeu via le bouton "Home" visible sur chaque slide du jeu. Celui-ci renvoie en effet vers la slide d'accueil du jeu comprenant les 6 challenges. Pour des raisons didactiques évidentes, nous conseillons néanmoins aux formateur.rice.s de n'utiliser ce contournement que lorsque cela s'avère nécessaire et uniquement après avoir commenté la slide de feedback d'un challenge/tour de jeu.

4.3. Mécanique d'un challenge

- Un challenge peut être considéré comme un tour de jeu.
- Chaque challenge fait partie d'un ensemble de 7 slides qui fonctionnent en milieu presque fermé.
- Ces différentes slides offrent plusieurs types d'interactions:

A) *Slide de propositions* (4 propositions, 8 réponses possibles > 4+ et 4 -):

- 6 interactions vers slide de mauvaise réponse; dans les boutons "+" et "-"
- 1 interaction vers slide de réponse correcte (+); dans les boutons "+" et "-"
- 1 interaction vers slide de réponse correcte (-); dans les boutons "+" et "-"
- 1 interaction vers slide indice 1; bouton "indice 1"
- 1 interaction vers slide indice 2; bouton "indice 2"
- 4 interactions vers des aides contextuelles (1 par proposition); dans les boutons "?"

Challenge 1

L'Openscientomètre

Accueil

Q 1.1

Le nombre de revues scientifiques recensées par le DOAJ (*Directory of Open Access Journals*) qui exigent des frais de publication sous la forme d'APC (*article processing charges*).

Q 1.2

Le montant des frais en \$ pour la publication d'un article en Open Access dans la revue *Nature Communications*.

Q 1.3

Le nombre de répertoires ouverts de données de la recherche dans le monde (en 2019).

Q 1.4

L'année de création de la "Déclaration de Berlin sur le libre accès à la connaissance".

Indice 1

Indice 2

B) Slide de mauvaise réponse

- 1 interaction vers slide de propositions (retour)

C) Slide de réponse correcte (+)

- 1 interaction vers slide de propositions (retour), dans le cas où la réponse correcte (-) n'a pas encore été trouvée
- 1 interaction vers slide de réponses et séquence de feedback

D) Slide de réponse correcte (-)

- 1 interaction vers slide de propositions (retour), dans le cas où la réponse correcte (+) n'a pas encore été trouvée
- 1 interaction vers slide de réponses et séquence de feedback

E) Slide indice 1

- 1 interaction vers slide de propositions (retour)

F) Slide indice 2

- 1 interaction vers slide de propositions (retour)

G) Slide de réponses et séquence de feedback (4 propositions, 4 réponses)

- interaction vers slide de propositions du challenge suivant - le dernier challenge (6) renvoie quant à lui vers l'épilogue.
- 4 interactions vers des séquences de feedback au sein de la même slide (1 par binôme proposition réponse)

NB: Toutes les slides du jeu comprennent aussi 1 interaction possible vers la slide d'accueil du jeu via le bouton "Home".

5. Aspects didactiques et prise en charge de l'animation

- Les informations didactiques du jeu se retrouvent principalement au sein:
 - des aides contextuelles disponibles pour chaque proposition;
 - des séquences de feedback disponibles après chaque challenge;
 - de l'épilogue.

5.1. Aides contextuelles

- Au sein de chaque challenge, une aide contextuelle est disponible pour chaque proposition. Cette aide donne des informations de base sur des concepts, principes, ou autres plateformes et organismes qui sous-tendent la proposition - par exemple, le DOAJ ou les principes FAIR, ArXiv, etc.
- Les aides contextuelles ont pour but de permettre aux participant.e.s de pouvoir appréhender chaque proposition sans connaissance préalable.

5.2. Séquences de feedback

- Chaque challenge se clôture sur une séquence de feedback avec un récapitulatif des réponses pour chaque proposition.

- Chaque réponse propose une tuile de feedback spécifique qui:
 - met la valeur de la réponse en perspective avec d'autres valeurs ou d'autres concepts ou principes liés à la thématique abordée par la proposition;
 - propose un ou plusieurs liens permettant d'investiguer la source de la réponse et sa mise en relation avec d'autres concepts ou thématiques.
- *En Mode Collaboratif:*
 - Il appartient à la personne chargée de la formation de présenter le contenu des séquences de feedback comme il ou elle le souhaite, de manière plus ou moins exhaustive en fonction des connaissances des participant.e.s.
 - Au besoin, la personne chargée de la formation pourra compléter les informations disponibles au sein des séquences de feedback avec, par exemple, des renvois vers des normes, législations, ou outils institutionnels, nationaux, ou autres.

5.3. L'épilogue

- L'épilogue reprend une bibliographie de toutes les sources utilisées pour les propositions, aides, et séquences de feedback.
- Cette bibliographie est disponible sous forme de bibliothèque Zotero publique ici: <https://www.zotero.org/groups/4388882/openscientometre/library>
- La bibliographie du jeu peut s'avérer utile pour:
 - les personnes désireuses d'aller plus loin dans la découverte de certaines sources ou de certains concepts;
 - bien préparer la séquence de jeu en tant que formateur ou formatrice;
 - réadapter le jeu sous une autre forme.

6. Idées d'adaptation du jeu

Les possibilités d'adaptation du jeu sont nombreuses. On ne citera ici que quelques pistes envisageables:

- mélanger et/ou organiser les propositions (questions) autrement;
- proposer plus de 4 propositions par challenge;
- imaginer une méthode de scoring alternative;
- imaginer d'autres propositions (questions);
- ajouter des challenges supplémentaires;
- créer des niveaux de difficultés différents en début de jeu ou dans des modules; distincts (par exemple: débutant, expert etc.).