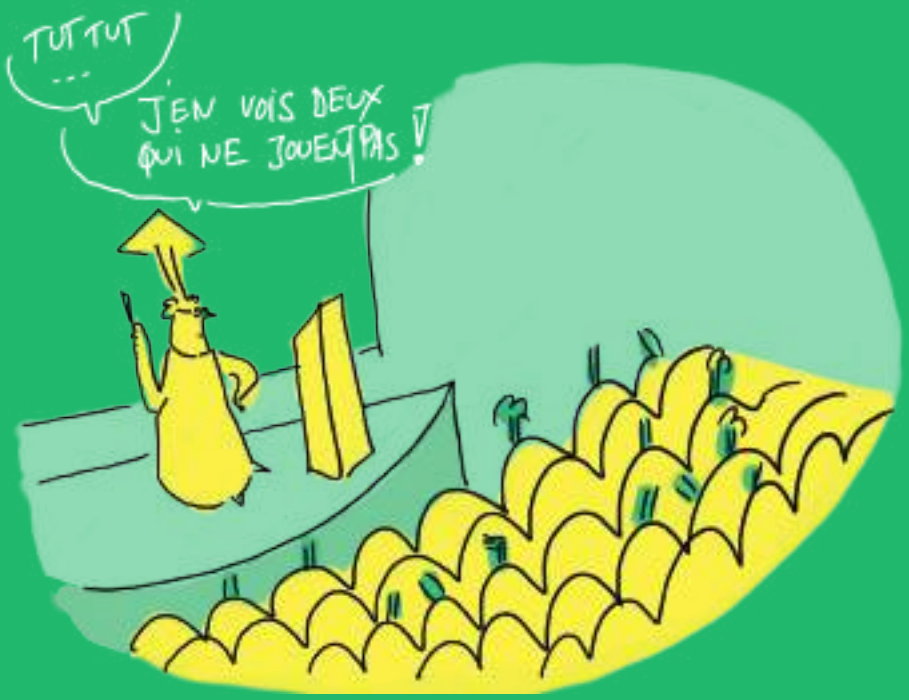
LES CAHIERS DU LOUVAIN LEARNING LAB
N° 8 – 2020

Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ?

Play-t-il ?

Sous la direction de Gaëlle PELLON



PUL PRESSES UNIVERSITAIRES DE LOUVAIN

HORS SÉRIE

N° 1 – 2015 **Hack'Apprendre** – À quoi ressemblera l'université en 2035 ?
N° 2 – 2018 **Hack'Apprendre numérique** – Pourquoi nous n'apprenons plus comme avant ?
N° 3 – 2019 **Hack'Apprendre internationnal** – Une université ouverte dans un monde global

- N° 1 – 2016 **La classe à l'envers pour apprendre à l'endroit**
- N° 2 – 2017 **Accompagner des étudiant·e·s qui travaillent en groupe**
- N° 3 – 2017 **Encadrer et évaluer des mémoires**
- N° 4 – 2018 **Évaluer les compétences des étudiant·e·s avec un (e)portfolio**
- N° 5 – 2019 **Être un enseignant créatif**
- N° 6 – 2019 **Open Education**
- N° 7 – 2019 **Adopter le mentorat**
- N° 8 – 2020 **Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur**

© Presses universitaires de Louvain, 2020
http://pul.uclouvain.be
Dépôt légal : D/2020/9964/26
ISBN : 978-2-87558-962-0
ISBN pour la version numérique (pdf) : 978-2-87558-963-7
Imprimé en Belgique par CIACO scrl – n° d'imprimeur : 100744

Cette licence permet d'utiliser l'œuvre et de la partager en citant le nom des auteurs. Toute diffusion d'une création nouvelle à partir de cette œuvre doit se faire selon des conditions identiques (licence BY-SA), cfr https://creativecommons.org/

Diffusion : www.i6doc.com, l'édition universitaire en ligne
Sur commande en librairie ou à

Diffusion universitaire CIACO
Grand-Rue, 2/14
1348 Louvain-la-Neuve, Belgique
Tél. 32 10 47 33 78
duc@ciaco.coop

Distributeur pour la France :
Librairie Wallonie-Bruxelles
46 rue Quincampoix – 75004 Paris
Tél. 33 1 42 71 58 03
Fax 33 1 42 71 58 09
librairie.wb@orange.fr

Direction de la collection : Benoît Raucent & Pascale Wouters – Louvain Learning Lab (LLL)
Éditeur responsable : Benoît Raucent – Louvain Learning Lab (LLL)
Grand Rue 54 – 1348 Louvain-la-Neuve
Illustrations : Benoît Raucent
Graphisme et mise en page : Catherine Le Clercq

Le jeu en vaut-il la chandelle ?

Depuis plusieurs années, les institutions du Pôle Louvain utilisent ou expérimentent le jeu comme approche pédagogique. Depuis 2017, le Louvain Learning Lab (LLL) expérimente la ludification dans certaines activités de formation sous des formes variées, des escape games - jeux d'évasion- ou encore l'usage de jeu de cartes pédagogiques de l'Université de Laval. En 2018, lors d'un café pédagogique intitulé « Jouer pour apprendre… même à l'université ! », le LLL a invité des enseignant·es à partager leurs pratiques. Cela a été l'occasion de souligner, une fois de plus, non seulement les potentialités pédagogiques du jeu dans l'enseignement supérieur mais aussi le grand nombre de dispositifs ludifiés existants et le grand nombre d'enseignant·es concepteur·rices de jeu.

Ce cahier a ainsi une double vocation :

- Il s'agit d'une part de présenter les résultats d'une mission lancée au sein du Pôle Louvain visant à documenter les pratiques ludifiées des enseignant·es du Pôle. À travers ce cahier, nos intentions sont d'identifier et de valoriser les pratiques existantes dans l'enseignement supérieur au sein du Pôle Louvain. D'autre part, notre intention est aussi de questionner la place du jeu dans un dispositif pédagogique et de permettre d'élargir les approches pédagogiques possibles.
- L'organisation de ce cahier reflète ces multiples intentions. Un chapitre est ainsi consacré à l'enquête menée et vous permettra de découvrir des exemples de dispositifs ludifiés. Vous reconnaitrez un jeu créé ou utilisé par les enseignant·es du Pôle grâce à l'icône accompagnant chaque exemple. Ce cahier disposant d'un contenu enrichi, vous trouverez également des liens vers des témoignages, des vidéos, des podcasts.

Les autres chapitres visent à répondre aux différentes questions que vous pourriez vous poser à l'heure de mettre en place un dispositif ludifié. Pourquoi ludifier un dispositif ? Quelles sont les questions clés à se poser en amont ? Comment évaluer les apprentissages ? Quel jeu utiliser ? Comment concevoir un dispositif ludifié ?

Bonne lecture !

Pr Benoît Raucent, ***Président du LLL*** (UCLouvain)
Pascal Vangrunderbeek, ***conseiller pédagogique numérique***
Gaëlle Pellon, ***conseillère pédagogique***

TABLE DES MATIÈRES

LE JEU PEUT-IL ÊTRE SÉRIEUX ? P.6

POURQUOI LUDIFIER MON COURS ? P.10

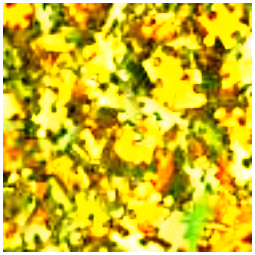
ENQUÊTE : PRATIQUES DE TERRAIN P.18

FOIRE AUX QUESTIONS P.24

CONCEPTS P.28

COMMENT LUDIFIER MON COURS ? P.30

QUEL JEU CHOISIR POUR MON COURS ? P.38



TOUT LE CONTENU AUGMENTÉ DU CAHIER ICI :

STRATÉGIES D'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES P.40

QUEL RÔLE POUR LES ENSEIGNANT·ES P.42

LES LUDO-SPÉCIALITÉS DU PÔLE LOUVAIN P.47

LUDOMYTHE

		☑	☒	
#1	L'apprentissage par le jeu est une idée nouvelle.	☐	☐	8
#2	Le jeu, c'est surtout pour les petits groupes.	☐	☐	19
#3	Les jeux dédiés à l'apprentissage ne sont pas amusants.	☐	☐	47
#4	Pour rendre une situation d'apprentissage ludique, il suffit d'y ajouter des points, des badges, des médailles...	☐	☐	6
#5	Ce qui est un jeu pour l'enseignant·e est perçu comme un jeu pour les apprenant·es.	☐	☐	7
#6	Le jeu est une activité solitaire qui privilégie la compétition.	☐	☐	31
#7	Dans les jeux sérieux, l'aspect ludique l'emporte sur les apprentissages.	☐	☐	32
#8	Le jeu, c'est surtout pour les connaissances procédurales.	☐	☐	22
#9	On apprend en jouant.	☐	☐	40
#10	Il faut être joueur·euse pour jouer en classe.	☐	☐	24

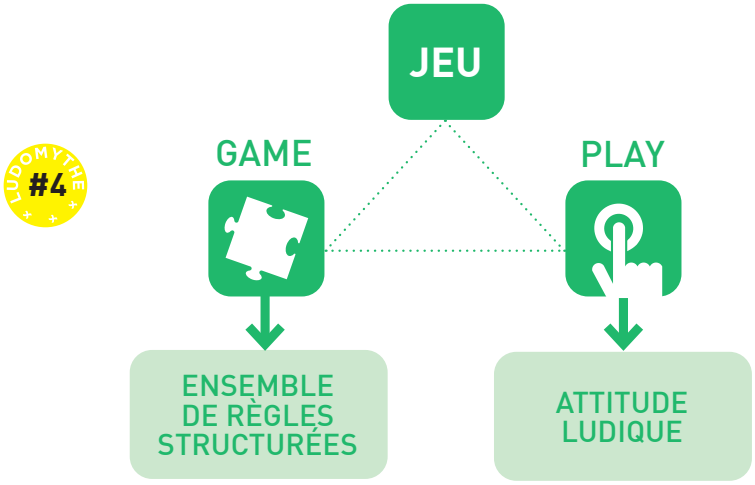
Ceci est une adaptation libre des Ludomythes. Version originale écrite par Romero, M. et Sanchez, E. (2019).

Le jeu peut-il être sérieux ?

1.1 Qu'est-ce qu'un jeu ?

De nombreux ludologues comme Roger Caillois ont souligné l'importance de différencier le jouet de l'attitude de la personne qui décide d'entrer dans le jeu. Ainsi, à la différence de la langue française qui confond les deux notions, la langue anglaise distingue le jeu-jouet (game) de l'attitude ludique de la personne (play). La conception de dispositifs ludo-pédagogiques va donc se concentrer sur l'utilisation d'éléments structurels du jeu et moins se focaliser sur une logique de jeu libre sans objectif (Silva, 2013). Le dispositif tiendra compte des profils variés parmi les apprenant·es de manière à les motiver et assurer un impact sur leur apprentissage.

chapitre 6 : Comment ludifier mon cours ?



« *Il y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine attitude.* »

(Henriot, J. 1969, p. 74)

CHAQUE FOIS QUE VOUS VERREZ
UN CONCEPT ACCOMPAGNÉ D'UNE *
RENDEZ-VOUS AU GLOSSAIRE EN PAGE 28

Roger Caillois (1967) a défini le **jeu*** comme une activité qui doit être :

- **LIBRE**
  l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique
- **SÉPARÉE**
  circonscrite dans les limites d'espace et de temps
- **INCERTAINE**
  l'issue n'est pas connue à l'avance
- **IMPRODUCTIVE**
  qui ne produit ni bien, ni richesse
- **RÉGLÉE**
  elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires
- **FICTIVE**
  accompagnée d'une conscience spécifique de la réalité seconde

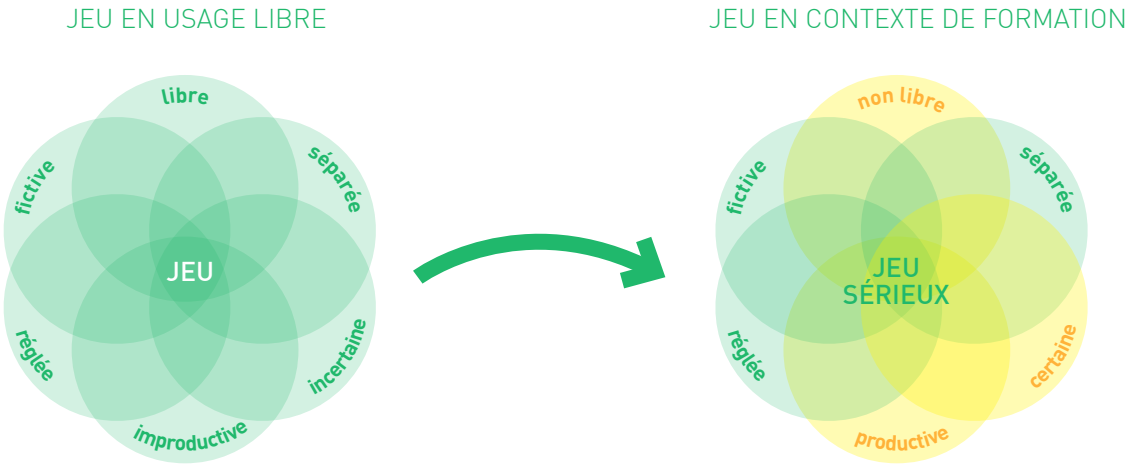
LUDOMYTHE #5

1.2 Retours sur la tension fondamentale entre jeu et jeu sérieux

LUDOMYTHE #1

Tantôt décrié, tantôt plébiscité, le jeu est massivement utilisé dans de nombreux domaines tels que le marketing, les ressources humaines ou le coaching.

Dans le domaine de l'éducation, la place du jeu et ses caractéristiques sont discutées. Alors que Caillois mettait en avant le jeu comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive, le jeu en contexte de formation est décrit comme une activité non libre (encadrée par des contraintes du contexte), certaine (avec des objectifs pédagogiques définis) et productive (Vermeulen, 2018).



La différence illustrée entre jeu libre et jeu sérieux chez Vermeulen, M. (2018)

Les jeux sont un moyen puissant pour le changement.
(Jane McGonigal, 2010)

On joue pour le plaisir procuré par l'activité et non pour apprendre. Le jeu n'est pas naturellement éducatif.
(Gilles Brougère, 2005)

Par le jeu on peut augmenter l'intérêt et le sentiment de compétence de l'apprenant·e dans l'activité d'apprentissage. .
(Bovermann & Bastiaens, 2018)

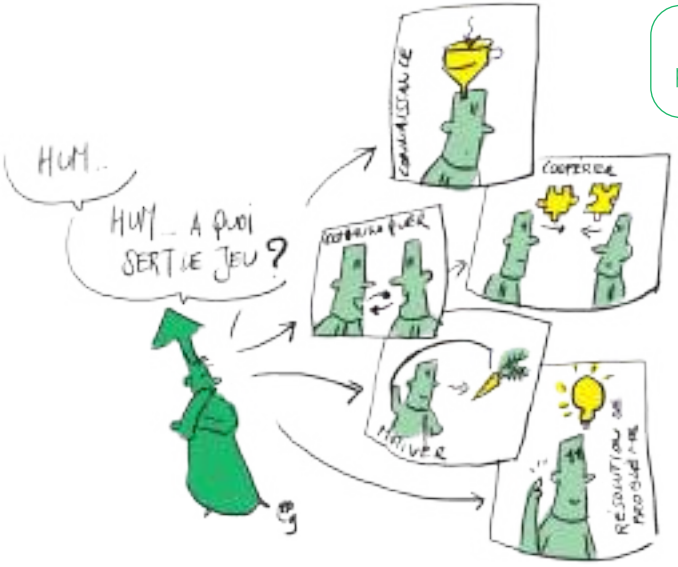
POUR EN SAVOIR PLUS : Ecoutez le podcast du Cycle « *Peut-on apprendre en jouant ?* » De la Bpi

Pourquoi ludifier mon cours ?

2.1. Les avantages de la ludification

Sans mystifier les potentialités du jeu en classe, ludologues et praticien·nes (Sauvé, L. Renaud, L. & Gauvin, M. 2007, Alvarez, J. Djaouti, D. & Rampnoux, O. 2016) s'accordent sur les avantages suivants :

Le droit à l'erreur. En situation de jeu, l'erreur n'a pas de conséquence. Cette non-conséquence permet de dédramatiser l'erreur.



La capacité de **motivation** par le plaisir que procure le jeu.

Les jeux de rôle, les activités brise-glace, les modes multi-joueur·euses et les jeux coopératifs permettent aussi de stimuler les **interactions entre les apprenant·es.**

La concrétisation de l'abstrait. Le jeu offre un espace métaphorique qui permet de représenter des concepts ou des situations abstraites.

Certains jeux, en particulier dans le domaine des jeux vidéos (sérieux), proposent des designs de jeu qui permettent aux étudiant·es de **progresser à leur rythme.**

En utilisant la pédagogie par le jeu, l'intérêt pour les apprenant·es réside dans la possibilité d'avoir une incidence sur leur engagement, leur motivation, leur sentiment de compétence, leurs efforts et leur traitement en profondeur du contenu de la tâche.

Ces effets positifs sont dépendants de la mise en application du dispositif et des publics.

Veiller à l'équilibre entre la dimension ludique et la dimension sérieuse (Alvarez, Djaouti & Rampnoux, 2012).

• S'il y a trop d'investissement dans le ludique, on perd l'objectif d'apprentissage
→ veiller à permettre un **retour réflexif** pour intégrer les compétences développées.

• S'il y a trop de pédagogique, la motivation peut être impactée
→ veiller à ce que le dispositif **stimule l'intérêt**.

Pour prendre du recul sur votre dispositif voir Section 6.3. Évaluer l'efficacité de mon dispositif grâce au modèle CEPAJe

2.2. Moi, j'ai ludifié mon cours pour....

ILS ET ELLES EN DISENT....

« Faire connaitre son métier et renforcer les équipes. »
Sophie Patris (UCLouvain)

« Dynamiser une séquence de cours. »
Guillaume Lobet (UCLouvain)

« Appliquer des concepts vus en cours. »
Julie Hermans (UCLouvain)

« Susciter un engagement émotionnel et réduire les inhibitions. »
Adrien Pham (UCLouvain)

« S'amuser aussi ! »
Paul Bertrand (UCLouvain)

« Faire évaluer mon cours par les étudiants. »
Ludovic Lambert (EPHEC)

« Proposer des exercices toujours nouveaux. »
Chantal de Moerloose (UCLouvain)

Lors de nos entretiens avec des porteur·euses de projets ludo-pédagogiques, un autre critère a été régulièrement mentionné : **le développement professionnel !**

De nombreux enseignant·es ont en effet choisi l'approche ludo-pédagogique pour ses vertus pédagogiques mais aussi afin d'innover, de tenter une nouvelle approche et/ou de sortir de leur zone de confort.

2.3. Quand jeu et recherche s'alimentent

Trois usages du jeu sont généralement reconnus :

- Jouer pour se divertir
- Jouer pour apprendre
- Jouer pour récolter des données

Avec 5509 trouvailles, le jeu Quo Vidi (anciennement Biogo) a permis de cartographier de manière précise les environs de Louvain-la-Neuve. Une récolte de données qui pourra nourrir les recherches des porteur·euses de projet, voire contribuer au projet Pl@ntNet, plateforme de sciences participatives sur la biodiversité végétale, créée en 2009 grâce au soutien d'Agropolis Fondation.

Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche.
(Albert Einstein)

EXEMPLES DE PROJETS QUI LIENT LE JEU ET LA RECHERCHE

Un gamelab à l'UCLouvain

Laboratoire interdisciplinaire de recherche et de développement sur les jeux vidéos et les mondes virtuels.

Un laboratoire en Belgique

Le jeu et les joueur·euses sont aussi un objet de recherche. Fondé en 2014, **Ludiverse (anciennement le Laboratoire des Jeux et Mondes virtuels)** rassemble en Belgique francophone des scientifiques qui étudient les pratiques ludiques à la fois en tant qu'objets (jeu de plateau, grandeur nature ou virtuel) et en tant que pratiques sociales.

Vers le site du Ludiverse

ET VOUS ?

Avez-vous pensé à communiquer ou publier sur vos cours ludifiés ?

Si la question de la pertinence du dispositif ludo-pédagogique semble légitime, l'inverse est également vrai. Thibault Philippette, professeur à l'UCLouvain, et membre du Groupe de recherche en médiation des savoirs (GReMS), de Ludiverse et du Louvain Game lab le rappelle en ces termes :

« *La ludification peut poser problème à cause de son essence behaviorale (amener des facteurs extrinsèques pour motiver à l'action). Mal utilisée, elle s'apparente à une technique de détournement de l'attention et de manipulation.*
Il y a donc un enjeu éthique au recours à la ludification.

Ensuite, même si la ludification est pensée de manière expérientielle (« faire vivre autrement »), créer une situation cohérente et fun pour un groupe de personnes n'est pas évident à mettre en place.

Il s'agit d'un processus itératif nécessitant plusieurs phases de validation et une certaine expertise.

En outre, pour bien ludifier, il faut comprendre que tout le monde ne joue pas de la même manière et surtout ne veut pas jouer tout le temps. »

POUR EN SAVOIR PLUS : écoutez le podcast de Ludologies :
« *Jeu dangereux : les écueils de la* ***gamification**** »

JOUER POUR APPRENDRE ! OÙ EST LE PIÈGE ?
JE VOUS PROPOSE D'APPRENDRE PAR LE JEU !
ON VA JOUER POUR APPRENDRE VIVE LE JEU

Enquête : pratiques de terrain

3.1. Le Pôle Louvain : des institutions qui jouent le jeu

LES PARTENAIRES DU PÔLE LOUVAIN

Onze établissements d'enseignement supérieur constituent le Pôle Louvain. On y compte une université, cinq hautes écoles, une école supérieure des arts et quatre établissements de promotion sociale pour un total de plus de 60 000 étudiant.es régulièrement inscrit·es en 2018-2019.

MÉTHODOLOGIE DE L'ENQUÊTE

Le recueil de données s'est déroulé entre mars et octobre 2019. Un formulaire de contact a été envoyé aux différentes institutions afin d'identifier et de recueillir les témoignages d'enseignant·es utilisant le jeu comme approche pédagogique.

Au total, nous avons obtenu 74 réponses issues de l'ensemble des institutions tous secteurs confondus et plus de 80 types de jeux ont été évoqués. Par la suite, des entretiens semi-directifs ont été réalisés avec les enseignant·es désireux·euses de partager leurs expériences.

LA BASE DE DONNÉES POLGAME

Ces échanges ont permis d'initier une base de données répertoriant les contacts et les jeux utilisés par la communauté du Pôle Louvain.
La base de données POLGAME est accessible ici :

83
Nombre de jeux inclus dans cette étude.

310 LUDOMYTHE #2
Plus grand nombre d'étudiant·es impliqué·es dans un dispositif ludifié.

74
Nombre d'enseignant·es du Pôle ayant répondu à l'enquête.

12
Nombre de jeux créés par les étudiant·es dans le cadre de leurs cours.

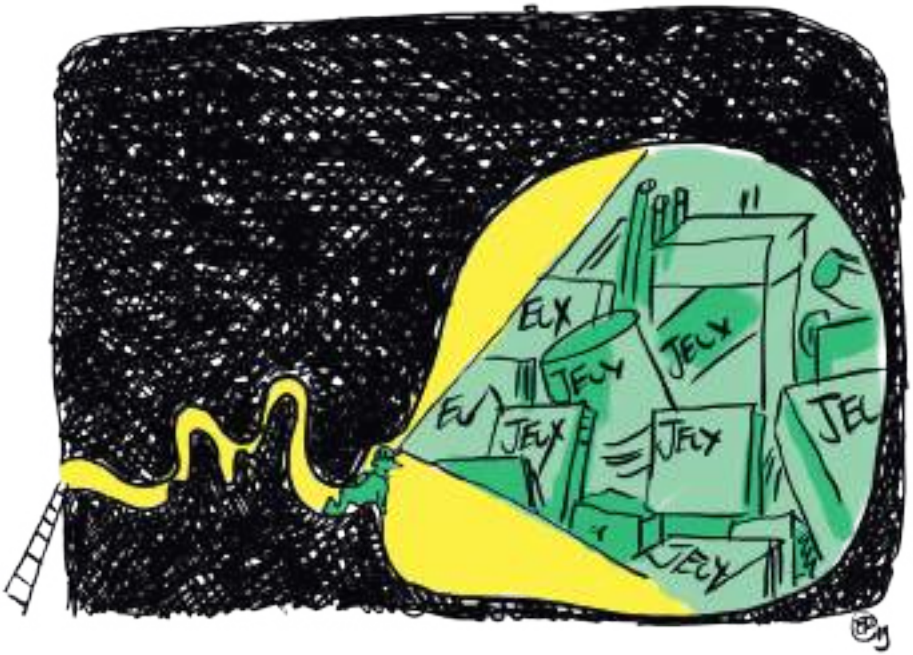
ET VOUS ?

Parlez-nous de votre dispositif et ajoutez-le à la base de données POLGAME

3.2. Principaux enseignements de l'enquête

DES ENSEIGNANT·ES GAME-DESIGNERS TRÈS DYNAMIQUES...

Trivial Douleur, La Clinique, Escape Museum, Biogo, Badlog.... Cette enquête a été l'occasion de découvrir à quel point l'approche par le jeu était utilisée au sein du Pôle, tous secteurs confondus. C'est une grande diversité de jeux et de dispositifs, créés et utilisés dans des contextes très variés et poursuivant des objectifs variés que vous pourrez retrouver ici :

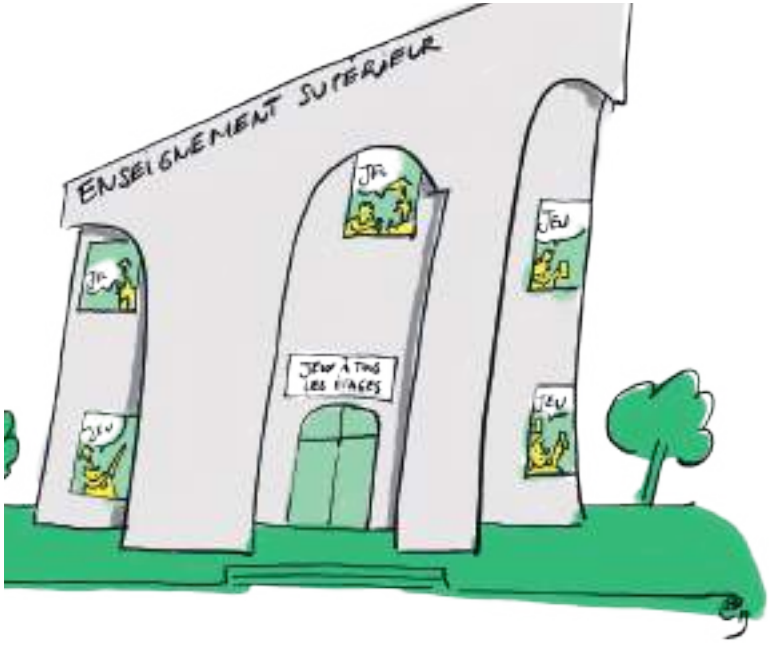


Voir le schéma pages 22-23

...MAIS UNE COMMUNAUTÉ QUI S'IGNORE (ENCORE)

Paradoxalement, le dynamisme de ces enseignant·es-game-designers ne s'exprime pas au sein d'une communauté de pratique. La majorité de ces dispositifs ont été créés de manière isolée.

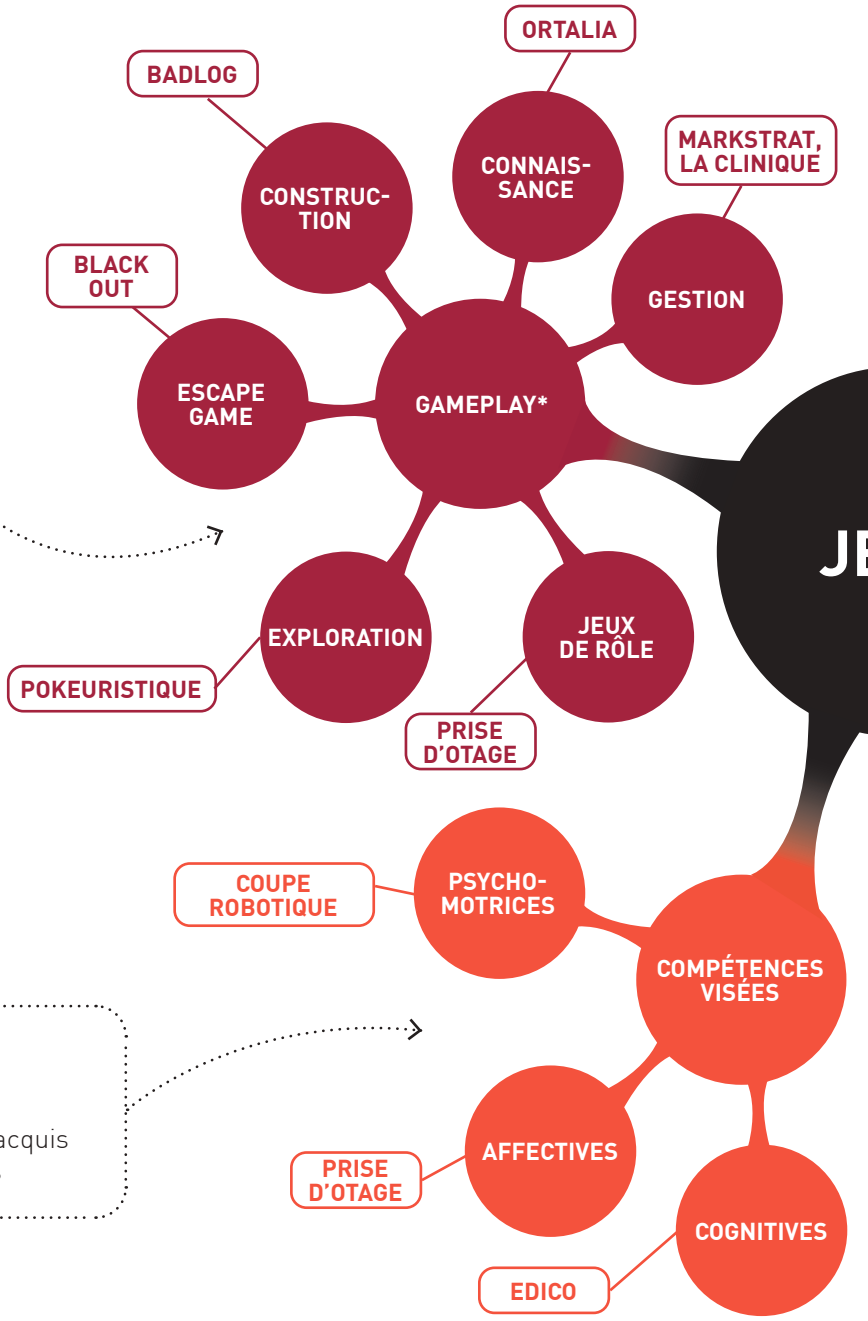
C'est d'ailleurs l'une des ambitions de ce cahier : mettre en lumière les enseignant·es ludo-pédagogues et offrir une plateforme pour permettre d'échanger, de découvrir et de se former à la ludo-pédagogie.



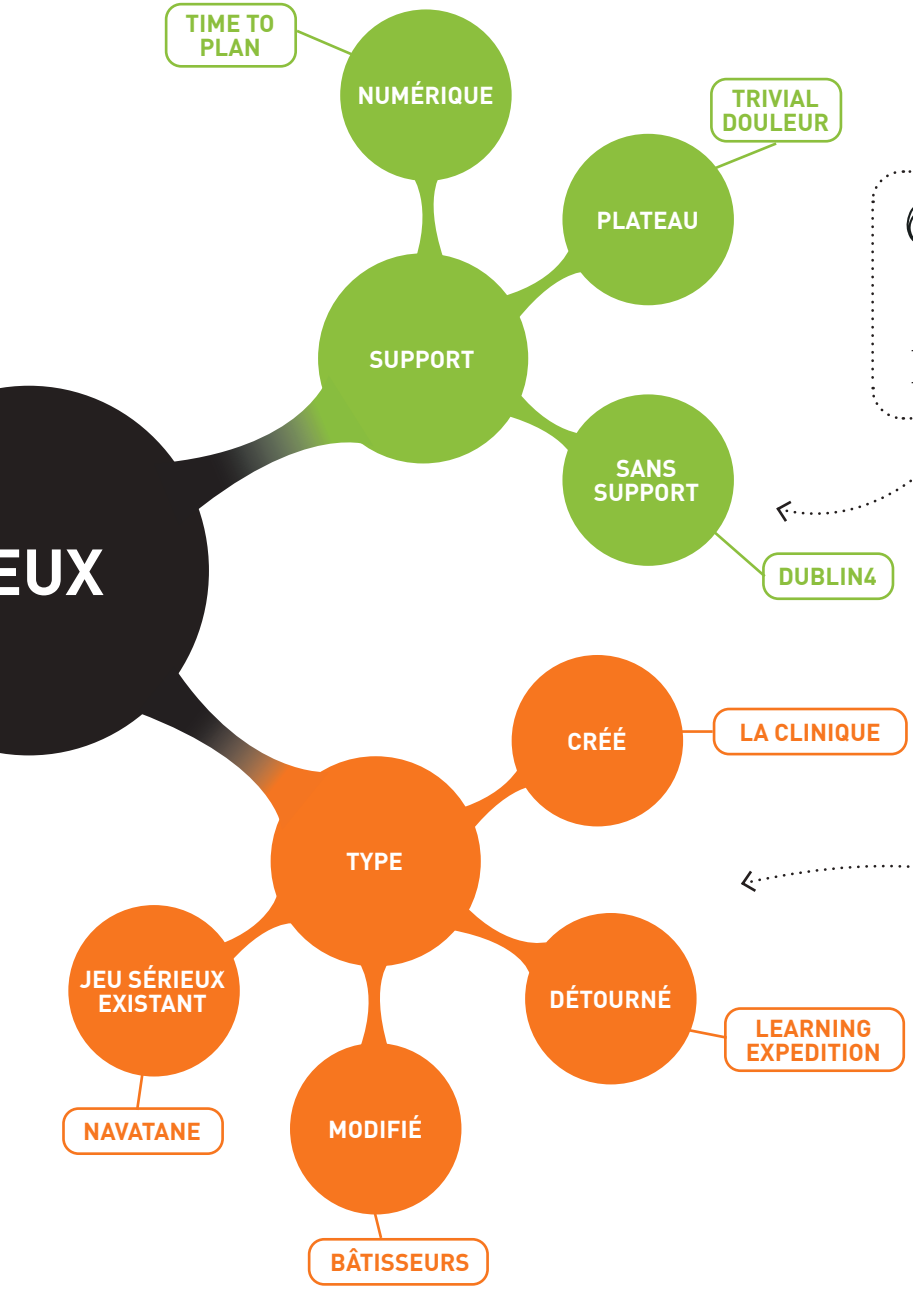
LUDOMYTHE #8

3.3. Panorama des jeux du Pôle Louvain

Une grande variété de jeux du point de vue du **gameplay***



80 % des jeux visent des acquis d'apprentissages cognitifs



Il y a presque autant de jeux numériques que de jeux analogiques

La majorité des jeux répertoriés sont des **jeux sérieux*** existants ou modifiés

Foire aux questions

Elis
@elis

Follow

Jouer, est-ce possible dans toutes les disciplines, pour tout le monde et à tout moment ?

3:06 AM - 28 Oct 2019

2 1

LLL - Oct 28
Replying to @elis
Aucune restriction en ce qui concerne les disciplines et les étudiant.es. Par contre, trop jouer tue le jeu. Les activités d'apprentissage, ludiques ou non, s'inscrivent dans un scénario et dans un programme de cours.

Ahmd
@ahmd

Follow

LUDOMYTHE #10

Faut-il être joueur pour faire de la ludo-pédagogie ?

3:06 AM - 28 Oct 2019

2 1

LLL - Oct 28
Replying to @ahmd
Pas nécessairement ! Le plus important est d'être authentique et de proposer une activité qui fait sens pour les étudiant.es... et vous-même.

Paul - Oct 28
Replying to @ahmd
Je ne suis pas un grand joueur mais j'ai mis en place un Pokémon livre - le Pokeuristique- pour mon cours de bibliographie !

Anne
@anne

Follow

Puis-je copier un jeu existant ?

3:06 AM - 28 Oct 2019

2 1

LLL - Oct 28
Replying to @anne
Si votre jeu est utilisé à des fins éducatives, pas de problème !

Ben
@ben

Follow

La ludo-pédagogie c'est plutôt pour les petits groupes finalement ?

3:06 AM - 28 Oct 2019

2 1

LLL - Oct 28
Replying to @ben
Grands groupes, petits groupes, auditoires, classe, la ludo-pédagogie s'adapte à tous les formats.

Nicolas - Oct 28
Replying to @ben
J'ai fait jouer un groupe de 150 étudiants à une étude de cas que j'avais adaptée à Twine: https://nkervyn.itch.io/alpro

Guillaume - Oct 28
Replying to @ben
Biogo a été joué par 310 étudiants. www.biogo.xyz

Elen
@elen

Follow

Alors c'est vrai qu'on apprend mieux en jouant ?

3:06 AM - 28 Oct 2019

2 1

LLL - Oct 28
Replying to @elen
Jouer et apprendre, l'idée est très ancienne. Mais attention, le jeu n'est pas magique. Il doit toujours être pensé dans le cadre d'un dispositif ludo-pédagogique.

QUE VA DEVENIR MON OEUVRE ?
VAIS-JE RESTER MAÎTRE DE MON OEUVRE ?

hel_i
@hel_i
Follow
Suis-je censée jouer en même temps que mes étudiants ?
3:06 AM - 28 Oct 2019
2
1
LLL - Oct 28
Replying to @hel_i
Dans un dispositif ludo-pédagogique, le prof devient MJS : maitre du jeu sérieux !

Mat
@mat
Follow
Comment puis-je assurer la visibilité de mon jeu ?
3:06 AM - 28 Oct 2019
2
1
LLL - Oct 28
Replying to @mat
Partagez-la comme ressource éducative libre sur le site : www.oer.uclouvain.be ! Protégez vos ressources en mettant une licence Creative Commons. Vérifiez que tous les éléments qui composent votre matériau sont des contenus libres.
#OER #uclouvain

Mélis
@mélis

Follow

Le jeu sérieux est-il forcément numérique ?

3:06 AM - 28 Oct 2019

2 1

LLL - Oct 28
Replying to @mélis
Pas forcément. Jeux numériques, jeux de plateaux et jeux sans support sont les trois formes de support que l'on retrouve.

Jel
@jel

Follow

Jouer c'est manipuler les étudiants !

3:06 AM - 28 Oct 2019

2 1

LLL - Oct 28
Replying to @jel
Dans un dispositif ludo-pédagogique, le jeu est utilisé comme un stimulateur d'apprentissage, un détour pédagogique et non comme une technique de marketing.

Sabine
@sabine

Follow

Faut-il détouner ou concevoir un jeu ?

3:06 AM - 28 Oct 2019

2 1

LLL - Oct 28
Replying to @sabine
Tout dépend du temps et de l'expérience que vous avez. Pour une première fois, mieux vaut détourner un jeu existant.

Concepts

5.1. Gamification, ludification, ludicisation, jeu sérieux... de quoi parlons-nous ?

D

Déludicisation ou dé-gamification :
« *Evacuation de la dimension métaphorique venant du jeu au profit d'une représentation réaliste de l'activité, orientée vers les conséquences immédiates de l'action.*» (Potier, V. 2018)

Gamification :
« *Terme anglais popularisé au début des années 2000 par la société marketing Bunchball, mais dont l'origine (discutée) est bien plus ancienne. La gamification consiste à utiliser des éléments de jeux et à avoir recours à des techniques de game design dans des contextes non-ludiques. Les projets en gamification peuvent avoir un objectif mercantile ou un objectif plus sociétal.*» (Thibault Philippette, UCLouvain**)

G

Gameplay :
Ce sont les actions que peuvent faire les joueurs, le répertoire d'actions. Défini comme l'articulation entre le game, les structures et règles de jeu, et le play, la façon dont le joueur s'approprie les possibilités du jeu en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles « constitutives » du jeu lui imposent.

J

Jeu :
« *Un jeu est une activité libre , incertaine, improductive, réglée et fictive (séparée de la réalité).* » (Caillois, R. 1967)

Jeu sérieux :
« *Tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement.* »
(Michael, D. & Chen, S. 2005)

** contribution originale

L

Ludification :
« *Ce terme est généralement considéré comme la traduction française de la gamification. Cependant pour certains auteurs anglophones, la ludification a un caractère plus englobant puisqu'elle recouvre toute exploitation de jeux ou d'éléments de jeux à des fins autres que le pur divertissement. Elle concerne donc aussi bien la création de jeux sérieux que le recours à de la gamification, par exemple.*» (Thibault Philippette, UCLouvain**)

Ludicisation :
« *Ce terme est apparu chez des auteurs francophones en réaction à l'utilisation de la ludification dans une perspective trop procédurale (« faire faire »). La ludicisation consiste dès lors à davantage s'interroger sur les effets expérientiels de la conversion d'une activité non-ludique en une activité ludique, et plus généralement au glissement culturel de certaines situations dans la « sphère du jeu »* , (Thibault Philippette, UCLouvain**)

S

Serious escape game ou jeux d'évasion pédagogique :
Un serious escape game (SEG) est une formule pédagogique qui plonge les apprenant·es dans une situation problème à résoudre collaborativement dans un temps limité. L'enseignant·e s'appuie sur l'expérience de jeu pour faire le lien avec les objectifs disciplinaires.
(Pascal Vangrunderbeek et Isabelle Motte, UCLouvain-LLL**)

Serious game :
« *Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement.* » (Julian Alvarez**)

Serious gaming :
« *Un jeu sérieux se caractérise par la présence d'une dimension ludique et d'une dimension sérieuse explicitement souhaitées par son concepteur. Cependant, les utilisateurs peuvent utiliser un jeu vidéo ou une application utilitaire d'une façon qui n'a pas été forcément prévue par son concepteur. Il s'agit alors d'un détournement d'usage, qui permet par exemple d'utiliser à des fins sérieuses un jeu vidéo à la base conçu pour le divertissement. Ces deux approches, conception originale et détournement d'usage, définissent le serious gaming.*» (Djaouti, D. 2012)

Pour vous plonger davantage dans les références théoriques sur la gamification et l'usage du jeu en enseignement, retrouvez une revue de littérature et une liste de ressources ici :

Comment ludifier mon cours ?

6.1. Les principes à respecter

POUR LUDIFIER UN COURS, 6 PRINCIPES GUIDERONT VOTRE DÉMARCHE

1. **J**e le situe dans le parcours de l'étudiant·e
2. **E**n précisant les acquis d'apprentissage
3. **J**oueur·euses : quels sont les profils ?
4. **O**bstacles et contraintes : quels sont-ils ?
5. **U**tiliser un jeu pertinent
6. **E**laborer un dispositif en trois temps

En amont, et comme toute autre approche pédagogique, le choix de l'approche ludo-pédagogique demande de situer le cours dans le parcours de l'étudiant·e.

Ludifier un cours consiste à développer un **scénario pédagogique** dans lequel on utilisera les ressorts du ludique et du jeu afin d'**atteindre les acquis d'apprentissage visés.**

Quel est votre public ? Tout le monde n'est pas compétitif et certain·es préfèrent prendre leur temps, explorer, comprendre toutes les subtilités d'un jeu. Un dispositif ne proposant qu'un mode compétitif risque donc de plaire à un certain profil de joueurs·euses parmi vos apprenant·es mais pourrait se heurter à d'autres profils recherchant par exemple la collaboration ou l'apprentissage.

LUDOMYTHE #6

Créer et/ou organiser un jeu prend du temps et demande aussi des ressources logistiques (salles, créneau horaire supplémentaire, coordination avec les autres enseignant·es).

La question de l'intermédiaire - autrement dit le jouet - que vous utiliserez est essentielle pour **donner du sens** à votre dispositif. Quel jeu allez-vous choisir ?

Selon Tremblay, N. (2007), une activité ludo-pédagogique se déroule toujours en **3 temps** : (1) le temps de **l'introduction** de l'activité, phase essentielle pour mettre les étudiant·e·s en situation, expliquer le déroulement de l'activité et l'articulation avec les objectifs d'apprentissage. (2) Le temps de **l'animation** du jeu ; (3) le temps du **debriefing**, phase stratégique permettant de faire le point sur l'expérience vécue, de revenir sur les temps forts et de relier avec le scénario pédagogique et les acquis d'apprentissage visés.

Les apprenant·es peuvent avoir un attrait très différent pour le jeu et certain·es pourraient avoir des difficultés à s'engager dans la tâche. Il existe en effet différents types de joueurs et de joueuses et tous et toutes ne sont pas intéressé·es par toutes les expériences de jeu.

Des études (i.e. Bartle, 1990, 1996 ; Yee, 2006) ont notamment mis en évidence quatre grands profils de joueurs et joueuses :

- le profil « **conflit** » préférant jouer contre les autres, etc.
- le profil « **stratégie** » préférant prendre des décisions et planifier des actions, etc.
- le profil « **immersion** » préférant être plongé·e dans un monde alternatif crédible avec des possibilités de choisir et customiser son personnage.
- le profil « **amusement social** » privilégiant des jeux permettant avant tout de passer un bon moment convivial avec d'autres personnes, de coopérer.

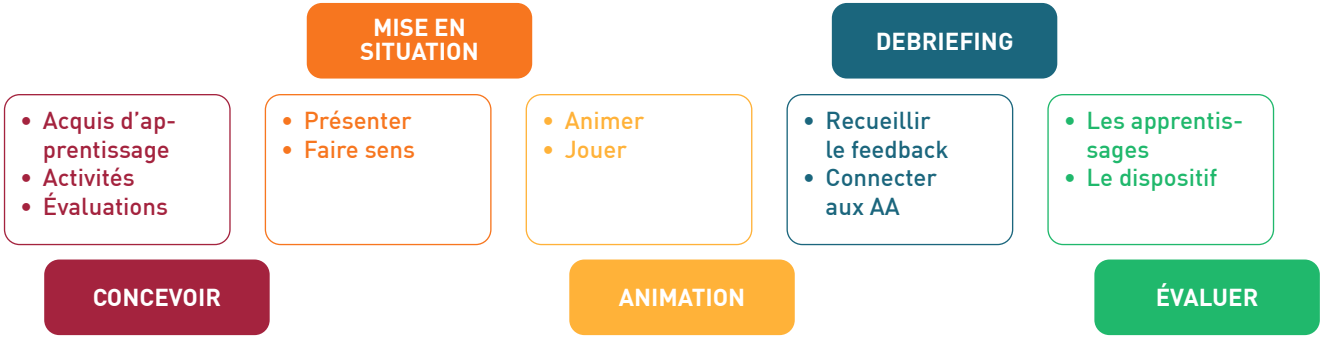
Nous avons invité les étudiant·es à se mettre dans une posture de chercheur·euses-observateur·trices. Ils ou elles jouent, mais doivent également observer ce qui se passe autour et tenter de comprendre chacun des temps forts vécus. Ils ou elles sont ainsi invité·es à prendre des notes et répondre à des questions formulées dans un carnet. Ce carnet que l'étudiant·e utilise et remplit durant les phases de jeu, puis complète encore lors des moments de debriefings collectifs, permet donc d'apporter une source alternative de motivation aux étudiant·es ayant moins d'appétence pour le jeu qu'ils ou elles sont en train de réaliser. Ainsi, les étudiant·es peu sensibles au gameplay des jeux vidéo se contentent d'observer les autres et de prendre des notes dans leur carnet. (Julie Hermans et Amélie Jacquemin, UCLouvain).

6.2. Méthodologie

LUDOMYTHE #7

Un dispositif d'apprentissage ludifié s'articule autour de phases clés, comprenant, en amont, une réflexion sur la conception du scénario aligné (voir schéma ci-contre) et en aval une évaluation des apprentissages mais aussi du dispositif. Au milieu, nous retrouvons les trois phases de jeu : mise en situation, animation et debriefing.

Nous pouvons en déduire un schéma d'une séquence-type ludifiée :



Une séquence type d'un dispositif d'apprentissage ludifié

Pascal Vangrunderbeek et Isabelle Motte du Louvain Learning Lab ont développé un Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique inspiré du Modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette (2017). Ce **guide interactif** est accessible en ligne et présente les grandes lignes de la scénarisation.

De nombreux exemples de séquences ludifiées sont présentées dans le récent *Manuel de pédagogie vidéoludique* (2019) que vous trouverez dans la version augmentée de ce cahier.

6.3. Évaluer l'efficacité de mon dispositif grâce au modèle CEPAJe

Dans leur modèle CEPAJe, Alvarez, J. et Chaumette, P. (2017) proposent une méthodologie pour évaluer l'efficacité d'un dispositif associant le jeu. Ce modèle permet à l'enseignant·e de développer un regard réflexif sur son dispositif **avant sa mise en œuvre** mais également **une fois que l'activité a eu lieu**.

Aux trois temps de l'animation d'un dispositif (briefing, animation, debriefing), ils ajoutent cinq autres dimensions à prendre en compte : le contexte, l'enseignant·e, la pédagogie, les apprenant·es et le jeu (soit CEPAJe).

LE MODÈLE CEPAJE POUR ÉVALUER L'EFFICACITÉ D'UN DISPOSITIF LUDO-PÉDAGOGIQUE

CRITÈRES	CULTURE DU JEU	COMPÉTENCE À JOUER	INTRODUCTION À L'ACTIVITÉ	DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	DEBRIEFING DE L'ACTIVITÉ
Contexte	--	--	Lieu où se déroule cette phrase de l'activité. Est-ce que le lieu affecte l'activité?		
Enseignant·e	Vocabulaire, histoire, marché, ressources	Dextérité à jouer, reconnaissance et compréhension des règles mises en présence	Habileté de l'enseignant·e à engager les apprenant·es dans le jeu	Habileté à animer le jeu et à accompagner les apprenant·es durant l'activité de jeu	Habileté à debriefer la partie jouée
Apprenant·e	Vocabulaire, histoire, marché, ressources	Dextérité à jouer, reconnaissance et compréhension des règles mises en présence	Envie de s'engager dans le jeu proposé	Habileté à utiliser et lire le jeu proposé	Habileté prendre du recul sur l'activité de jeu
Pédagogie	--		Le jeu s'inscrit de manière cohérente et équilibrée dans le scénario pédagogique	Le scénario d'utilisation tient compte des contraintes et limites du jeu	Le scenario pédagogique prévoit de passer du plaisir de jouer au plaisir d'avoir compris/appris
Jeu	--	--	Comparatif entre le type de jeu, ses modes de représentations, et les objectifs pédagogiques ou habiletés visés	Le jeu propose des systèmes d'aide, des tutoriaux, des moyens de débloquer les joueurs et joueuses	Le bilan est proposé au joueur et joueuse, le jeu propose des métriques et des moyens explicites de les lire et les utiliser.

PAROLES DE PROFS

Il faut bien connaître son groupe classe.

Être prudent avec le dispositif et commencer par quelque chose de facilement réalisable.

Pour ludifier un cours, il ne faut pas être sérieux et trouver du plaisir.

Il faut bien penser les aspects didactiques en amont.

Il faut commencer par en faire l'expérience [du jeu].

Il faut tester.

Il faut être prêt à lâcher prise sur certaines choses.

Il faut prendre en compte les contraintes logistiques.

Les simulations donnent un meilleur engouement, une meilleur connaissance. Il en faudrait plus à l'université.

Unité d'enseignement passionnante et enrichissante, on apprend plus et plus facilement, cela nous apprend à prendre le temps de regarder ce qui nous entoure et d'y prêter plus d'attention.

Au final qu'aura-t'on retenu et appris ? Pas grand chose voire rien.

Best TP ever.

Cours très vivant. Notre professeure arrive à nous faire apprendre la matière de manière originale, en faisant des mises en scenes. Je touve que ca permet d'assimiler la matière et le vocabulaire de manière beaucoup plus efficace.

Il faut accepter de sortir de sa zone de confort.

PAROLES D'ÉTUDIANT·ES

Quel jeu choisir pour mon cours ?

Si vous avez choisi de vous lancer dans la ludo-pédagogie, vous vous demandez peut-être quel jeu choisir pour votre cours. **Quatre options s'offrent à vous :**

UTILISER UN JEU PÉDAGOGIQUE EXISTANT

Adrien Pham (UCLouvain) avec les jeux de plateau **Sudestan et Urbo** (SCI-Projets Internationaux) et **Navatane** (SOS Faim).

Et si vous alliez en ludothèque pour découvrir des jeux ?

DÉTOURNER UN JEU VIDÉO À TRAVERS SON USAGE. LE JEU-JOUET N'EST PAS MODIFIÉ

La Learning Expedition (UCLouvain) utilise des jeux vidéo commerciaux pour introduire des concepts complexes.

Pour vous inspirer, rendez-vous sur la chaîne YouTube de Romain Vincent, Enseignant en Histoire-Géographie au collège de l'Europe (Chelles, Académie de Créteil).

MODIFIER UN JEU (AUSSI APPELÉ MODDING)

consiste à modifier un jeu pour l'adapter à ses besoins. On pourra ainsi ajouter ou retirer une mécanique de jeu, remplacer des personnages ou encore définir de nouveaux objectifs.

Trivial Douleur (Anne Berquin, UCLouvain) et
Les Bâtisseurs (Jérome Malevez et François Vermer, LOCI-UCLouvain)

CRÉER UN NOUVEAU JEU ANALOGIQUE OU NUMÉRIQUE

Ludovic Lambert (EPHEC),
Time to Plan (CPFB) ou encore
Biogo (UCLouvain)

Avant de vous lancer, parlez-en à celles et ceux qui ont tenté l'aventure ! Le partage de bonnes pratiques vous aidera à bien concevoir votre projet.

Pour prendre du recul sur un jeu, le détourner ou pour créer un jeu, appuyez-vous sur les mécanicartes !

Stratégies d'évaluation des apprentissages

LUDOMYTHE #9

Quelle(s) stratégie(s) puis-je mettre en place pour évaluer les apprentissages des étudiant·es dans mon dispositif ludifié ?

Par son côté ludique et métaphorique, l'approche ludo-pédagogique interroge fortement la question de l'évaluation des acquis d'apprentissages.

- La question de la **méthode d'évaluation** des acquis d'apprentissage au sein d'un dispositif ludifié fait toujours débat dans la littérature (voir à ce sujet Sanchez, É., Ney, M. & Labat, J.-M., 2011). Rappelons que ce n'est pas le jeu qui permet d'apprendre. Le jeu est au service d'un scénario pédagogique qui débute par la définition des objectifs d'apprentissages. L'activité ludique constitue la ou une des activités d'apprentissage organisées pour atteindre ces objectifs. De ce fait, l'évaluation des compétences au sein d'un dispositif ludifié dépendra donc des objectifs et des caractéristiques du jeu.

- En revanche, l'enquête de terrain a révélé **trois stratégies d'évaluation** différentes mises en place par les enseignant·es. A vous de choisir celle qui conviendrait le mieux à votre projet.

EXEMPLES

1

L'activité ludo-pédagogique n'est pas évaluée.

C'est surtout le cas lorsque la partie ludique du dispositif est conçue comme une entrée en matière, une sensibilisation, une découverte ou bien lorsque le jeu est la conclusion d'un cours.

- *Speed-meeting* en Anglais (EPHEC)

2

Seule la partie sérieuse du dispositif fait l'objet d'une évaluation formelle qui utilise, alors, des outils classiques d'évaluation (questionnaire, remise d'un travail de présentation, présentation orale).

- *Badlog* (UCLouvain)
- *Classcraft* (IFOSUP)
- *Escape Museum* (UCLouvain)

3

L'ensemble du dispositif fait l'objet d'une évaluation. La partie ludique ET la partie sérieuse sont évaluées. Par exemple, à l'Institut ENCBW, l'Escape game créé par les étudiant.es est évalué grâce à une Grille d'Évaluation de l'Investissement de l'étudiant·e dans la création de l'outil didactique.

- *Escape box* (ENCBW)
- *Cybercluedo* (Heldb)
- *Pokéheuristique* (UCLouvain)

Jouer en classe… quel rôle pour les enseignant·es ?

Lors de la phase animation d'un dispositif ludo-pédagogique, le rôle de l'enseignant·e change. Il ou elle devient **Maître·sse** du Jeu Sérieux (MJS).

En tant que MJS, votre rôle sera :

- Dans la phase de briefing, **d'introduire l'activité** en préparant vos étudiant·es à passer dans un mode ludique.
- Dans la phase de jeu, **d'accompagner** vos étudiant·es, voire à jouer un rôle.
- Dans la phase de debriefing, **d'aider** vos étudiant·es à prendre du recul et à maximiser leur expérience de jeu.

En dehors de ces phases, vous serez aussi : concepteur·trice de jeu, designer, promoteur·trice, testeur·trice, voire illustrateur·trice…

« *On devient animateur de débat pendant le débrief. Au final, utiliser un jeu en classe ce n'est pas de tout repos mais c'est nettement plus enrichissant.* »

Marc Foret, professeur en LSM (UCLouvain)

LES 10 COMMANDEMENTS DU.DE LA MENEUR·EUSE DE JEU EN CLASSE

(d'après le réseau Ludus)

I Toujours avant le jeu ma salle j'aménagerai.

II En cas de nécessité, un·e assistant·e je prendrai.

III Clairement et progressivement mais rapidement les règles j'expliquerai.

IV Un tour pour rien j'organiserai.

V Au respect des règles impitoyablement je veillerai.

VI Un silence absolu néanmoins point je n'imposerai.

VII D'une clôture symbolique le jeu je terminerai.

VIII Jamais au grand jamais, l'exploitation pédagogique je n'omettrai.

IX Toujours avant l'arrivée du prof suivant, la classe je ferai ranger.

X Dans la salle des profs, jamais je ne hurlerai.

Pour continuer...

Ce cahier a été conçu afin de valoriser tous les jeux et les dispositifs ludo-pédagogiques créés par les enseignant·es des onze institutions du Pôle Louvain. Les retours d'expérience relatés dans ce cahier vous ont montré à quel point les plus-values du jeu dans l'apprentissage étaient intéressantes, tant pour les apprenant·es que pour les enseignant·es.

Mais vous aurez également compris que le jeu n'est pas magique en soi et que l'important est le scénario pédagogique mis en place à travers le jeu. «C'est la valse à trois temps» que chantait ainsi le Grand Jacques. Ces trois temps essentiels de tout dispositif centré autour du jeu : l'introduction de l'activité, le temps de l'animation et le temps du debriefing.
Fruit de plusieurs mois d'entretien avec les enseignant·es game-designers du Pôle, ce cahier vous donne aussi accès à un répertoire en ligne de jeux et de porteur·euses de projets ainsi qu'à de nombreuses autres ressources.

Nous espérons que tout cela pourra vous donner envie de vous lancer, vous aussi, dans un projet de ludification des apprentissages et/ou vous donnera des pistes pour débuter.

Nous espérons aussi que ce projet permettra de rassembler la communauté des enseignant·es game-designers du Pôle Louvain.

FAITES VOS JEUX !

Gaëlle Pellon

Niveau bonus : Nous avons eu le plaisir d'accueillir Julian Alvarez dans nos locaux et de parcourir avec lui les différentes thématiques de ce cahier. Retrouvez son interview :

TESTEZ-VOS CONNAISSANCES SUR LES JEUX DU PÔLE LOUVAIN !

Q1. Dans quel jeu peut-on apprendre ce qu'est une stipule ?

a. Les Arpenteurs
b. Biogo
c. Escape Museum
d. Trivial Douleur

Q2. Parmi les jeux suivants, quels jeux sont librement accessibles à la communauté universitaire ?

a. Vivre l'orthographe autrement
b. Blocus
c. Les Chroniques d'Utsuuq
d. Time to plan

Q3. Parmi les jeux suivants, lesquels sont des jeux de rôles ?

a. Dublin4
b. La prise d'otage
c. Badlog
d. La Clinique

Q4. Dans quel jeu pouvez-vous apprendre à gérer un chantier ?

a. La Clinique
b. Défi Structure
c. Les Bâtisseurs
d. Urbo

Q5. Dans quel escape game pouvez-vous jouer aux côtés d'Harry Potter ?

a. Escape Museum
b. Escape Moodle
c. Escape blackout
d. Escape numérique

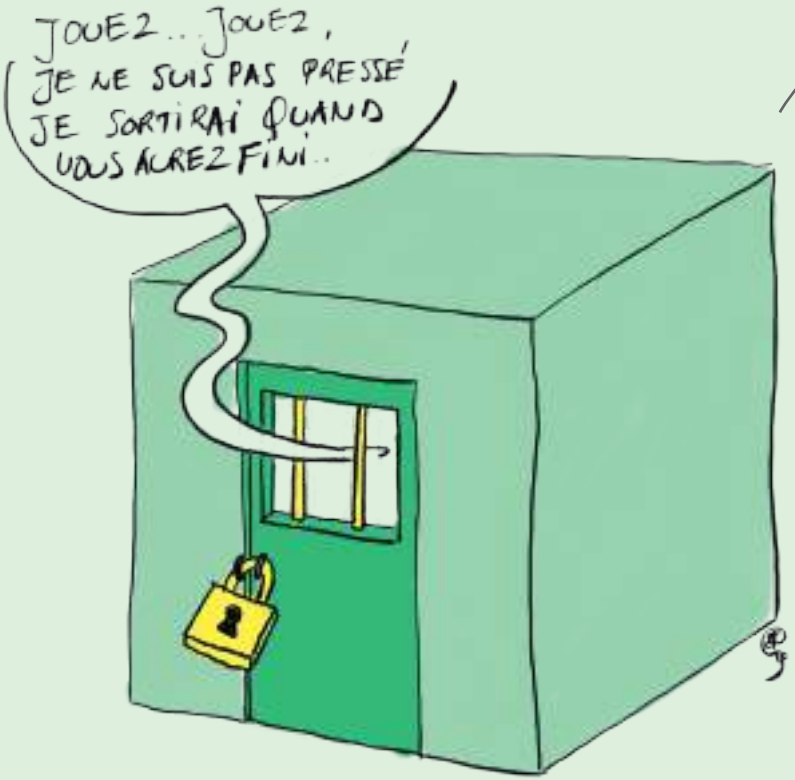
RÉPONSES : Q1 b ; Q2 abcd ; Q3 ab ; Q4 : Q5 b

Les ludo-spécialités du Pôle Louvain

QUELQUES EXEMPLES

LUDOMYTHE #3

1. Les serious escape games



Un jeu d'évasion (JE), encore appelé « escape game » ou « escape room », propose généralement à un ensemble de joueur·euses, quatre à six personnes en moyenne, de collaborer pour tenter de s'échapper conjointement d'un lieu donné dans un temps donné. Pour cela, il convient d'identifier et de résoudre un ensemble d'énigmes. Un JE peut se présenter sur support numérique, analogique ou hybride. Un·e maître·esse du jeu (MJ) est souvent nécessaire pour guider les participant·es et adapter la narration en fonction des événements.

(Julian Alvarez)

L'origine des SEG à l'UCLouvain

Les conseiller·ères LLL ont commencé par expérimenter deux SEG pour former des enseignant·es : le jeu Enigma de l'Académie de Créteil pour familiariser aux usages du numérique, le jeu LearningScape de Sapiens pour sensibiliser aux enjeux pédagogiques.
Un SEG original visant à découvrir les potentialités de Moodle a aussi vu le jour.
Ces expériences ont dépassé leurs objectifs en stimulant plusieurs enseignant·es à animer des SEG. (lien vers l'histoire : http://bit.ly/escape-moodle)

(Isabelle Motte et Pascal Vangrunderbeek)

Les perspectives d'usages des SEG

Un SEG animé en début de cours peut servir un objectif de familiarisation ; en fin de cours, il permet de remobiliser les acquis. Côté étudiant·e, un SEG peut aussi devenir une activité créative qui mobilise les apprentissages visés dans le cours.

(Isabelle Motte et Pascal Vangrunderbeek)

EXEMPLE

La bibliothèque des arts et des lettres de l'UCLouvain organise des library games.

D'AUTRES EXEMPLES ICI

2. Les histoires interactives

Au sein du Pôle Louvain, plusieurs expériences pédagogiques visent à utiliser le potentiel des histoires interactives ou des jeux expressifs. Deux exemples vous sont proposés ici.

LE POINT SUR... LES HISTOIRES INTERACTIVES

On assiste depuis quelques années à l'émergence de «jeux expressifs» pour reprendre le concept du game-designer Sebastien Genvo (Genvo, 2012). Ces jeux, à cheval entre la narration et le jeu, proposent un contenu émotionnel fort, une histoire qui se déroule et une interactivité sous forme de choix de questions ou de choix de dialogues.

Vous voulez créer vos propres histoires interactives ? De nombreux outils-auteurs existent comme H5P et Twinery.

Nicolas Kervyn de Meerendré et ***Fanny Cambier***
(Uclouvain, LSM)

Dans le cadre d'un cours de marketing destiné aux Bac 3 et mineures en gestion (360 étudiant·es), nous avons développé une **étude de cas sous forme d'histoire interactive et un QCM sous forme de chatbot.**

Pour encourager la préparation des séances de TPs, nous avons transformé une étude de cas en une histoire interactive. L'étudiant·e y prend le rôle d'un·e membre de l'équipe marketing de Alpro. Après avoir lu l'ensemble du cas, il/elle répond à 8 questions appliquant des concepts du cours au cas Alpro.
Comme 30 % de l'examen porte sur des QCM, pour permettre aux étudiant·es de se familiariser avec le format des questions et se préparer au mieux, nous avons développé un **chatbot**. Disponible sur Messenger, l'étudiant·e peut choisir le chapitre du cours qu'il/elle a étudié et recevoir un exemple de question avec quatre options de réponse. Selon sa réponse, l'étudiant·e reçoit un feedback personnalisé.

Les élections européennes à travers *Les Chroniques d'Utsuuq*.

Les Chroniques d'Utsuuq est une dystopie interactive de 60 minutes développée par une équipe du **Centre de Politique Comparée de l'Institut ISPOLE** de l'UCLouvain afin de faire découvrir aux jeunes le déroulement et les enjeux des **élections européennes**. Cette histoire propose, en fonction des choix effectués par les joueur·euses 13 fins différentes ainsi qu'un **chatbot** visant à évaluer les compétences acquises durant l'expérience.

Vous voulez créer une histoire comme les Chroniques d'Utsuuq ?
L'équipe a également créé un moteur de jeu permettant de générer des histoires à embranchements.

POUR ALLER PLUS LOIN, écoutez le podcast de Ludologies avec Sébastien Genvo : « *Le jeu peut-il informer ?* »

3. Les explorations sur site

S'affranchir des salles de cours et envoyer les étudiant·es arpenter le monde extérieur n'est pas nouveau. En revanche, faire réaliser des quêtes en grandeur nature, l'est beaucoup plus. C'est sur cette voie que ce sont lancés plusieurs enseignant·es.

Quo vidi (ex-BioGO) est un jeu d'exploration porté ***par Jean-François Rees, Guillaume Lobet, Charlotte Descamps, Lola Leveau*** et ***Louise Mignard*** dans le cadre des Travaux Pratiques du cours de Biologie de l'Organisme de la Faculté des bio-ingénieurs de l'UCLouvain. Le but de BioGO est de découvrir la diversité naturelle, tant animale que végétale.

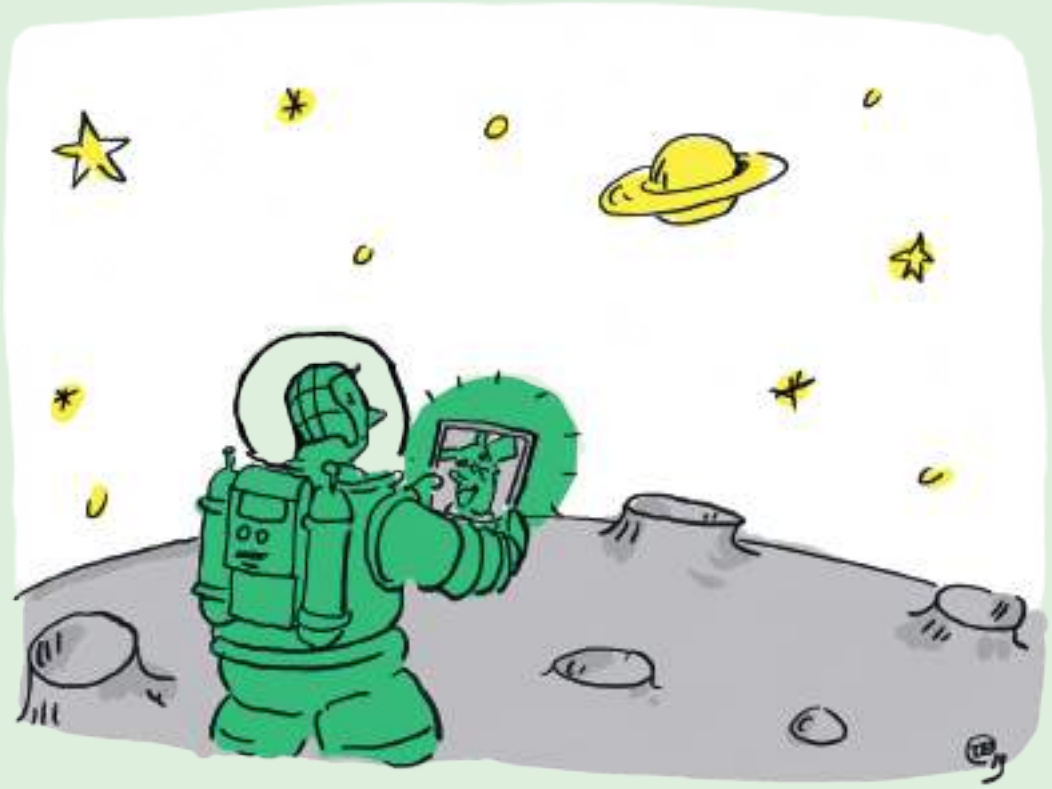
Pour ce faire, les 310 étudiant·es du cours doivent trouver, dans Louvain-la-Neuve et ses environs directs, une série de quêtes. Ces quêtes sont des structures biologiques à retrouver et photographier dans leurs milieux naturels. Chaque semaine (BioGO dure 4 semaines), les étudiant·es doivent déposer ces quêtes dans l'application dédiée.

La note finale (sur 100 points) pour le TP est donnée par le nombre de quêtes trouvées par le groupe. Les quêtes ont des difficultés différentes : 1, 2 ou 3 points suivant que les structures/organismes sont facilement, moyennement ou difficilement trouvables. Des pénalités sont attribuées dans certains cas (plagiat, non-respect des consignes...)

LIENS : www.biogo.xyz

Dans son cours d'anglais, ***Barbara de Cock*** demande aux étudiant·es d'explorer la ville (Louvain-la-Neuve, Bruxelles) à la recherche des traces écrites du passé espagnol. Les étudiant·es sont invité·es à prendre une photo et à la partager avec tout le monde.

Afin de redynamiser le cours de méthodologie de la bibliographie, ***Paul Bertrand***, a mis en place un **Pokeuristique** pour ses étudiant·es de première année en Histoire. Répartis en plusieurs groupes, les étudiants doivent partir à la recherche de livres en bibliothèque. Le but du jeu est de parvenir à produire une fiche bibliographique. Les meilleures fiches sont ensuite choisies lors d'une phase collective de type « Koh-Lanta ».



4. Les jeux modifiés

Modifier un jeu consiste à ajouter, modifier ou enlever un élément (mécanique de jeu, objectif, éléments) afin de l'adapter à un autre contexte d'utilisation. Beaucoup de projets de ludification utilisent cette technique qui permet de tester rapidement, et à peu de frais, un scénario pédagogique. Modifier un jeu existant connu de tous et toutes permet aussi d'éviter un coût d'entrée trop important.

Emilie Devos (Heldb) propose à ses étudiant·es du cursus d'éducation spécialisée de créer des jeux. Un de ses groupes a créé un **Cybercluedo** pour sensibiliser les jeunes à la problématique du cyberharcèlement sur les réseaux sociaux.

Anne Berquin (MEDE, UCLouvain) a créé un **Trivial Douleur** en s'inspirant du célèbre jeu Trivial Poursuite pour travailler son cours de Pathologie de la Douleur.

Jérome Malevez et ***François Vermer*** (LOCI, UCLouvain) ont modifié le jeu **Les Bâtisseurs** pour l'adapter au cours d'architecture.

Pour modifier un jeu, vous pourriez utiliser les Mécanicartes de Prismatik ou les PLEX cartes de Lucero, A., & Arrasvuori, J. (2010), deux outils de game-design librement accessibles.

Retrouvez-les ici :

MMM... JE PENSE QUE SERAIT MIEUX SI J'AJOUTAIS UN PEU DE...

5. Les jeux de rôle

Plusieurs enseignant·es du pôle Louvain ont mis en place des projets ludifiés utilisant le jeu de rôle. Nous présentons ici deux versions de cette technique de **ludicisation*** : le jeu de rôle en salle et le jeu de rôle numérique.

JEU DE RÔLE EN SALLE

Dans le cadre d'un cours d'anglais pour futur·es criminologues, ***Nathalie Heiderscheidt*** organise chaque année une **simulation de prise d'otage** pour clôturer le cycle.

OBJECTIF 1 :
S'exercer avec la langue anglaise sur une thématique proche de celles que les étudiant·es rencontreront en situation professionnelle.

OBJECTIF 2 :
Travailler sur des compétences transversales comme la confiance en soi.

Pour en savoir plus :

En politique internationale, ***Valérie Rosoux*** et ***Philippe Perchoc*** organisent chaque année une simulation.
Les étudiant·es peuvent appliquer leurs connaissances et surtout travailler des compétences transversales qui seront utiles pour des futur·es diplomates.

JEU DE RÔLE NUMÉRIQUE

Thibault Philippette (UCLouvain) utilise **Classcraft** dans le cadre du certificat en communication web à l'UCLouvain Mons.

Sabine Lebersorg (IFOSUP) utilise la plateforme **Classcraft** dans le cadre d'un cours en promotion sociale de Technicien informatique. Pour sa première utilisation, les étudiant·es ont contribué à créer le cours et à paramétrer la plateforme. Cela a permis notamment d'effectuer tout un travail collectif de définition des critères de gain et de perte de points pour la classe.

BIBLIOGRAPHIE

- *Alvarez, J.* (2007). **Du jeu vidéo au serious game: approches culturelle, pragmatique et formelle** (Doctoral dissertation, Toulouse 2);
- *Alvarez, J., & Chaumette, P.* (2017). **Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences**. Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité. Cahiers de l'Apliut, 36(2);
- *Alvarez, J. Djaouti, D. & Rampnoux, O.* (2016). **Apprendre avec les serious games?** Canopé éditions;
- *Bartle, R. A.* (1990). **Who Plays MUAs? Comms Plus !**, October/November 1990, 18-19;
- *Bartle, R. A.* (1996), **Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs**, The Journal of Virtual Environments, 6, 11-16;
- *Bovermann, K., & Bastiaens, T.* (2018). **Using gamification to foster intrinsic motivation and collaborative learning: A comparative testing**. Proceedings of EdMedia+ Innovate Learning (pp. 1128-1137). Waynesville, NC: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved from https://www.learntechlib.org/p/184321/;
- *Brougère, G.* (2005). **Jouer/apprendre**. Economica;
- *Caillois, R.* (1967). **Les jeux et les hommes: le masque et le vertige.** Gallimard;
- *Djaouti, D.* (2011). **Serious Game Design: considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitair**e (Doctoral dissertation, Université de Toulouse, Université Toulouse III-Paul Sabatier);
- *Djaouti, D.* (2012). **Définir le serious gaming.** Argos, (49), 8-11.
- *Genvo, S.* (2012). **Comprendre et développer le potentiel expressif.** Hermès, La Revue, (1), 127-133;
- *Henriot, J.* (1969). **Le jeu [Play].** Paris: Presses universitaires de France;
- *Lucero, A., & Arrasvuori, J.* (2010, September). **PLEX Cards: a source of inspiration when designing for playfulness.** In Proceedings of the 3rd International Conference on Fun and Games (pp. 28-37). ACM ;
- *Michael, D. R., & Chen, S. L.* (2005). **Serious games: Games that educate, train, and inform.** Muska & Lipman/Premier-Trade;
- **Manuel de pédagogie vidéoludique** (2019), accessible sur educajeux.be;
- *Potier, V.* (2018). **L'enseignement pris à partie: étude d'un phénomène de déludicisation.** Travailler, (1), 33-55 ;
- *Romero, M. & Sanchez, É.* **« Les ludomythes : 10 idées fausses sur le jeu et l'apprentissage »** Communication à la conférence REFER 2019;
- *Sanchez, É., Ney, M. & Labat, J.-M.* (2011). **Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages.** Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education, 8 (1-2), 48–57. https://doi.org/10.7202/1005783ar
- *Sauvé, L. Renaud, L. & Gauvin, M.* (2007). **Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage**. Revue des sciences de l'éducation, 33(1), 89-107;

- *Silva, H.* (2013), **La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ?**, Sciences du jeu, 1, doi : https://doi.org/10.4000/sdj.261;
- *Tremblay, N.* (2007). **Formation initiale des enseignants, médiation pédagogique et approche philosophique.** Des pratiques philosophiques en communauté de Recherche en France et au Québec, 95-116;
- *Vermeulen, M.* (2018). **Une approche meta-design des learning games pour développer leur usage** (Doctoral dissertation, Sorbonne Université, Faculté des Sciences et Ingénierie);
- *Yee, N.* (2006). **Motivations for Play in Online Games**. CyberPsychology and Behavior, 9, 772-775.

→ LISTES DES IMAGES UTILISÉES

- 5 elements, Photo by *Element5 Digital* on Unsplash (p. 3)
- Yellow + 2 crayons, Photo by *Joanna Kosinska* on Unsplash (p. 3)
- Nuage et échelle, Photo by *Samuel Zeller* on Unsplash (p. 3)
- Puzzle : Photo by *Hans-Peter Gauster* on Unsplash (p. 3)
- 5 brown pencils, Photo by *David Pennington* on Unsplash (p. 3)
- Red dice, Photo by *Tim Foster* on Unsplash (p.3)
- People sitting at chairs, Photo by *Mikael Kristenson* on Unsplash (p. 3)
- Stickers, Photo by Y*ou X Ventures* on Unsplash (p. 3)

Merci au Pôle Louvain pour son appui. Merci à Julien Alvarez, Fanny Cambier, Nicolas Kervyn de Meerendré, Emilie Malcourant, Céline Mathelart, Isabelle Motte, Thibault Philippette, Virginie Renson, Pascal Vangrunderbeeck pour leurs contributions.

→ CONTRIBUTEUR·TRICES

CHAP. 2. Pourquoi ludifier un cours ?	*Thibault Philippette*
CHAP. 2. Pourquoi ne pas ludifier un cours ?	*Thibault Philippette*
CHAP. 4. Comment puis-je protéger mon oeuvre?	*Céline Mathelart*
CHAP. 5. Concepts	*Thibault Philippette, Julian Alvarez*
CHAP. 10. Les histoires interactives	*Nicolas Kervyn de Meerandré et Fanny Cambier*
CHAP. 10. Serious Escape game	*Julian Alvarez*
CHAP. 10. L'origine et les perspectives d'usage des SEG à l'Uclouvain	*Pascal Vangrunderbeek et Isabelle Motte*

Le jeu présente de nombreux avantages pédagogiques...y compris dans l'enseignement supérieur. Bon nombre d'enseignant·es l'ont compris et utilisent les ressorts du ludique dans leurs cours.

Fort de ce constat, le Pôle Louvain a lancé en 2019 une enquête auprès des enseignant·es des onze institutions partenaires du Pôle afin de mieux comprendre les pratiques et les usages de la ludification. Ce cahier est le résultat de cette enquête. Il offre un panorama de la ludification dans l'enseignement supérieur au sein du Pôle.

Vous y trouverez de nombreux témoignages d'enseignant·es ayant déjà tenté l'aventure. La version augmentée vous offre la possibilité de prolonger votre lecture et d'avoir accès à de nombreuses autres ressources collectées pendant cette enquête (vidéos, témoignages, ressources).

Ce cahier vise aussi à répondre à certaines des questions que vous vous posez sur les usages du jeu en classe. Pour quoi le ludifier ? Comment ludifier un cours ? Quelles stratégies d'évaluation des apprentissages mettre en place dans un dispositif ludo-pédagogique ? Quel jeu choisir ?

Nous espérons ainsi que ce cahier sera une source d'inspiration et permettra également de faire les premiers pas vers la constitution d'une communauté de pratiques autour de la ludo-pédagogie.

UCLouvain

PÔLE LOUVAIN

i6doc.com
la librairie des documents scientifiques

98965 15€
9782875589620