

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/365892949>

Ludo-pédagogie : pratiques et références mobilisées pour accompagner les enseignant·es dans la conception. Quel équilibre entre expérience de jeu et alignement pédagogique ? 2. Org...

Conference Paper · November 2022

CITATIONS

0

READS

49

2 authors:



Isabelle Motte

Université Catholique de Louvain - UCLouvain

11 PUBLICATIONS 158 CITATIONS

SEE PROFILE



Pascal Vangrunderbeeck

Université Catholique de Louvain - UCLouvain

14 PUBLICATIONS 6 CITATIONS

SEE PROFILE

Ludo-pédagogie : pratiques et références mobilisées pour accompagner les enseignant-es dans la conception. Quel équilibre entre expérience de jeu et alignement pédagogique ?

2. Organisateur-trice(s)

1 ^{er} auteur	Isabelle Motte isabelle.motte@uclouvain.be Equipe TICE, Services Informatiques, UCLouvain Louvain-la-Neuve, Belgique
2 ^{ème} auteur	Pascal Vangrunderbeeck pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be Louvain Learning Lab, UCLouvain Louvain-la-Neuve, Belgique

3. Intervenants

1 ^{er} intervention	Inscrire la ludo-pédagogie dans une stratégie d'établissement. Retour d'expérience de l'équipe du Gaming Lab de l'Université de Caen Normandie (FR)
2 ^{ème} intervention	Formation et accompagnement des créateurs de jeux sérieux dans le cadre du Diplôme Universitaire "Apprendre Par le Jeu" (FR)
3 ^{ème} intervention	Faciliter les pratiques des équipes pédagogiques et de gamedesign grâce à un modèle CepaJe 'augmenté' (FR)
4 ^{ème} intervention	Le jeu au service des apprentissages, comment Réseau Canopé accompagne-t-il la communauté éducative ? (FR)
5 ^{ème} intervention	Accompagnement de la conception d'activités ludo-pédagogiques à l'UCLouvain : focus sur l'alignement pédagogique (BE)

4. Format (soulignez ce qui convient)

Symposium court (3-4 communications avec au moins 2 institutions différentes impliquées)	Symposium long (5-7 communications avec au moins 3 institutions de 2 pays différents)
---	--

5. Types (soulignez ce qui convient)

Analyse de pratiques	Développement d'outils
Travaux de recherche	Débat et point de vue

6. Axe thématique (soulignez ce qui convient)

Les compétences numériques des acteurs de l'enseignement	Espaces d'apprentissage
Apprentissages gamifiés	Le numérique au service de l'évaluation

7. Résumé court type teaser (250 mots max. avec une brève bibliographie indicative)

Depuis quelques années, la conception de jeux sérieux est une thématique qui mobilise de nombreux conseillers pédagogiques, enseignants et chercheurs, au point de devenir une thématique privilégiée lors de colloques et rencontres liées à l'éducation.

L'accompagnement des enseignants dans la conception d'activités ludo-pédagogiques exige de relever au moins trois types de défis :

- Concevoir une activité qui trouve son équilibre entre l'expérience de jeu et l'expérience d'apprentissage ;
- Permettre aux acteurs issus du monde de l'enseignement et du monde du jeu de collaborer, sachant que chacun des ces intervenants mobilise des références et une sémantique, ainsi que des pratiques différentes ;
- Guider la conception en s'inspirant à la fois de références qui proviennent des théories du jeu et des modèles issues de la pédagogie, le tout de manière accessible au public enseignant.

Ce symposium rassemble plusieurs équipes qui se sont lancées dans l'accompagnement de personnes ou entités souhaitant développer des dispositifs ludo-pédagogiques, et ce, dans des contextes de travail très variables :

- Les interventions peuvent aller de l'appui d'une équipe pluridisciplinaire à la rencontre avec un conseiller ;
- Des temporalités peuvent varier de la formation de quelques heures à la formation longue échelonnée sur plusieurs mois ;
- Les publics visés par l'accompagnement peuvent être des professeurs qui enseignent du continuum maternelle à l'enseignement supérieur.
- Des acteurs issus de différents domaines liés à l'enseignement ou non : professeurs, formateurs, médecins / infirmiers, porteurs de projets d'entreprises, administratifs, organisateurs d'événementiels...

Pour structurer leur présentation, les intervenants témoigneront de leur pratique au travers des points suivants :

- 1) Présentation du contexte de travail et des types de jeux ciblés
- 2) Fondement de l'approche (théories du jeu/modèles pédagogiques)
- 3) Modèles de référence (théories du jeu/modèles pédagogiques)
- 4) Étapes de la conception
- 5) Évaluation : du jeu, des apprentissages, de la démarche de conception
- 6) Atouts et limitations du jeu pour l'apprentissage

7. 3-5 mots-clés

Accompagnement; Dispositif enseignement; Conception; Ludo-pédagogie

8. Bibliographie indicative

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*, Vol.36 N°2

<http://journals.openedition.org/apliut/5659>

Bateman, C., Lowenhaupt, R., Nacke, L. (2011). Player typology in theory and practice. *Think Design Play*. DiGRA: Utrecht, (6).

https://www.researchgate.net/publication/265450412_Player_Typology_in_Theory_and_Practice

Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, (10).

<https://doi.org/10.4000/sdj.1149>

Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot, *Sciences du jeu*, (1).

<https://doi.org/10.4000/sdj.251>

Pellon G., Raucourt B., Philipette T., Mathelet C., Alvarez J., Kervyn de Meerandré N., Cambier F., Vangrunderbeeck P., Motte I., Malcourant E., Renson V. (2020). *Les cahiers du LLL – N°8 : Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ?*

<https://oer.uclouvain.be/jspui/handle/20.500.12279/790>

Salen, K., Zimmerman, D. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass : MIT Press.

Schell, J. (2022). *L'art du game design - Nouvelle édition : Se focaliser sur les fondamentaux*. Dunod.

Taly, A., Djaouti, D. & Alvarez, J. (2020), « The Colectyng model for the evaluation of Game-Based Learning Activities? », Games and Learning Alliance (GALA) 2020, Poster, LAVAL, (FRANCE), Décembre 9-10, (DBLP),

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-63464-3_38

Vangrunderbeeck P., & Motte I. (2022). Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique, Disponible à l'adresse :

<http://bit.ly/ludifier-ucl>

Yee N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, pp. 772-775

[http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)