



11ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain

Brest (France) – 12-16 juin 2023



Ludopedagogie en gestion de projet: Tentative d'une approche 360° degrés de la ludolittératie

Thibault PHILIPPETTE

Ronan GUILLAMET



Atelier 9 : Obstacles et besoins de la ludopédagogie

13 juin 2023



MINECRAFT

Beta!!! (toi-neme)

Realisations

Objectifs

Pedagogie

Outils



Realisations

A Minecraft-style structure is centered in a flat green landscape under a blue sky with white clouds. The structure has a wooden roof, patterned walls, and bookshelves. The word "Realisations" is overlaid in a pixelated font.



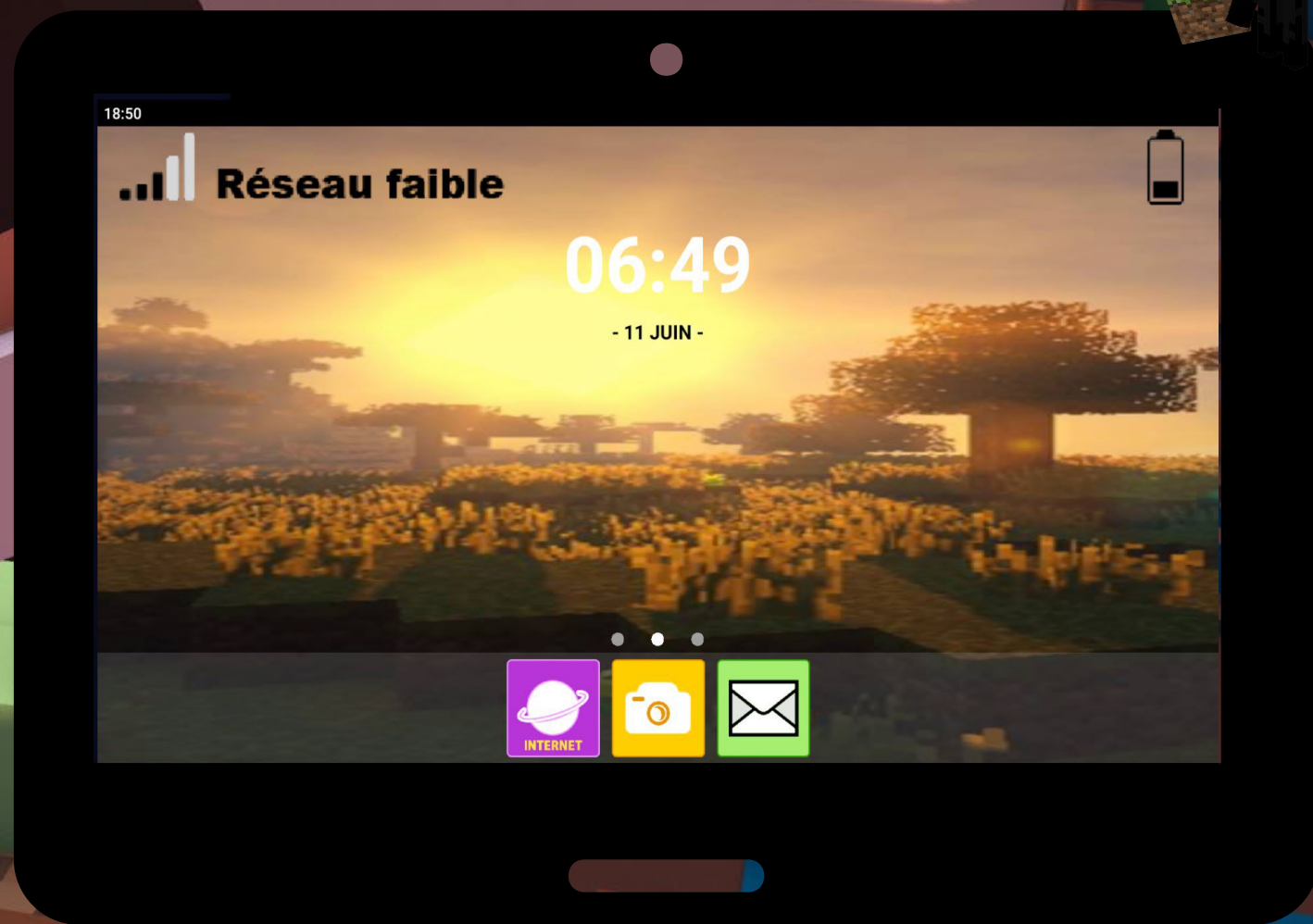
Migration (2021)

Plus d'exemples sur : <https://sites.uclouvain.be/louvaingamelab/minecraft.html>



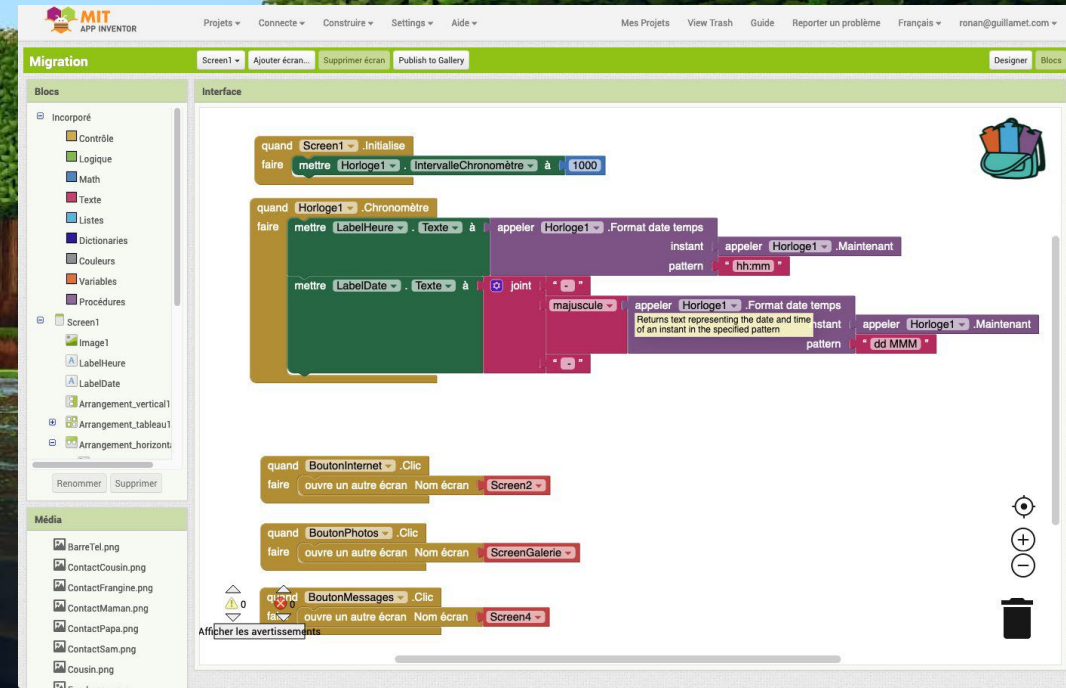
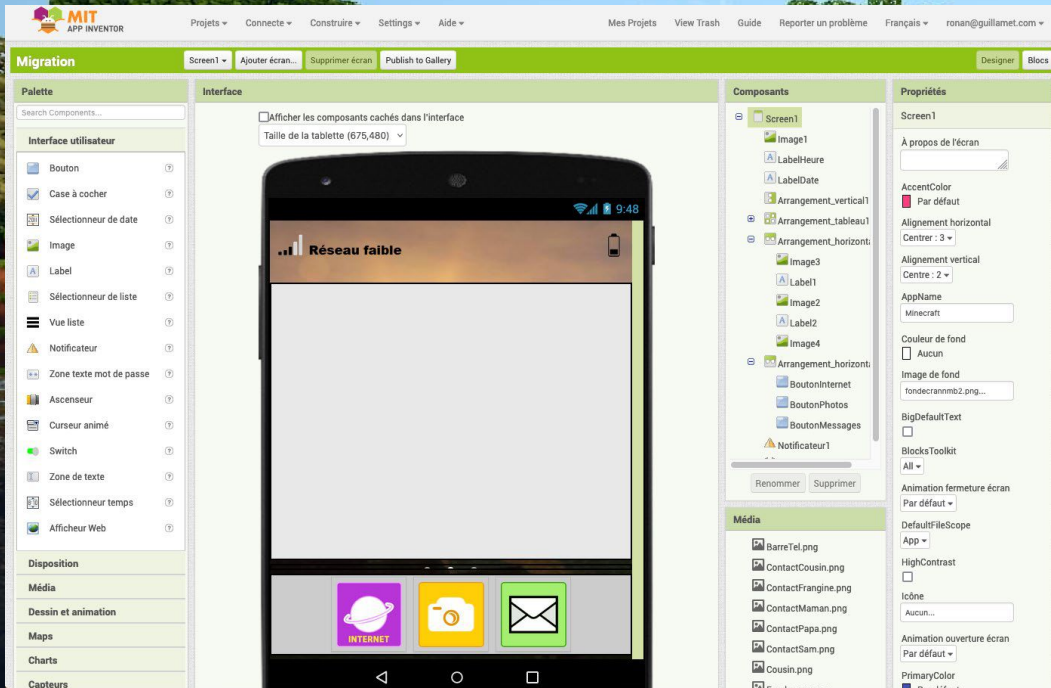
TheirMinds (2022)

Application compagnon : Migration (2021)



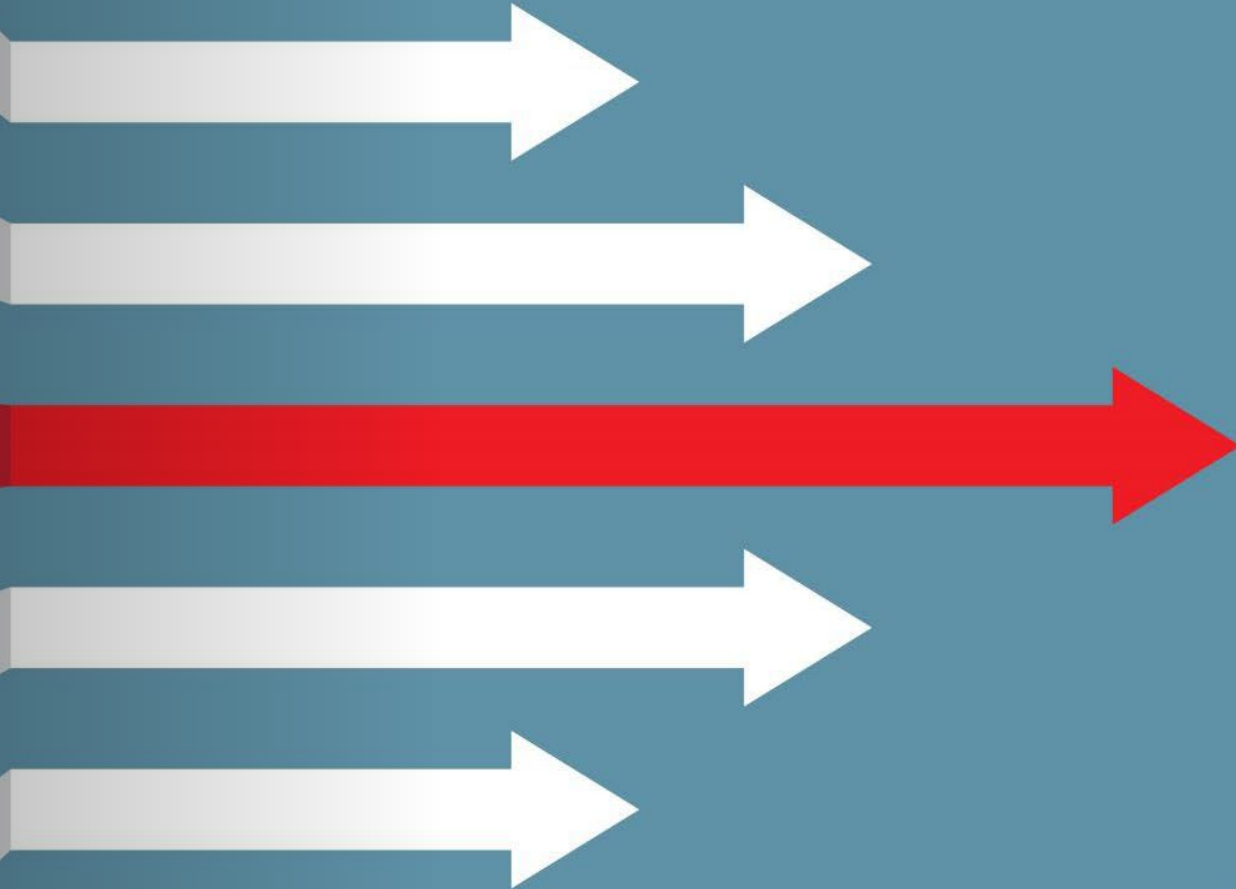
Application mobile avec MIT App Inventor

Front-end



Back-end

Objectifs

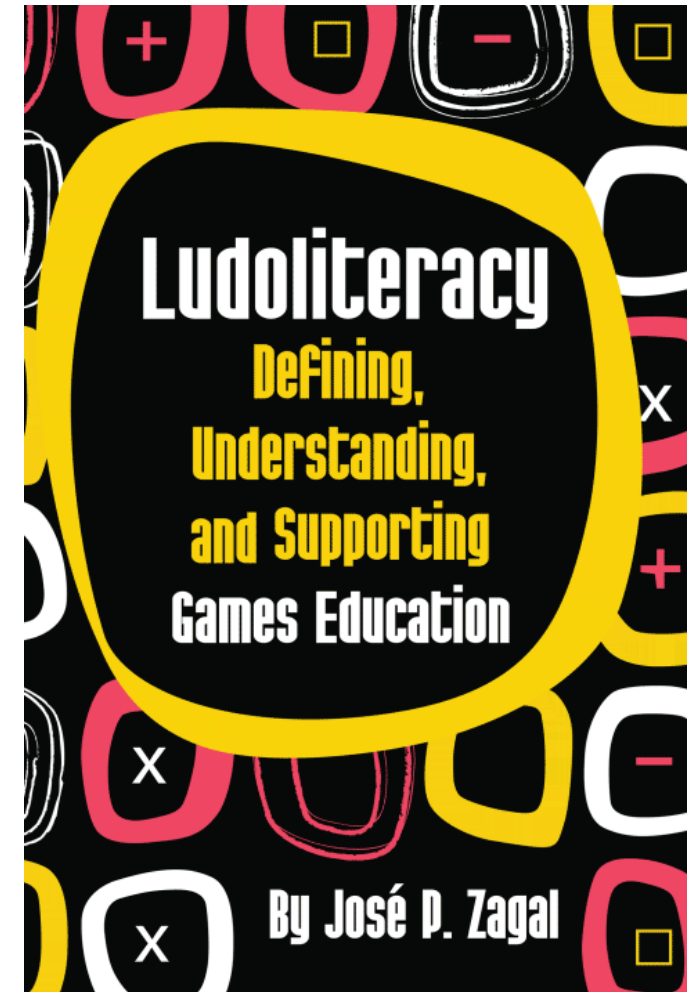


En termes de Ludolittératies



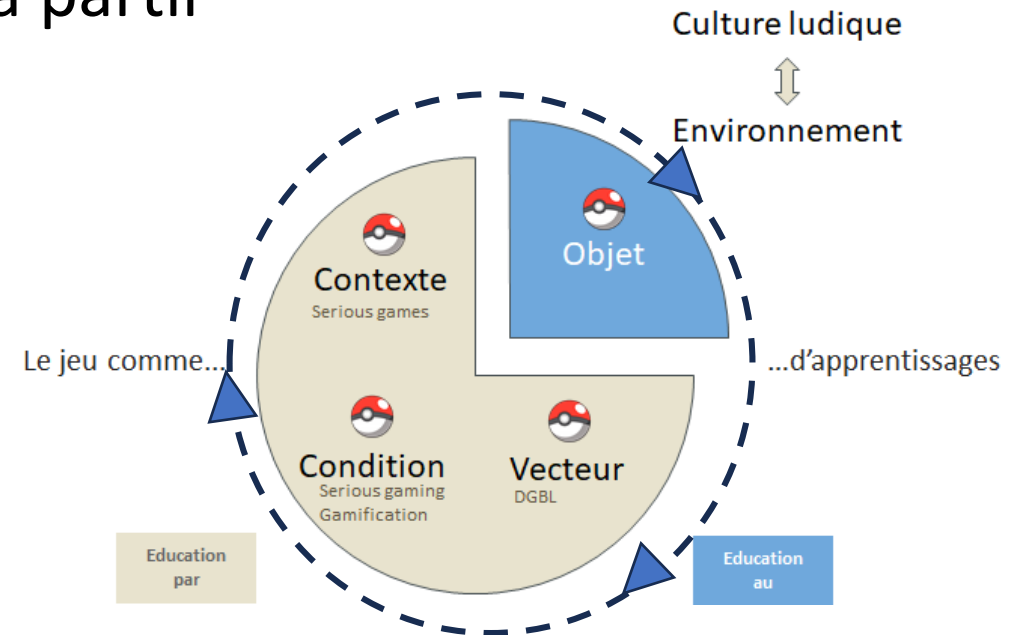
Ludolittératie(s)

- Concept proposé par Zagal (2010) et repris, entre autres par Aranda et al. (2017)
- Regroupe un ensemble de compétences autour des activités suivantes (Zagal, 2010) :
 - La capacité à jouer à des jeux (vidéo)
 - La capacité à comprendre les significations relatives aux jeux (vidéo)
 - La capacité à faire des jeux (vidéo)
- Axes proposés par Aranda et al. (2017) : Identifier les formes ludiques, comprendre les principes de la relation humain-machine, manipuler les interfaces, décrypter les structures narratives, développer une pensée critique, déconstruire les représentations du monde, identifier les genres, etc.



Didactiques vidéoludiques

- Pas de ludopédagogie(s) sans interroger les perspectives didactiques ou éducatives
- Cf. Philippette, Prémat et Gilson (2022) à partir de Brougère (2005)
 - Apprentissage *par* le jeu vidéo
 - Apprentissage *dans* le jeu vidéo
 - Apprentissage *autour* du jeu vidéo
 - Apprentissage *sur* le jeu vidéo
- On a voulu un peu « mixer » tout cela (approche 360°)





Objectifs ludopedagogiques

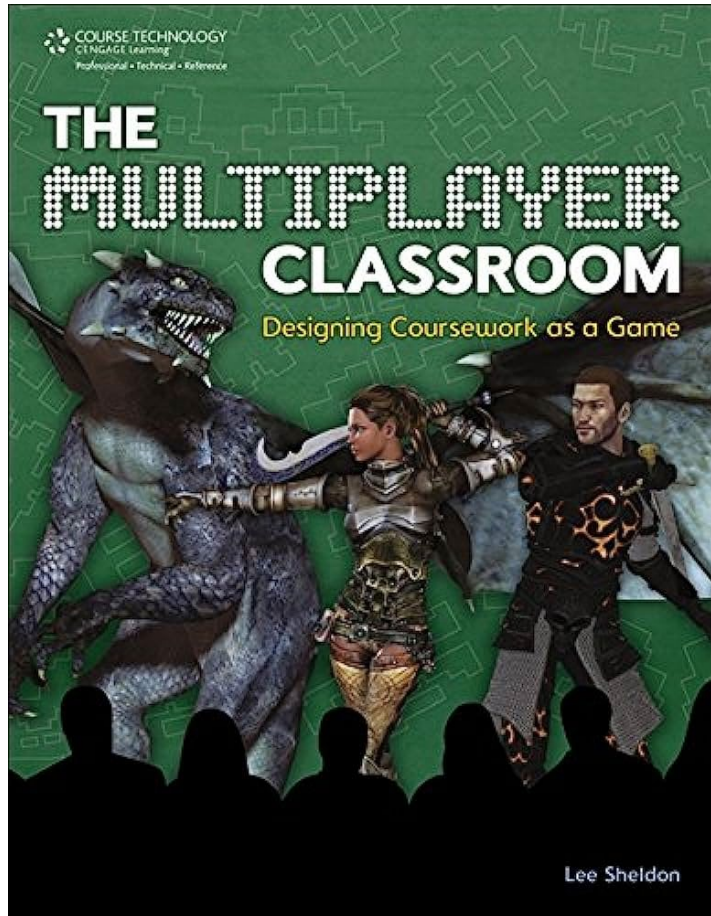
- Deux cours en synergie
 - **LCOMU2620** : Jeux numériques, Serious Games et Gamification
 - **LCOMU2621** : Design technique de médias éducatifs
- Objectifs complémentaires de compétences, intégrées dans une **pédagogie par projets à visée socioéducative**
 - ✓ Compétences Techniques (audiovisuel et programmation)
 - ✓ Compétences Méthodologiques (Méthodologie Agile Scrum)
 - ✓ Compétences Ludologiques
 - ✓ Compétences Socioéducatives
 - ✓ + *Soft Skills*



Pedagogie



Gamification du cours

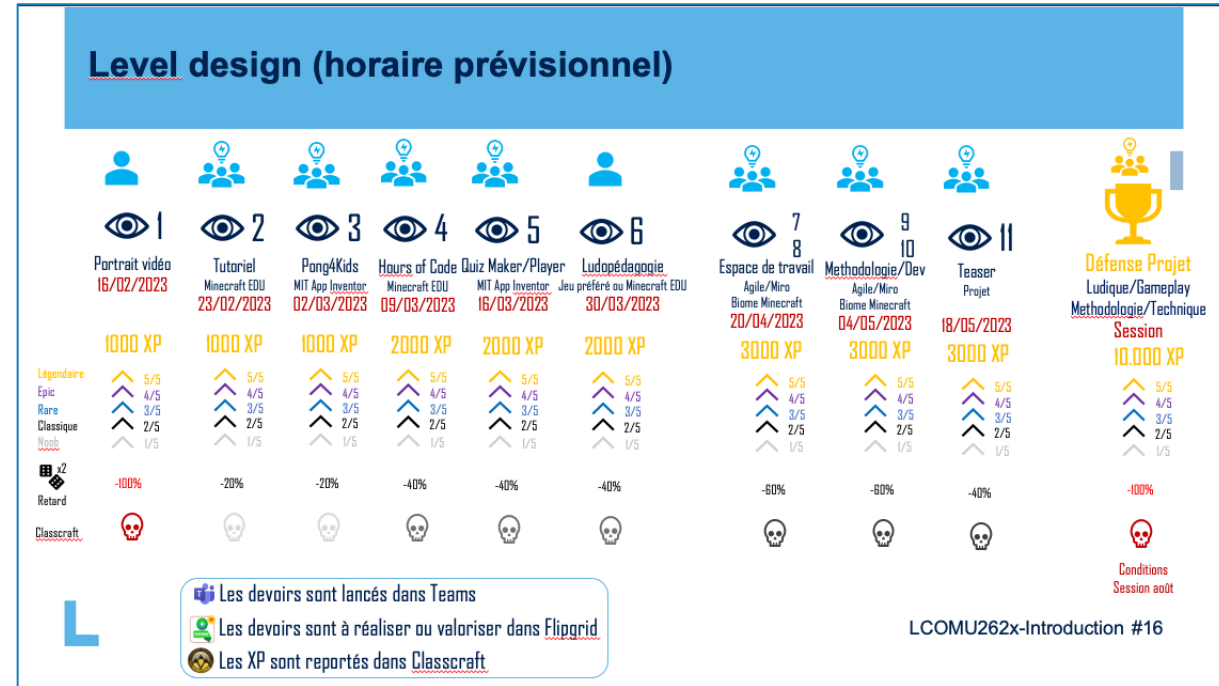
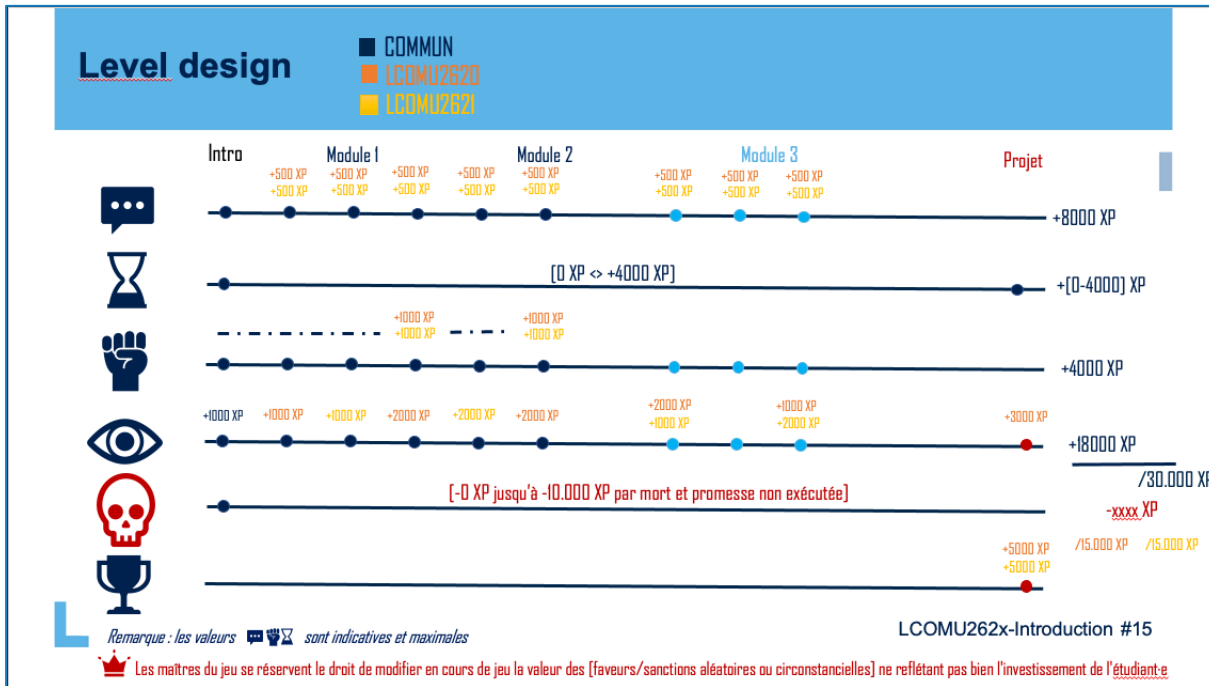


*Mauvaise nouvelle :
votre note est de
0/20*



*Bonne nouvelle :
ce n'est pas une situation définitive*

Gamification du cours



Gamification du cours

CLASS CRAFT

Utilisez ces outils pour ludifier vos leçons. [En savoir plus](#)



Sélecteur aléatoire d'élève ou d'équipe
La Roue du destin



Événements aléatoires
Les Cavaliers de l'Île de Vay



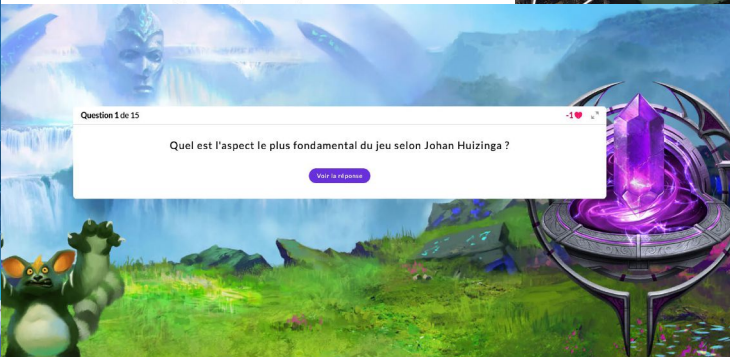
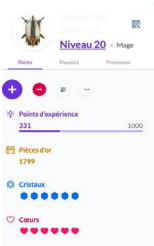
Sonomètre
La Vallée du Makus



Évaluation rapide
Terrain d'entraînement d'Elda

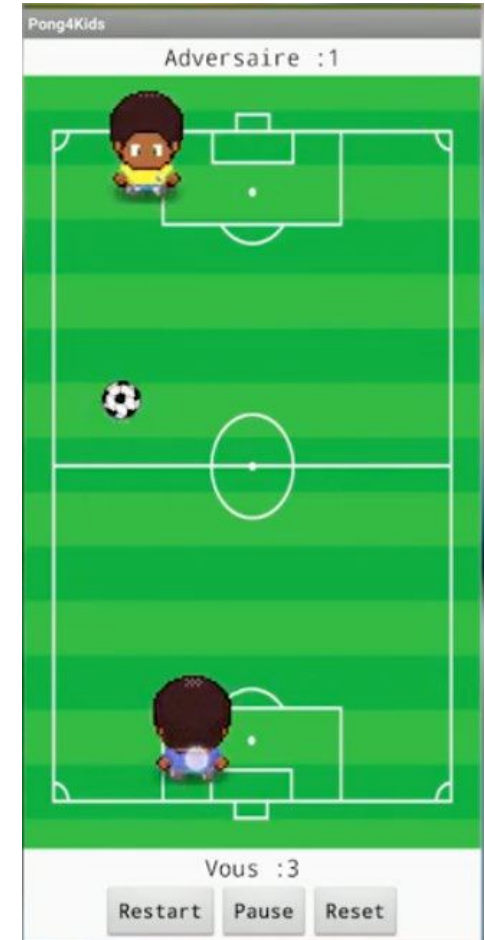
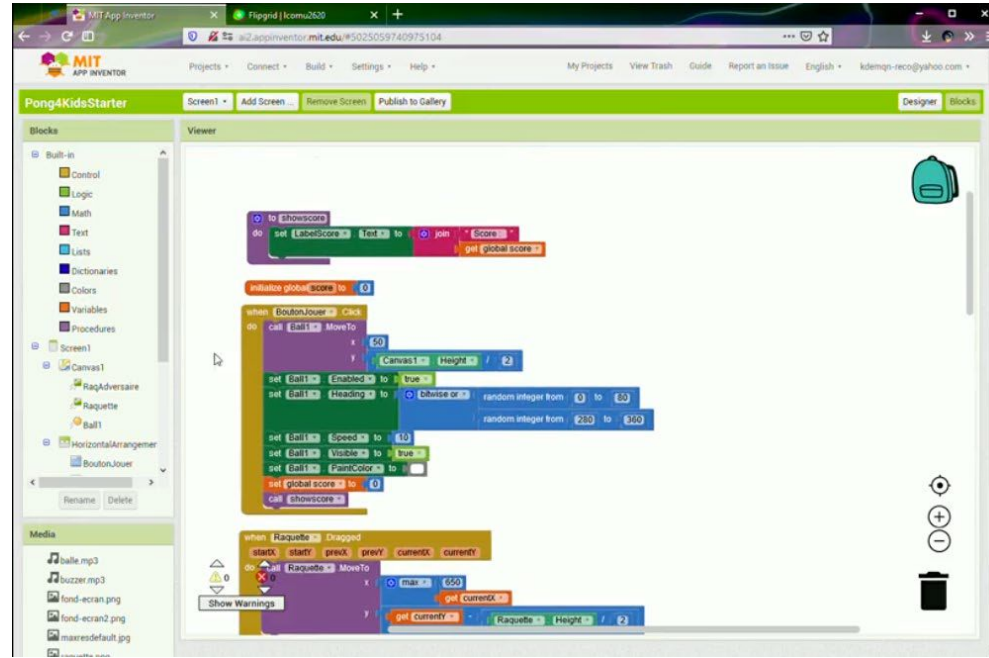
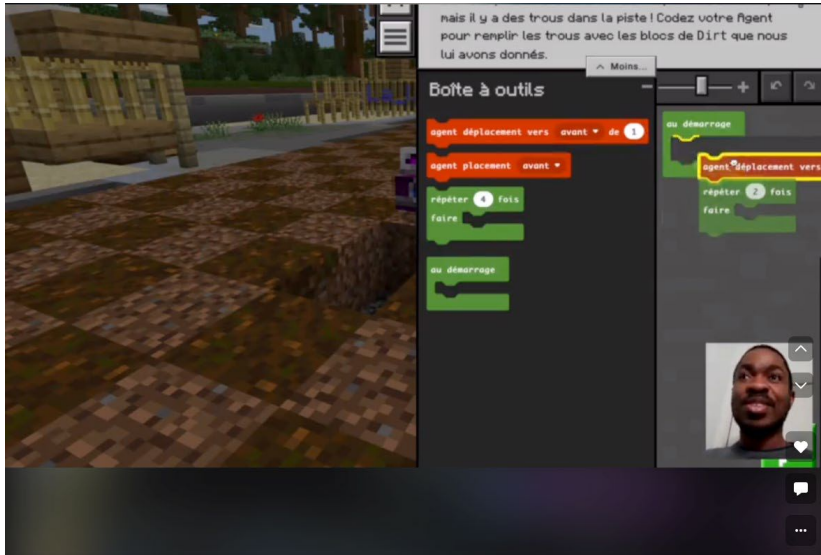


Évaluation formative
Batailles de boss

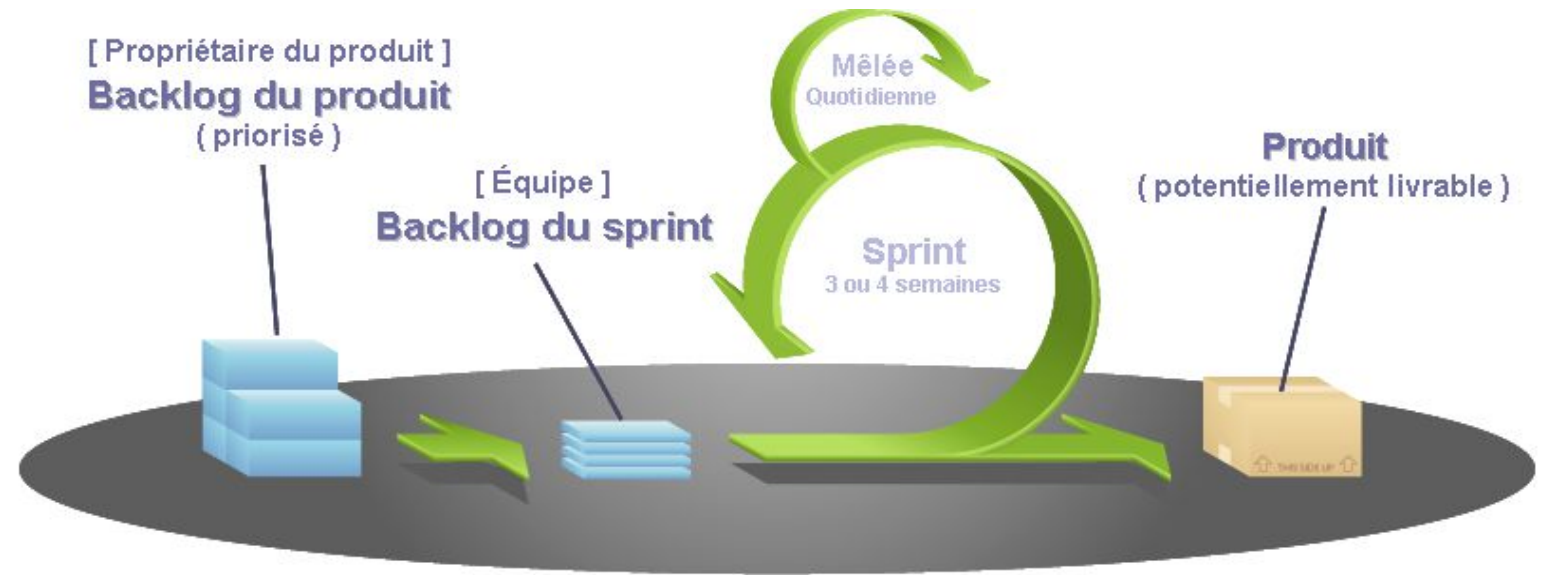


Philippette, Thibault (2022). « Ludicisation dans l'enseignement supérieur: Penser les pédagogies avec le jeu au travers de l'exemple de Classcraft ». In: S. Krichane, I. Pante et Y. Rochat (Eds.), *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, coll. Jeu/Play/Spiel, Presses Universitaires de Liège.

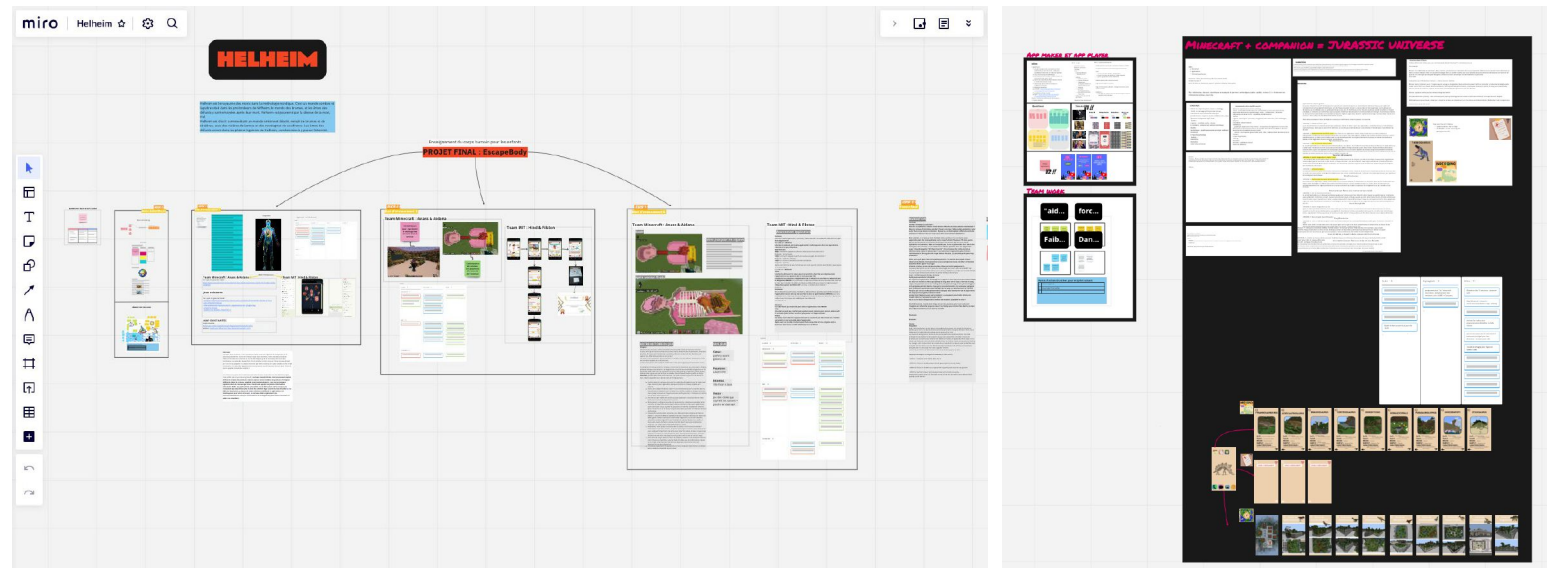
Compétences techniques



Compétences methodologiques

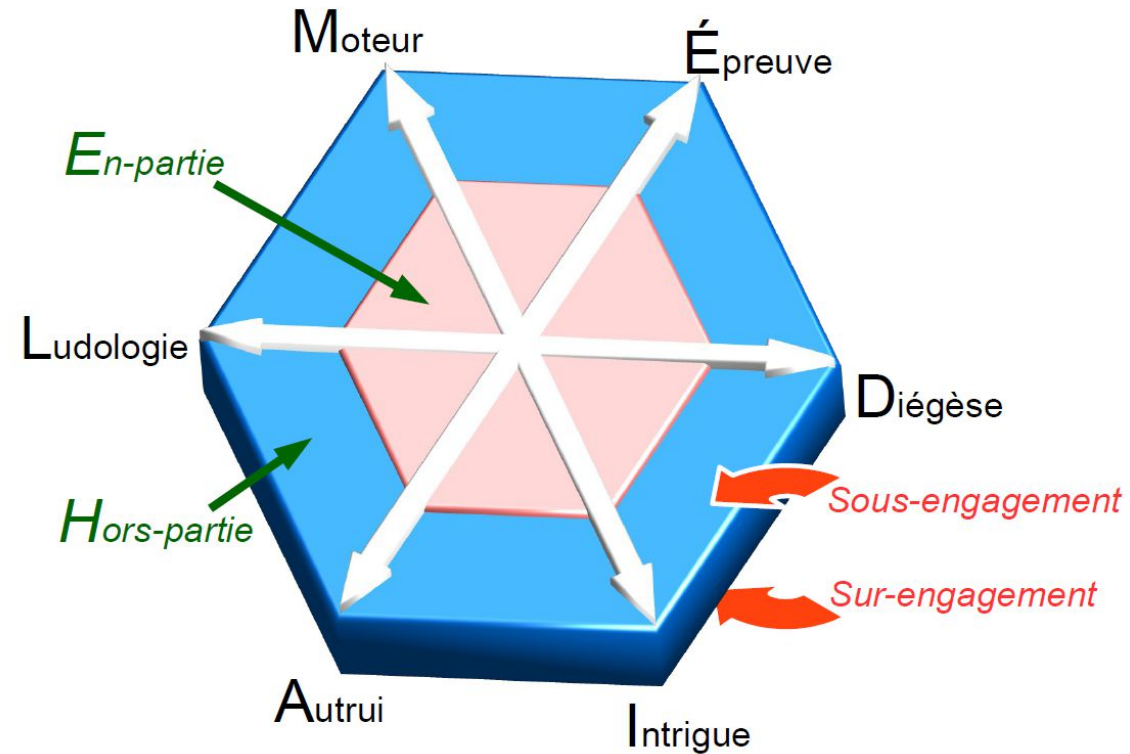


COPYRIGHT © 2005. MOUNTAIN GOAT SOFTWARE



Compétences ludologiques

Le modèle MÉDIAL d'engagement ludique




Olivier Caïra (2018), « Les dimensions multiples de l'engagement ludique ». In: B. Champion, S. Kapp et T. Philippette (Eds.), *A quoi nous engage le jeu ?*, *Sciences du jeu*, vol.10 [En ligne]: <http://journals.openedition.org/sdj/1149>

Compétences ludologiques



Papers Please by Emilie Henreaux (2021)



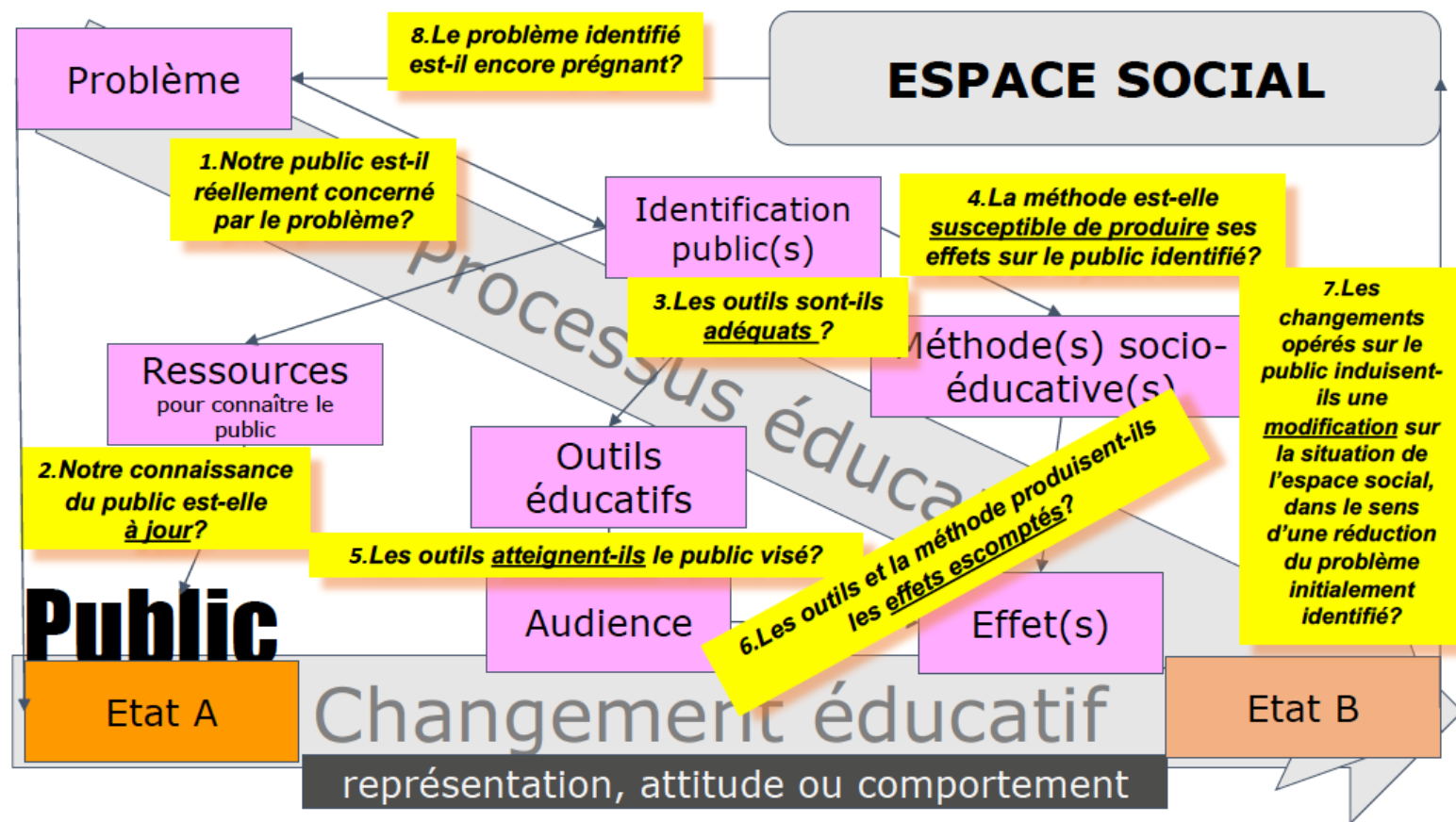
« Je pense qu'un monde dans lequel tu ne peux voir que ce que tu veux voir est incomplet. En tant que créateur de jeux, je ne suis là que pour créer quelque chose qui ira élargir l'étendue de votre réflexion, et laissera la décision entre le bien et le mal aux joueurs. » - Yoko Taro

NieR: Automata by Martin Couck (2022)

Plus d'exemples sur : <https://sites.uclouvain.be/louvaingamelab/analyses.html>

Compétences Socioéducatives

Schéma des 8 questions (Th. De Smedts)



Retropectives





Outils

Combinaison d'outils[⚔]



Séances de cours/séminaire
Lancement devoirs/espaces
équipes



Devoirs (vidéo)
Valorisation



Carnet de notes
Animation séances



Gestion de projet



MIT
APP INVENTOR
Développements App



Défense projets
Auto-formations



+ ressources compl.
(Amulet, ImageMap3,
Skindex...)



THE
END

Conclusion

Conclusion

- Nécessité d'investissement côté enseignant et côté apprenant
- Nécessité d'être Agile côté enseignant et côté apprenant
- Nécessité d'équilibrer les forces au départ (connaître ses étudiants)
- Nécessité de tenir compte d'un principe de progression différencié
- Accepter que tout ne fonctionne pas ou pas directement



Introduction aux théories des jeux vidéo

Sous la direction de
Sébastien GENVO
et Thibault PHILIPPETTE



Bibliographie

- AgileManifesto: <https://agilemanifesto.org/>
- Aranda Juárez, D., & Sánchez-Navarro, J. (2017). Ludoliteracy : The Unfinished Business of Media Literacy. *Actas Del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. CIVE'17, Tenerife*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6686>
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Presses Universitaires de Rennes.
- Bonenfant, M., & Philippette, T. (2018). Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. *Sciences du jeu, 10*. <https://doi.org/10.4000/sdj.1422>
- Bonenfant, M., & Philippette, T. (2019). Ludologie médiatique. *Recherches en Communication, 49*, 1-7. <https://doi.org/10.14428/rec.v49i49.52123>
- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu, 10*, en ligne. <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>
- Gilson, G. (2021). *Littérature vidéoludique : Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire* [UCL - Université Catholique de Louvain]. <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:249630>
- Philippette, T. (2022). *Ludicisation dans l'enseignement supérieur : Penser les pédagogies avec le jeu au travers de l'exemple de Classcraft*. <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:267987>
- Philippette, T., Préat, C., & Gilson, G. (2022). (Re)penser l'intégration des jeux (vidéo) en contexte scolaire. Quelques idées mises en perspective. *Educations, 22*(6). <http://www.openscience.fr/Re-penser-l-integration-des-jeux-video-en-contexte-scolaire-Quelques-idees>
- Préat, C. (2022). *Les pratiques ludiques des enseignants et enseignantes du primaire : Une étude de cas en Fédération Wallonie-Bruxelles pour éclairer l'intégration d'une dimension ludique aux pratiques d'enseignement* [UCL - Université Catholique de Louvain]. <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:264604>
- Kenneth, R. (2012). *Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process*. New York: Financial Times Prentice Hall.
- Sheldon, L. (2011). *The Multiplayer Classroom : Designing Coursework As a Game* (International Edition). Delmar Cengage Learning
- Zagal, J. P. (2010). *Ludoliteracy : Defining, understanding, and supporting games education*. ETC Press. <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/ludoliteracy-defining-understanding-and-supporting-games-education/>





Merci. Nous attendons vos questions avec impatience!

thibault.philippette@uclouvain.be

ronan.guillamet@uclouvain.be