

Ludicisation dans l'enseignement supérieur : travaux de groupe et évaluation continue à travers *Classcraft*.

Partant de plusieurs expériences de terrain de l'utilisation de la plateforme *Classcraft* (<http://www.classcraft.com>), d'un côté dans un établissement de formation supérieure (2x 15 heures) et d'un autre dans un certificat universitaire pour adultes (5x 1 journée), nous aborderons la manière de « gamifier » certaines activités de groupe et de concevoir un dispositif permettant l'évaluation continue des apprentissages [1]. Cette présentation au départ empirique sera pour nous l'occasion de revenir de manière réflexive et critique sur la ludicisation¹ de dispositifs d'apprentissage et les aspects à prendre en considération si on veut pouvoir combiner de manière signifiante jeu et apprentissage (cf. *meaningful play*, [2]).

Concrètement, nous entamerons notre présentation par quatre grands paradigmes de l'utilisation du jeu (vidéo) à des fins éducatives, *vecteur-contexte-condition-objet* (voir notamment [3]). Nous reprendrons alors une définition de la gamification – l'utilisation d'objets ludiques et de techniques de *game design* dans des contextes non-ludiques [4,5] – pour situer celle-ci parmi ces paradigmes. Nous aborderons ensuite ce qu'est « Classcraft » et notre propre pratique de la plateforme pour « gamifier » nos enseignements. Ce retour d'expérience permettra d'éclairer les différents jalons et réflexions qui ont mené à la construction de nos dispositifs incluant travaux et/ou évaluation continue des acquis d'apprentissage. Enfin, nous terminerons par une mise en perspective (notamment en comparant nos différentes expériences) et un retour critique plus large sur les potentialités et les limites de la gamification dans l'enseignement.

Afin de rendre cette présentation claire et digeste, nous veillerons à utiliser un support permettant de visualiser au maximum les quelques principes théoriques abordés et les activités réalisées en classe (schémas, captures d'écran, photos, etc.).

Références (dans l'ordre de citation) :

- [1] L. Sheldon (2012), *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*, Boston (MA), Course Technology (Cengage Learning).
- [2] K. Salen & E. Zimmerman (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge (MA), MIT Press.
- [3] G. Brougère (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica.
- [4] S. Deterding *et al.* (2011), « From game design elements to gamefulness: defining "Gamification" », in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, New York: ACM, pp.9-15.
- [5] K. Werback & D. Hunter (2012), *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, New York : Wharton Digital Press.
- [6] S. Genvo (2012), « La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques », *Communication lors de la journée d'études "Jeu et Jouabilité à l'ère numérique"*, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>
- [7] H. Silva (2013), « La "Gamification" de la vie : sous couleur de jouer ? », *Sciences du Jeu [en ligne]*, « 30 ans de Sciences du Jeu à Villetaneuse. Hommage à Jacques Henriot », mis en ligne le 1^{er} octobre 2013, disponible à l'adresse : <http://sdj.revues.org/261>.

Auteur :

Thibault Philippette, Ph.D., est chargé de cours à l'École de Communication de l'UCLouvain (Belgique), membre co-fondateur du Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (<http://labjmv.hypotheses.org>) et membre actif de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines. Ses domaines de recherche sont l'appropriation sociale des technologies, l'éducation aux médias et la littératie médiatique, le jeu et les pratiques de ludicisation. Il a notamment contribué dans l'ouvrage *Rethinking Gamification* (<http://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960016-rethinking-gamification.pdf>).

¹ Nous utilisons les concepts de « ludicisation » et de « gamification » comme étant synonymes. Nous expliquerons toutefois brièvement pourquoi certains auteurs (e.g. [6,7]) privilégient cette traduction à celle de « ludification », notamment dans ce que cela sous-entend comme vision du jeu.