

# UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

Jérôme Legrix-Pagès, Université de Caen Normandie



# Un jeu pour commencer !

- ▶ *Objets trouvés* (2015), Philippe des Pallières, Asmodée.



- ▶ quelle est la mécanique ludique ?
- ▶ quelles sont les compétences jouées ?
- ▶ comment le réutiliser ?

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

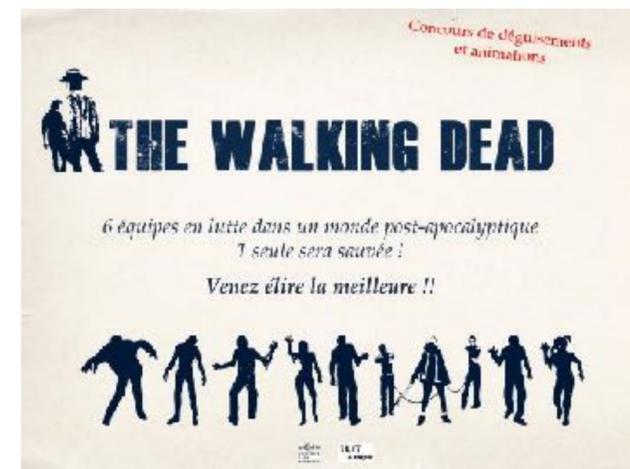
→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



# Exemples de créations ludiques

UTILISER LE JEU  
 POUR FAVORISER  
 LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
 définition  
 les ludoprofils  
 pourquoi jouer ?  
 jouer à quoi ?  
 et ça marche ?

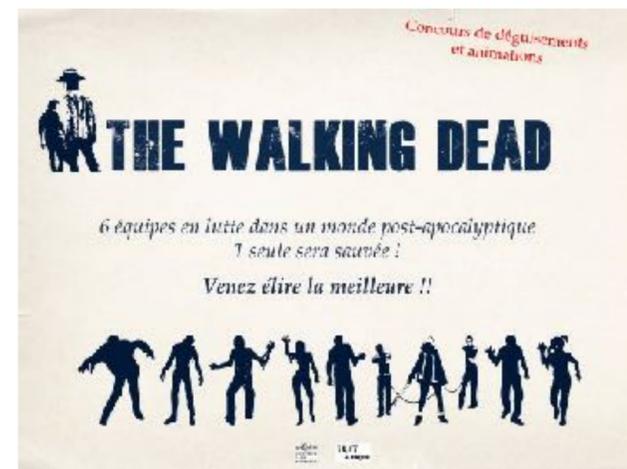
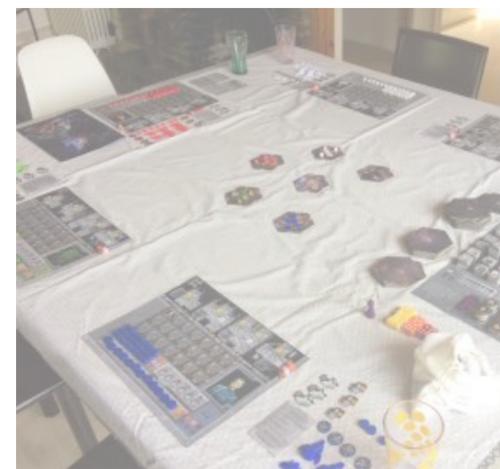




# Exemples de créations ludiques

UTILISER LE JEU  
 POUR FAVORISER  
 LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
 définition  
 les ludoprofils  
 pourquoi jouer ?  
 jouer à quoi ?  
 et ça marche ?



# *The Walking Dead*, un univers prétexte



- ▶ construction d'une stratégie ludifiée d'apprentissage autour de la série *The Walking Dead*
- ▶ expérimentation mobilisant 50 heures sur 4 modules
- ▶ 32 étudiant.e.s de DUT
- ▶ Janvier-Mars 2016

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

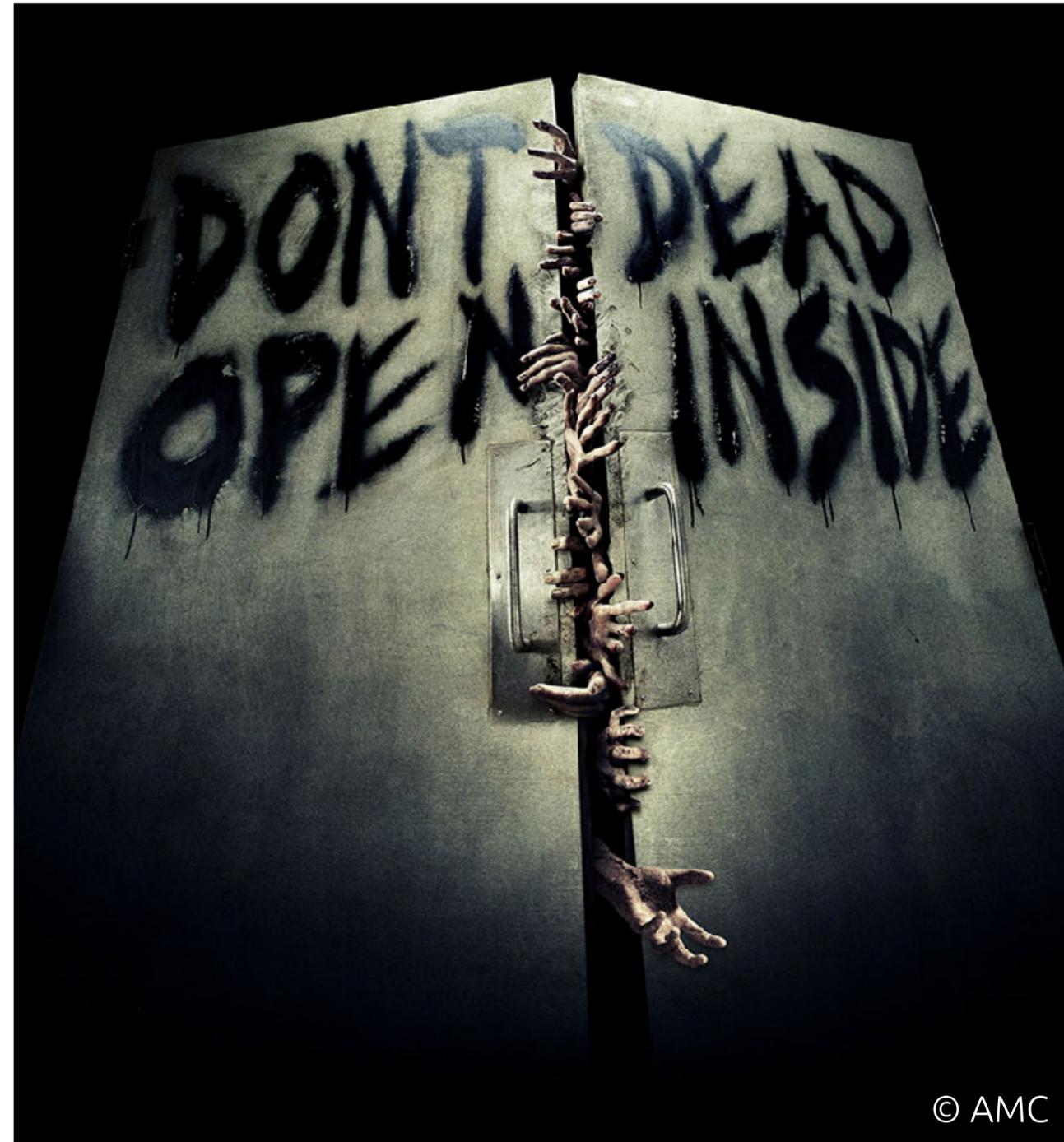
→ **introduction**  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

# Serious gaming : un jeu productif

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

⌚ 20'



- ▶ un jeu de simulation
- ▶ un moyen d'appropriation des concepts des cours
- ▶ une mise à l'épreuve en particulier des compétences socio-affectives et techniques

© AMC

# 1 - Orientation dans les bois



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 20'

- ▶ choisir des informations pertinentes pour construire un déplacement le plus rationnel possible
- ▶ se déplacer seul au moyen d'un document de référence en gérant ses émotions
- ▶ se déplacer sur tout type de terrain

# 1 - Orientation dans les bois

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 20'



- ▶ choisir des informations pertinentes pour construire un déplacement le plus rationnel possible
- ▶ se déplacer seul au moyen d'un document de référence en gérant ses émotions
- ▶ se déplacer sur tout type de terrain



UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

# 2 - Synthèse bibliographique

- ▶ lire trois articles au choix par la liste proposée (au moins un en anglais).
- ▶ une fiche de lecture sur un ouvrage au choix sur la civilisation américaine.

## Méthodologie de la fiche de lecture

D'après David Colon, professeur à l'Institut d'Etudes Politiques de Paris ;

« Pour être réussie, une fiche de lecture doit produire un effet paradoxal sur son lecteur : l'inciter à l'en dispensant. Elle nécessite, à la fois un esprit de synthèse et une analyse précise.

La fiche de lecture est un exercice essentiel dans la perspective de la préparation aux concours de bibliothèques, la nécessité de s'impliquer dans un groupe de travail, rendent indispensable scolaire d'un type un peu particulier. En effet, le but de la fiche de lecture est, dans le cadre des camarades de la lecture, souvent fastidieuse, de l'ouvrage dont il est question.

En découle un double impératif : synthétiser l'ouvrage, et donner tous les éléments d'appréciation.

1. **L'introduction** doit contenir une présentation de l'ouvrage et de son auteur. Il s'agit de travaux de son auteur. S'agit-il d'une thèse ? D'un ouvrage issu de ses recherches ? Ou d'un ouvrage de l'auteur lui-même ? L'auteur lui-même doit faire l'objet d'une brève présentation. Il est parfois important de le situer dans une école de pensée ou dans un courant politique. Si l'ouvrage fait l'objet d'un débat, scientifique et/ou médiatique, lors de sa sortie, il est bon de le mentionner en introduction.
2. **Le développement** doit faire ressortir les acquis importants du livre, étayés par des exemples. Le développement doit être argumenté, mais différentes approches sont envisageables :
  - on peut choisir un développement en deux parties, la première étant une synthèse de l'ouvrage, l'analyse personnelle et critique dans laquelle on expose les qualités et les faiblesses du livre, et la seconde évitant alors les répétitions.
  - on peut choisir de mêler la synthèse et l'analyse dans un développement structuré, en suivant la progression du plan du livre, surtout si celui-ci est court et particulièrement bien structuré. S'appuyer sur les principaux thèmes de l'ouvrage, ce qui se révèle souvent indispensable face à un livre particulièrement dense ou confus.
 En tout état de cause, le développement de la fiche doit être structuré et argumenté, s'appuyant sur des exemples tirés de l'ouvrage. En aucun cas, il ne pourrait se contenter d'être une succession de citations du livre collées les unes aux autres.
3. **La conclusion** doit mettre en perspective les principaux acquis de l'argumentation, et dégager la portée de l'ouvrage. Renouvelle-t-il un genre, ou la connaissance du sujet qu'il aborde ? Marque-t-il une rupture dans l'histoire de la pensée ? S'appuie-t-il sur des sources inédites ou s'agit-il d'un travail de seconde main ? Quelle a été sa réception par le monde scientifique ?

Cela va sans dire (mais mieux en le disant), il est fortement déconseillé de faire passer pour sienne (ou de s'inspirer trop librement) d'une fiche de lecture trouvée sur internet. »

Des exemples de fiches de lecture sont présentes sur le site Territoire et lien social : <https://territoirelienocial.wordpress.com>

- ▶ définir la culture américaine
- ▶ définir la série tv en tant qu'objet culturel
- ▶ définir le genre « zombie » et ses finalités
- ▶ réaliser une synthèse collaborative

### Les médias sociaux



Patrick Clément est professeur de journalisme à l'Université de la Sorbonne. Il a écrit de nombreux ouvrages sur les médias sociaux et leur impact sur la société.

« L'impact de la presse écrite a été considérablement réduit par les médias sociaux. Ces derniers ont permis de démocratiser l'accès à l'information et de créer de nouvelles formes de communication. Cependant, ils ont aussi entraîné une fragmentation de l'opinion publique et une perte de confiance dans les médias traditionnels. »

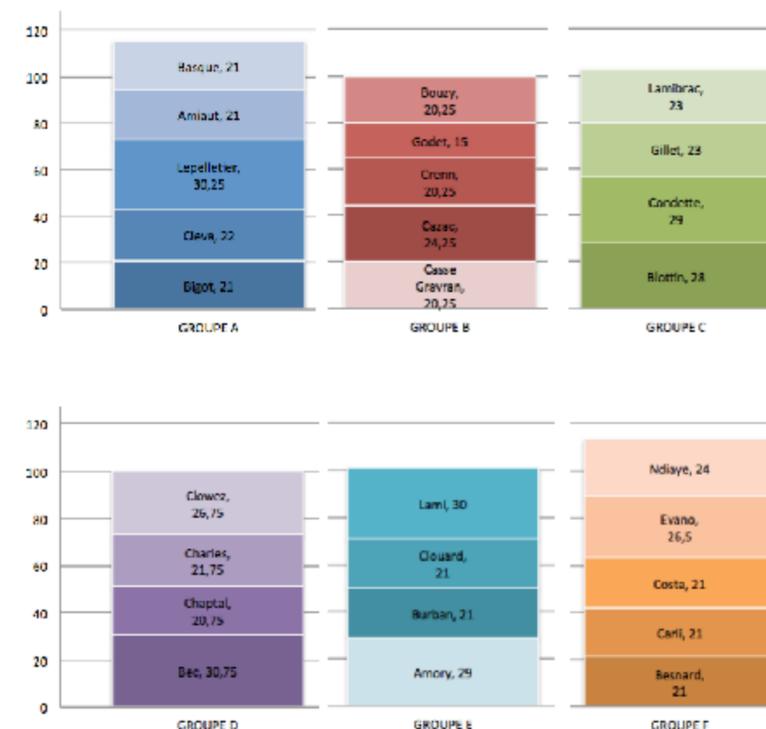
# 3 - Narration et identité

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

- ▶ Développement d'un personnage inventé dans l'univers de TWD
- ▶ Construction d'un historique, d'un profil motivationnel et de son intégration dans le groupe

## JAUGES DE GROUPE



À l'issue de la deuxième activité, la limite de jauge de groupe était de **100**.  
À l'issue de la première activité, le score individuel minimal était de **16**.

À la prochaine activité, la limite de jauge est montée à **150** et les scores individuels à **28**.

- ▶ se présenter
- ▶ produire une narration cohérente
- ▶ participer à un échange oral collectif
- ▶ définir un projet collectif et individuel

# 4 - Organisation sociale

- ▶ conception de l'organisation sociale ainsi que l'architecture de leur espace de vie par une modélisation du lieu et une règle d'usage social.
- ▶ pour estimer la valeur de leur structure politique, simulation de situations de crise
- ▶ modéliser une structure sociale cohérente
- ▶ justifier le modèle choisi
- ▶ développer une identité collective



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 20'

# 4 - Organisation sociale

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

⌚ 20'

- ▶ conception de l'organisation sociale ainsi que l'architecture de leur espace de vie par une modélisation du lieu et une règle d'usage social.
- ▶ pour estimer la valeur de leur structure politique, simulation de situations de crise



- ▶ modéliser une structure sociale cohérente
- ▶ justifier le modèle choisi
- ▶ développer une identité collective

# 4 - Organisation sociale

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

- ▶ conception de l'organisation sociale ainsi que l'architecture de leur espace de vie par une modélisation du lieu et une règle d'usage social.
- ▶ pour estimer la valeur de leur structure politique, simulation de situations de crise

## A KEY MEMBER OF YOUR GROUP IS NO LONGER FOLLOWING THE RULES



*"The only thing that keeps you from becoming a monster is killing."*  
— Carol to Sam Anderson

Whatever the rules you established, at some point, someone will not follow them. What should be the position of the rest of the group?

## NEW PEOPLE WANT TO JOIN YOU



*"How many walkers have you have you killed? How many people have you killed? Why?"*  
— Rick Grimes telling a woman that he found in the woods that she would have to answer three questions before he allowed her to join his group

They are weak, injured or handicapped with no particular skills but they are well-equipped. What will be your policy regarding their journey for a safe place?

- ▶ modéliser une structure sociale cohérente
- ▶ justifier le modèle choisi
- ▶ développer une identité collective

# 5 - Gestion de projet

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

- ▶ chaque équipe propose une fiche d'organisation de la soirée finale avec justification des postes (déroulé, plan de communication, affiches, réseaux sociaux, besoins matériels...)



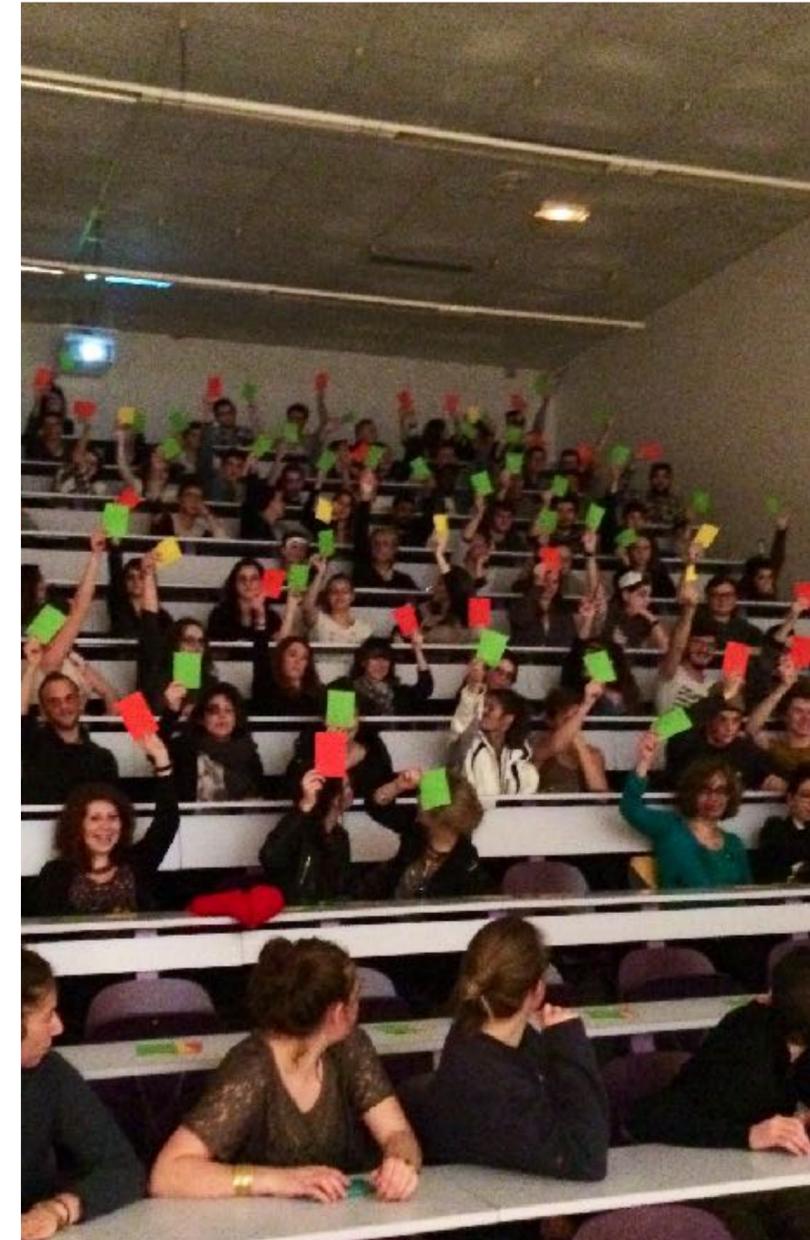
- ▶ gérer la communication
- ▶ maîtriser les aspects logistiques
- ▶ organiser l'événement
- ▶ animer la soirée

# 6 - Evaluation par les pairs

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

- ▶ chaque équipe présentera sous la forme de son choix un argumentaire en anglais pour être acceptée dans une zone refuge : une seule équipe entrera !
- ▶ jury composé d'un amphi d'étudiant.e.s et d'enseignant.e.s



- ▶ développer une stratégie collective de communication
- ▶ présenter un argumentaire justifiant son organisation sociale et politique
- ▶ le défendre en fonction des questions

# 7 - Autoévaluation et debriefing

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

→ **introduction**  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

- ▶ chaque étudiant.e tiendra un cahier de suivi du projet indiquant son implication et son activité.
- ▶ chaque étudiant.e déterminera pour lui et chacun des membres de son équipe une note en autoévaluation.



- ▶ se juger objectivement
- ▶ évaluer ses pairs et de situer par rapport à eux
- ▶ garder une trace de son activité
- ▶ construire une dynamique de groupe

# Dimensions heuristique et holistique

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



*Le **travail** et le **jeu** sont des mots utilisés pour décrire la même chose sous des conditions distinctes. [...] Le **travail**, c'est tout ce que l'on est obligé de faire ; le **jeu**, c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé.*

Mark Twain, *Les aventures de Tom Sawyer*, 1876

# Etymologie et polysémie



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

**j** **j** **e** **u**



# Etymologie et polysémie

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

gamana  
khela  
plegana  
λοίδορος  
jocus



# Etymologie et polysémie

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

gamana  
khela  
plegana  
λοίδορος  
jocus

amusement

fête publique

peine de mort

sport

moquerie

exercice militaire

théâtre

enseignement

⌚ 25'

# Les maitres du jeu



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

# Les maitres du jeu

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



# Les maitres du jeu

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



# Les maîtres du jeu

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?





# Les maitres du jeu

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

**Johan Huizinga**  
— Histoire culturelle  
Le jeu est une action ou un comportement volontaire, accomplie dans des limites fixes de temps et d'espace, gouvernée par une règle librement consentie, complètement impérieuse, fin en soi, accompagnée d'une tension et de joie, et d'un sentiment d'être autrement que la vie ordinaire.  
— Homo Ludens (1938)  
@legrixpages

**Jacques Henriot**  
— Philosophie  
On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire.  
— Sous couleur de jouer (1989)  
@legrixpages

**Bernard Guerrien**  
— Economie  
Selon l'acceptation courante, un jeu est une situation où des individus (les joueurs) sont conduits à faire des choix parmi un certain nombre d'actions possibles et dans un cadre défini à l'avance (les règles du jeu) le résultat de ces choix constituant une issue du jeu, à laquelle est associé un gain, positif ou négatif, pour chacun des participants.  
— La Théorie des jeux (1993)  
@legrixpages

# Les maitres du jeu

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

**Gilles Brougère**  
— Sciences de l'éducation

Les frontières du jeu se délimitent par cinq critères : le second degré, la décision, la règle, la frivolité et l'incertitude.

Jouer/apprendre (2005)  
@jegrixpages

**Sophie Henriot**  
— Philosophie

Le jeu tout procès métaphorique de la décision prise et maintenue en œuvre un ensemble plus ordonné de schèmes mentalement perçus comme aléatoirement posé comme arbitraire.

Le plaisir de jouer (1989)

**Bernard Guerrien**  
— Economie

Selon l'acceptation courante, un jeu est une situation où des individus (les joueurs) sont conduits à faire des choix parmi un certain nombre d'actions possibles et dans un cadre défini à l'avance (les règles du jeu) le résultat de ces choix constituant une issue du jeu, à laquelle est associé un gain, positif ou négatif, pour chacun des participants.

La Théorie des jeux (1993)  
@jegrixpages



# Les maitres du jeu

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



# Les maitres du jeu

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



# Les maitres du jeu

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

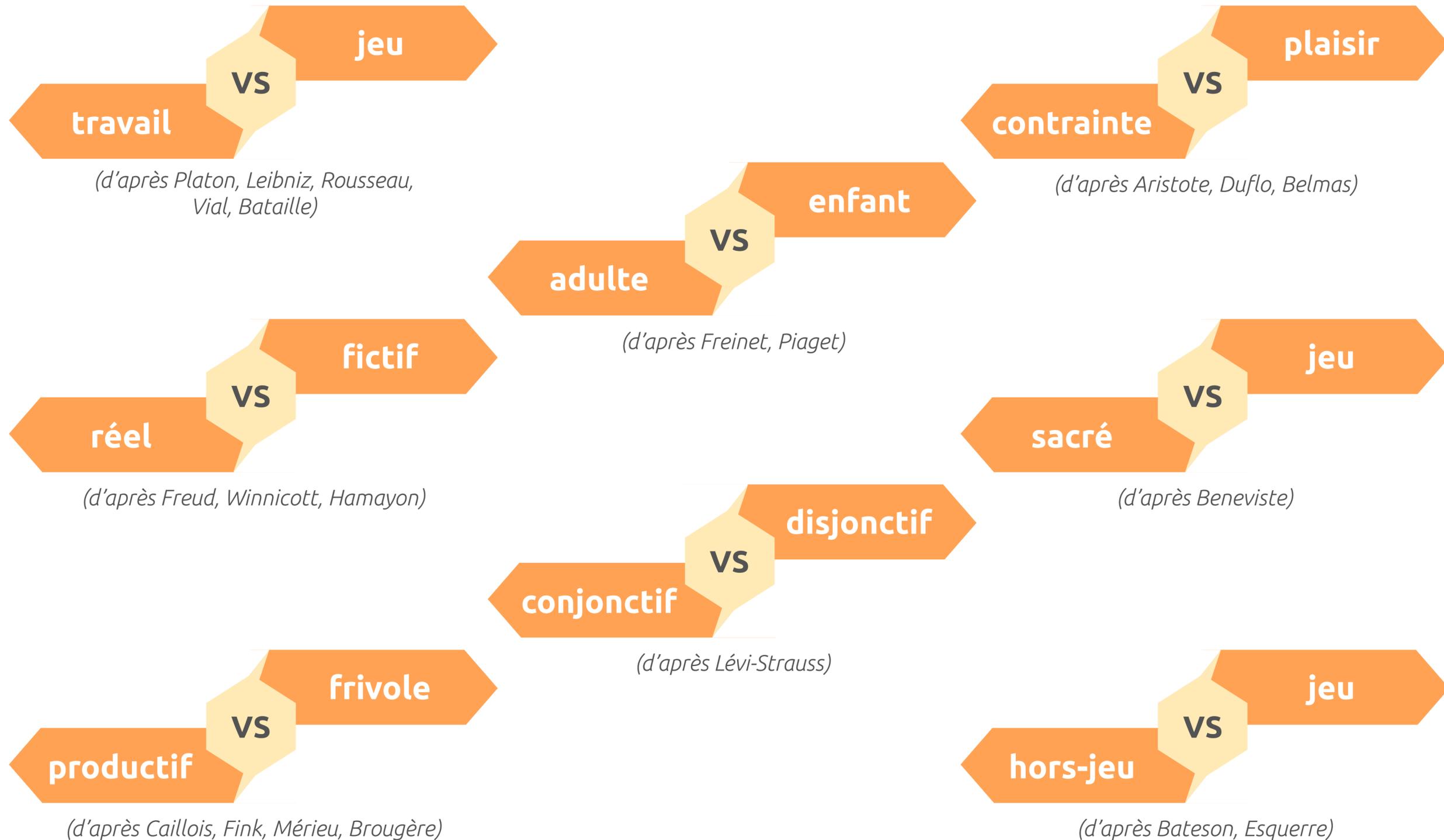




# Un jeu d'opposition

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



# Approche conceptuelle



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'

# Approche conceptuelle

*concept*

jeu



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'

# Approche conceptuelle

*concept*

jeu

*attributs*

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'

# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction

→ **définition**

les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'

*concept*

jeu

*attributs*

régulation



# Approche conceptuelle

*sous-concepts*

règle

jeu

*concept*

*attributs*

régulation



UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?





# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'

*concept*

jeu

*attributs*

régulation

*sous-concepts*

règle

*game*





# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'

*concept*

jeu

*attributs*

régulation

*sous-concepts*

règle

*design*

*game*



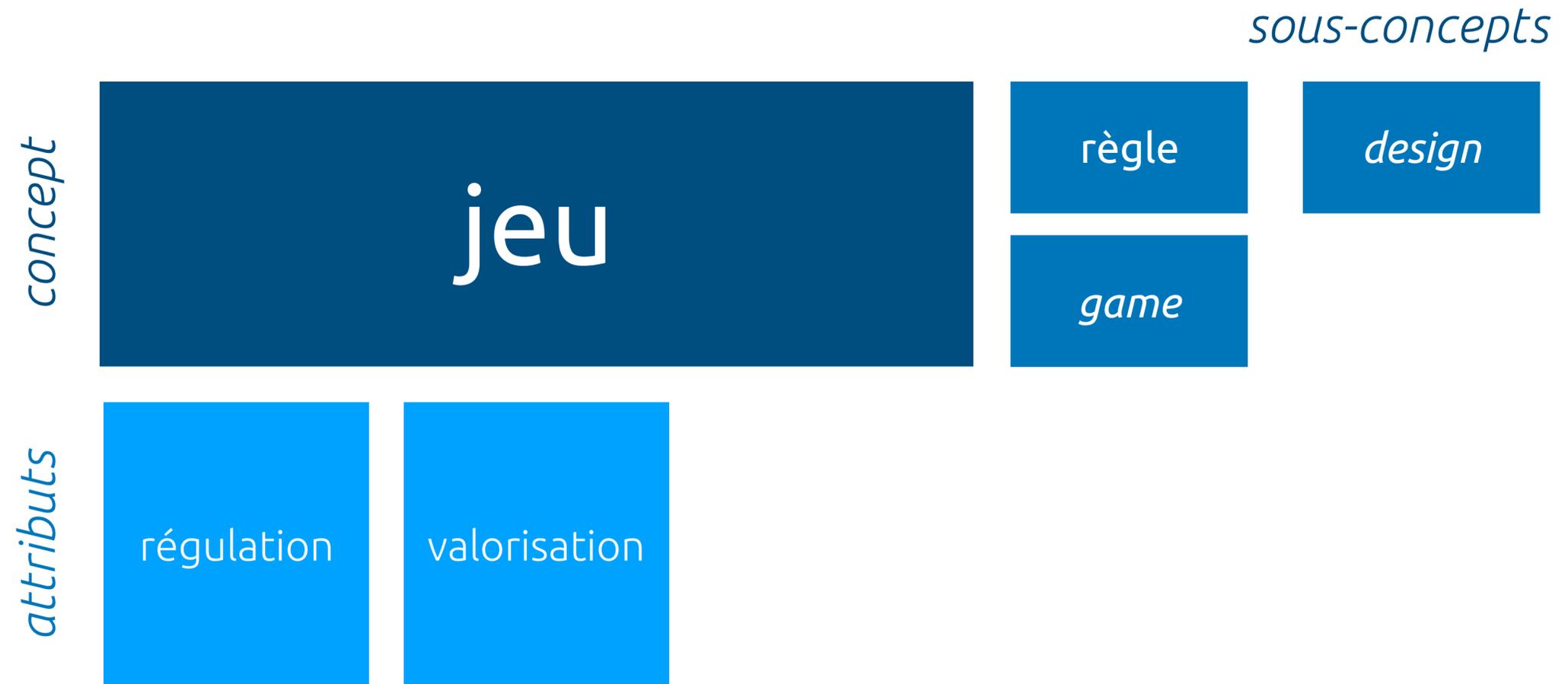


# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

🕒 25'





# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

🕒 25'

*concept*

jeu

*attributs*

régulation

valorisation

*sous-concepts*

règle

*design*

*game*

*outcome*





# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'

*concept*

jeu

*attributs*

régulation

valorisation

*sous-concepts*

règle

*design*

*play*

*game*

*outcome*



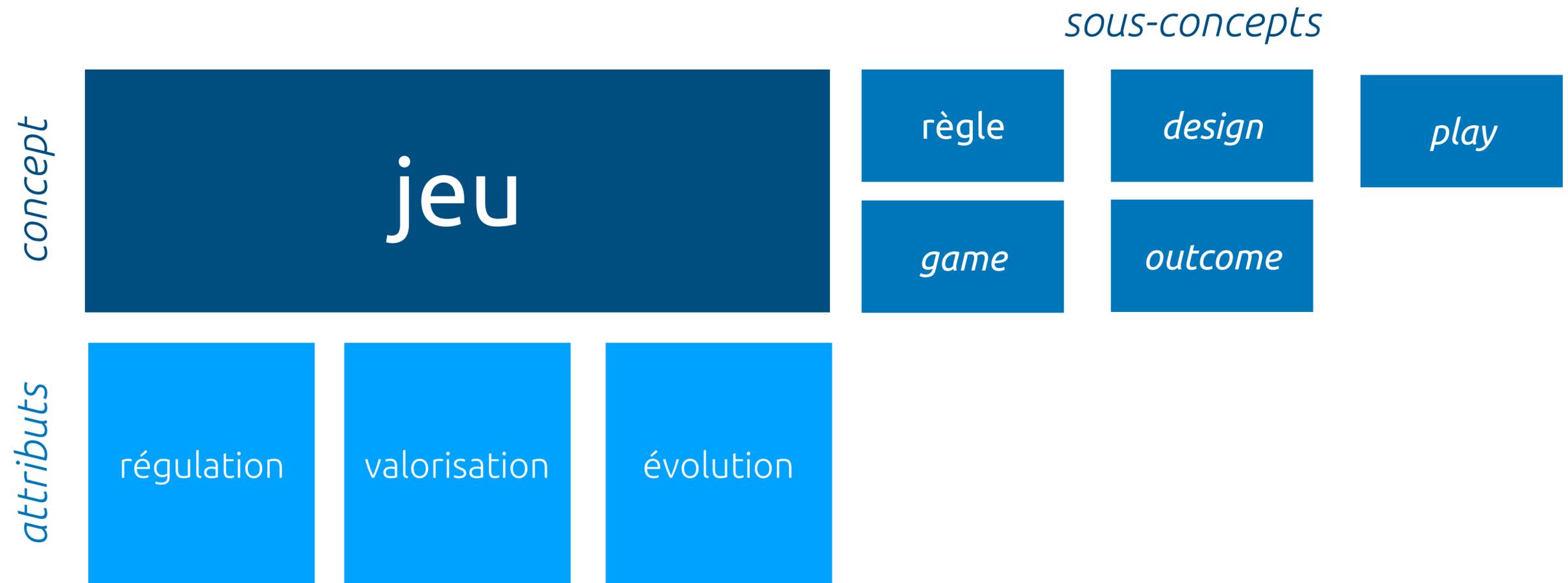


# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'



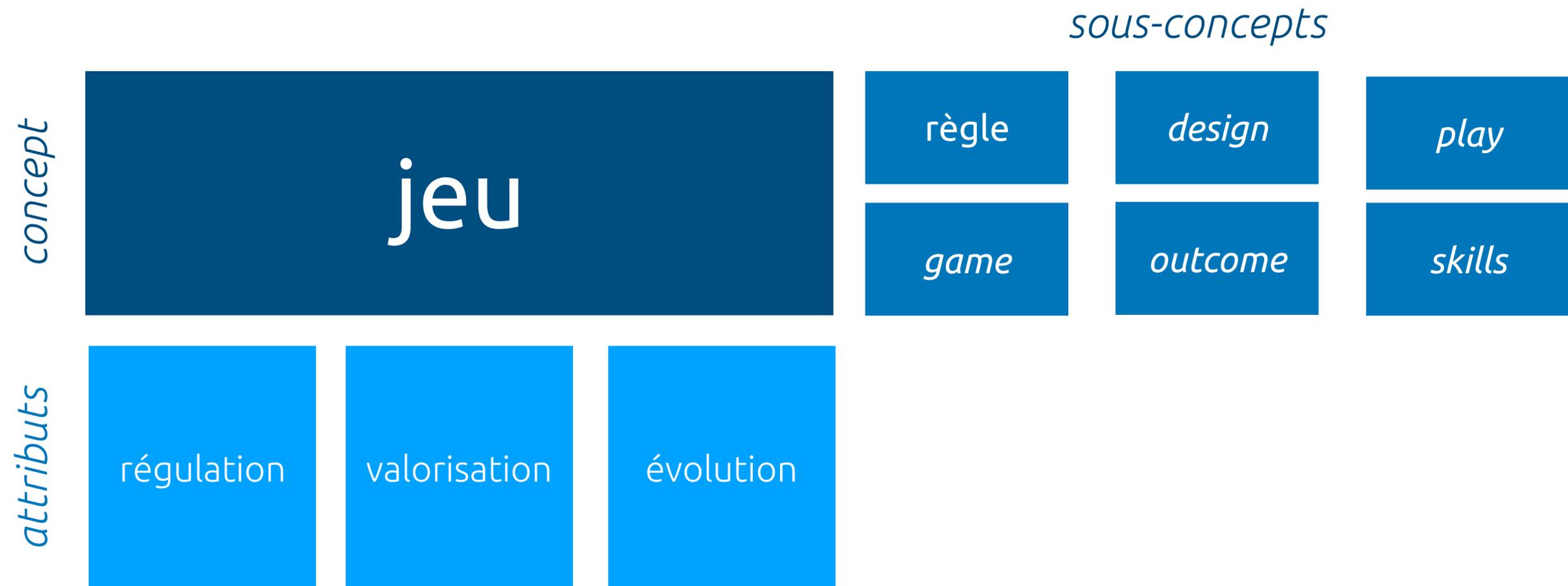


# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'



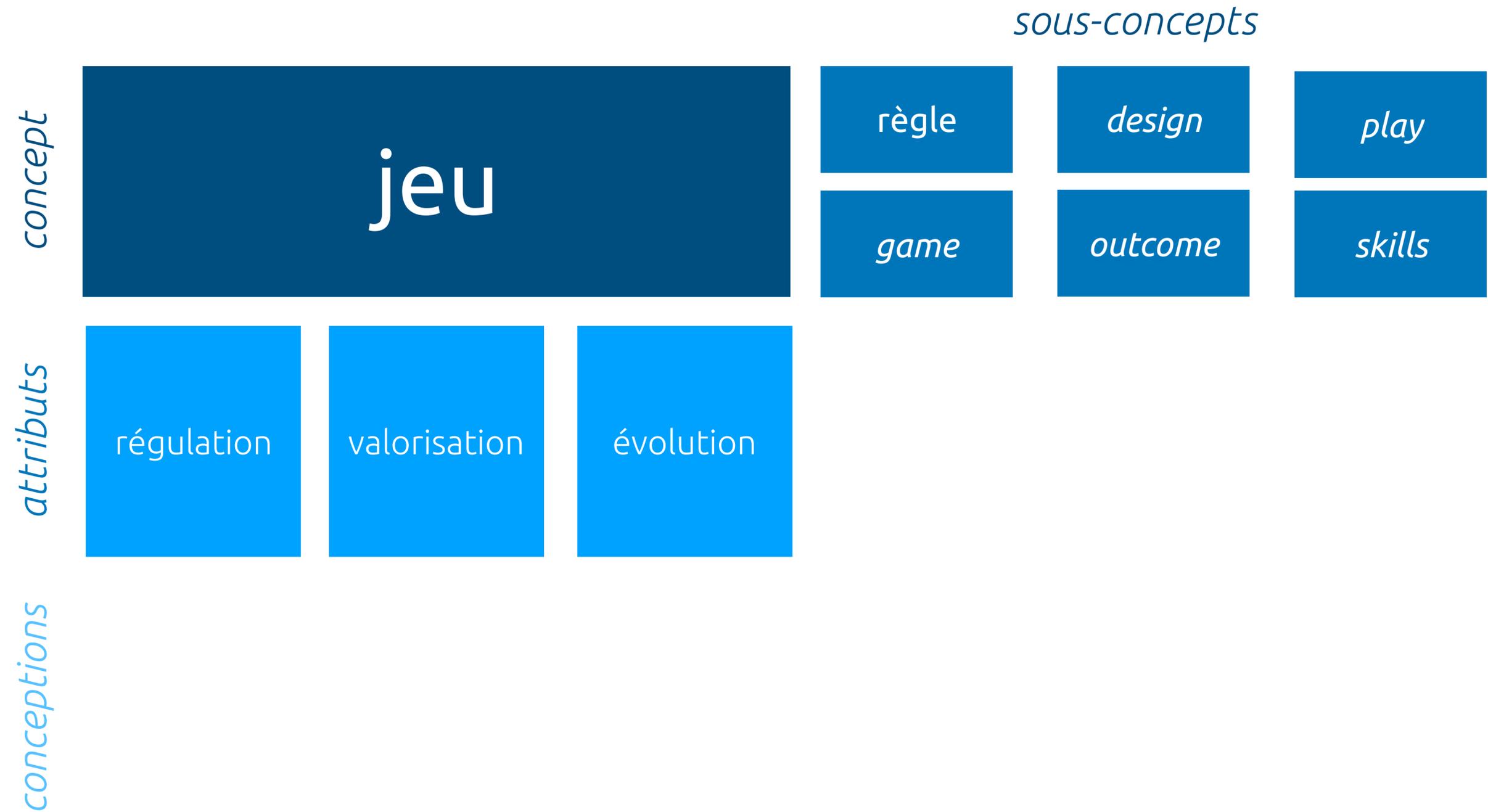


# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'





# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'

*concept*

jeu

*sous-concepts*

règle

*design*

*play*

*game*

*outcome*

*skills*

*attributs*

régulation

valorisation

évolution

*conceptions*





# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

25'





# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

25'





# Approche conceptuelle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

 25'





# Jeu et apprentissage

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
→ **définition**  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

⌚ 25'

activité d'apprentissage

utilise un ou plusieurs  
éléments du

jeu

gamification

jeu

remplace en totalité  
une

activité d'apprentissage

ludification

# Les profils ludiques

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
→ **les ludoprofils**  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



## Définition

en deux mots, à quoi  
correspond l'archétype

## Mécanique ludique

les jeux recherchés  
reposent sur des  
mécaniques de...

## Intérêt ludique

mon intérêt pour le jeu  
s'arrête, dès lors qu'il n'y a  
plus de...

## Objectif du joueur

mon plaisir de joueur est  
atteint lorsqu'au terme du  
jeu, j'ai pu...

## Forme corrompue

ce type de profil ludique  
est menacé dans le hors-  
jeu par des dérives de...

D'après B. CAILLOIS, (1956)

# Les profils ludiques

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
→ **les ludoprofils**  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



	<b>Agon</b> 
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir

D'après B. CAILLOIS, (1956)

# Les profils ludiques

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
→ **les ludoprofils**  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



	<b>Agon</b> 	<b>Alea</b> 
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat	Hasard, destin
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination	Prise de risque
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge	Exploration ou curiosité
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner	exploiter au mieux la chance et réaliser de « beaux coups »
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir	Superstition

D'après B. CAILLOIS, (1956)

# Les profils ludiques

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
→ **les ludoprofils**  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



	<b>Agon</b> 	<b>Alea</b> 	<b>Mimicry</b> 
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat	Hasard, destin	Imagination, simulation
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination	Prise de risque	Création
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge	Exploration ou curiosité	Immersion et narration
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner	exploiter au mieux la chance et réaliser de « beaux coups »	partager une expérience fictive
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir	Superstition	Aliénation

D'après B. CAILLOIS, (1956)

# Les profils ludiques

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
→ **les ludoprofils**  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



	<b>Agon</b> 	<b>Alea</b> 	<b>Mimicry</b> 	<b>Illinx</b> 
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat	Hasard, destin	Imagination, simulation	Sensation, vertige
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination	Prise de risque	Création	Mise en danger
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge	Exploration ou curiosité	Immersion et narration	Excitation et stimulation
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner	exploiter au mieux la chance et réaliser de « beaux coups »	partager une expérience fictive	expérimenter des émotions fortes (rire, peur...)
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir	Superstition	Aliénation	Addiction

D'après B. CAILLOIS, (1956)

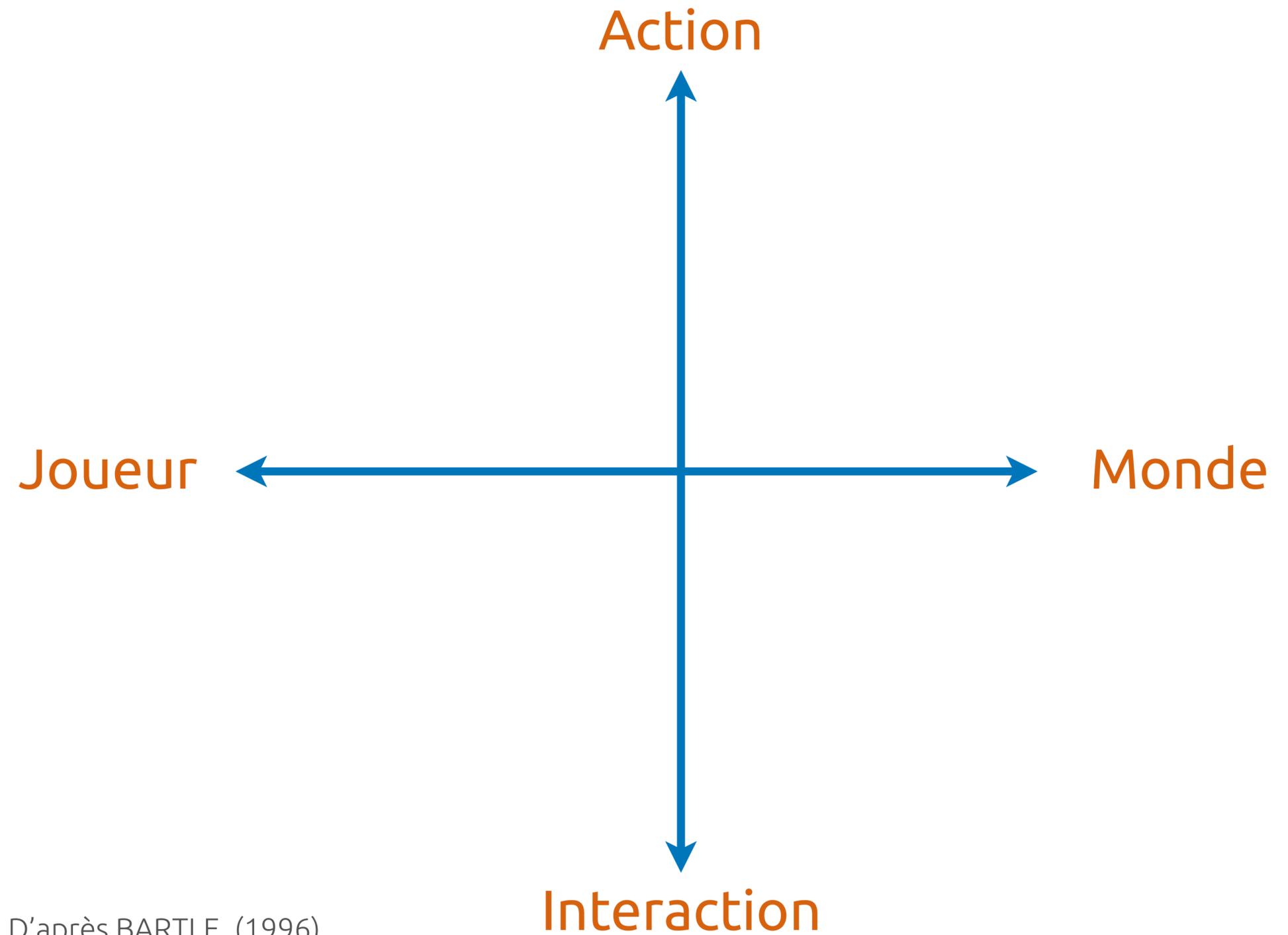
# Les profils ludiques

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition

→ **les ludoprofils**

pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



D'après BARTLE, (1996)

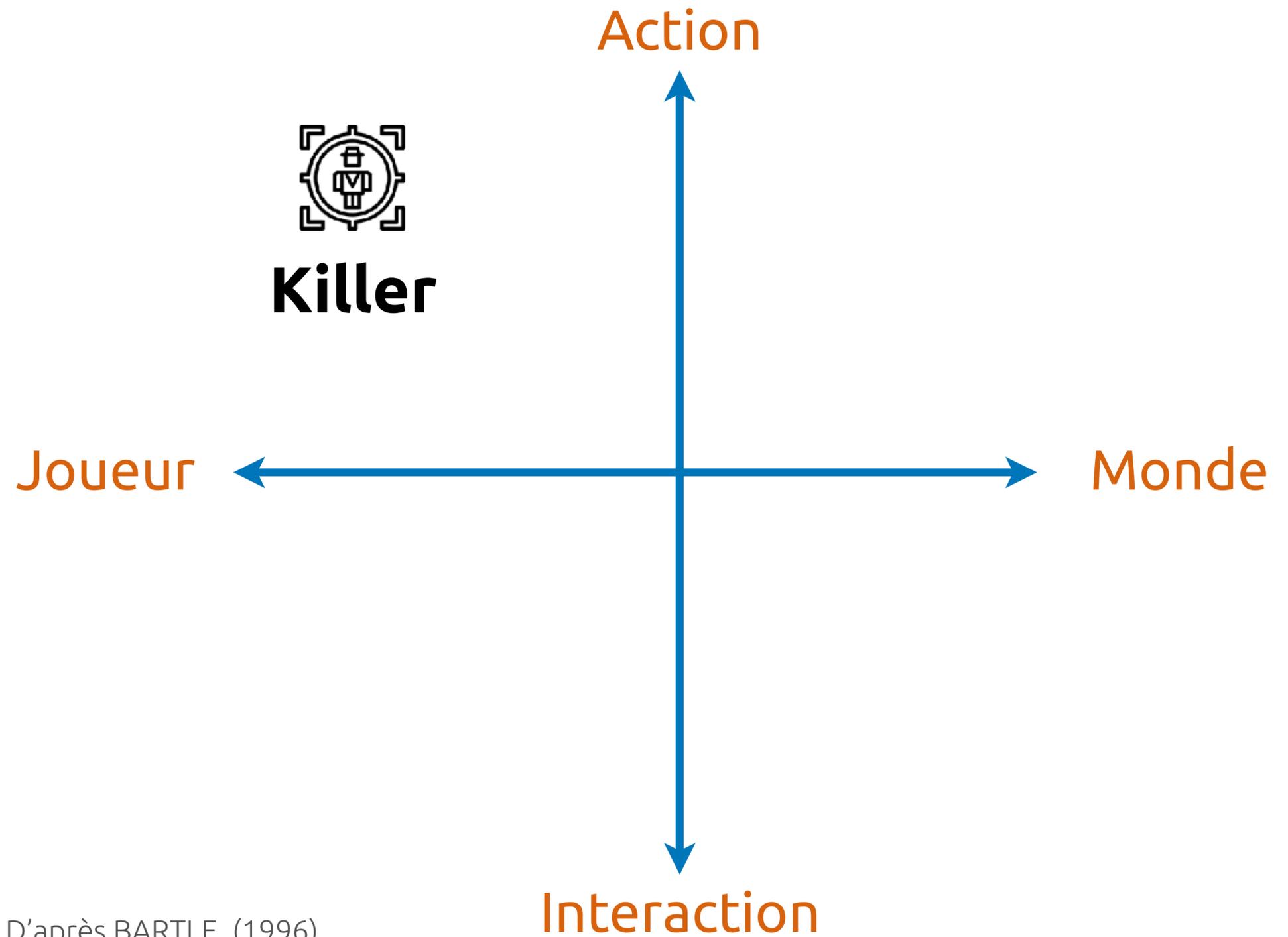
# Les profils ludiques

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition

→ **les ludoprofils**

pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



D'après BARTLE, (1996)

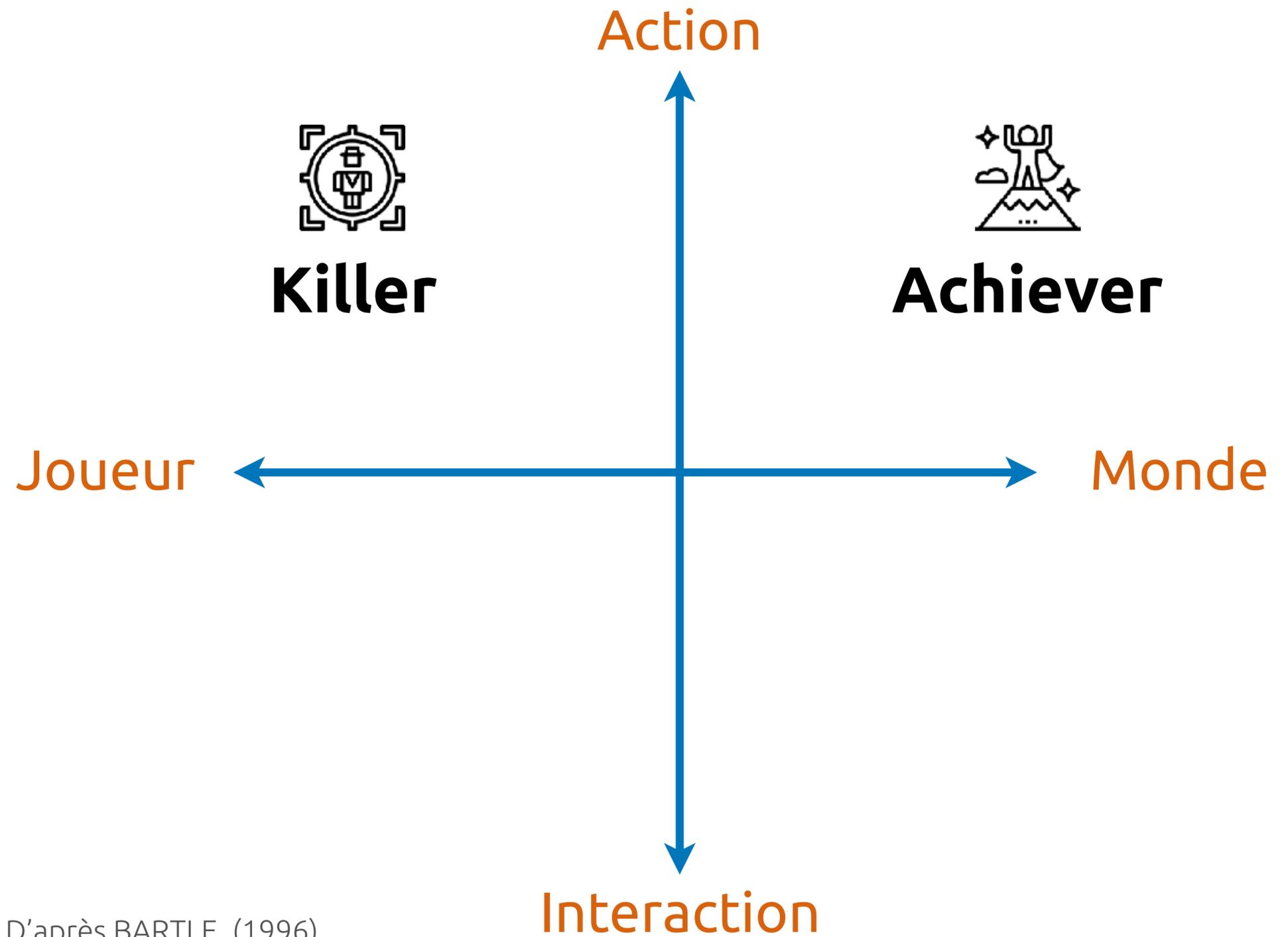
# Les profils ludiques

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition

→ **les ludoprofils**

pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



D'après BARTLE, (1996)

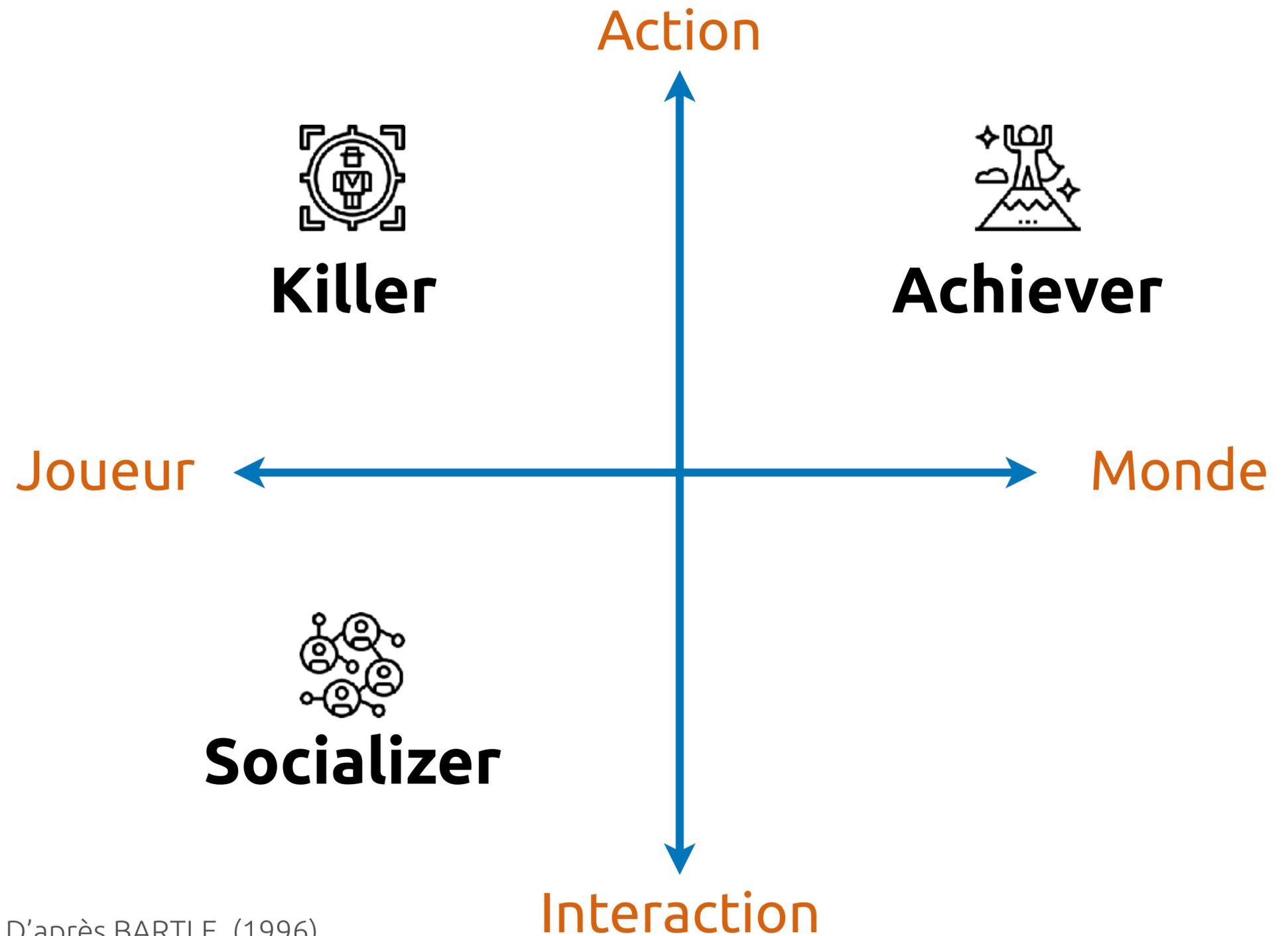
# Les profils ludiques

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition

→ **les ludoprofils**

pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

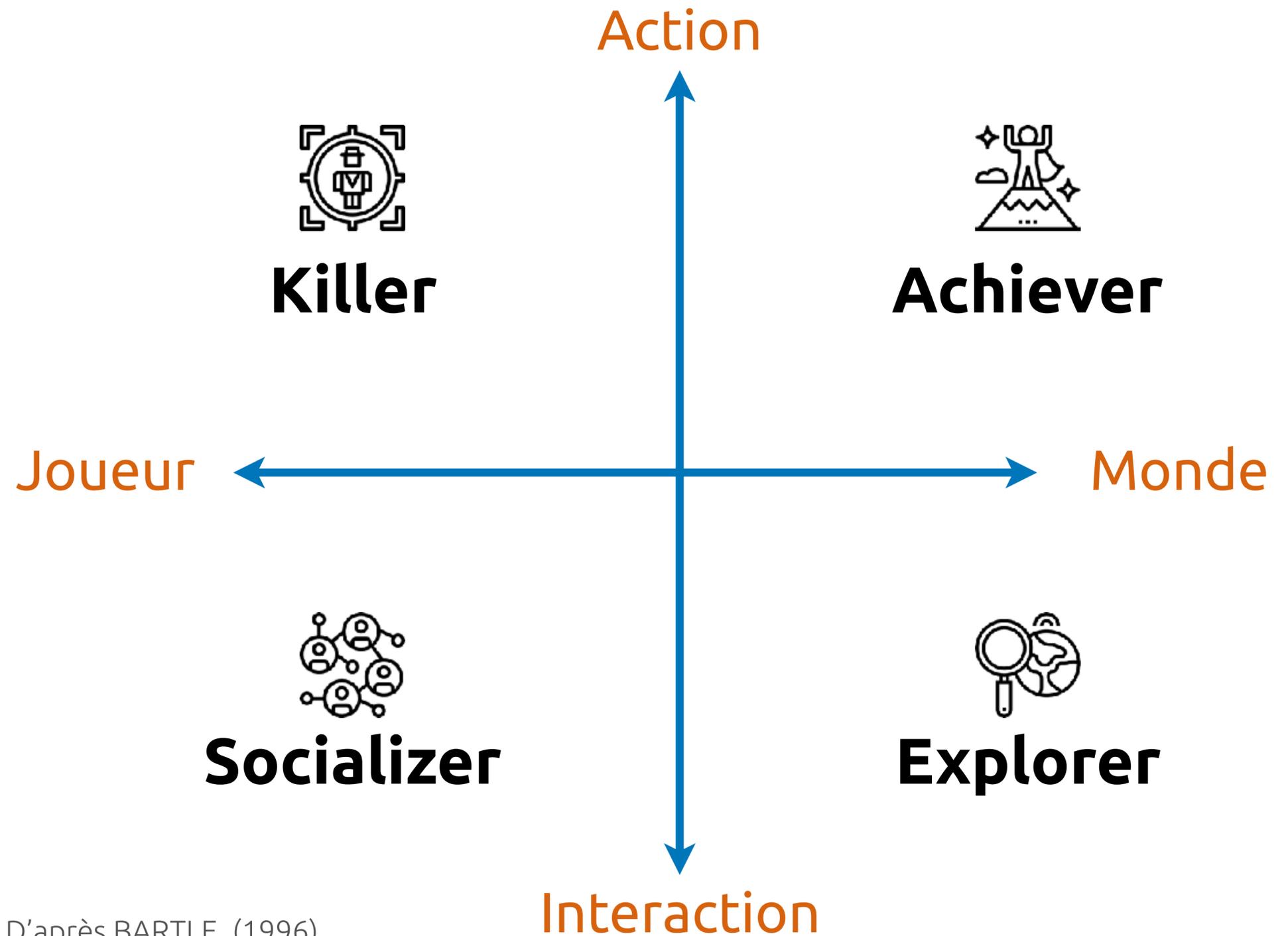


D'après BARTLE, (1996)

# Les profils ludiques

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
→ **les ludoprofils**  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



D'après BARTLE, (1996)



## UTILISER LE JEU

POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
→ **les ludoprofils**  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



- ▶ **Si vous deviez vous identifier à un héros de cinéma, vous seriez :**
  - ▶ Un **tombeur élégant et chanceux** version Pierce Brosnan dans *James Bond*
  - ▶ Un **stratège implacable** qui retourne la situation à son avantage au dernier moment version George Clooney dans *Ocean's Eleven*
  - ▶ Un **policier sans peur et sans reproche** qui affronte tous les dangers sans trembler version Bruce Willis dans *Sin City*
  - ▶ Un **journaliste habile, idéaliste et têtu** qui rétablit la justice version Clint Eastwood dans *Jugé coupable*
  - ▶ Un **anti-héros misogyne et anarchiste** qui détruit la société à la fin du film version Kurt Russel dans *Los Angeles 2013* (désolé du spoil)
  - ▶ Un **super-justicier** qui vole de veuves en orphelins pour rétablir la loi et l'ordre en Amérique version Peter Weller dans *Robocop*



## UTILISER LE JEU

POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition

### → les ludoprofils

pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



- ▶ **Si vous étiez une actrice, pour quelle qualité aimeriez-vous être célèbre ?**
  - ▶ l'**humour** à l'image de Tina Fey ou Julia-Louis Dreyfus
  - ▶ la **beauté** à l'image d'Audrey Hepburn ou Catherine Zeta-Jones
  - ▶ l'**émotion dramatique** à l'image d'Emily Watson ou Bette Davies
  - ▶ la **froide inaccessibilité** à l'image de Catherine Deneuve ou Lauren Bacall
  - ▶ l'**intelligence** à l'image de Jodie Foster ou Katharine Hepburn
  - ▶ le **compte en banque** à l'image de Liz Taylor ou Julia Roberts



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition

→ **les ludoprofils**

pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



- ▶ **Petit.e, l'activité que vous aimiez le plus faire :**
  - ▶ **tourner** sur vous-même jusqu'à vous écrouler
  - ▶ vous **déguiser** en princesse, en *spiderman* ou autre
  - ▶ **dominer** vos frères, soeurs, cousin.e.s, ami.e.s
  - ▶ **imaginer** des univers pour vos Lego, Playmobil ou Barbies
  - ▶ aller **fouiller** dans l'armoire de vos parents
  - ▶ jouer **avec des dés** aux petits chevaux, au jeu de l'oie ou au Monopoly



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils

→ **pourquoi jouer ?**  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

⌚ 20'





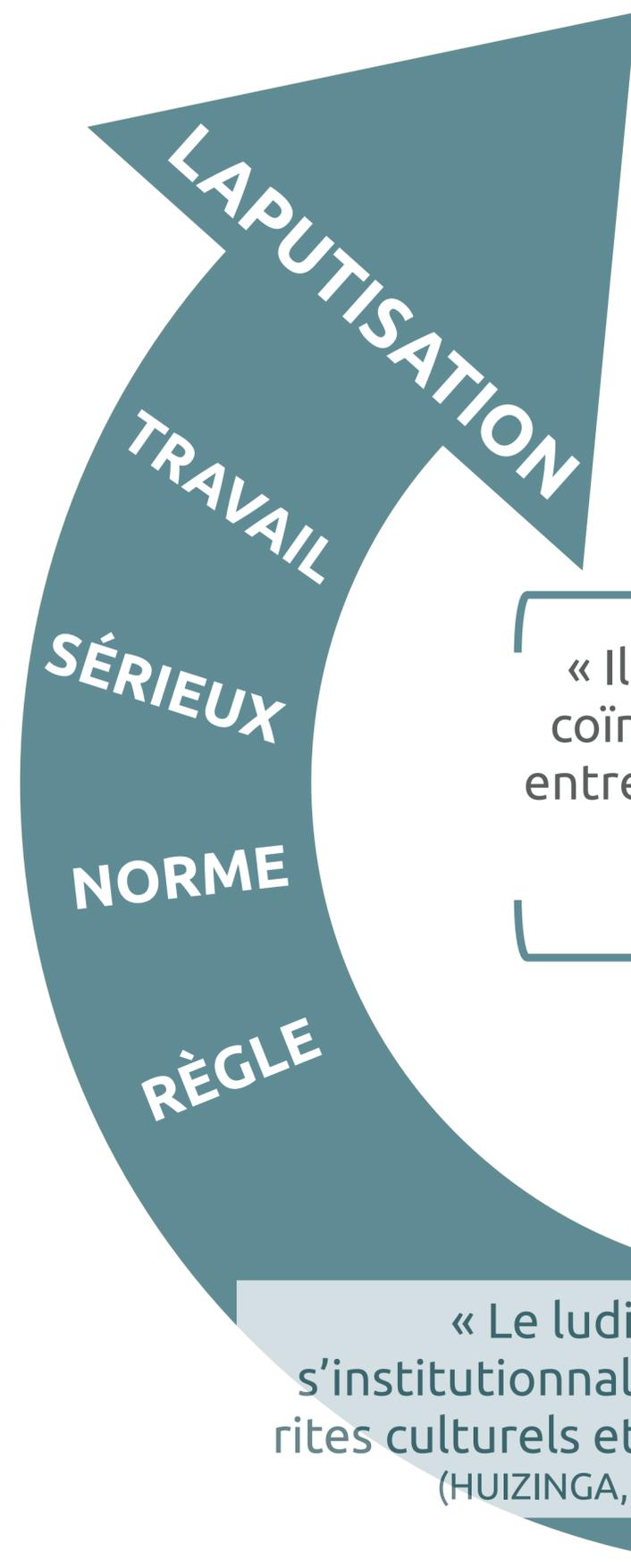
# UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils

→ **pourquoi jouer ?**  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



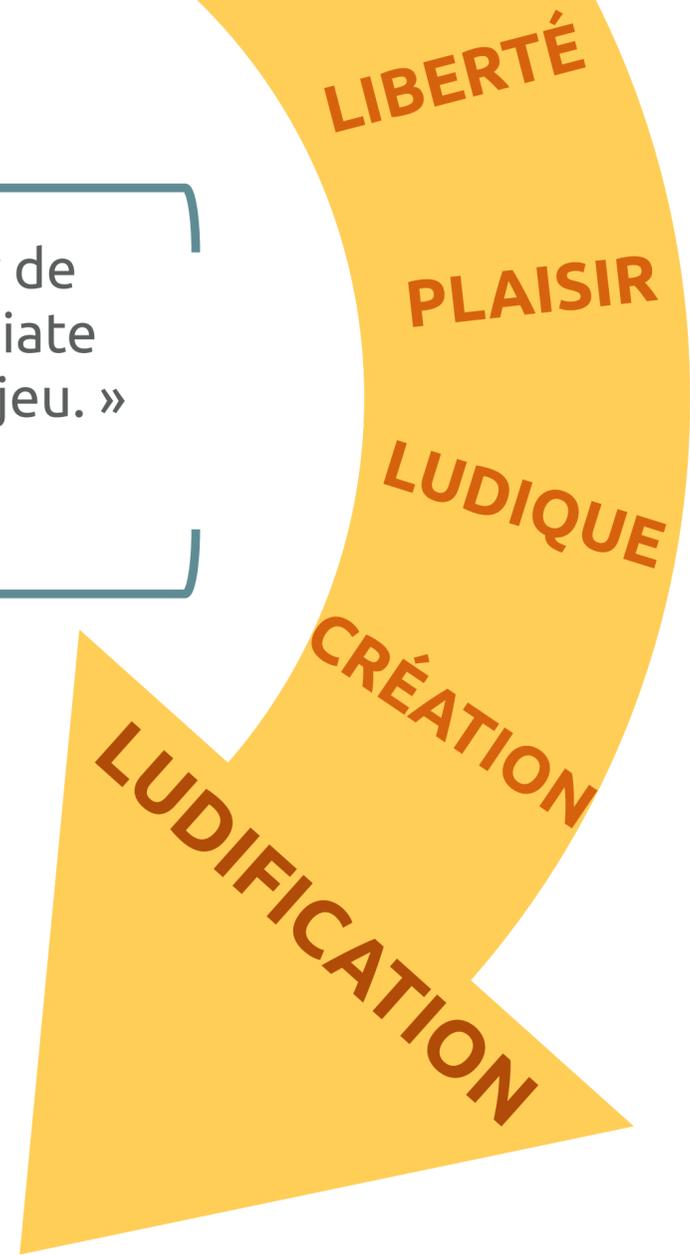
- de jeu



« Toute société a besoin d'un retour à la spontanéité primitive »  
(MAURIRAS BOUQUET, 1984)

« Il ne peut exister de coïncidence immédiate entre le travail et le jeu. »  
(BATAILLE, 1957)

« Le ludique s'institutionnalise par des rites culturels et disparaît. »  
(HUIZINGA, 1938)



+ de jeu



# L'anti-jeu pédagogique

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
→ **pourquoi jouer ?**  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

## JEU

Le jeu doit être une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.

(CAILLOIS, 1958)

récupération

Activité gratuite, le jeu meurt dès qu'on tente de le récupérer d'une façon ou de l'autre, ce qui condamne par avance la plupart des tentatives de jeux pédagogiques.

(MAURIRAS BOUSQUET, 1984)

## ANTI-JEU

Le créateur du jeu est sommé de choisir entre le didactique qui tue le plaisir et le jeu qui interdit l'appropriation systématique et rentabilisée. [...] Le jeu pédagogique est une réplique de la pédagogie scolaire, donc un anti-jeu.

(VIAL, 1981)

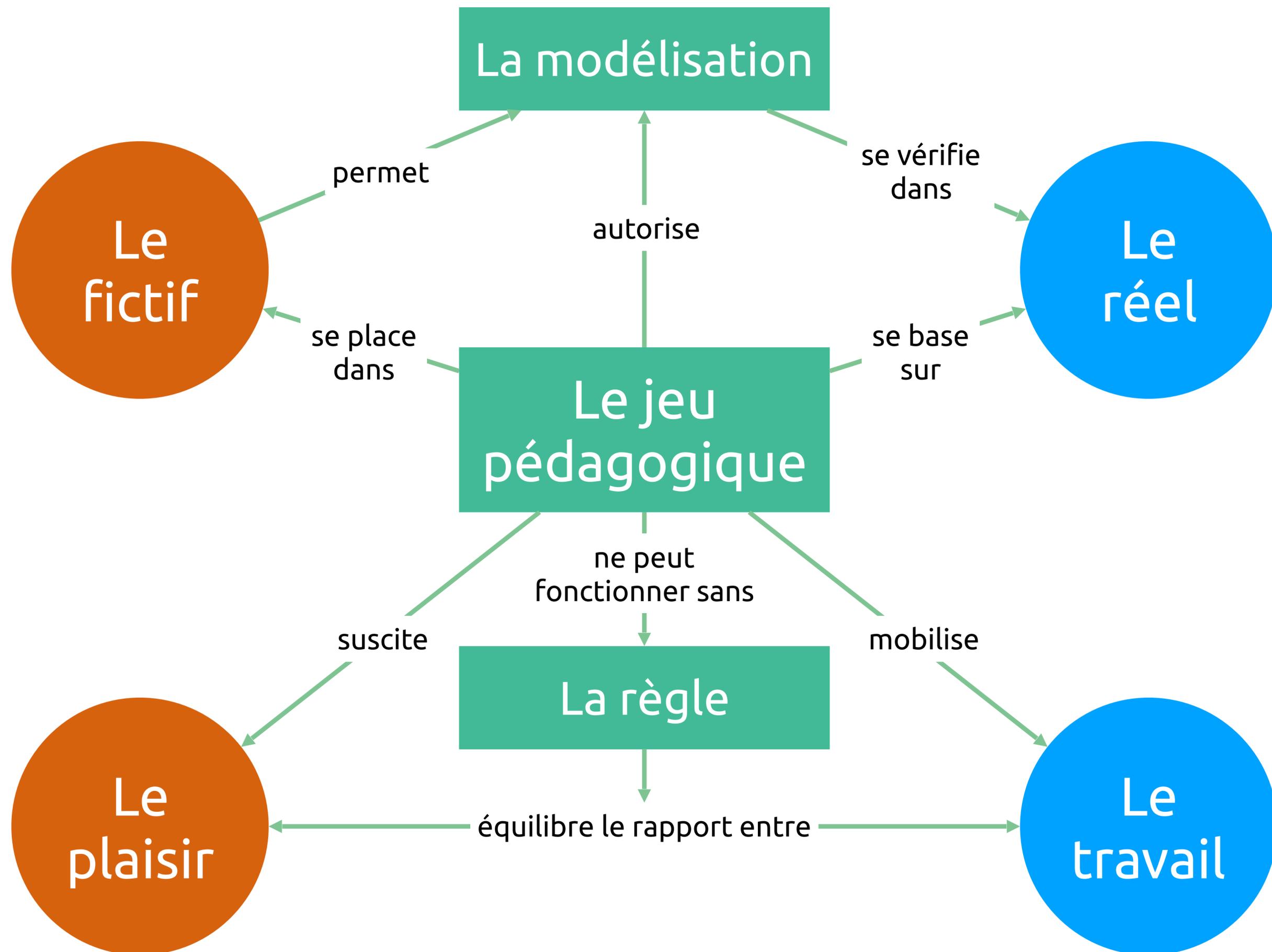


## UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils

→ **pourquoi jouer ?**  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

⌚ 20'



# L'hypothèse positive



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils

→ **pourquoi jouer ?**  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

jeu

à usage pédagogique

- ▶ *ennui, si trop facile*
- ▶ *frustration, si trop dur*
- ▶ *indifférence, si gain nul*



# L'hypothèse positive

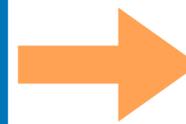
UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils

→ **pourquoi jouer ?**  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

jeu  
à usage pédagogique

- ▶ *ennui, si trop facile*
- ▶ *frustration, si trop dur*
- ▶ *indifférence, si gain nul*



satisfaction  
plaisir

atteindre  
le *flow*\*

- ▶ *sensation de contrôle*
- ▶ *concentration*
- ▶ *distorsion temporelle*
- ▶ *activité productive*

\* Lire B. FREDRICKSON, (1998, *Broaden and build model of positive emotions*) et R. PEKRUN (2006, *The control-value theory of achievement emotions*)

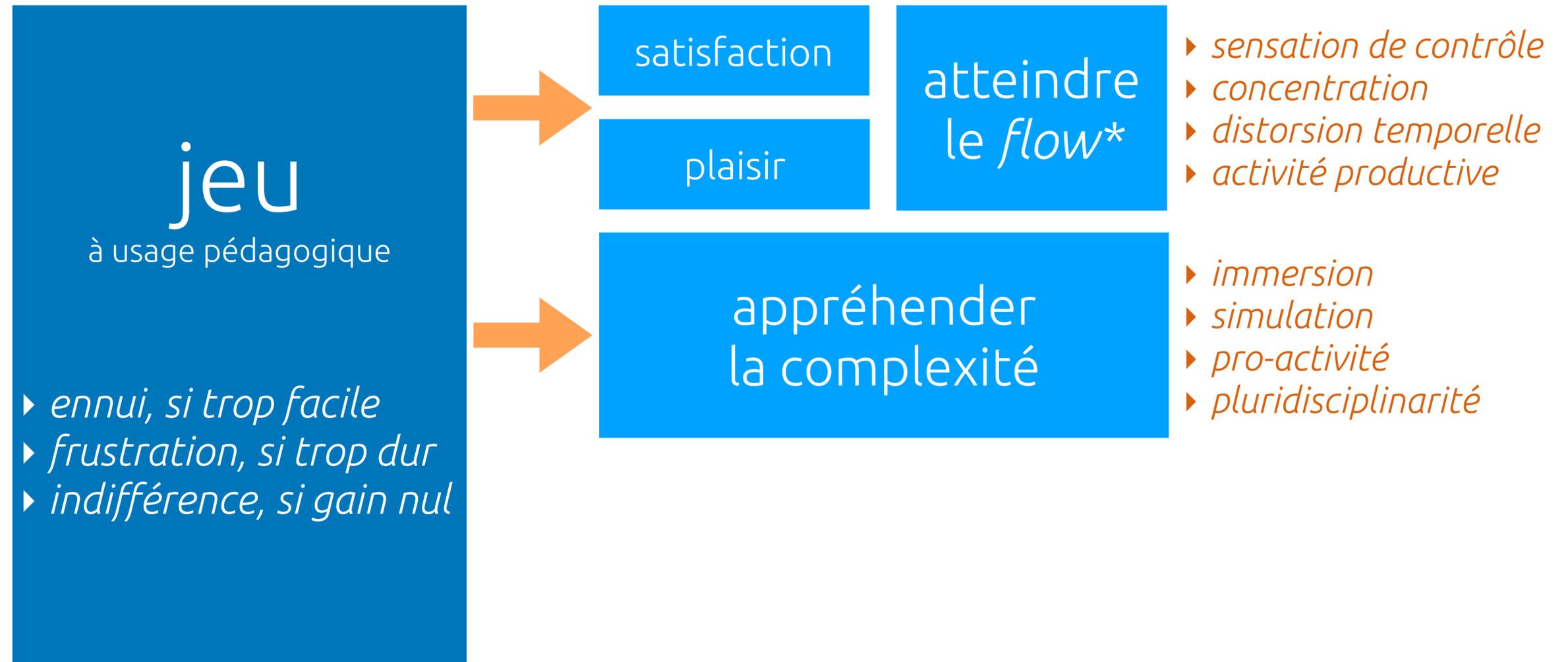


# L'hypothèse positive

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils

→ pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?

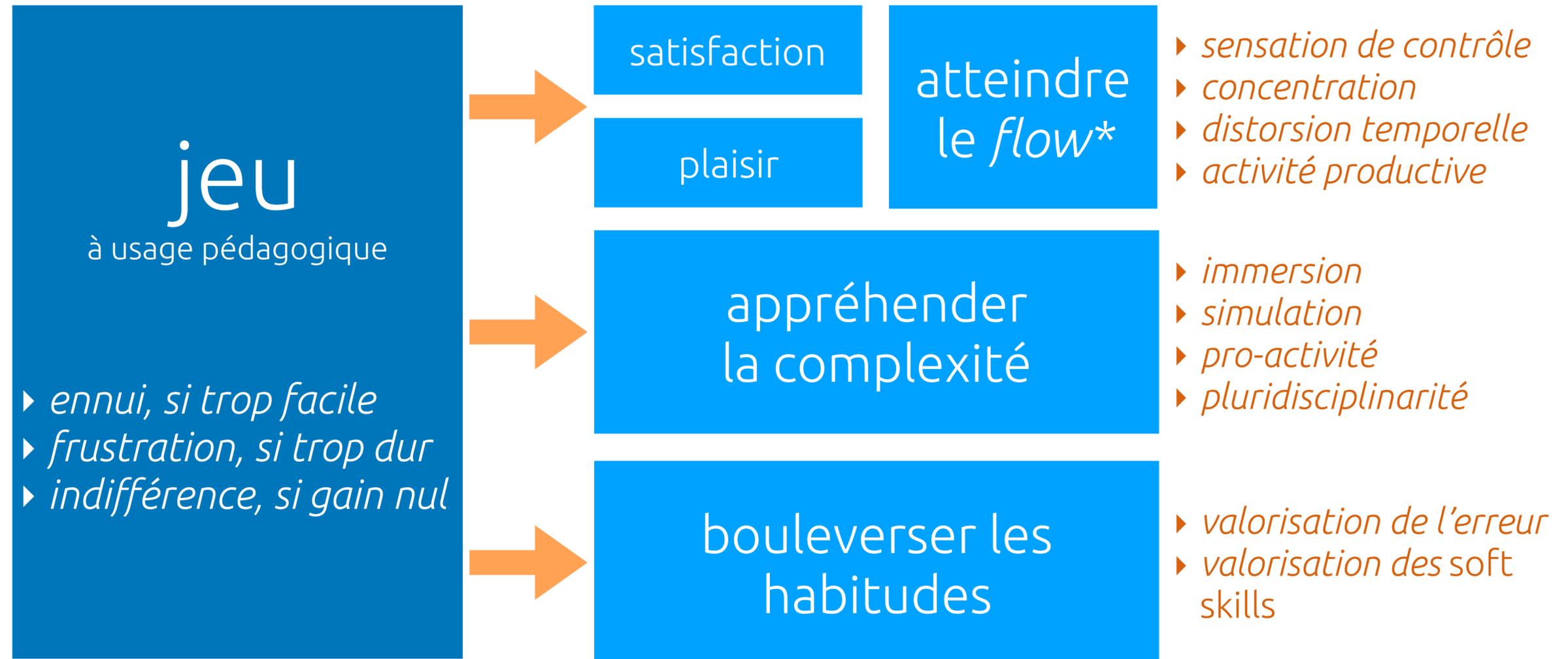


\* Lire B. FREDRICKSON, (1998, *Broaden and build model of positive emotions*) et R. PEKRUN (2006, *The control-value theory of achievement emotions*)

# L'hypothèse positive

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
→ pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
et ça marche ?



\* Lire B. FREDRICKSON, (1998, *Broaden and build model of positive emotions*) et R. PEKRUN (2006, *The control-value theory of achievement emotions*)



# UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



## Intentions pédagogiques

### Le jeu est une activité d'apprentissage

- ▶ compétence(s) visée(s)
- ▶ intégration dans la séance, la séquence, le parcours...
- ▶ en substitution de quoi ?



## Contexte de l'activité

### Le jeu s'adapte au contexte pédagogique

- ▶ connaissance du profil des apprenants/ joueurs
- ▶ moyens à disposition
- ▶ temps disponible de création



## Références ludiques

### Le jeu pédagogique équilibre game et play

- ▶ quel(s) modèle(s) de mécanisme(s) ? quel thème ?
- ▶ quel style de jeu ?
- ▶ quid de la rejouabilité ?



## Évaluation du jeu

### Toute activité donne lieu à un débriefing

- ▶ avant, pendant, après l'activité et après la formation
- ▶ congruence nécessaire résultat du jeu/ compétence (acquis d'apprentissage)



## Déroulement de l'activité

### Le jeu est une activité réglée

- ▶ séquentialité de la partie ? mode d'interaction ? gouvernance ?
- ▶ règles opérationnelles, constitutives et implicites à définir



## Ancrage du joueur

### Le jeu n'est pas une activité séparée

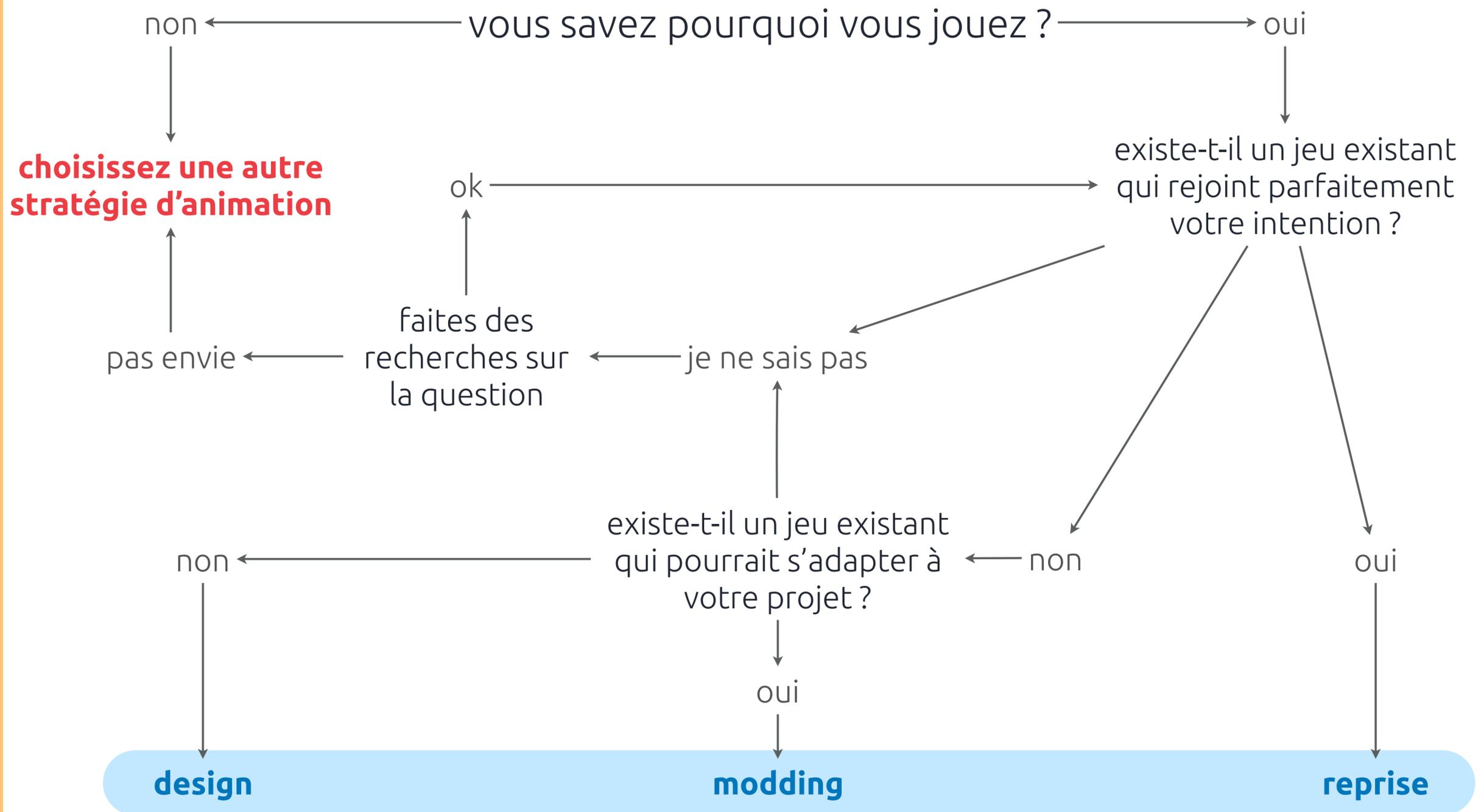
- ▶ identification de l'outcome par acteur
- ▶ sens de la victoire et de la défaite
- ▶ risques potentiels



# Reprise, modding ou création

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

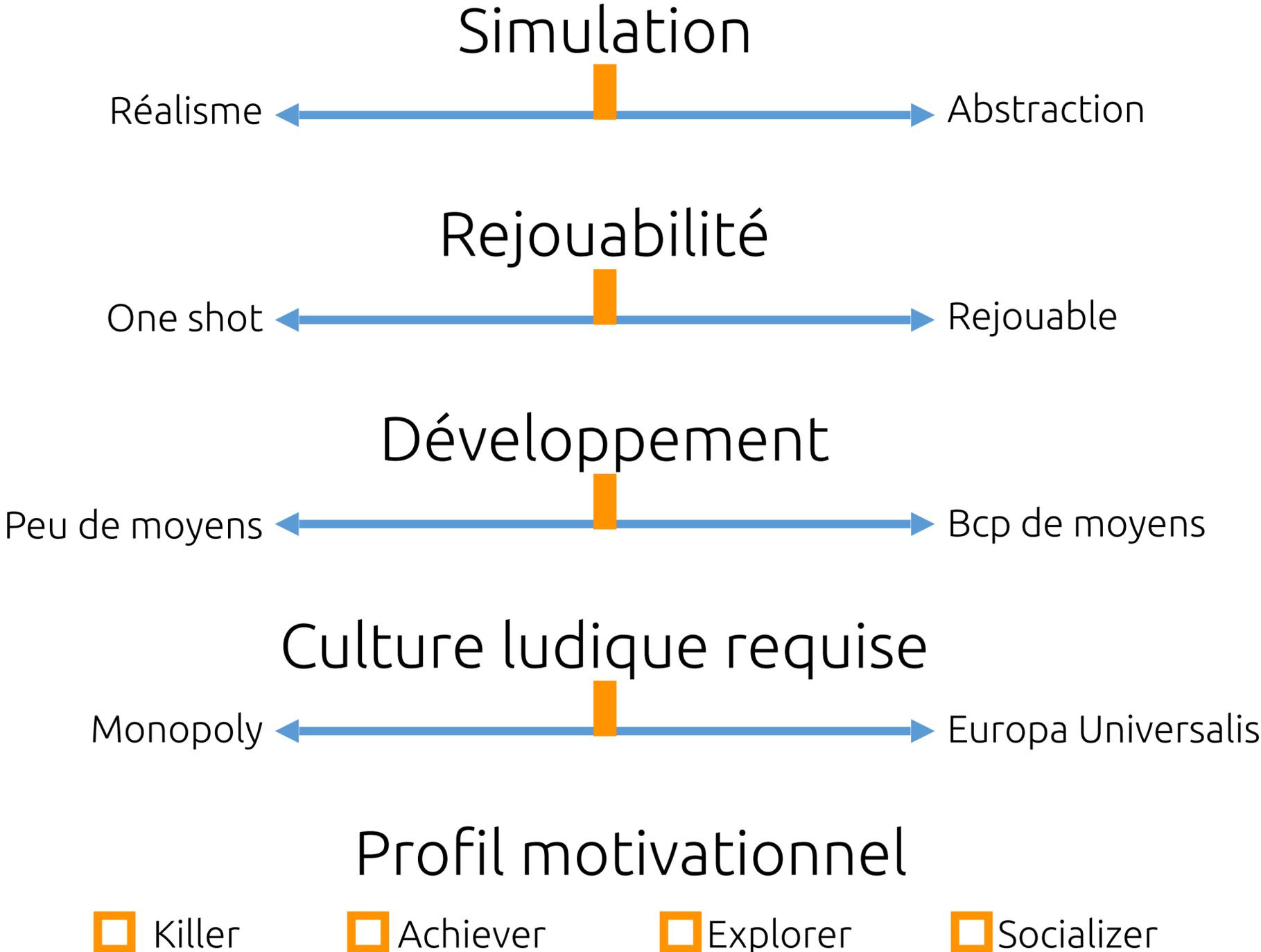




# Le tableau de bord du créateur

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

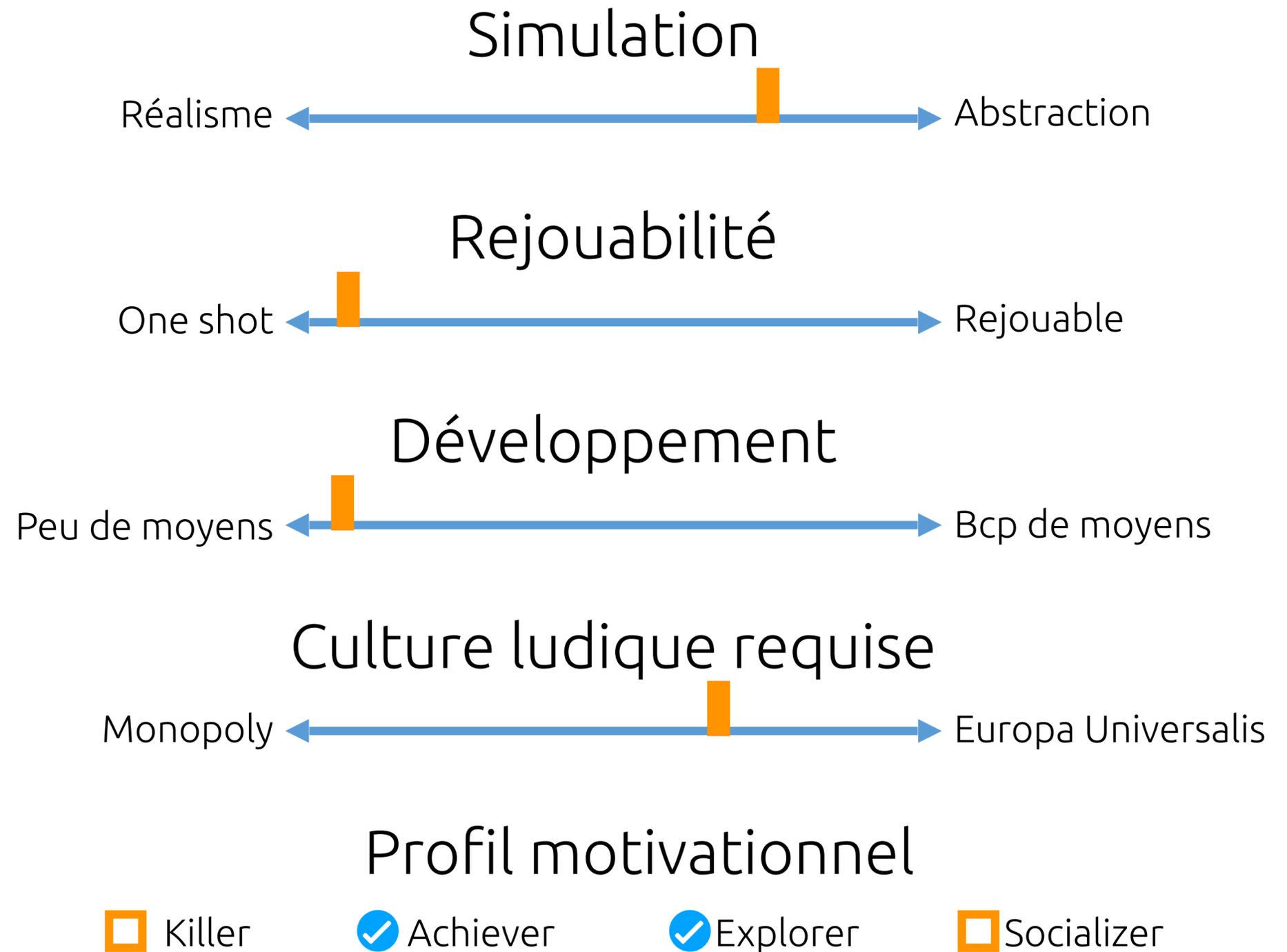




# L'exemple du jeu #idQuest

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?





# Éléments de contexte

## Histoire des idées

30 h TD

DUT 1  
Carrières  
Sociales

56  
étudiant.e.s

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

 25'



# Éléments de contexte

## Histoire des idées

30 h TD

DUT 1  
Carrières  
Sociales

56  
étudiant.e.s

objectifs

- ▶ *développer l'esprit critique*
- ▶ *comprendre la complexité*
- ▶ *maîtriser l'écrit long*
- ▶ *enrichir sa culture générale*



*That men do not  
learn very much  
from the lessons  
of history  
is the most important  
of all the lessons of history  
(Aldous Huxley, 1949)*

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



# Éléments de contexte

## Histoire des idées

30 h TD

DUT 1  
Carrières  
Sociales

56  
étudiant.e.s

### objectifs

- ▶ *développer l'esprit critique*
- ▶ *comprendre la complexité*
- ▶ *maîtriser l'écrit long*
- ▶ *enrichir sa culture générale*

### difficulté

- ▶ *loin du coeur de métier*
- ▶ *frustrant à court terme*
- ▶ *pluridisciplinaire*
- ▶ *exigence académique*



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?

→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



# Éléments de contexte

## Histoire des idées

30 h TD

DUT 1  
Carrières  
Sociales

56  
étudiant.e.s

objectifs

- ▶ *développer l'esprit critique*
- ▶ *comprendre la complexité*
- ▶ *maîtriser l'écrit long*
- ▶ *enrichir sa culture générale*

difficulté

- ▶ *loin du coeur de métier*
- ▶ *frustrant à court terme*
- ▶ *pluridisciplinaire*
- ▶ *exigence académique*

stratégie  
pédago.

- ▶ *si transmissive : plaisant, inefficace, décourageant*
- ▶ *si active : plaisant, engageant, gain d'efficacité*



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



# Éléments de contexte

## Histoire des idées

30 h TD  
en EAD

DUT 1  
Carrières  
Sociales

56  
étudiant.e.s

objectifs

- ▶ *développer l'esprit critique*
- ▶ *comprendre la complexité*
- ▶ *maîtriser l'écrit long*
- ▶ *enrichir sa culture générale*

difficulté

- ▶ *loin du coeur de métier*
- ▶ *frustrant à court terme*
- ▶ *pluridisciplinaire*
- ▶ *exigence académique*

stratégie  
pédago.

- ▶ *si transmissive : plaisant, inefficace, décourageant*
- ▶ *si active : plaisant, engageant, gain d'efficacité*



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?

→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

 25'

# Les profils recherchés

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

## Définition

en deux mots, à quoi  
correspond l'archétype

## Mécanique ludique

les jeux recherchés  
reposent sur des  
mécaniques de...

## Intérêt ludique

mon intérêt pour le jeu  
s'arrête, dès lors qu'il n'y a  
plus de...

## Objectif du joueur

mon plaisir de joueur est  
atteint lorsqu'au terme du  
jeu, j'ai pu...

## Forme corrompue

ce type de profil ludique  
est menacé dans le hors-  
jeu par des dérives de...



# Les profils recherchés

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

	<b>Agon</b>
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir



# Les profils recherchés

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

	Agon	Alea
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat	Hasard, destin
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination	Prise de risque
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge	Exploration ou curiosité
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner	exploiter au mieux la chance et réaliser de « beaux coups »
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir	Superstition

# Les profils recherchés

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

	Agon	Alea	Mimicry
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat	Hasard, destin	Imagination, simulation
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination	Prise de risque	Création
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge	Exploration ou curiosité	Immersion et narration
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner	exploiter au mieux la chance et réaliser de « beaux coups »	partager une expérience fictive
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir	Superstition	Aliénation



# Les profils recherchés

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

	Agon	Alea	Mimicry	Illinx
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat	Hasard, destin	Imagination, simulation	Sensation, vertige
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination	Prise de risque	Création	Mise en danger
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge	Exploration ou curiosité	Immersion et narration	Excitation et stimulation
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner	exploiter au mieux la chance et réaliser de « beaux coups »	partager une expérience fictive	expérimenter des émotions fortes (rire, peur...)
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir	Superstition	Aliénation	Addiction



# Les profils recherchés

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

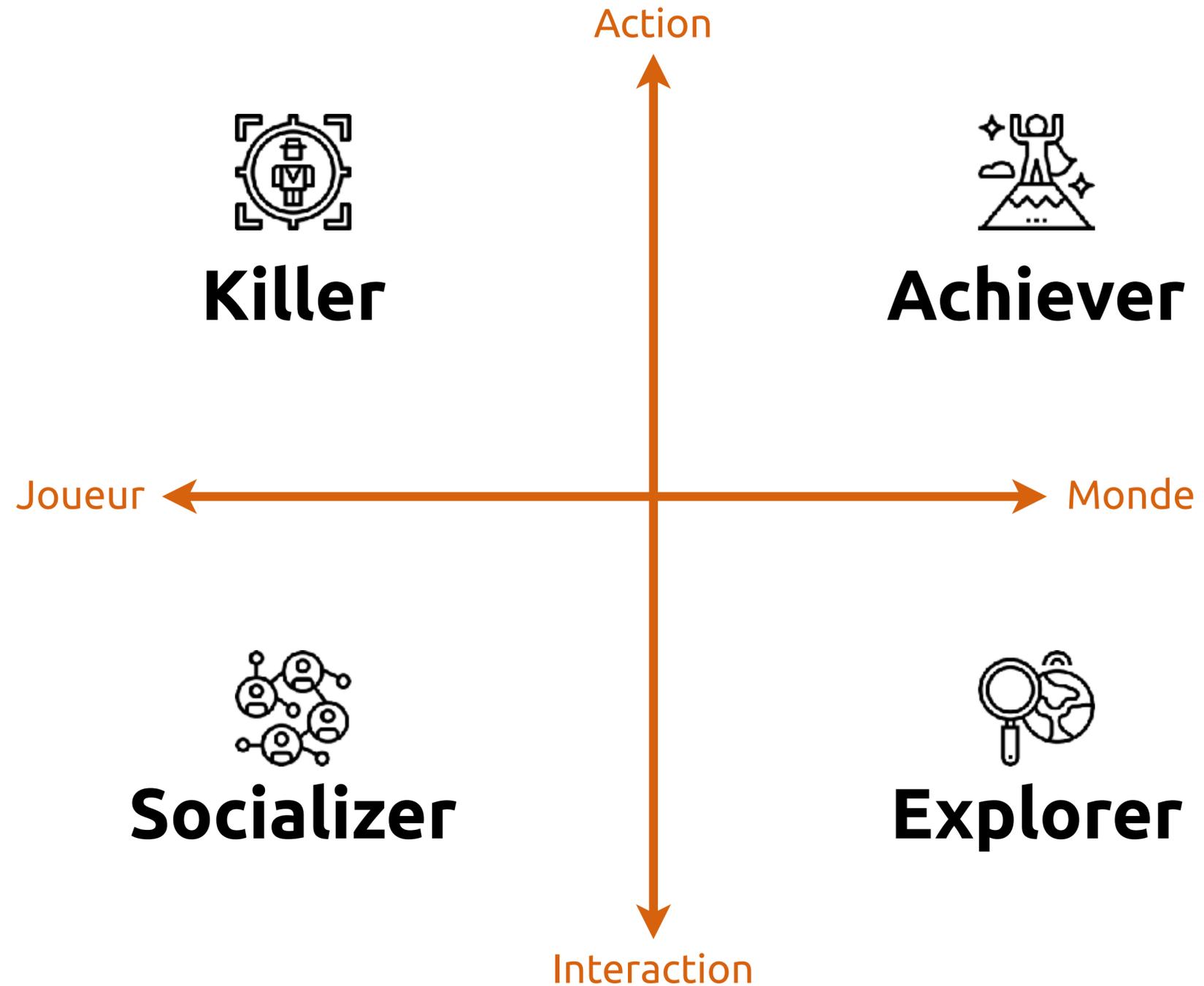
	Agon	Alea	Mimicry	Illinx
<b>Définition</b> en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat	Hasard, destin	Imagination, simulation	Sensation, vertige
<b>Mécanique ludique</b> les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination	Prise de risque	Création	Mise en danger
<b>Intérêt ludique</b> mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge	Exploration ou curiosité	Immersion et narration	Excitation et stimulation
<b>Objectif du joueur</b> mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner	exploiter au mieux la chance et réaliser de « beaux coups »	partager une expérience fictive	expérimenter des émotions fortes (rire, peur...)
<b>Forme corrompue</b> ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir	Superstition	Aliénation	Addiction



# Les profils recherchés

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

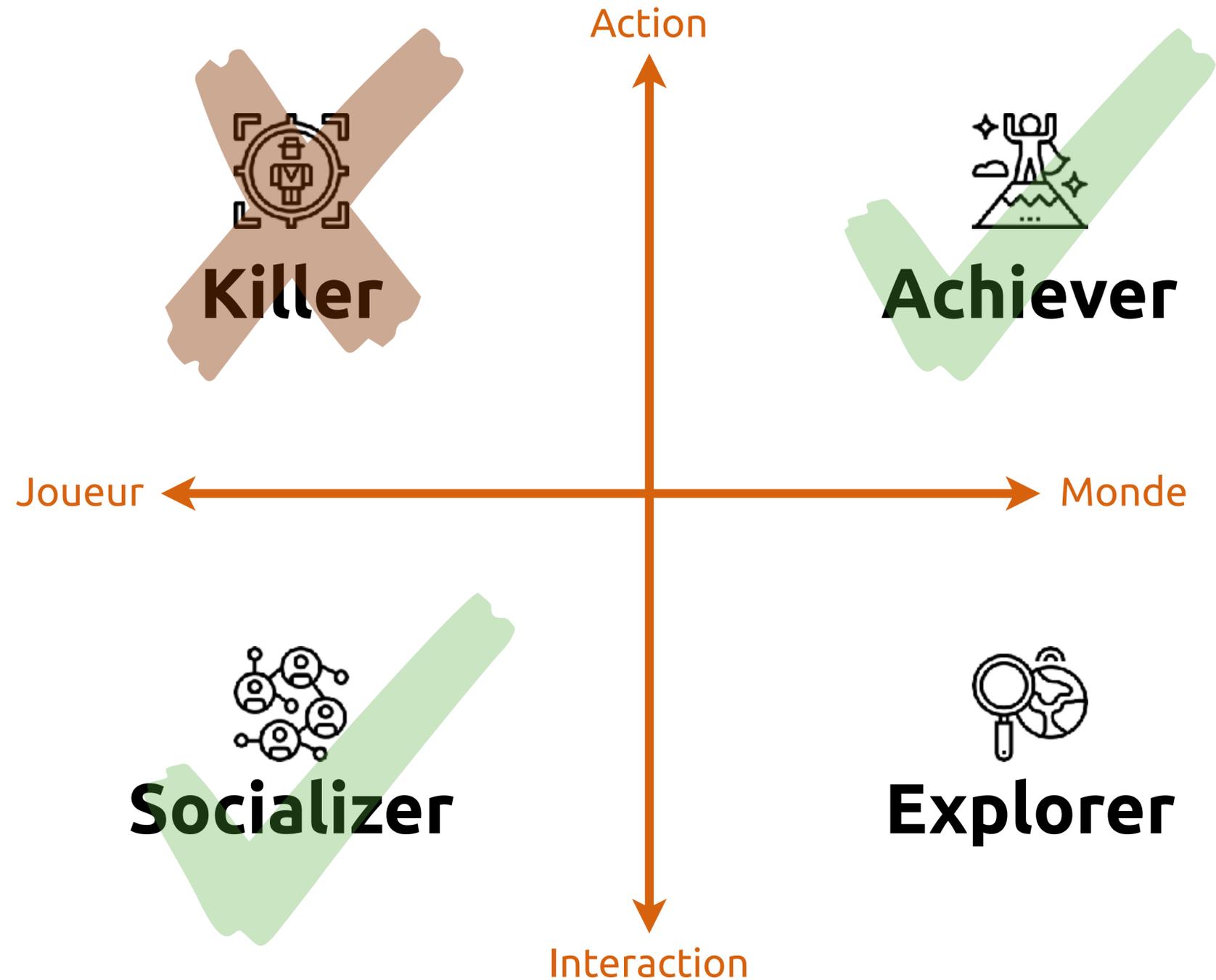




# Les profils recherchés

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?





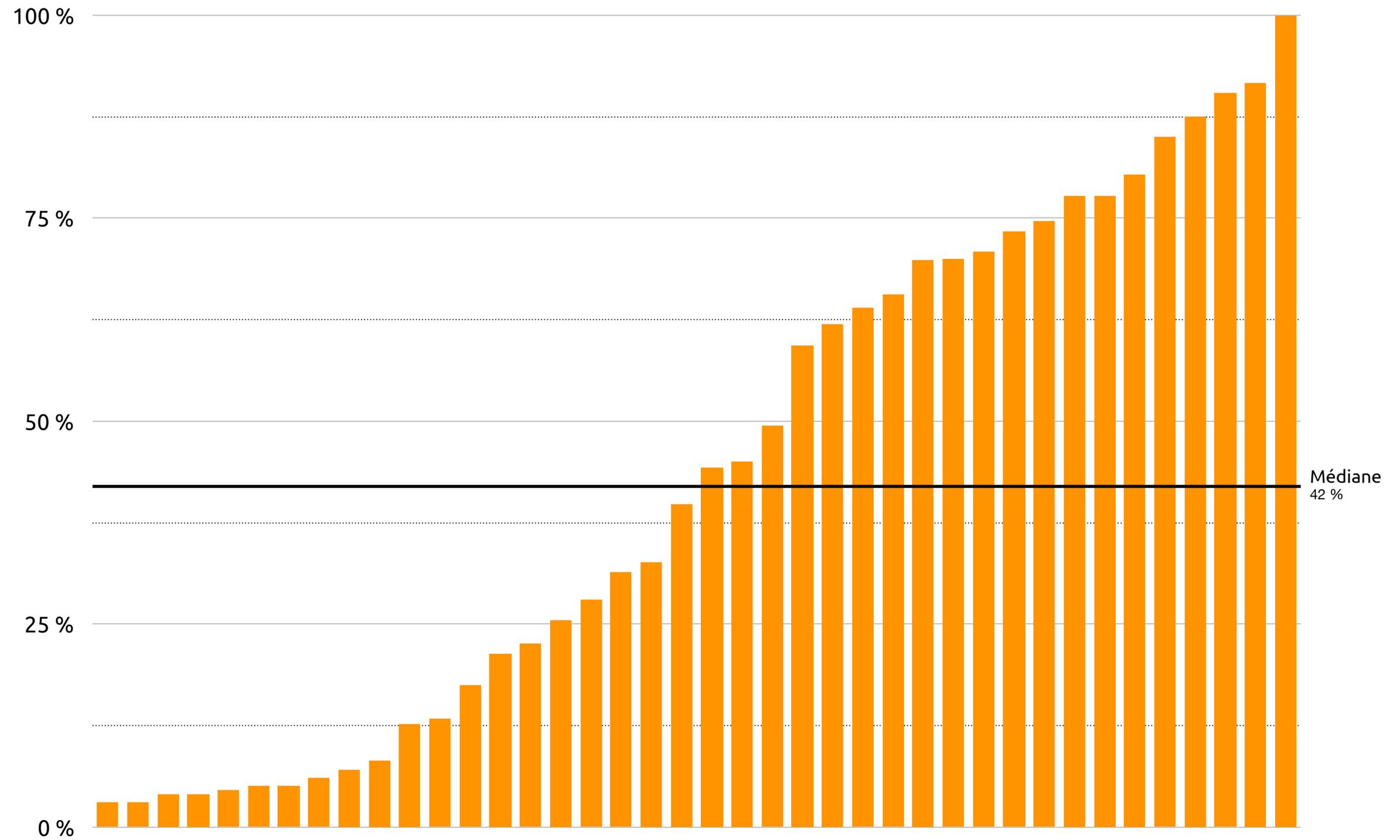
# Individualisation des parcours

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



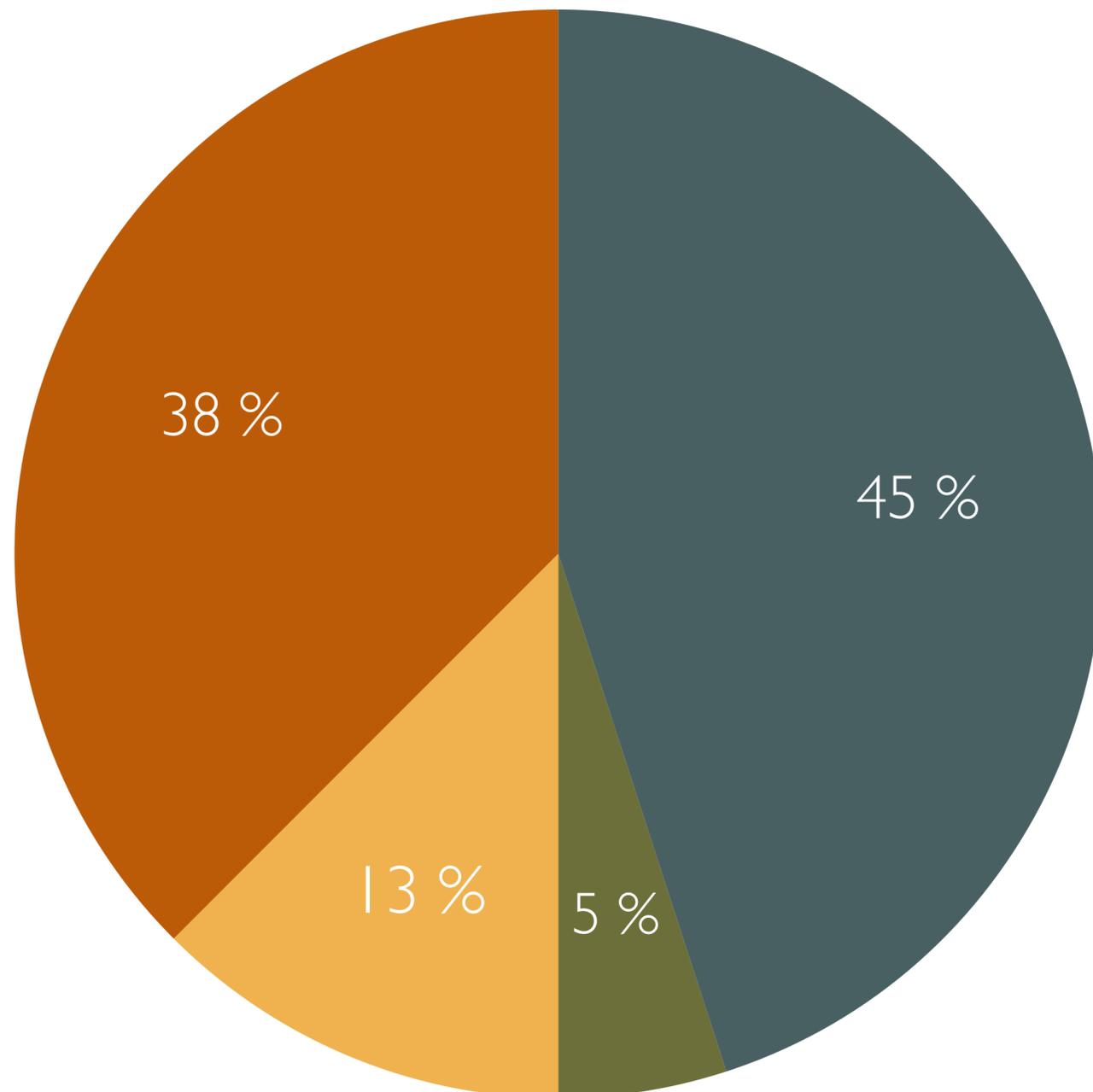
Compatibilité au parcours après test de personnalité ludique





# Individualisation des parcours

Répartition des étudiants entre le parcours idquest et le parcours individualisé



- Incompatibles ne jouant pas à idquest
- Compatibles ne jouant pas à idquest
- Incompatibles jouant à idquest
- Compatibles jouant à idquest

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

# Le play by forum #idQuest



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



# Le play by forum #idQuest

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

une  
forme de  
jeu de  
société

- ▶ jeu **asynchrone** sur forum Moodle
- ▶ chaque joueur incarne un personnage **fictif**
- ▶ l'activité permet de gagner des **points d'expérience** et de monter de niveaux
- ▶ **narration collaborative** contrôlée par un MJ
- ▶ improvisation et imprévisibilité



# Le play by forum #idQuest

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

 25'

une  
forme de  
jeu de  
société

- ▶ jeu **asynchrone** sur forum Moodle
- ▶ chaque joueur incarne un personnage **fictif**
- ▶ l'activité permet de gagner des **points d'expérience** et de monter de niveaux
- ▶ **narration collaborative** contrôlée par un MJ
- ▶ improvisation et imprévisibilité

une  
forme de  
classe  
inversée

- ▶ lancement de **l'intrigue** par le MJ
- ▶ **recherche** et sélection d'informations par les étudiants
- ▶ contribution partagée via un **glossaire** collaboratif
- ▶ **écriture sur forum** des actions, pensées et dires de son personnage
- ▶ **lecture** et évaluation des contributions des pairs
- ▶ répétition du cycle de production jusqu'au **débriefing**
- ▶ constitue l'intégralité du cours

# 1 - création de personnage

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

## CRÉATION ASSISTÉE DU PERSONNAGE



*Toutes les illustrations sont issues du jeu Fate of the Norns, Denizens of the North © Andrew Valkauskas 2014*

Il y a 9 questions dans ce questionnaire.



Suivant

# 1 - création de personnage

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

♀  
Féminin

♂  
Masculin

*Le genre du personnage n'est pas forcément le votre en tant que joueur.se. Les sociétés scandinaves à l'âge viking autorisent assurément une meilleure intégration des femmes à plusieurs titres (possibilité de gouverner, de participer aux activités martiales, à l'intégration dans la conduite des rites), il ne faut pas toutefois idéaliser la période en imaginant une égalité de droit ou de fait entre hommes et femmes. Comme le reste du monde médiéval, une profonde inégalité caractérise la période.*

*Consultez ce [site](#) pour un rapide panorama sur la condition de la femme à l'âge viking.*





# 1 - création de personnage

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

---

compétences martiales (combat, endurance, tactique de guerre...)	<input type="text" value="3"/>
compétences artisanales (construction navale, travail du bois, du fer, de la terre...)	<input type="text" value="6"/>
compétences sociales (empathie, négociation, linguistique, leadership)	<input type="text" value="3"/>
compétences d'exploration (orientation, équitation, survie, connaissance de la mer, escalade...)	<input type="text" value="3"/>
compétences artistiques (éloquence, musique, connaissance de mythes, fabrication d'objets précieux...)	<input type="text" value="5"/>
	<b>Restant : 0</b>
	<b>Total : 20</b>

# 1 - création de personnage



## BACKGROUND

Créer un personnage de jeu de rôle peut sembler simple. Mais créer un personnage qui a une réelle profondeur c'est un peu plus compliqué. Créer un personnage signifie qu'on va le jouer dans un univers bien précis mais celui-ci a déjà vécu avant le premier scénario. Il a donc de par là même une histoire qui lui est propre, des buts, des sentiments, des relations sociales, des expériences personnelles...

Bref, considérez votre personnage comme une personne à part entière. Dans cette optique, vous pourrez réfléchir à l'élaboration de sa personnalité et de tout ce qu'il a fait avant le scénario que vous allez jouer. Ainsi vous serez plus éclairé.e sur ses motivations et buts à long terme. Votre personnage sera plus cohérent et votre immersion sera d'autant mieux réussie.

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?

→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

# 1 - création de personnage

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ jouer à quoi ?  
et ça marche ?

⌚ 25'

### Oïana Waltüp

Chef d'expédition	Boendi	.
Combat		Exploration
2		7
Empathie	Artisanat	Culture
5	4	2

OK

**Description**  
20 - 50 ans  
Comme dit précédemment **Erika** est une jeune femme plutôt jolie malgré que les femmes aient des traits plus masculins à l'âge des Vikings. Elle a autour de 20 ans, une mâchoire relativement carrée et un regard noir, très sombre qui lui donne un visage méchant. Qui pourtant cache beaucoup de chose. C'est une grande femme d'environ 1m75 qui est très musclée à cause de son dur travail de **thraell**, elle s'est d'ailleurs faite une grande cicatrice sur la joue droite qu'elle cache par de belles peintures bleues sur sa fine peau blanche. De plus, ses lèvres pulpeuses se démarque sur son visage pâle encadrée de long cheveux brun, épais et un peu ondulés. **Erika** sait se faire remarquer et attire les regards avec ses ornements, son grand bâton, son regard sombre, son bagout et sa façon de parler... D'une voix envoûtante qui sait manipuler les autres.

**Histoire personnelle**  
Leysingi

Née dans une famille noble **ERIKA** qui veut dire « puissante souveraine », est une fille unique qui se destine à être une grande femme d'influence dans son village. C'est une jeune femme plutôt grande d'environ 1m75 avec un teint très pâle, une mâchoire assez carrée et de long cheveux brun et épais qui orne son visage aux yeux très sombre. **Erika** a été élevée dans la richesse, sa mère étant **BERTRADE** (qui signifie « brillant » ou « illustre » et donc « la brillante conseillère »), une femme robuste et commerçante qui possède une grande exploitation et des esclaves qui s'est développée grâce aux échanges commerciaux (d'Ambres et d'esclaves) de son père **ALMUT II** (qui signifie noble courage). Elle a également grandi dans la noblesse puisque la réputation de sa famille c'est faite grâce aux exploits de guerrier et de navigateur de son père notamment lors des conquêtes des royaumes saxons d'Angleterre. C'est ainsi qu'elle reçoit une éducation riche et variée, c'est-à-dire qu'elle apprend l'art du combat, la tactique de la guerre, l'exploration, la connaissance de la mer avec son père. Elle acquière des compétences artisanales avec sa mère et surtout par son éducation de nombreuses compétences sociales et artistiques tel que les mythes, les traditions, la négociation, le « bien parler », la musique et cætera qui la passionnera. De plus **Erika** est destinée à un grand **brüclauþ** (qui signifie mariage) avec un jeune guerrier qu'elle aime. Cependant une grande tragédie vient anéantir cette noble famille, son village et le beau destin auquel elle est promise. En effet, un peuple **Viking** rival voulant voler les pouvoirs du **Jarl**, son père, et piller les ressources du village. Ainsi ses parents se font assassiner comme tout le reste du village hormis les plus femmes et hommes qui se font capturer. C'est donc en cette nuit terrible que la jeune femme d'alors 16 ans perd ses parents, son promis, le reste de sa famille et voit se faire capturer ses amis. **Erika** devient donc une **thraell**, c'est-à-dire une « capture de guerre » lors de ce **strandhogg** (raids), et ils vont ensuite vendre ou ramener ces jeunes gens dans leurs clans. Vendue à bon prix sur une petite exploitation comme **thraelli** elle vie durement malgré le respect de la famille. Durant son dur travail à moudre le sel elle se fait une cicatrice qu'elle cache par de belles peintures bleues. Mais, un soir de grand froid, alors que le traumatisme des événements passés et les conditions de vie étaient un bien lourd fardeau, elle fut prise de folie et de transes. La famille s'inquiéta et alors qu'elle convulsait elle se mit à réciter de belles paroles apprises dans sa jeunesse, des sortes d'incantations que la **VÖLVA** de son village natal lui avait enseignées étant jeune et... eu une grande vision du destin qui fit la richesse de son maître. C'est ainsi que celui-ci l'affranchie ! **Erika** devient alors une **leysingi** qui veut dire affranchie, puis par la suite, elle devient rapidement une grande **VÖLVA** dans ce nouveau village et sa réputation prit rapidement de l'ampleur... **Erika** se caractérise donc comme une femme de savoir et de caractère. De par sa riche enfance, elle a acquis de grands

# 1 - création de personnage

## 2. La création de votre personnage (8'21)



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



# 2 - tours de jeu sur Moodle

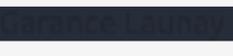
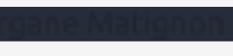
(C22G4HDI) Histoire des idées

Session 2 - 933 AD

[Revenir à Parcours ludique ↗](#)

Groupes séparés

[Ajouter une discussion](#)

Discussion	lancée par	Groupe	Réponses	Non lu	✓	Dernier message
Sc. 2 - Guerre ouverte	 [redacted]	Kaupang in Skiringssal	22	0		 mar. 12 févr. 2019, 16:46
Sc. 2 - Les pierres de Jelling	 [redacted]	Jelling	16	0		 mer. 13 févr. 2019, 10:53
Sc. 2 - L'heure des choix	 Jerome Legrix-Pages	Ribe	12	0		 mer. 13 févr. 2019, 17:17
Sc. 2 - Nouvelles alliances	 [redacted]	Birka	7	0		 mar. 12 févr. 2019, 15:33

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



# 2 - tours de jeu sur Moodle



Sc. 1 - Jólablót  
par [Jerome Legrix-Pages](#), lundi 28 janvier 2019, 12:28

Les derniers préparatifs de la fête de **Jól** se mettent en place autour de la place centrale du village. A partir de ce soir, les jours vont enfin commencer à se rallonger. Óðinn, Dieu princier parmi les autres **Ases**, doit être remercié comme il se doit et le blót en son honneur apportera au clan la prospérité pour une nouvelle année.

Depuis les terres environnantes, bravant le vent glacial, la neige épaisse ou les dangers d'une mer capricieuse en hiver, une foule importante est arrivée depuis plusieurs jours. Bien sûr, les **boendr** sont nombreux en vue du Thing qui se tiendra demain, mais au-delà des hommes libres, c'est toute la communauté qui vient déposer ses demandes et consulter les augures.

**Jarl** Gorm accompagné de sa femme Thyra font l'honneur de leur présence à Jelling et Gorm officiera en tant que gódi à l'ensemble des étapes du blót. **Jarl** Gorm est le fils du prestigieux roi des Danois Hardeknut. Le **Jólablót** se déroule tous les ans de la même façon, avec le sacrifice rituel d'un cheval ou d'un prisonnier de guerre puis suivent le banquet et la consultation des augures, avant de se conclure avec le heitsstrenging, où toute personne peut prendre un serment devant la communauté. **Helga** a eu l'honneur de réaliser cette année le linge blanc sur lequel seront lues les augures lors du **hlautteinar**. De nombreuses rumeurs courent par ailleurs dans Jelling sur la présence d'une puissante et mystérieuse völvu nommée **Astrid**. Elle serait arrivée depuis le Götland pour fuir nul ne sait quel danger, et semble en tous les cas, attendue pour décrypter les réponses des **Ases**. *Que réserve les Ases à Jelling ?*

Les habitants de Jelling espèrent que **Jarl** Gorm va prendre position face au nouveau roi danois, Gnuba, qui semble de plus en plus favoriser la ville rivale de Ribe, et de laisser se répandre la foi des Chrétiens sur les terres de scandinaves de Midgardr. Gnuba semble en effet pactiser avec le roi de Germanie Henri l'Oiseleur, avec pour preuve de nombreuses alliances commerciales conclues avec Hambourg ou Brême, ou encore l'accueil de l'évêque chrétien Unni pour fonder des monastères ou même des églises. *L'heure est-elle à un conflit ouvert avec Ribe ou avec les Germains ?*

Les marchands, commerçants et même fermiers s'interrogent également beaucoup sur l'ouverture de nouvelles routes commerciales ou sur la mise en oeuvre d'expéditions depuis la fin du danelaw et l'avènement des royaumes de Wessex et de Northumbria, mais également depuis qu'un certain Hrólfur Rögnvaldrsson, norvégien banni de son clan, ait obtenu des terres franques à l'embouchure de la Seine. Certains parlent de Landnám et donc de quitter définitivement Jelling pour aller s'installer dans des terres plus fertiles. *L'heure est-elle à de nouvelles expéditions vers l'ouest ?*

Jelling est actuellement sous l'autorité de Magnus **Magnusson**. Il dirige le clan depuis de longues années et bientôt son fils **Úlfr Magnusson** va prendre le flambeau. Il manque à ce dernier cependant la légitimité nécessaire à se faire élire et, en l'absence d'actions notables, il n'est pour l'instant que le fils de son père et va devoir s'illustrer aux yeux des **Ases** pour justifier son titre. *Conseillé par l'habile **Leidolv**, Úlfr va-t-il initier une nouvelle dynamique*

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ jouer à quoi ?  
et ça marche ?





## 2 - tours de jeu sur Moodle



Re: Sc. 1 - Jólablót

par [redacted] mardi 5 février 2019, 10:48

Faire face et ne pas montrer sa souffrance, comme j'ai toujours su le faire. Je sens un coup violent m'écraser le haut du dos. *On a voulu me tuer ? Qui est cet homme ?*

Finalement, m'enfuir n'est pas la solution, son regard est furieux, et le mien perçant. *Il sait qui je suis.*

Prétendant avoir été envoyé par le **nornes**, je serais, selon lui, porteuse d'une maléficiance qui serait destiné à **Jarl** Gorm et sa famille. Or, les **nornes** sont inaccessibles, ce sont des déesses que très peu de citoyens peuvent atteindre. Même ma O Grande Maîtresse **Sigrid** n'a pu réaliser cet acte par une fois. *Elle en est d'ailleurs ressortie abîmée par les sources dont les **nornes** sont les gardiennes. Maintenant, il faudrait expliquer cela à toute la population autour de nous, qui nous dévisage*

« **Mes chers amis, ma présence doit vous sembler très étrange, et mon apparition, des plus miraculeuses...** » *je ne croyais pas si bien dire*

« **Il faut que vous sachiez que je ne porte pas sur vous une quelconque malédiction, un quelconque sort.** » Je m'agenouille alors que cet individu abjecte qu'est Rohald me menace toujours de son bâton qui m'a frappé par une première fois. « Je suis venue ici pour apprendre la vie que mes parents n'ont pas pu me donner. » Le silence est pesant, l'atmosphère lourde, tous me regardent. J'imagine la pâleur de mon visage envolée.

« **On m'a bien envoyé ici à vrai dire... mais... je ne peux...** » Une femme me coupe la parole, elle est belle, grande et élancée. Sait-elle qui je suis pour s'approcher de moi au moment de ma révélation ?

C'est Thyra, l'épouse de **Jarl** Gorm. Elle a une telle autorité, une telle prestance qui fige Rohald et qui me permet de le regarder avec un sourire moqueur. *Pourquoi cette femme prend ma défense ?*

Thyra m'invite à leur table. *Fait-elle cela par bienveillance ou pour recueillir des informations compromettantes à mon sujet... ?*

Nous nous asseyons, la nourriture proposée est impressionnante et le festin grandiose. La **Bjorr** coule à flot, or, je n'en bois pas. Thyra ne me pose pas de questions, elle attend que je parle. *Dois-je parler ?*

Je commence à lui raconter que mes parents et mon frère me frappaient violemment. Or, je m'abstiens de lui donner les raisons, pour le moment. Je lui explique que j'ai fui mon village afin de leur échapper.

Je m'apprête à lui donner quelques détails en plus qui seraient susceptibles de lui faire comprendre que je suis une volva, peut-être ce qu'elle attend

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ jouer à quoi ?  
et ça marche ?





# 2 - tours de jeu sur Moodle

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

Ce que je venais d'entendre avant même de poser ma question restait me trotter en t  
*sans cesse depuis ces derniers jours ?*

Je m'empresse de formuler une question pour le lui la poser mais elle me devance en  
écoute ma chère amie, je n'ai point ouï un mot de leurs dires ! Et Dieu si j'ai essayé... le

Mais de quoi parle-t-elle ? Des mots que je pensais qu'elle aurait pu entendre en ét  
*musique ! Elle sait que je doute d'elle sur ce qu'elle aurait pu entendre, ce qui, s'en*  
*vouloir démontrer qu'elle ne sait rien.* Or ma question n'est pas ciblée sur ce qu'elle a pu entendre à cette table. Simplement c'est une technique  
d'approche. *Refuses-toi de trop préméditer Helga.*

Je décide de ne plus penser. *Utilise ce que tu observes.* Je ne vois rien en elle de vicie  
contente d'un hochement de tête.

D'une voix neutre, elle ajoute : « Tu sais **Helga**, les ennemis rôdent, ils sont partout. M  
eux. Il me fallait trouver un endroit paisible, honnête... c'est ce que je suis venue trou

Je ne répons rien. Elle commence à reculer. Je veux seulement lui poser une derni  
répond pas non plus, et elle continue son chemin.

**Gyda**, **Leidolv** et moi-même la regardons s'éloigner. Elle s'enfonce dans la pénomb  
arbres.

Fatiguée de cette journée, je regarde mes deux amis et leur dis : « **Il est temps** <  
**Thing qui se tiendra demain** ». **Leidolv** nous fait comprendre qu'il doit d'abord r  
table pour remplir sa chope de **bjorr** désormais vide et prendre parti au Hneftalf qui, r

393 mots

Somme des évaluations 4 (1) 4

**Bjorr**

Signifie "bière" en vieux norrois.

OK

**Úlfr Magnusson**

Jarl	Jarl	-
Combat		Exploration
5		4
Empathie	Artisanat	Culture
6	2	3

OK



# 2 - tours de jeu sur Moodle

(C22G4HDI) Histoire des idées

Informations sur le jeu en général

[Revenir à Parcours ludique](#) →

[Ajouter une discussion](#)

Discussion	lancée par	Réponses	Non lu	✓	Dernier message
<a href="#">#idquest - les règles du jeu</a>	 Jerome Legrix-Pages	3	0		Jerome Legrix-Pages mar. 22 janv. 2019, 21:22
<a href="#">Création de votre personnage</a>	 Jerome Legrix-Pages	2	0		Jerome Legrix-Pages sam. 19 janv. 2019, 19:53
<a href="#">Débriefing des sessions de jeu</a>	 Jerome Legrix-Pages	0	0		Jerome Legrix-Pages mer. 6 mars 2019, 18:28
<a href="#">Le mag de la semaine</a>	 Jerome Legrix-Pages	3	0		Jerome Legrix-Pages mer. 23 janv. 2019, 16:49
<a href="#">Informations sur le contexte</a>	 Jerome Legrix-Pages	8	0		Jerome Legrix-Pages dim. 27 janv. 2019, 10:38
<a href="#">Web-conférence</a>	 Jerome Legrix-Pages	2	0		Jerome Legrix-Pages jeu. 7 févr. 2019, 19:39
<a href="#">Vikings sur petits ou grands écrans</a>	 Jerome Legrix-Pages	0	0		Jerome Legrix-Pages dim. 10 févr. 2019, 18:33
<a href="#">Entrenez vous au test final !</a>	 Jerome Legrix-Pages	0	0		Jerome Legrix-Pages lun. 4 févr. 2019, 15:52

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?





# 2 - tours de jeu sur Moodle

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



Vidéo (1)



Participants (4)

- Hôtes (1)
  - Jlp
- Présentateurs (0)
- Participants (3)
  - [Redacted]
  - [Redacted]
  - [Redacted]

Conversation (Tout le monde)

Jlp: Bonsoir,  
Jlp: la web-conf commencera à 18.30 et se terminera à 19.00. N'hésitez pas à écrire vos questions ici !  
Jlp: Bonsoir [Redacted], nous ne sommes pas très nombreux pour l'instant !  
Jlp: j'attends encore une minute ou deux avant de lancer la vidéo  
[Redacted]: Bonsoir, oui on vous entend  
[Redacted]: Bonsoir  
[Redacted]: Bonsoir  
[Redacted]: oui le TD1 terminait à 18H

# Principes d'évaluation



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

# Principes d'évaluation



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

1. évaluation de  
la **qualité des  
productions**  
par l'enseignant  
et par les pairs



# Principes d'évaluation

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

 25'

1. évaluation de  
la **qualité des  
productions**  
par l'enseignant  
et par les pairs

principe de cohérence

- ▶ *au contexte historique (sources)*
- ▶ *à l'intrigue du jeu*



# Principes d'évaluation

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

1. évaluation de  
la **qualité des  
productions**  
par l'enseignant  
et par les pairs

principe de cohérence

- ▶ *au contexte historique (sources)*
- ▶ *à l'intrigue du jeu*

principe de congruence

- ▶ *connaissances joueur/personnage*
- ▶ *individualisation et mutualisation*



# Principes d'évaluation

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

1. évaluation de  
la **qualité des  
productions**  
par l'enseignant  
et par les pairs

principe de cohérence

- ▶ *au contexte historique (sources)*
- ▶ *à l'intrigue du jeu*

principe de congruence

- ▶ *connaissances joueur/personnage*
- ▶ *individualisation et mutualisation*

exigence rédactionnelle

- ▶ *importance des transitions*
- ▶ *structuration de l'argumentation*



# Principes d'évaluation

## UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



1. évaluation de  
la **qualité des  
productions**  
par l'enseignant  
et par les pairs

principe de cohérence

- ▶ *au contexte historique (sources)*
- ▶ *à l'intrigue du jeu*

principe de congruence

- ▶ *connaissances joueur/personnage*
- ▶ *individualisation et mutualisation*

exigence rédactionnelle

- ▶ *importance des transitions*
- ▶ *structuration de l'argumentation*

2. évaluation du  
**volume  
d'activité**  
par le plugin  
Level Up !



# Principes d'évaluation

## UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



1. évaluation de la **qualité des productions** par l'enseignant et par les pairs

principe de cohérence

- ▶ *au contexte historique (sources)*
- ▶ *à l'intrigue du jeu*

principe de congruence

- ▶ *connaissances joueur/personnage*
- ▶ *individualisation et mutualisation*

exigence rédactionnelle

- ▶ *importance des transitions*
- ▶ *structuration de l'argumentation*

2. évaluation du **volume d'activité** par le plugin Level Up !

points d'expérience

- ▶ *cibler l'activité distante*
- ▶ *repérer les décrochages*



# Principes d'évaluation

## UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?



1. évaluation de la **qualité des productions** par l'enseignant et par les pairs

principe de cohérence

- ▶ *au contexte historique (sources)*
- ▶ *à l'intrigue du jeu*

principe de congruence

- ▶ *connaissances joueur/personnage*
- ▶ *individualisation et mutualisation*

exigence rédactionnelle

- ▶ *importance des transitions*
- ▶ *structuration de l'argumentation*

2. évaluation du **volume d'activité** par le plugin Level Up !

points d'expérience

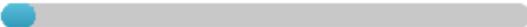
- ▶ *cibler l'activité distante*
- ▶ *repérer les décrochages*

montée de niveau

- ▶ *autorise les conditions d'activités*
- ▶ *intégration dans le gameplay*

# Principes d'évaluation

Page: 1 2 3 ( Suivant )

Rang	Niveau	Participant	Total	Progression
1	5		1 380 <sup>XP</sup>	 152 <sup>XP</sup> restant
2	5		794 <sup>XP</sup>	 738 <sup>XP</sup> restant
3	4		655 <sup>XP</sup>	 88 <sup>XP</sup> restant
4	4		608 <sup>XP</sup>	 135 <sup>XP</sup> restant
5	4		518 <sup>XP</sup>	 225 <sup>XP</sup> restant
6	4		505 <sup>XP</sup>	 238 <sup>XP</sup> restant
7	4		486 <sup>XP</sup>	 257 <sup>XP</sup> restant
8	3		470 <sup>XP</sup>	 9 <sup>XP</sup> restant
9	3		456 <sup>XP</sup>	 23 <sup>XP</sup> restant
10	3		416 <sup>XP</sup>	 63 <sup>XP</sup> restant
11	3		396 <sup>XP</sup>	 83 <sup>XP</sup> restant

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?





# Principes d'évaluation

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
→ **jouer à quoi ?**  
et ça marche ?

25'

## LEVEL UP !

0<sup>XP</sup>

120<sup>XP</sup> restant

Participez au cours pour gagner des points d'expérience et progresser !

### RÉCOMPENSES RÉCENTES

-

Echelle Rapport Réglages

### +Ajouter une règle

1 points d'expérience sont attribués quand :

UNE des conditions est vraie

- L'événement est Devoir : Travail de devoir remis
- L'événement est Forum : Discussion consultée
- L'événement est Forum : Module de cours consulté
- L'événement est Glossaire : Article consulté
- L'événement est Fichier : Module de cours consulté
- L'événement est HSP : Module de cours consulté
- L'événement est URL : Module de cours consulté
- L'événement est Forum : Message modifié
- L'événement est Base de données : Fiche modifiée
- L'événement est Base de données : Module de cours consulté
- L'événement est Test : Tentative de test envoyée

# Analyse des traces d'apprentissage



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

# Analyse des traces d'apprentissage

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

 15'



# Analyse des traces d'apprentissage

## UTILISER LE JEU

POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

Parcours	Nb consultations/ semaine/ étudiant.e.
parcours idquest (tout profil)	77
parcours idquest (uniquement profils incompatibles)	14
parcours individualisé	6

# Analyse des traces d'apprentissage

## UTILISER LE JEU

POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

Parcours	Nb consultations/ semaine/ étudiant.e.	% étudiant.e.s en décrochage
parcours idquest (tout profil)	77	14 %
parcours idquest (uniquement profils incompatibles)	14	50 %
parcours individualisé	6	35 %

# Analyse des traces d'apprentissage

## UTILISER LE JEU

POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

Parcours	Nb consultations/ semaine/ étudiant.e.	% étudiant.e.s en décrochage	Nb moyen de mots/devoir
parcours idquest (tout profil)	77	14 %	4907 mots (env. 8 p)
parcours idquest (uniquement profils incompatibles)	14	50 %	1244 mots (env. 2 p)
parcours individualisé	6	35 %	1398 mots (env. 2 p)

# Analyse des traces d'apprentissage

## UTILISER LE JEU

POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

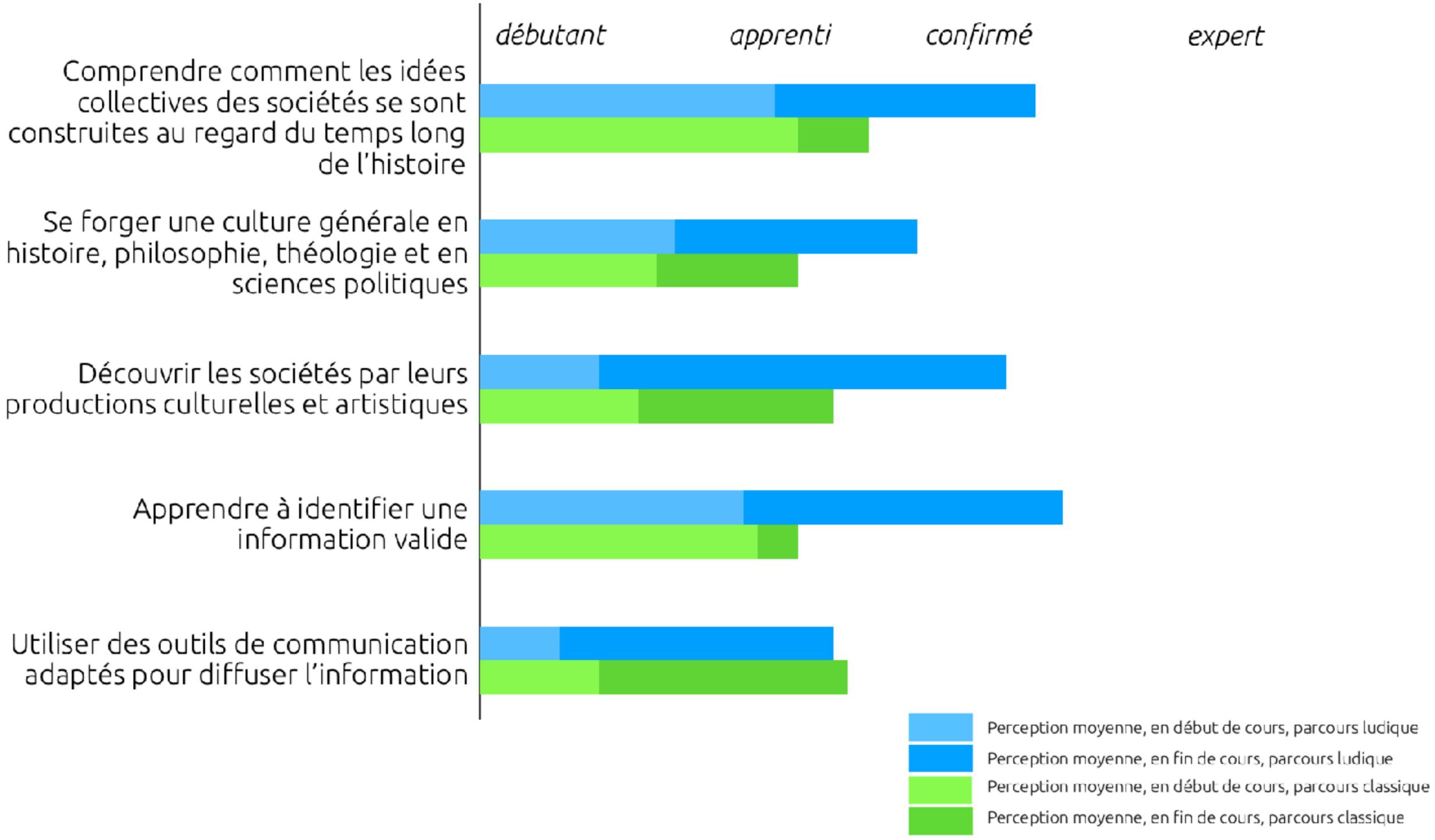
Parcours	Nb consultations/ semaine/ étudiant.e.	% étudiant.e.s en décrochage	Nb moyen de mots/devoir	évaluation du devoir terminal
parcours idquest (tout profil)	77	14 %	4907 mots (env. 8 p)	moy = 10,69 max = 17,5 min = 0
parcours idquest (uniquement profils incompatibles)	14	50 %	1244 mots (env. 2 p)	moy = 6,93 max = 10,75 min = 2,5
parcours individualisé	6	35 %	1398 mots (env. 2 p)	moy = 7,97 max = 19,5 min = 0



# Perception de la compétence

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofiles  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
→ **et ça marche ?**



# Evaluation du cours

## UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

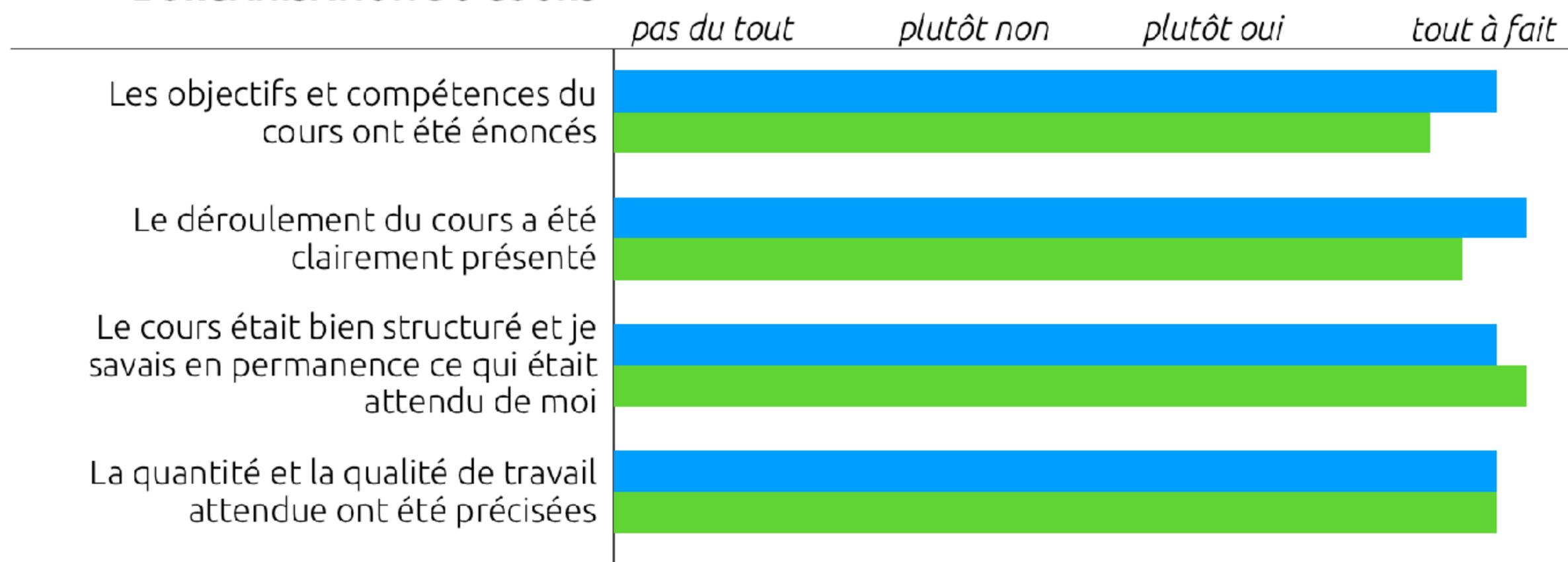
introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**



15'

### L'ORGANISATION DU COURS



Parcours ludique



Parcours classique

# Evaluation du cours

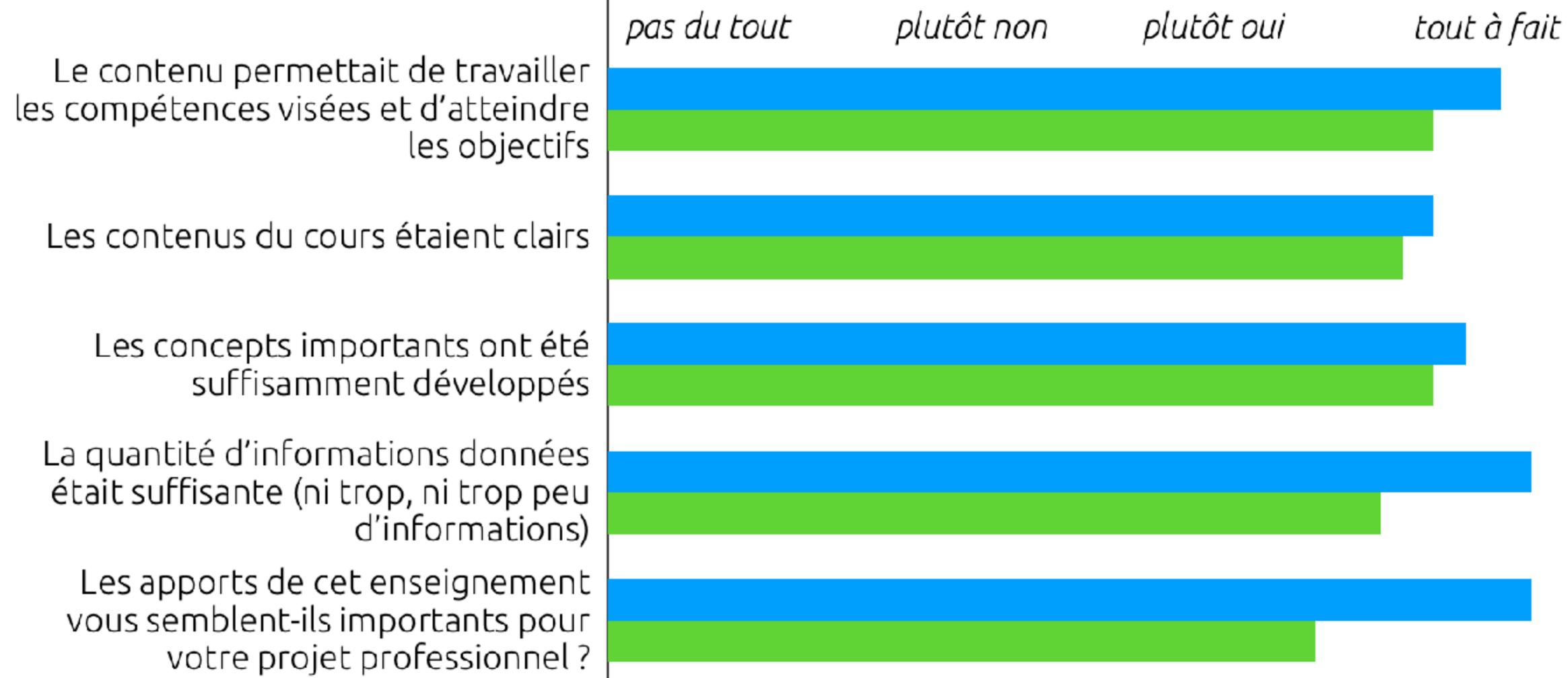
UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

🕒 15'

## LE CONTENU



■ Parcours ludique  
■ Parcours classique

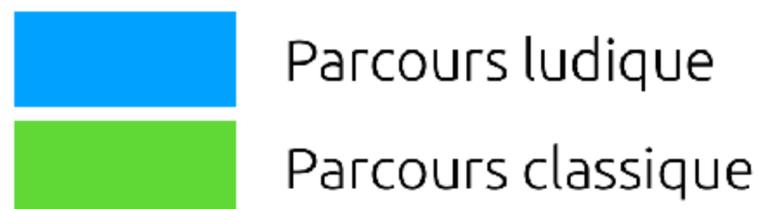
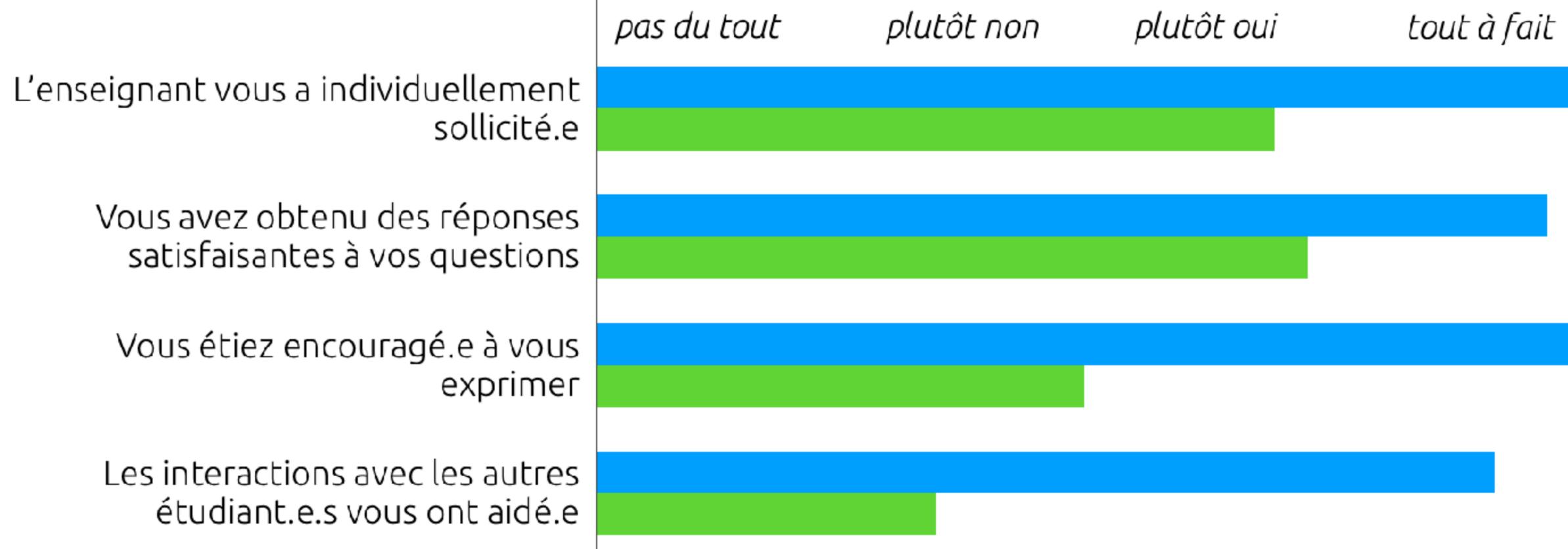
# Evaluation du cours

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
→ **et ça marche ?**

🕒 15'

## LES INTERACTIONS



# Evaluation du cours

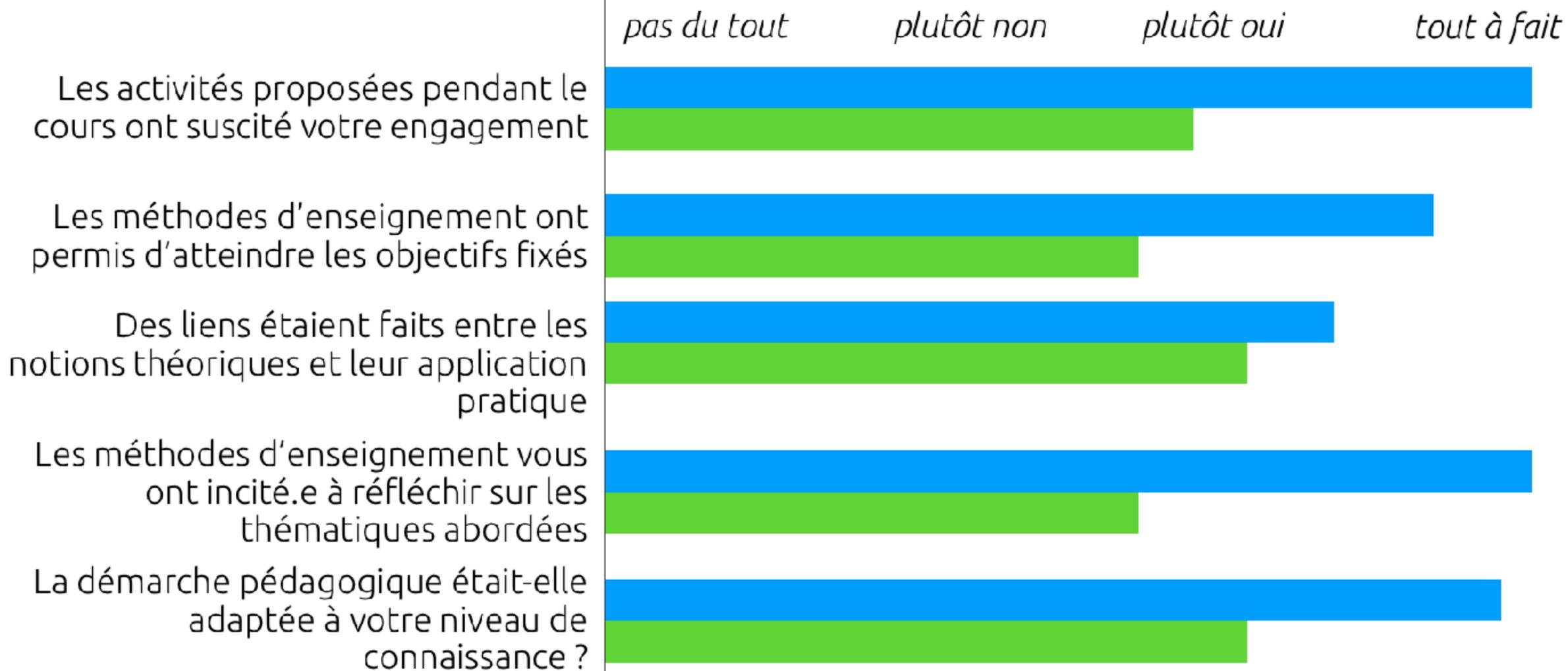
UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

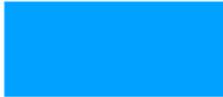
introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

🕒 15'

## LES METHODES D'ENSEIGNEMENT



 Parcours ludique  
 Parcours classique

# Evaluation du cours

## UTILISER LE JEU

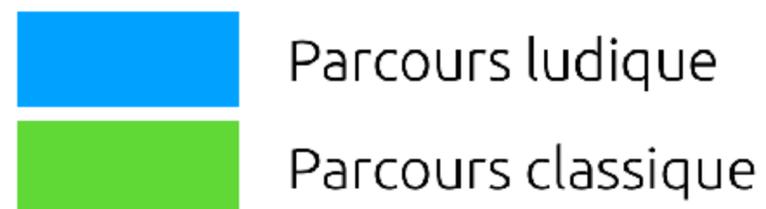
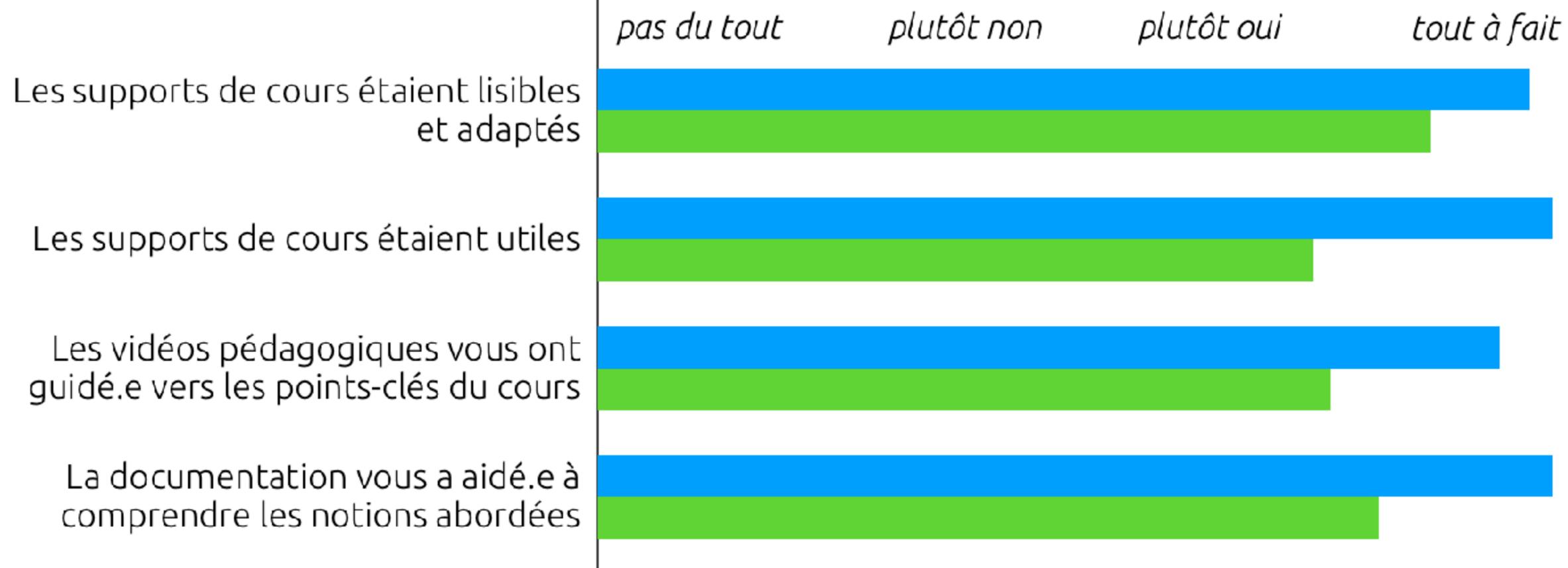
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**



### LES SUPPORTS DE COURS



# Evaluation du cours

## LES EVALUATIONS DES APPRENTISSAGES

*pas du tout*      *plutôt non*      *plutôt oui*      *tout à fait*

Vous avez compris ce qui était attendu de vous lors des examens

Les consignes pour la réalisation des travaux étaient claires

Les critères d'évaluation ont été présentés

Des retours utiles ont été faits à propos des travaux et examens

Avez-vous le sentiment d'être évalué correctement et équitablement ?



Parcours ludique



Parcours classique

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?  
→ **et ça marche ?**



15'

# Témoignages

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

 15'



# Témoignages

*Pour les étudiants qui ne lisent pas beaucoup, qui ne trouvent pas un livre en particulier qui les passionne, je trouve cela très intéressant et cette méthode peut renouveler le goût de la lecture.*



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

 15'

# Témoignages

*Pour les étudiants qui ne lisent pas beaucoup, qui trouvent pas un livre en particulier qui les passionne, cela très intéressant et cette méthode peut renouveler de la lecture.*

*Il y a un besoin impératif et inévitable d'aller cueillir l'information nécessaire pour se placer correctement dans le contexte.*



UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

 15'

# Témoignages

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

 15'

*Le fait de ne pas avoir de cours en présentiel peut paraître assez perturbant mais le système des webconférences nous ont bien guidés pour les rendus*

*...isent pas beaucoup, qui ne... y a un besoin... r qui les passionne, je trouve... impératif et inévitable... mode peut renouveler le goût... aller cueillir l'information nécessaire pour se placer correctement dans le contexte.*



# Témoignages

UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

🕒 15'

*Pour les étudiants qui ne lisent pas beaucoup, trouver une livre en particulier qui leur est très intéressante peut être une méthode assez perturbante mais le système de lecture des webconférences nous ont bien guidés pour les rendus.*

*Grâce à ce jeu, nous avons pu apprendre, sans forcément s'en rendre compte. J'ai donc beaucoup apprécié de travailler de la sorte.*



# Témoignages

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

 15'



# Témoignages

*La plateforme créée est à la fois ludique mais très sérieuse, ce genre de travail me correspond vraiment, je n'ai pas à apprendre bêtement un cours sans le comprendre, c'est à moi même de faire mes propres recherches.*

UTILISER LE **JEU**  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

⌚ 15'



# Témoignages

*La plateforme créée est à la fois ludique mais très sérieuse, ce genre de travail me correspond vraiment pas à apprendre bêtement un cours sans le comprendre à moi même de faire mes propres recherches.*

*La contribution de nos partenaires de jeu nous pousse également à faire d'éventuelles recherches sur ce qui est dit et sur les actions qui sont menées.*



UTILISER LE JEU  
POUR FAVORISER  
LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

⌚ 15'



# Témoignages

## UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

 15'

*L'imagination est souvent oubliée dans nos cours, ce qui est dommage car c'est tout autant important je pense, et dans ce cours nous pouvons la développer.*

*est à la fois ludique mais très*

*ne correspond vraiment, je n'ai*

*urs sans le comprendre, c'est*

*propres recherches*

*La contribution de*

*nos partenaires de jeu*

*nous pousse également à*

*faire d'éventuelles recherches*

*sur ce qui est dit et sur les*

*actions qui sont menées.*





# Témoignages

## UTILISER LE JEU POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

introduction  
définition  
les ludoprofils  
pourquoi jouer ?  
jouer à quoi ?

→ **et ça marche ?**

 15'

La plateforme créée est à la fois ludique et sérieuse, ce genre de travail me correspond. L'imagination est souvent oubliée dans nos cours, ce qui est dommage car c'est tout autant important je pense, et dans ce cours nous pouvons la développer.

N'ayant pas de facilité à "apprendre par cœur", ce type de cours me correspond, ce qui augmente mes motivations à bien travailler, et à me cultiver.



