



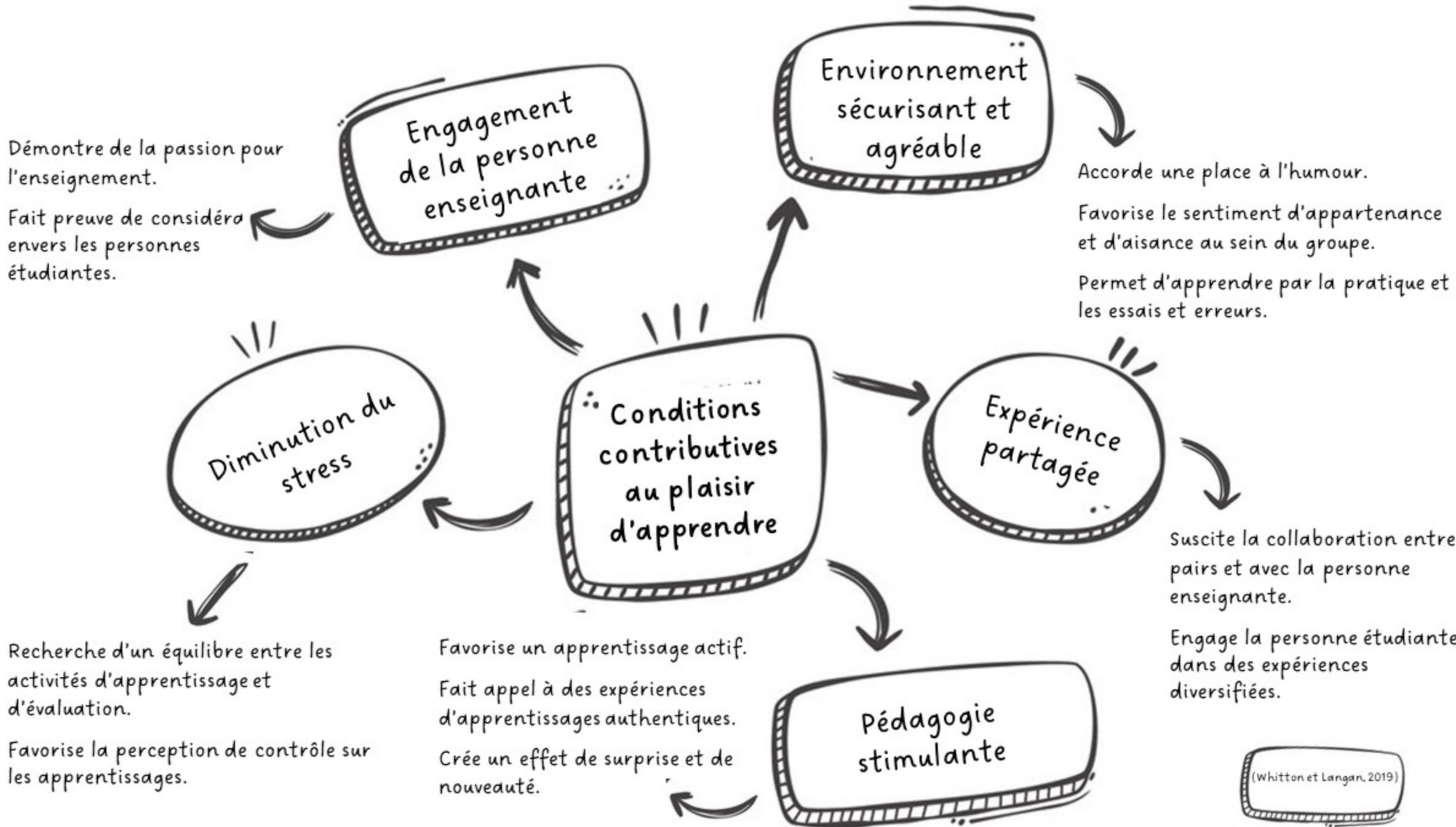
La ludification en enseignement supérieur

Stéphanie Hovington

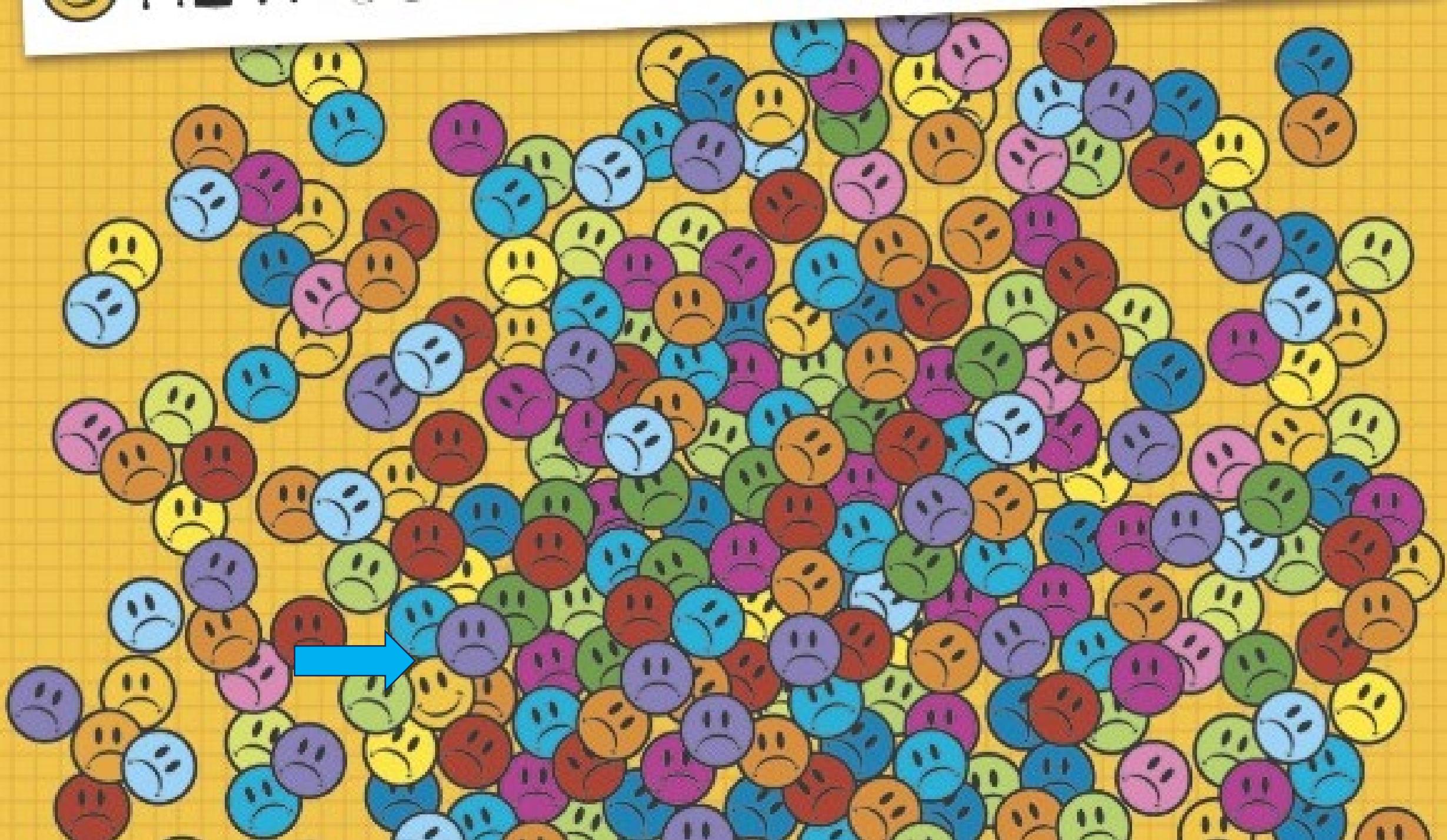
Professeure en psychoéducation, Faculté des sciences de l'éducation



UNIVERSITÉ
LAVAL



(Whitton et Langan, 2019)



Des définitions

Ludification: (*Gamification*)

Intégrer des mécanismes associés aux jeux (rôles, artéfacts) visant à donner une touche ludique à une situation qui ne l'est pas au départ.

Motivation extrinsèque : par ex: badges, points, niveaux (Marczewski, A., 2015).

Jeu sérieux: (*Serious games*)

Présenter une situation (fictive) qui combine à la fois des aspects sérieux (règles) pour atteindre un but avec des aspects ludiques issus du jeu (vidéo) (Forget, 2015).

Ludicisation: (*Game based learning*)

Proposer des situations d'apprentissage intégrant le jeu en tant que modalité pédagogique

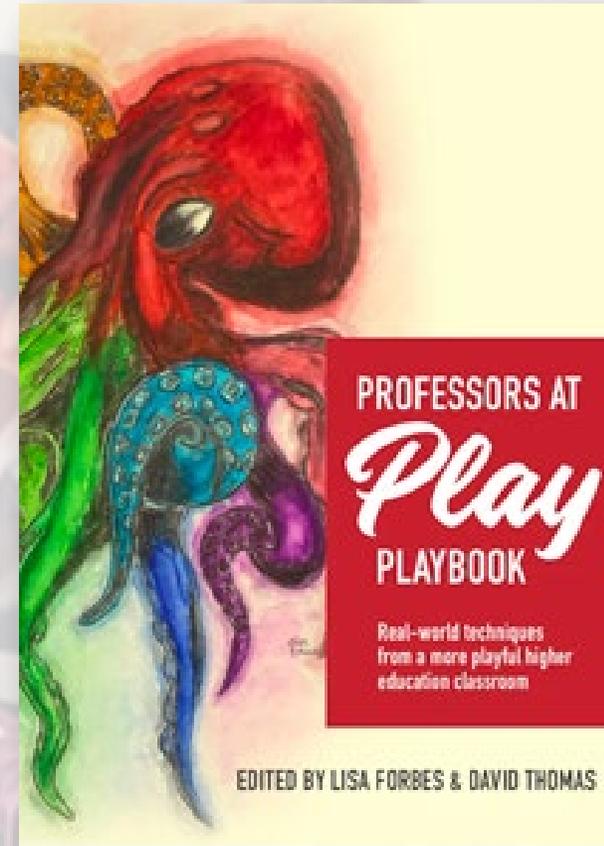
Motivation intrinsèque: étudiant au cœur de ses apprentissages (Rioux et Chenette, 2021; Sanchez et Roméro, 2020).



Qu'en est-il de la pédagogie par le jeu?

La pédagogie par le jeu : (*Pedagogy of play/playful pedagogy*)

Approche qui utilise le jeu comme moyen de développement et d'apprentissage.

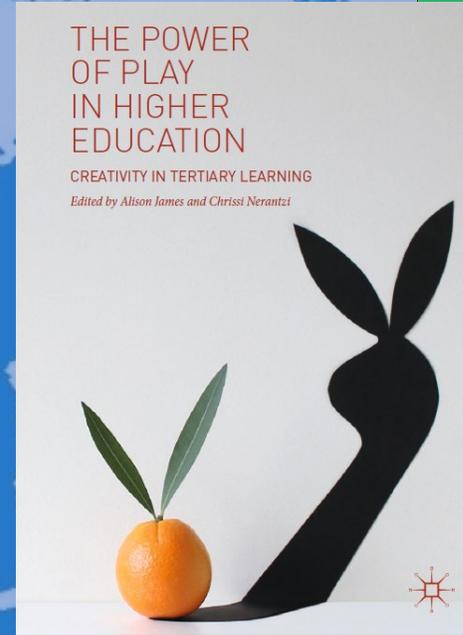


Favoriser des apprentissages authentiques dans un contexte ludique et amusant.

(Beames et Brown, 2016; Leather et al., 2020)



L'importance du plaisir et du ludique sans sacrifier la rigueur académique ou intellectuelle. (Nørgård · 2017)



playposium 2024
february 6-8 los angeles

Des idées qui circulent à propos du jeu en ES

- Ce n'est pas sérieux;
- C'est trop enfantin pour l'enseignement supérieur;
- Ce n'est pas professionnel;
- Cela entachera ma crédibilité;
- Jouer c'est manipuler les étudiants;
- Ce n'est pas rigoureux;
- J'enseigne un sujet sérieux, je n'ai pas le temps de jouer;
- C'est une perte de temps.



Le jeu: un levier pour soutenir l'apprentissage

**Donner un côté
plaisant, attirant à
l'enseignement** (James et
Nerantzi, 2019)



**Renforcer l'intérêt des
étudiants** (Pellon et al., 2020)



Donner le droit à l'erreur
(Sanchez et Roméro, 2020)



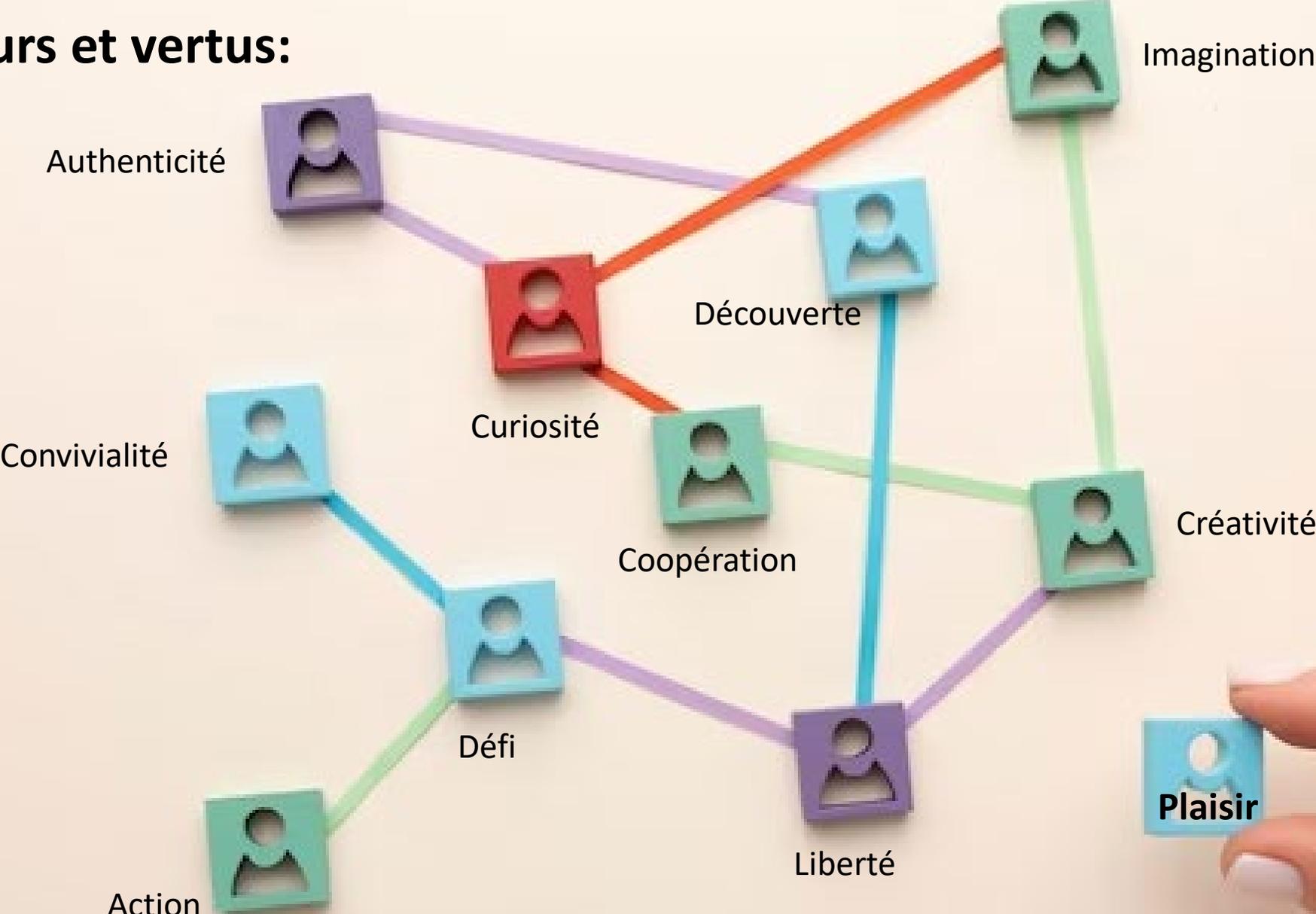
**Susciter un engagement
émotionnel et réduire les
freins à l'apprentissage** (Forbes,
2021)



**Favoriser un
apprentissage
expérientiel et la
réflexion** (James et Brookfield, 2014)

**Soutenir le
transfert des
apprentissages**
(Forbes, 2021)

Valeurs et vertus:



(Benedet, 2018)

Façons de faire

(Forbes et Thomas, 2022)

Conception/cours

Jeu/contenu

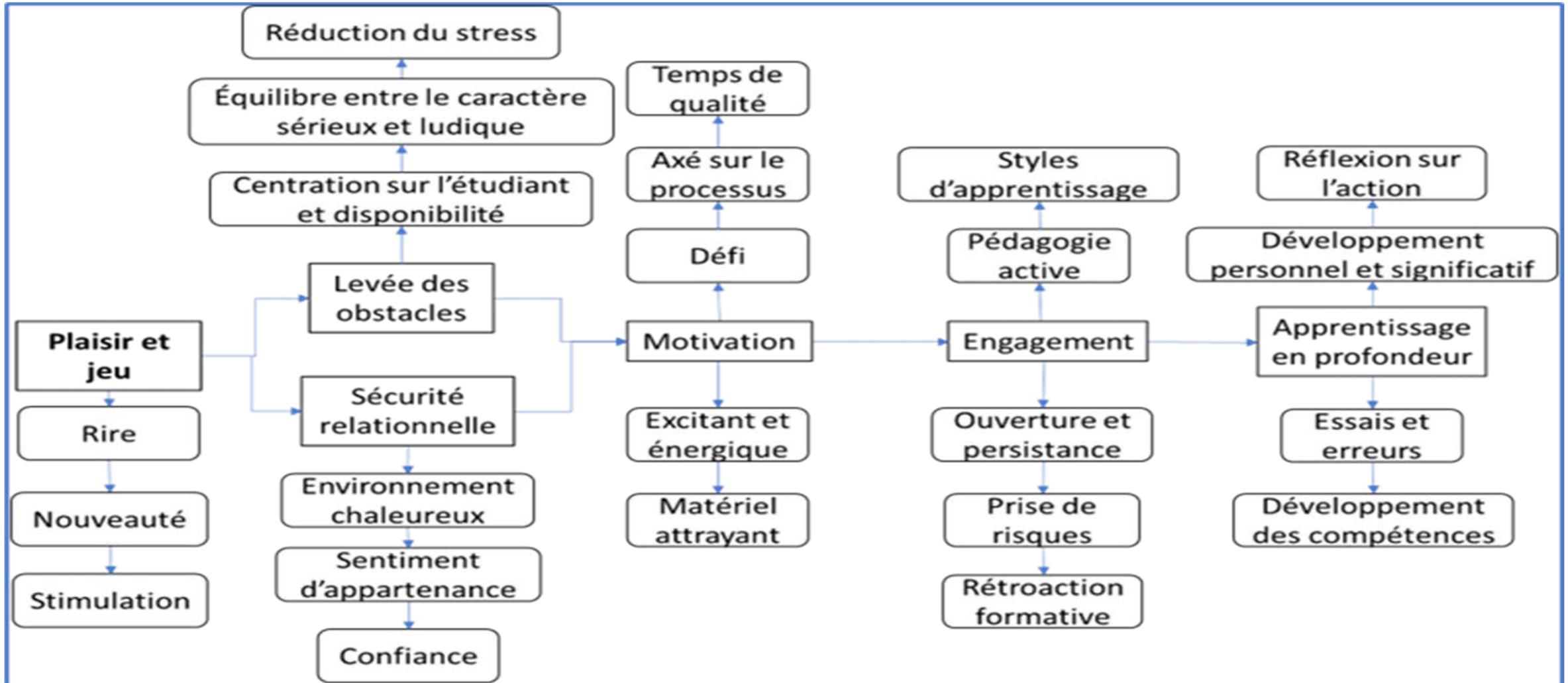
Brise-glace

Esprit ludique



Dispositif pédagogique ludique

Les conditions favorables à la pédagogie par le jeu



Les pratiques pédagogiques ludiques



- **Les activités brise-glace**
- **Les jeux de discussion**
- Les jeux de coopération
- **Les jeux de création**
- **Les jeux de rôle ou simulation**
- Les jeux pour apprendre du contenu

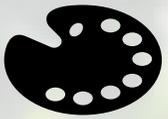
Intention pédagogique



Le brise-glace: Faire connaissance avec un nouveau groupe et créer des liens entre les membres du groupe; mettre en place une amorce à un apprentissage et créer un état d'esprit positif (Chlup et Collins, 2010).



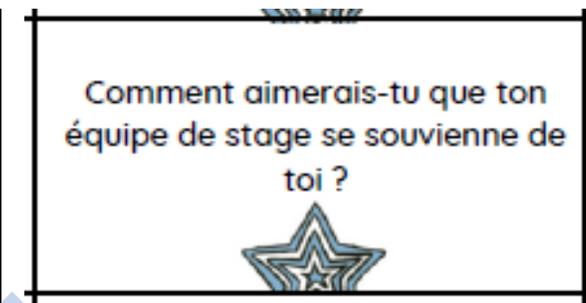
Le jeu de discussion: Favoriser les échanges, le sentiment d'appartenance au groupe, la prise de décision et le jugement (Brookfield et Preskill, 2016).



Le jeu de création: Favoriser la créativité et la pratique réflexive (James et Brookfield, 2014).



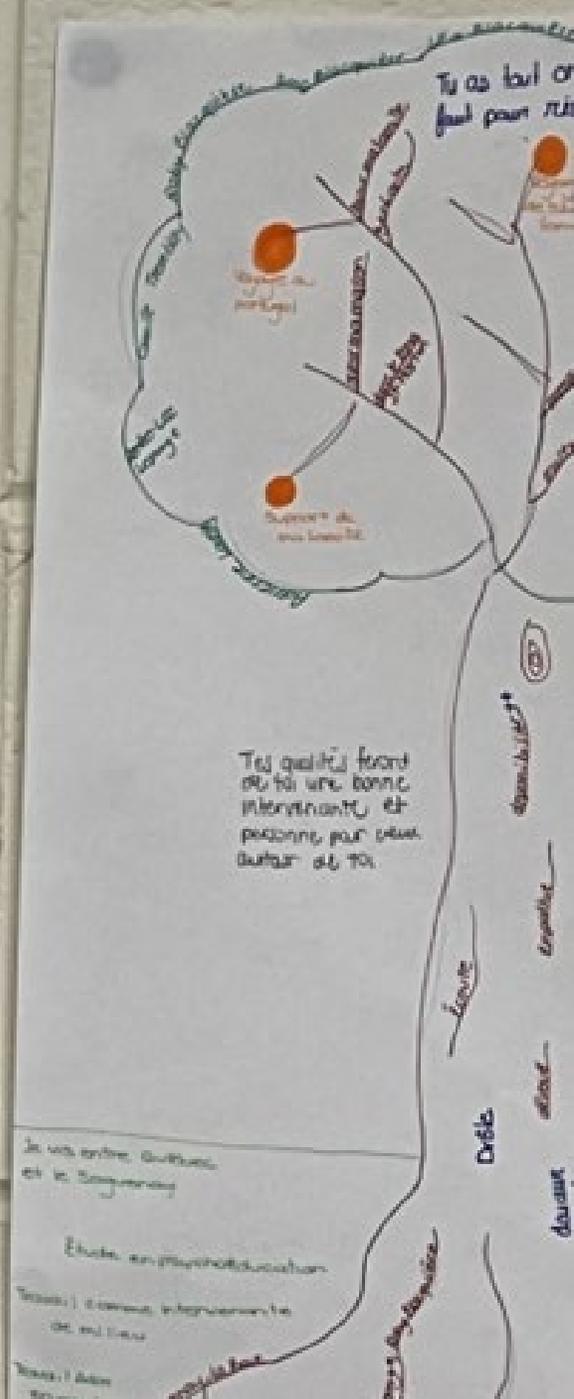
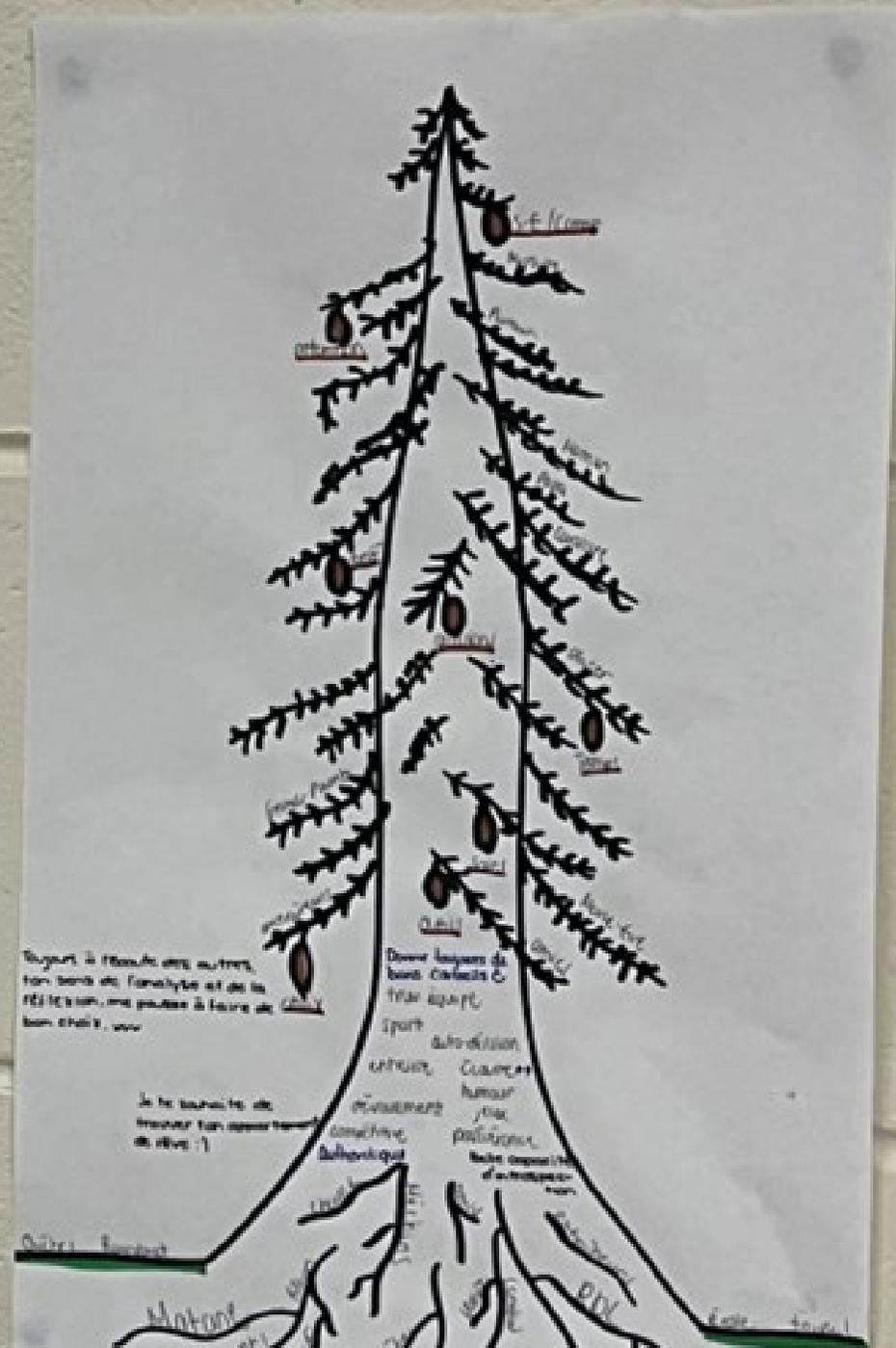
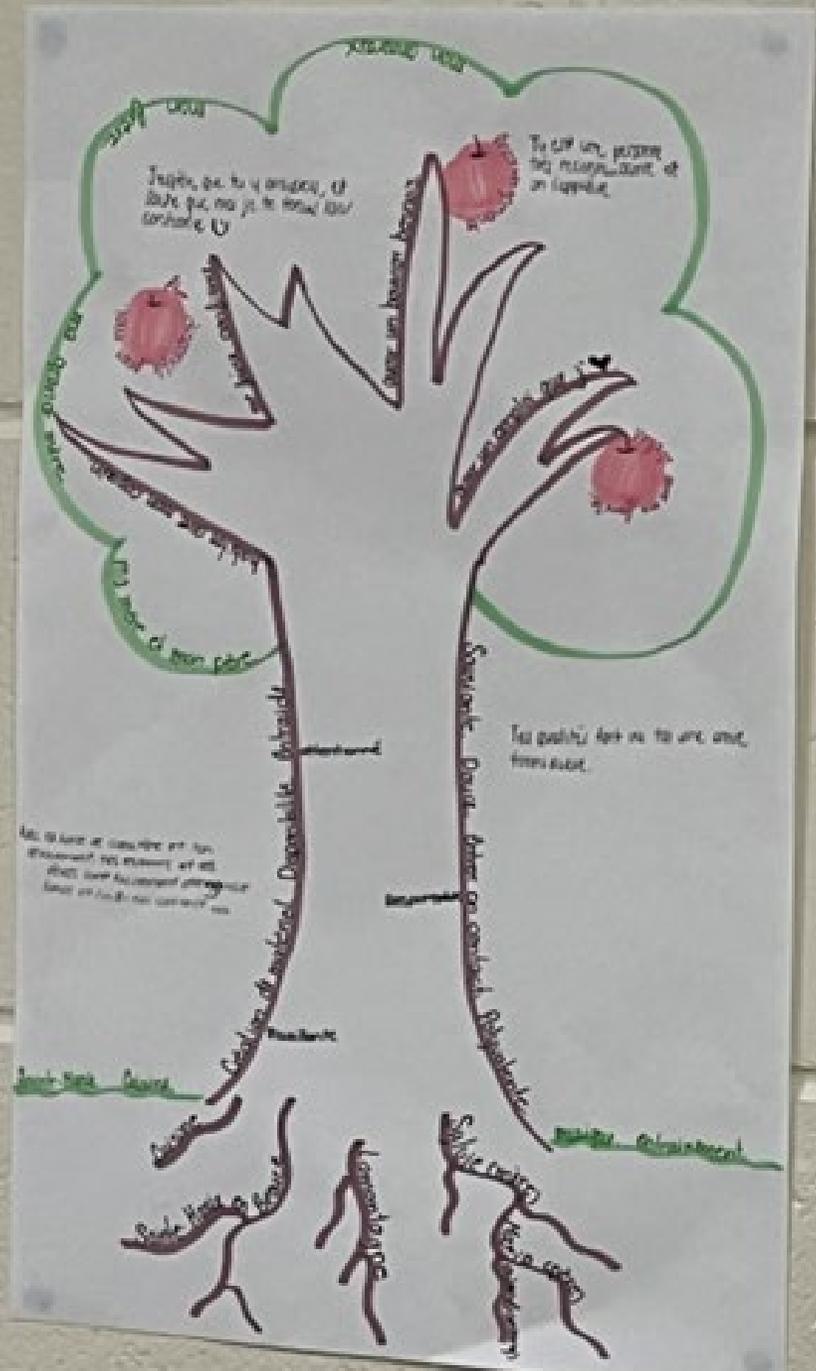
Le jeu de rôles: Explorer différents scénarios de manière créative dans un environnement sécurisant (Alkin et Christie, 2002).





Ce qu'en pensent les étudiants?

- Peut-être que la première fois on a été un peu **déstabilisés** parce qu'on est habitués d'avoir des exposés magistraux, d'écouter et puis de prendre des notes [...] au fil des semaines, on s'est vraiment plus engagés, **on a plus participé** [...] je trouvais que ça nous mettait dans **des bonnes dispositions pour apprendre**.

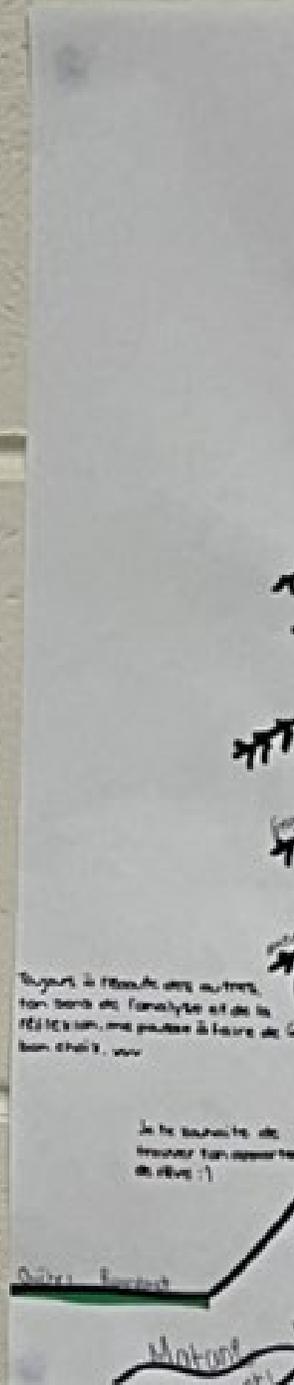
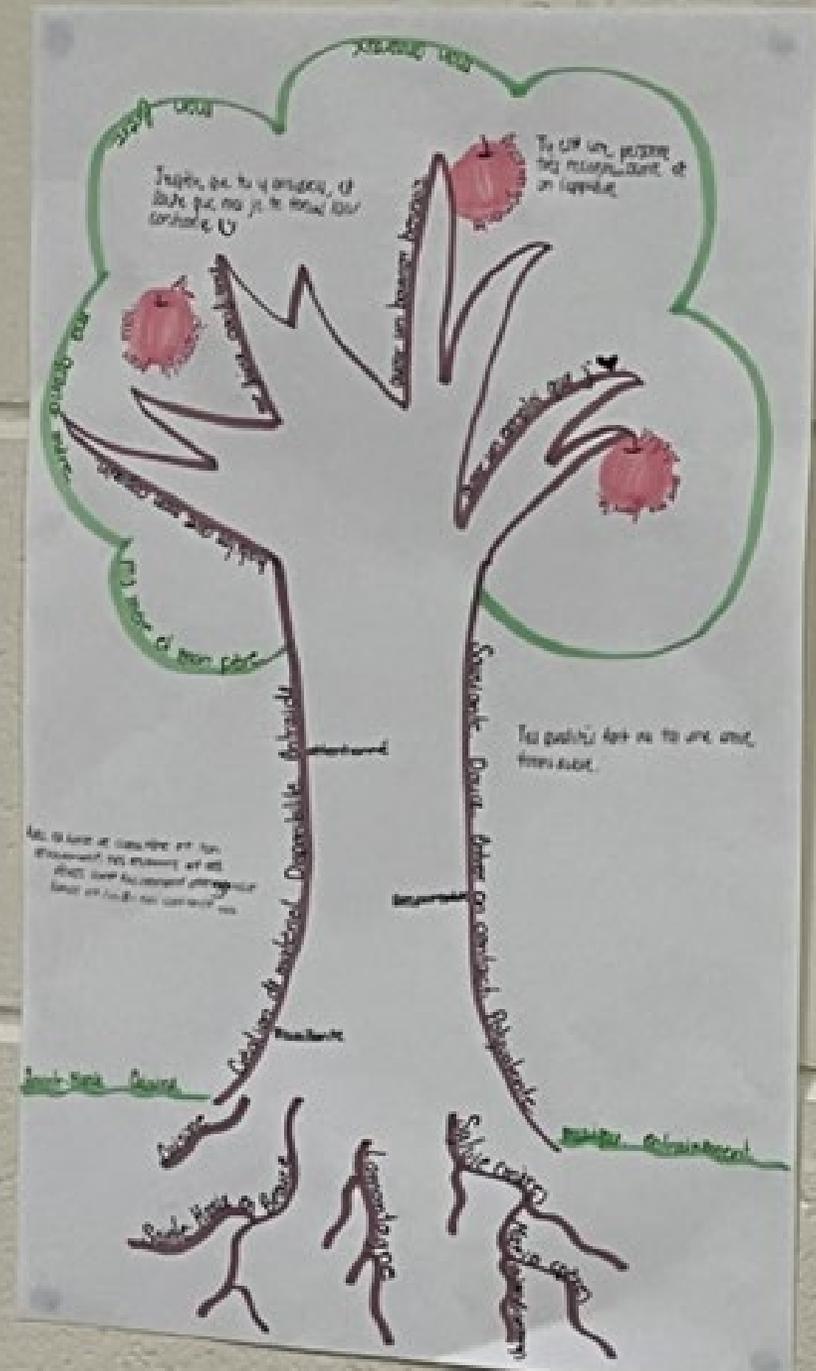


L'importance de la réflexion

- Ce que j'ai **ressenti** pendant l'expérimentation de cette activité (émotions, sentiments, réactions);
- Ce que j'ai **appris** pendant l'expérimentation de cette activité (connaissances, idées, opinions);
- Ce que je veux **retenir** à la suite de cette activité (prises de conscience);
- Quelle est la **contribution** de cette activité sur mon développement personnel et professionnel ? (valeurs, projets et aspirations, rôles, rapport aux collègues).



« Cette activité a renforcé le sens que je donne à mon choix de carrière, de clientèle et la couleur de ma pratique. De plus, je l'ai utilisé dans le cadre de mon travail, avec des personnes adultes en difficulté d'adaptation. Cela a été une activité coup de cœur. »



LEGO® Serious Play LSP

(James and Brookfield, 2014; Peabody, 2015)



Méthode Lego® Serious Play (LSP)

En retrait (lean back)

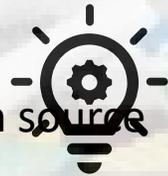


Depuis 1995

Depuis 2010 : Open source



Crée un langage commun pour explorer et partager les connaissances et les idées de chacun.



Exige que toutes les personnes soient activement impliquées dans les processus de prise de décision et de création de solutions.

En action (lean forward)



Favorise une écoute active.



Établit une interaction collaborative entre les participants.

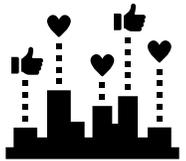
Modèle en 4 étapes



Questions et défis préalablement préparés;



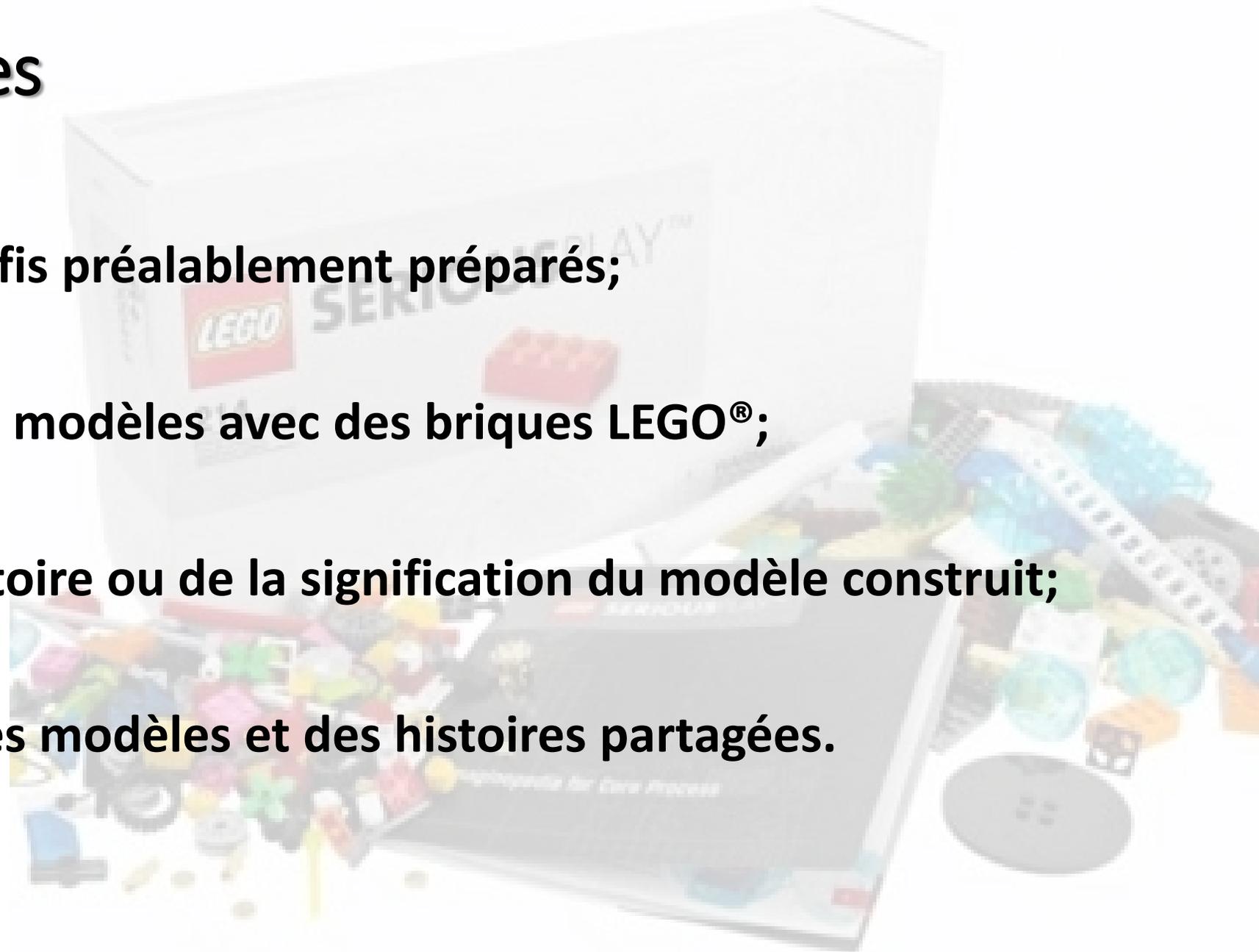
Construction de modèles avec des briques LEGO®;



Partage de l'histoire ou de la signification du modèle construit;

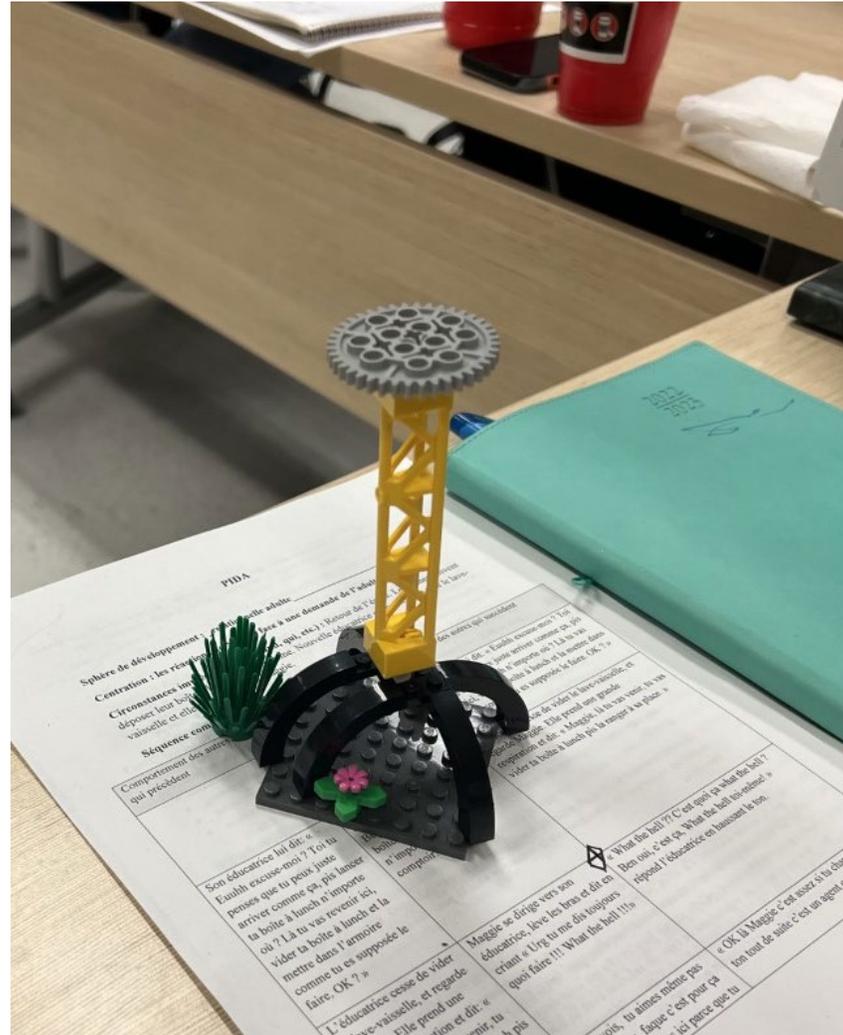


Réflexion sur des modèles et des histoires partagées.

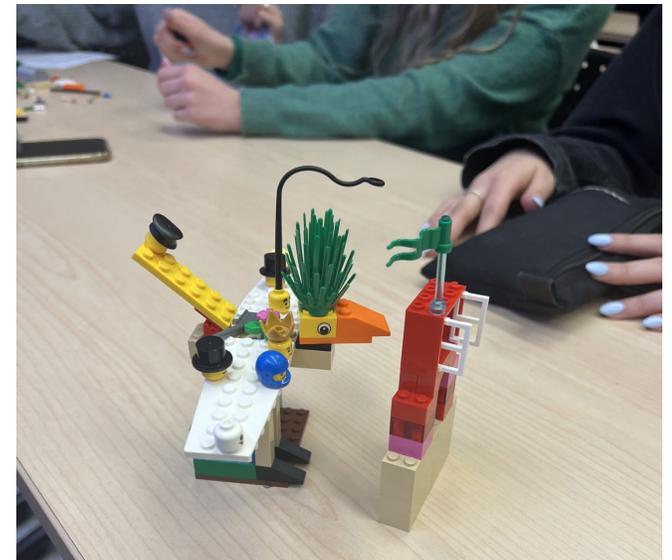




La tour



**Ma représentation
Moi en tant que future personne
psychoéducatrice**



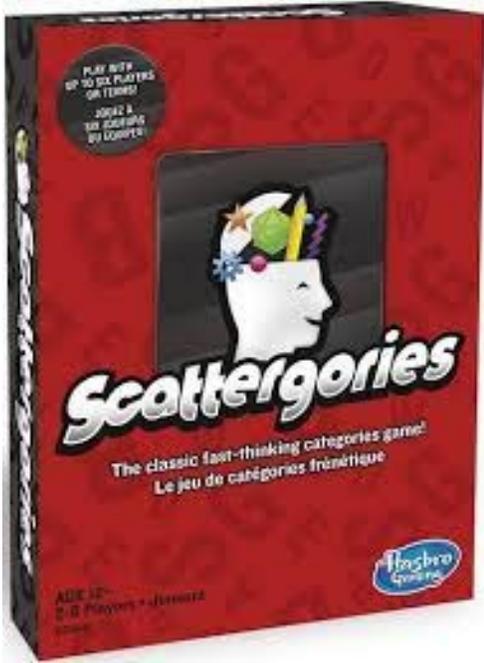
**Notre vision partagée de
la psychoéducation**



Ce qu'en pensent les étudiants?

- Nous avons chacun notre vision de ce métier et notre propre couleur et personnalité à y ajouter. Je trouve que cette activité nous a permis de le montrer d'une façon plus concrète.
- J'ai pris conscience via cette activité que je suis plus créative que ce que je pensais.

Activités *en vrac*





Ce qu'en pensent les étudiants?

- L'activité faite en classe en lien avec nos **préjugés favorables et défavorables** a été **marquante** pour moi. [...] j'avais sur ma tête le bandeau « vous me détestez ». J'ai tout de suite compris que lorsque je parlais, les gens ne me parlaient pas, mais parlaient de moi négativement et presque tout le monde écoutait ces « leaders ».
- Je pense que j'ai pris **conscience** aussi que j'étais une personnalité plus leader et extravertie que j'aurais pensé. On dirait que je crains le regard des autres, mais en même temps, **je suis quand même capable de prendre ma place, de dire mon opinion.**

À considérer

- Des évaluations formatives
- Trouver le bon équilibre entre le jeu et les autres activités pédagogiques

Le fait qu'on n'avait pas de points sur la participation en classe, [...] ça favorise beaucoup notre motivation intrinsèque. On participe pour nous, ça favorise notre autonomie. **C'est moi versus moi**, tu sais, ce n'est pas moi versus des points ou de la performance ou... je trouve qu'on est encore plus dans le « être » que dans le « faire ».

Pour aller plus loin



fabrique **REL**
RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES



Trousse d'activités
ludiques favorisant le
savoir-être des
stagiaires
rel.csrt.ulaval.ca

La pédagogie par le *jeu* en
enseignement supérieur.

*Un levier pour favoriser le développement
des compétences relationnelles.*

Stéphanie Hovington Janie Lépine



Merci pour votre attention et...

...au plaisir...

d'échanger avec vous!



Principales Références

- Forbes, L. et Thomas, D. (2023). *Professors at play playbook. Real-world techniques from a more playful higher education classroom*. Carnegie Mellon University; ETC Press.
- Forbes, L. (2021). The Process of Playful Learning in Higher Education: A Phenomenological Study. *Journal of Teaching and Learning*, 15(1), 57-73.
- Hovington, S. (2022). *Le savoir-être. Trousse d'activités ludiques pour favoriser le développement du savoir-être du stagiaire*. Université Laval. Fabrique REL.
- James, A. et Brookfield, S. (2014). *Engaging imagination. Helping students become creative and reflective thinkers*. Jossey-Bass.
- James, A. et Nerantzi, C. (2019). *The power of play in higher education: Creativity in tertiary learning*. Palgrave Macmillan.
- Legendre, R. (2005). *Dictionnaire actuel de l'éducation*. Guérin.
- Norgard, R.T., Toft-Nielsen, C. et Whitton, N. (2017). Playful learning in higher education: Developing a signature pedagogy. *International journal of Play*, 6(3), 272-282.
- Pellon, G., Raucent, B., Philipette, T., Mathelart, C., Alvarez, J et Renson, V. (2020). *Les cahiers du LLL. No. 8. Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur*.
- Sauvé, L., Renaud, L. et Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89-107.
- Whitton, N. et Langan, M. (2019). Fun and games in higher education: an analysis of UK student perspectives. *Teaching in Higher Education*.

Médiagraphie

- Toutes les images proviennent de : <https://fr.freepik.com/> ou d'une banque personnelle d'images.