

LUDIFICATION

MOTS CLÉS

METHODE PEDAGOGIQUE
APPRENTISSAGE ACTIF
INTERACTION
MOTIVATION



DESCRIPTION

La ludification est un processus qui adapte des mécanismes de jeu dans le domaine de l'apprentissage. Le jeu fait de l'apprenant l'acteur principal de la situation.

Dans ce type de pédagogie active c'est l'enseignant qui scénarise les tâches et/ou défis à accomplir ainsi que le déroulement et la progression du jeu. Il s'agit d'augmenter l'investissement de l'apprenant et de masquer l'aspect parfois rébarbatif de l'apprentissage. Ceci n'exclut toutefois pas la notion d'effort : pour arriver à un résultat, un joueur, bien souvent, doit montrer de la persévérance et réfléchir à des stratégies adaptées à son objectif.

TYPOLOGIE DE CHAMBERLAND

Degré de contrôle de l'apprentissage



Organisation du groupe



Médiatisation



COMMENT S'Y PRENDRE ?



PREMIERS PAS

- Pour débiter utilisez des jeux existants tels que Minecraft, Monopoly et Perudo mais dans un cadre scénarisé par l'enseignant.
- Commencez par vous familiariser avec le jeu, essayez-le
- Laissez du temps pour la discussion à la fin du jeu
- Veillez à la cohérence et au timing du déroulement des interactions

NOS CONSEILS

- Vérifiez la clarté et la complexité du jeu, pour que ses règles soient comprises rapidement.
- N'oubliez pas la phase de débriefing puisque c'est durant cette étape que les fruits de la démarche seront recueillis.
- Vérifiez le temps du jeu pour éviter la coupure lors de la séance.
- Gardez la motivation des apprenants en utilisant des badges, des pouvoirs supplémentaires ou en réalisant des échanges entre joueurs, sur la forme de compétition ou de coopération.

Degré de difficulté à mettre en place



Temps d'investissement en amont



Temps d'investissement post séance



Adapté à la gestion des grands groupes



Niveau d'autonomie des apprenants



POUR ALLER PLUS LOIN 

G. Chamberland et C. Provost
« Jeu, simulation et jeu de rôle »

Groupe Facebook [« Gamification - Ludification Francophonie »](#)

EN QUOI EST-CE INTÉRESSANT 

- **Capte l'attention** des apprenants
- **L'apprenant devient l'acteur principal** de la situation
- **Favorise l'interaction et varie le rythme** et le contexte de la séance
- Permet à l'enseignant et à l'apprenant d'avoir une **rétroaction immédiate** sur les acquis
- Apprentissage ludique, très bonne mémorisation de la séance et des notions à retenir.
- Permet aux apprenants d'autoévaluer leur degré d'acquisition des connaissances socles, et de les consolider.

EXEMPLES D'UTILISATION 

- Pour la simulation de situations professionnelles (voir aussi Jeux sérieux et Jeu de rôle)
- Pour des exercices de mémorisation
- Langue : Duolingo
- Relations de groupe : ClassDojo
- Gestion de la motivation : Classcraft

EXEMPLE D'APPLICATION 

Semestre : -
Type de cours : Formation de formateurs à la pédagogie active
Nombre d'apprenants : 12
Temps de l'interaction : 30 – 45 minutes
Jeu utilisé : TimesUp

- Détournement du jeu TimesUp dans le cadre d'une séance de formation :
- Deux équipes, des cartes, et un temps maximum de 30 secondes par question. Plusieurs réponses possibles, le premier gagne
 - Première manche : Faire deviner la notion à ses partenaires en la décrivant (sans la nommer !)
 - Seconde manche : On ne peut prononcer qu'un seul mot (pas celui à deviner...)
 - Troisième manche : Seul le mime est autorisé !

A QUOI FAUT-IL FAIRE ATTENTION ? 

- Il s'agit d'atteindre des objectifs d'apprentissage à travers le jeu, et non de reproduire la réalité, contrairement aux serious games.
- Le jeu doit être bref et suivi d'une phase de débriefing.

