

ENSEIGNER AVEC LE JEU

SYLLABUS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS

Bienvenue dans la formation « Enseigner avec le jeu ». Ce syllabus est conçu pour vous offrir une vue d'ensemble complète de la formation, articulant clairement ses objectifs, son programme, et ses méthodes pédagogiques. Le rôle principal du syllabus est de servir d'outil de communication entre vous et l'équipe pédagogique, facilitant ainsi votre navigation et engagement tout au long du cours.

Ce document est essentiel pour clarifier les contenus et les attentes, optimiser votre parcours d'apprentissage, et renforcer le lien avec l'enseignant. Dans un contexte d'apprentissage à distance, le syllabus est une ressource incontournable, agissant comme une carte et une boussole pour vous guider. Il vous aide à comprendre le fondement et la structure du cours, et vous oriente efficacement tout au long de votre formation. Nous vous invitons à utiliser ce syllabus pour exploiter pleinement toutes les ressources mises à votre disposition et pour maximiser votre expérience d'apprentissage dans ce parcours unique.

Informations générales	2
Responsable pédagogique	2
Objectifs de la formation	2
Programme	3
Validation de la formation	3
Ancrage théorique et approche pédagogique	4
Gamification de la formation	4
Communication	5
Bibliographie sommaire	5

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre du cours : Enseigner avec le jeu

Début de la formation : 10 mars 2025

Fin de la formation : 30 mars 2025

Volume horaire : 12 heures (10 h asynchrones et 2 h synchrones).

Prérequis : aucun

Horaire des lives synchrones :

- Mercredi 12 mars 2025 · 18h00 – 19h00
- Mercredi 26 mars 2025 · 18h00 – 19h00

RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE



Jérôme Legrix-Pagès, enseignant en histoire des idées et chercheur en sciences du jeu, directeur du CEMU (Service d'appui à la pédagogie) et vice-président en charge de l'accompagnement pédagogique à l'université de Caen Normandie. Spécialiste reconnu de la ludopédagogie avec plus de 120 créations de dispositifs ludopédagogiques et environ 80 communications ou publications sur le sujet depuis 2004. Responsable du projet *ecsi · esports & social inclusion* (financement Erasmus+, 2018-2021), du projet *LOOP · Portail de promotion de la ludopédagogie* (financement Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, 2022 -24).

Passionné par les jeux de plateau et les jeux de rôle.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation « Enseigner avec le jeu » est spécialement conçue pour transformer et diversifier les approches pédagogiques des enseignants et formateurs en intégrant des jeux comme outils dynamiques et interactifs de formation.

Ce parcours vise à combiner l'apprentissage pratique avec un solide fondement théorique, tout en encourageant une réflexion critique approfondie sur l'efficacité et l'applicabilité du jeu dans divers contextes de formation. Les participants seront amenés à découvrir et à analyser les implications pratiques et théoriques de l'incorporation de jeux dans leurs scénarios pédagogiques, avec pour objectif d'atteindre des résultats spécifiques et mesurables. Grâce à cette formation, ils acquerront ainsi une compréhension approfondie de la manière dont les jeux peuvent servir d'agents pivots pour l'engagement des apprenants et l'acquisition de compétences. Au terme de la formation, les participants devront être capables de :

Scénariser des stratégies pédagogiques intégrant le jeu

Les participants apprendront à concevoir des plans de séance et des parcours de formation qui incorporent des jeux, adaptés aux objectifs de formation et aux profils des apprenants. Ils développeront et intégreront des principes théoriques de game design et de play design, et exploreront une variété de jeux pour faciliter l'acquisition de

compétences. Cette compétence inclut également l'utilisation de jeux pour soutenir divers styles d'apprentissage et maintenir l'engagement des participants

Animer des séances avec des activités ludiques et évaluer les apprentissages

Les participants seront formés à animer efficacement des activités ludiques et à conduire des évaluations formatives et sommatives des apprentissages. Ils apprendront à structurer des débriefings efficaces selon la méthode de l'apprentissage expérientiel, et utiliseront des outils et méthodes d'évaluation adaptés pour mesurer précisément les résultats d'apprentissage et pour fournir des retours constructifs qui aident les apprenants à réfléchir sur leurs expériences et à intégrer les enseignements.

Développer une posture critique et réflexive envers l'usage du jeu en formation

Les participants seront encouragés à adopter une approche critique de la ludopédagogie, en évaluant de manière réfléchie l'efficacité et l'impact des jeux dans les parcours de formation. Cette compétence comprend l'analyse des pratiques historiques et actuelles, l'examen des apports théoriques, la réflexion sur les aspects éthiques, et l'amélioration de la littératie ludique et vidéoludique. Les participants exploreront de nouvelles approches basées sur des preuves pour optimiser l'utilisation du jeu en tant qu'outil pédagogique, tout en réfléchissant à leur propre développement professionnel

PROGRAMME

La formation s'étire sur 3 semaines consécutives, avec un effort attendu de 4 heures par semaine en moyenne.

Semaines	Contenus de cours	Activités et rendus	Live
S1. Comprendre le jeu en pédagogie	introduction générale ; prise en main de la plateforme ; qu'est-ce que le jeu ? ; qu'est-ce la ludopédagogie ? ; ludopédagogie et pédagogies actives ;	atelier en paraigogie sur la ludopédagogie	oui
S2. Enseigner avec le jeu	la gamification ; la ludicisation ; concevoir un jeu pédagogique	lquest, jeu de rôle sur forum	
S3. Mesurer l'impact du jeu	animer, débriefer et évaluer un jeu pédagogique ; rétrospective et conclusion	quiz final ; auto-positionnement ; évaluation de la formation	oui

VALIDATION DE LA FORMATION

La validation de la formation est conditionnée par l'achèvement d'activités qui jalonnent le parcours et attesteront de son suivi. Ces activités sont :

- les lives synchrones (ou leur rediffusion) ;
- la participation au jeu de rôle sur le forum
- l'atelier en pairagogie ;
- le quiz final.

De manière générale, l'esprit des évaluations est formatif et vise à accompagner le développement des participants, quels que soient leurs connaissances et expériences antérieures.

ANCRAGE THÉORIQUE ET APPROCHE PÉDAGOGIQUE

Dans sa scénarisation, la formation « Enseigner avec le jeu » s'est construite sur un cadre théorique expérimenté en présence et à distance, intégrant plusieurs approches pédagogiques et théories de l'apprentissage pour offrir une expérience d'apprentissage riche et immersive.

Inspirée par l'approche socio-constructiviste (Vygotski, 1978), elle met l'accent sur l'importance des interactions sociales dans la construction des connaissances. Les apprenants sont encouragés à interagir, enrichissant ainsi leur parcours éducatif par le dialogue et l'échange. L'alignement constructif forme la base de notre méthode (Biggs, 1999), assurant une cohérence entre les objectifs d'apprentissage, les activités pédagogiques et les évaluations. Chaque élément de la formation est conçu pour soutenir activement ces objectifs. En intégrant le modèle d'apprentissage expérientiel (Kolb, 1984), la formation encourage les participants à traverser un cycle d'apprentissage complet, de l'expérience concrète à l'expérimentation active, favorisant une compréhension profonde de la ludopédagogie.

Par ailleurs, le principe de formation par isomorphisme permet aux participants d'expérimenter des méthodes qu'ils appliqueront dans leur pratique professionnelle (Médioni, 2022), apprenant par le jeu dans un environnement gamifié. L'approche est également ancrée dans le Scholarship of Teaching and Learning (SoTL), promouvant une réflexivité forte des participants (Bélangier, 2010). Enfin, pour améliorer la présence à distance, les capsules vidéos en semi-direct et les interactions en lives synchrones créent un climat d'apprentissage décontracté et favorisent une connexion authentique avec le contenu (Jézégou, 2021).

GAMIFICATION DE LA FORMATION

La formation « Enseigner avec le jeu » se distingue par son approche innovante de gamification, intégrant deux modalités clés : IdQuest, un jeu de rôle sur forum et l'utilisation du plugin Moodle Level'Up.

IDQUEST, JEU DE RÔLE SUR FORUM

IdQuest est un jeu de rôle par forum (ou *play-by-forum*) conçu pour enrichir le parcours de forum à travers la pratique d'un jeu pédagogique. Ce jeu se joue en asynchrone sur la plateforme Moodle. Il permet aux participants d'incarner des personnages fictifs et de collaborer pour créer une aventure narrative riche et immersive. À travers IdQuest, les joueurs engagent une série d'improvisations qui rendent chaque session unique et imprévisible, afin de stimuler l'engagement et la créativité des participants.



Ce processus ludique est orchestré par un maître de jeu - l'enseignant, qui introduit des intrigues contextualisées et des personnages non-joueurs pour guider le déroulement du jeu. L'enseignant évalue également les contributions pour assurer la cohérence entre l'expérience ludique et les objectifs pédagogiques. En jouant à IdQuest, les participants travaillent leur réflexivité et développent des compétences méthodologiques universitaires et documentaires dans le domaine de la ludopédagogie. Contrairement à d'autres formes de jeux, l'objectif d'IdQuest n'est pas de gagner, mais de

participer activement à une narration partagée, de promouvoir les idées des autres joueurs (fairplay) et d'enrichir l'expérience collective par des interprétations profondes des personnages joués (roleplay). Ce cadre de jeu par forum permet aux participants de vivre une expérience d'apprentissage dynamique et interactive, reflétant les principes de la ludopédagogie dans un environnement numérique adapté à la formation à distance.

PLUGIN MOODLE LEVEL'UP

Pour compléter cette approche ludique, la formation utilise le plugin Moodle Level'Up, qui gamifie le parcours de formation en attribuant des points, des badges et des niveaux aux participants en fonction de leur progression et de leur participation. Ce plugin encourage une participation active et continue, tout en rendant le processus d'apprentissage plus engageant et motivant. Les participants peuvent suivre leur progression, débloquent des récompenses et voir leur statut évoluer, ce qui renforce leur sentiment d'accomplissement et d'engagement. Le système comprend trois niveaux, et les participants sont censés passer deux niveaux chaque semaine s'ils suivent régulièrement le cours. Cela permet aux participants de voir, par exemple, s'ils sont encore au niveau 1 en semaine 2, qu'ils n'ont peut-être pas eu l'activité nécessaire.



COMMUNICATION ET TUTORAT

Pour communiquer avec le responsable pédagogique, un espace de forum est dédié pour des questions sur les thématiques de la semaine en cours ou encore des questions en prévision du live synchrone. La consultation est quotidienne avec des réponses sous trois jours maximum.

Pour des questions techniques relatives à la plateforme, un espace est également ouvert et permet aux participants de signaler des problèmes et d'entrer en contact avec l'assistance techno-pédagogique.

Naturellement, tous les échanges, avec l'enseignant, l'ingénieur pédagogique ou entre les participants doivent être respectueux et professionnels.

L'ensemble des contenus ont été développés avec un cahier des charges conforme au RGAA · Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité, v 4.1.2, en particulier avec un sous-titrage et une transcription téléchargeable des vidéos. Les participants peuvent à tout moment contacter le responsable pédagogique ou un tuteur pour signaler un problème d'accessibilité.

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

Une bibliographie complète est disponible dans les espaces de cours.

- Alvarez, J. (2019). *Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux* [Thesis, Université Polytechnique des Hauts-de-France]. <https://hal.science/tel-02415027>
- Brougère, G., Savignac, E. (2024). *Dictionnaire des sciences du jeu*. Erès.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, 10(10). <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>
- Lavigne, M. (2022). La ludopédagogie, acteurs et idéologie. *Educations*, 6(1). <https://doi.org/10.21494/ISTE.OP.2022.0821>
- Garnham, L., & Oprandi, P. (2023). *Outdoor learning in higher education: Educating beyond the seminar room*. Routledge.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

- Lépinaud, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu pour l'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherches en Sciences de Gestion*, 158, 489-516. <https://doi.org/10.3917/resg.158.0489>
- Sanchez É. (2023). *Enseigner et former avec le jeu : Développer l'autonomie la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. ESF Sciences humaines.