



# *Les p'tits fascicules*

N°

6

Pourquoi gamifier  
les apprentissages ?

7 PAGES POUR DÉFRICHER UN THÈME



David Cohen

# Gamification d'une séquence

Prendre du plaisir à collaborer  
et à apprendre

La gamification, concept fondé sur le terme anglais « game » (jeu), est l'utilisation des concepts de jeux dans une activité. Elle n'est pas forcément numérique et peut s'appliquer à toutes les activités humaines. Contrairement à la ludification qui n'ajoute que du ludique, du « fun », dans une séquence, la gamification prend en compte la totalité des concepts de jeu dont le divertissement fait partie.



PERMETTRE LES ÉCHANGES, RENDRE L'ÉLÈVE ACTEUR ET OPÉRER DES CHOIX,  
IMPACT ET POSITIVEMENT LE CLIMAT SCOLAIRE

David  
Cohen

# LUDIFICATION DES APPRENTISSAGES

## POURQUOI ?



- ✓ Implication des élèves accrue
- ✓ Amélioration de la motivation
- ✓ Climat scolaire impacté positivement

## COMMENT ?



- ✓ Scénarisation accrue
- ✓ Réflexion et créativité de l'enseignant
- ⚠ Pédagogie active /passive ?

- ▶ Dans « **jeux sérieux** », il y a certes le jeu (*notion de plaisir*) mais il y a aussi sérieux. Comment mettre en place une séquence impliquant un dispositif plus « **Ludique** » ?
- ▶ Comment trouver l'**équilibre** entre ces deux pôles que l'école met en opposition depuis si longtemps ?
- ▶ Enfin, il est primordial de ne pas **transposer** une architecture pédagogique existante sur de tels dispositifs (l'élève ne doit pas être un simple « exécutant de tâches », même avec un dispositif jugé plus « fun »).

- ⚠ Ressources adaptées ?
- ⚠ Problématiques matérielles (mise en place chronophage)
- ⚠ Place de la **créativité élèves**: simple exécutant des consignes ou part de choix personnel ?
- ? Évaluation de l'impact
- ? Plus-value pédagogique ou pas ?
- ? **Enrôlement** accru ou pas ?



## AVEC QUOI ?



## POUR QUEL IMPACT ?



# Serious Games



! Un **écart** qualitatif/ergonomique/esthétique, souvent abyssal entre l'univers des **jeux**

« **pédagogiques** » et les standards des jeux les plus utilisés par les élèves.

! Ce qui paraît **ludique** pour l'enseignant (ce qui sort du « traditionnel ») ne l'est pas forcément pour les élèves.

✓ Penser des **ressorts de ludification** efficaces et en prise avec la réalité des productions actuelles.

✓ Mettre en place une « **expérience joueur** » vraiment plaisante (avec des *apprentissages ciblés adaptés au support*).

“ Quand le **sérieux** prend le pas sur le **jeu** ”



**ON N'EST PAS LÀ POUR S'AMUSER!**



**Aucun impact avéré  
sur les apprentissages**



**DU BRUIT ET DE L'AGITATION!**



**TROP DE PRÉPARATION**

...



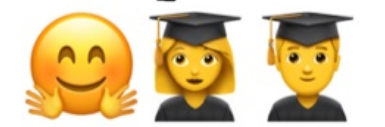
**Un levier à la motivation**



**RENDRE L'ÉLÈVE ACTEUR DE  
SES APPRENTISSAGES**



**Un climat scolaire apaisé**



**DES ÉLÈVES ACTIFS,  
DU PLAISIR EN CLASSE**



# Escape games

## ○ Pédagogiques

Un **Escape game** est un **jeu d'évasion grandeur nature**. Les participants devant répondre à de **multiples énigmes** afin de sortir, en un temps donné, d'un espace.

X

**L'intérêt pédagogique** est important: en adaptant les problèmes à résoudre/énigmes/casse-tête, vous mettrez les **élèves** en situation d'apprentissage **active** et **ludique**. Se **jouant** en **équipe**, vous pourrez ainsi les faire **collaborer** et **travailler** ensemble.

En adaptant le **thème**, les **problèmes** et **énigmes** à **résoudre**, vous pourrez faire acquérir à vos **élèves** de nombreuses **connaissances** et **compétences**.



⚠️ DES DISPOSITIFS CRÉATIFS QUI DOIVENT AUSSI PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE L'ÊTRE!



Gamification

**GAMIFIEZ VOTRE SÉQUENCE !**



Retranscription d'atelier

- Enseignant Collaborer Gamification
- Observer / Explorer /Expérimenter Appliquer / S'entraîner / S'exercer
- Chercher / Enquêter/S'informer S'exprimer /Argumenter
- Individualiser / Différencier / Évaluer Jeux et apprentissages

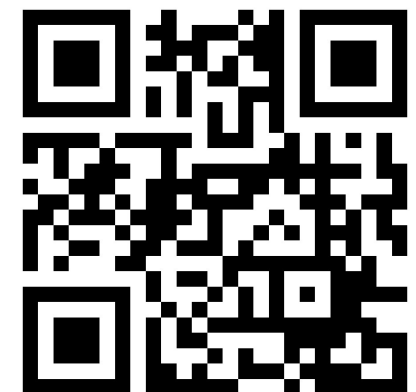
Site de la DANE Académie de Versailles



S'cape Site sur les escape games Pédagogiques



Site sur les Serious games



**DES RESSOURCES POUR S'EN INSPIRER**