

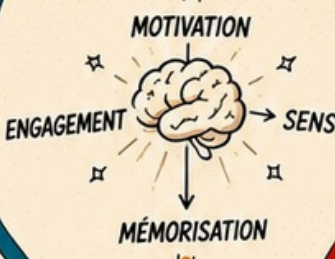
LA LUDOPÉDAGOGIE, QU'ES AQUO ?

Quand on parle de ludopédagogie, on évoque de nombreux termes apparus en ce début de XXIème siècle dont la définition est parfois encore sujette à débat.

Après quelques années à explorer ce domaine, je vous propose ma synthèse personnelle de tout ce qui contribue selon moi à pratiquer la ludopédagogie * !



OBJECTIF :
APPRENTISSAGE
AVEC PLAISIR !



GAMIFICATION **

Utilisation de leviers ludiques pour engager les participant-es (gamifier, ce n'est donc pas jouer à un jeu)

EXEMPLES

Levier « devoir agir dans un temps limité » :

- Retrouver en 2mn le maximum de critères de discrimination
- Formuler un pitch de présentation synthétique qui tienne en 1mn

Levier « Collectionner des marques d'avancement » :

- Distribuer des mini-fiches synthèse au fur et à mesure de la formation
- A l'école, distribuer des « ceintures de couleur » qu'on attache à sa trousse en fonction du niveau qu'on a atteint dans chaque matière

SIMULATION

Reproduction fidèle et fictive d'un processus ou d'une situation

EXEMPLES

- Apprendre à négocier via un « jeu » de rôle
- Apprendre à piloter un avion sur simulateur de vol
- Apprendre la gestion financière d'une surface de vente

JEU GRAND PUBLIC

Activité dont l'objectif principal est de divertir (là, je fais simple 😊)

EXEMPLES

- Timeline pour apprendre les dates d'histoires
- Memory pour nommer des objets en anglais
- Trivial Pursuit pour développer sa culture générale

JEU DÉTOURNÉ

Adaptation d'un jeu existant pour une intention non ludique

EXEMPLES

- Grille de mots mêlés avec des éléments de la formation
- Jeu de 7 erreurs sur les bonnes pratiques de rédaction de CV
- Loto pour réactiver les notions vues durant la formation

JEU SÉRIEUX

Jeu créé pour une finalité autre que le divertissement

EXEMPLES

- Parcours d'orientation sur le site pour nouveaux embauchés
- Jeu de cartes (Engrenages, Les Mille Pas, JeuStress...)
- Jeu de plateau (Monopoly des inégalités, M'harcèle et moi...)

ATELIER LUDIQUE

Activité(s) gamifiées ne peuvent pas être jouées comme un jeu autonome

EXEMPLES

- Fresque (du climat, des nouveaux récits, de l'équité...)
- Les « jeux-cadres » de Thiagi
- Deck de cartes à thème donnant à réfléchir sans forcément jouer

LUDICISATION

Réappropriation ludique d'un contexte ou d'objets qui ne sont pas ludiques

EXEMPLES

- Des osselets de brebis pour jouer... aux osselets !
- Une pièce ou une paille pour tirer au sort
- Marshmallow challenge



Un jeu peut être un super outil pour apprendre, comprendre et mémoriser !

APPRENDRE AUTREMENT, ENSEMBLE !



VRROOM!



* J'ai repris ici quelques unes des catégories formalisées par Philippe Lépinard et Isabelle Vandangeon-Derumez complétées par les apports de Julian Alvarez, Sébastien Genvo, Alexandre Duarte et Michael Burov.

** On notera que la gamification, c'est beaucoup plus large que juste des points, un classement & co...