ESPACE COLLABORATIF DE RESSOURCES POUR L'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE

COLLÈGE MONTMORENCY

Ludification ou ludicisation ?
Une posture plutôt que du design de jeu

Xavier Martel-Lachance

Conseiller pédagonumérique

CC BY NC SA

Présentation

Xavier Martel-Lachance

32 ans

Conseiller pédagonumérique au Collège Montmorency

Titulaire d’une maîtrise en communication, concentration en jeux vidéo et ludification (UQÀM)

Plan de la séance

Définition du jeu

Problématisation du sujet (le jeu en éducation)

Proposition d'une posture

Discussion en groupe

Attention !

Cette formation n’a pas pour visée d’enseigner le design de jeu pédagogique.

Nous discuterons plutôt de quelle façon **les concepts du jeu** peuvent s’appliquer dans une posture professionnelle.

Objectifs de la formation

S'inspirer du jeu, de la **ludification** et de la **ludicisation** dans sa pratique professionnelle ou enseignante.

Accueillir l'imprévu et construire à partir de celui-ci.

ECRAN
ESPACE COLLABORATIF DE RESSOURCES POUR L'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE

Notre principale source

https://pressbooks.etsmtl.ca/pedagogieparlejeu/

Pédagogie par le jeu en enseignement supérieur : Un levier pour favoriser le développement du savoir-être

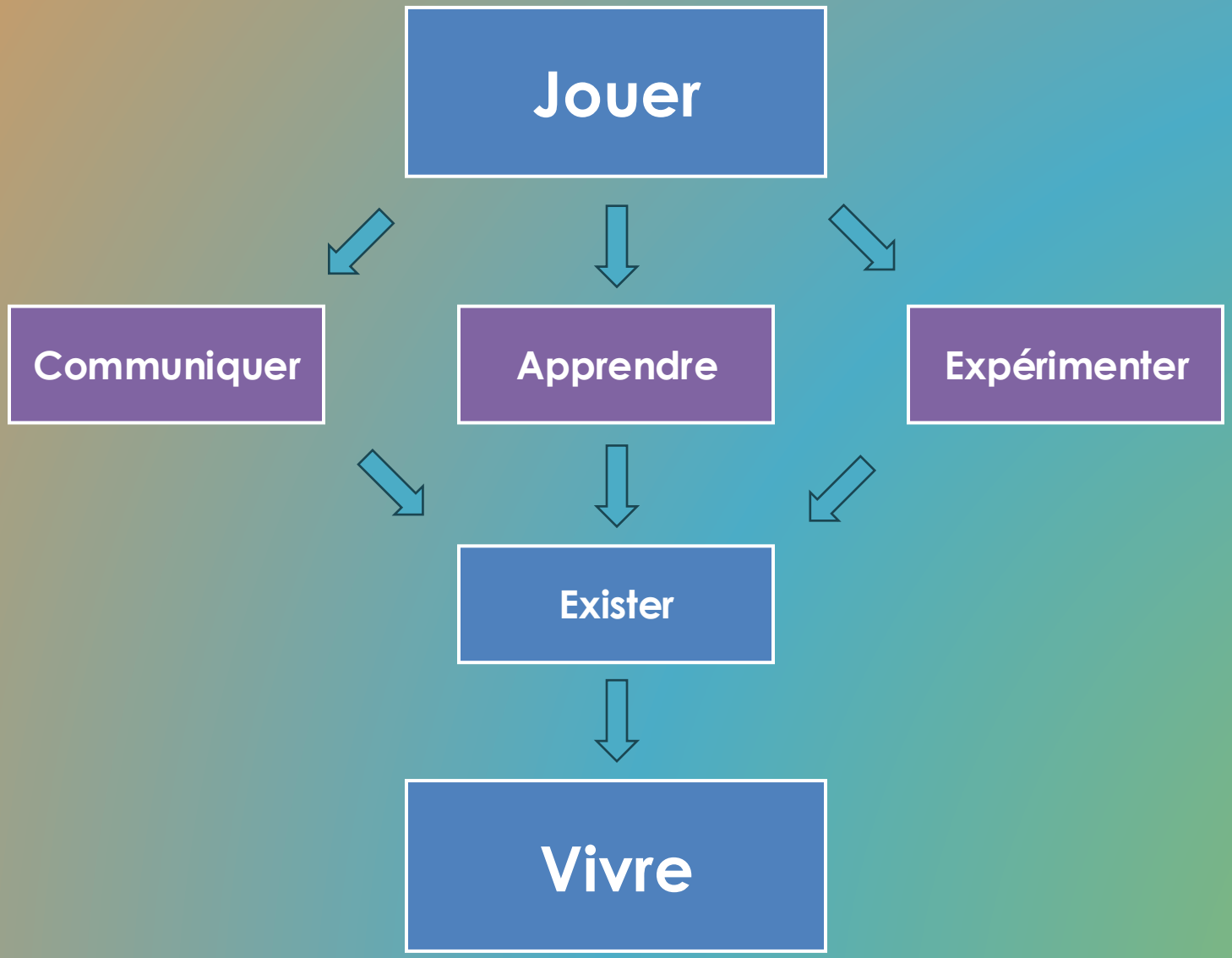
Stephanie Hovington et Janie Lépine

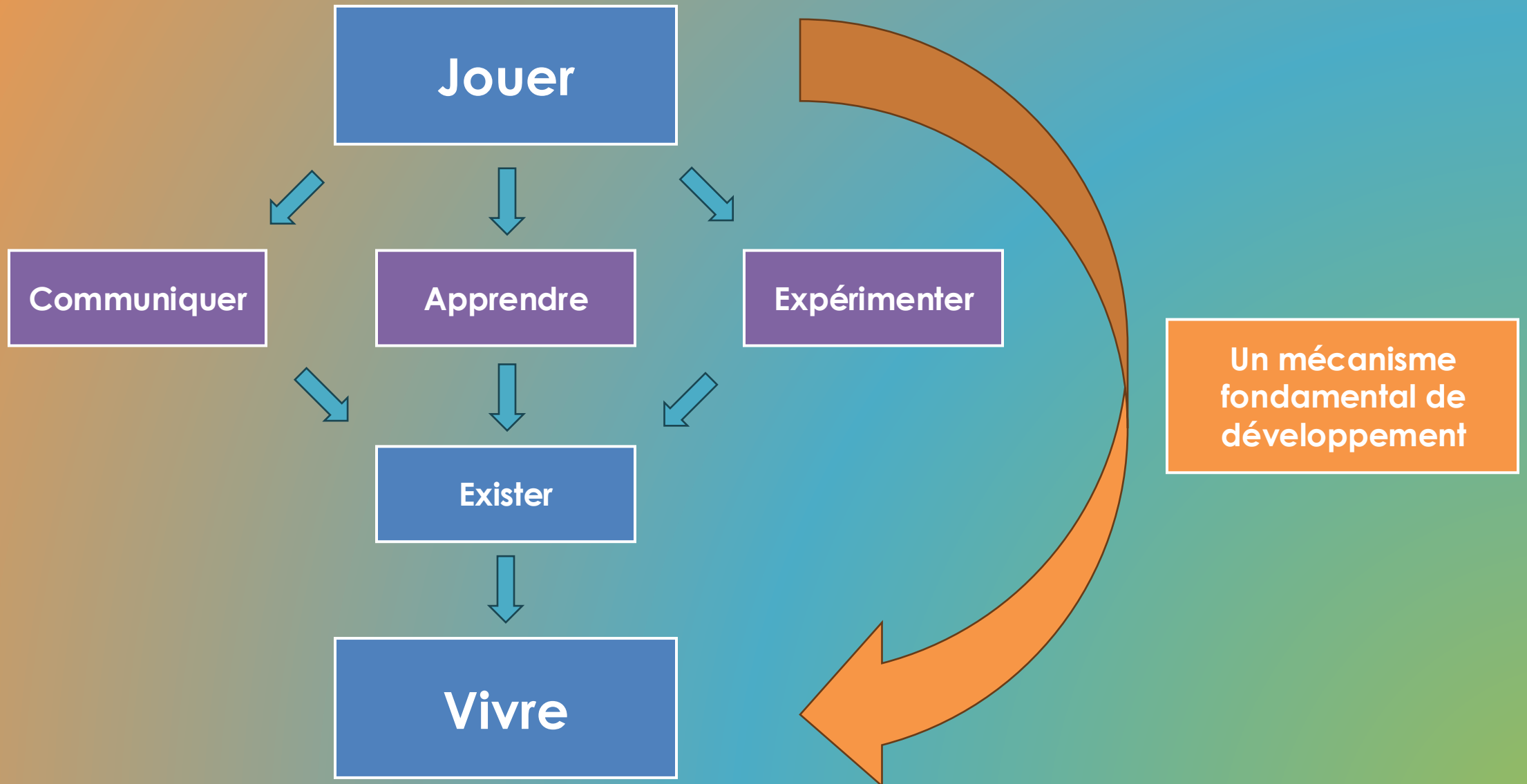
Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage dans les Mêmes Conditions

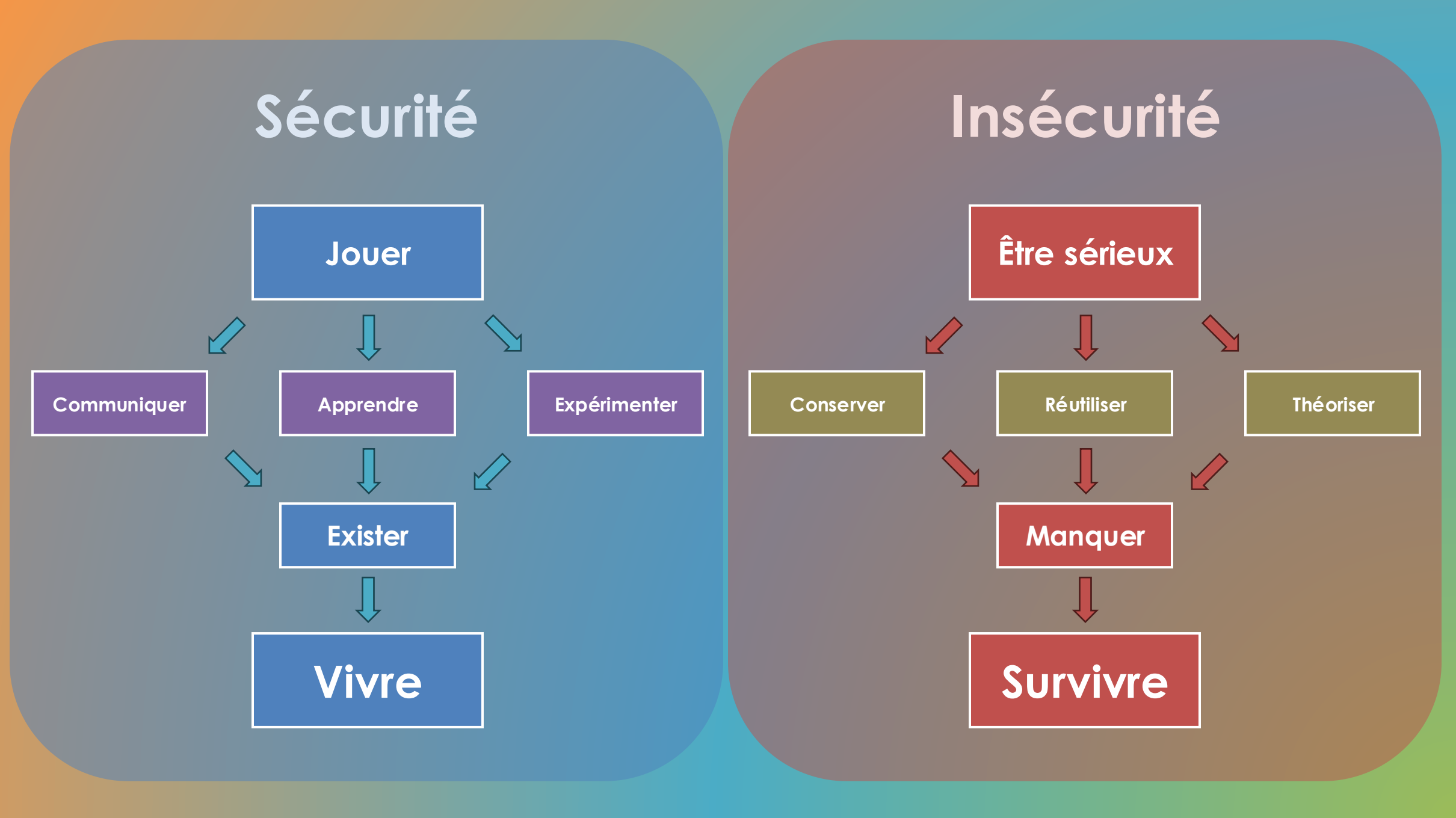
LIRE LE LIVRE

ESPACE COLLABORATIF DE RESSOURCES POUR L'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE

Le jeu, au fondement de tout


Jouer
Communiquer
Apprendre
Expérimenter
Exister
Vivre


Jouer
Communiquer
Apprendre
Expérimenter
Exister
Vivre
Un mécanisme fondamental de développement


Sécurité
Jouer
Communiquer
Apprendre
Expérimenter
Exister
Vivre
Insécurité
Être sérieux
Conserver
Réutiliser
Théoriser
Manquer
Survivre

Sécurité

- Jouer
  - Communiquer
  - Apprendre
  - Expérimenter
    - Exister
      - Vivre

Antonymes de ***jouer***, verbe

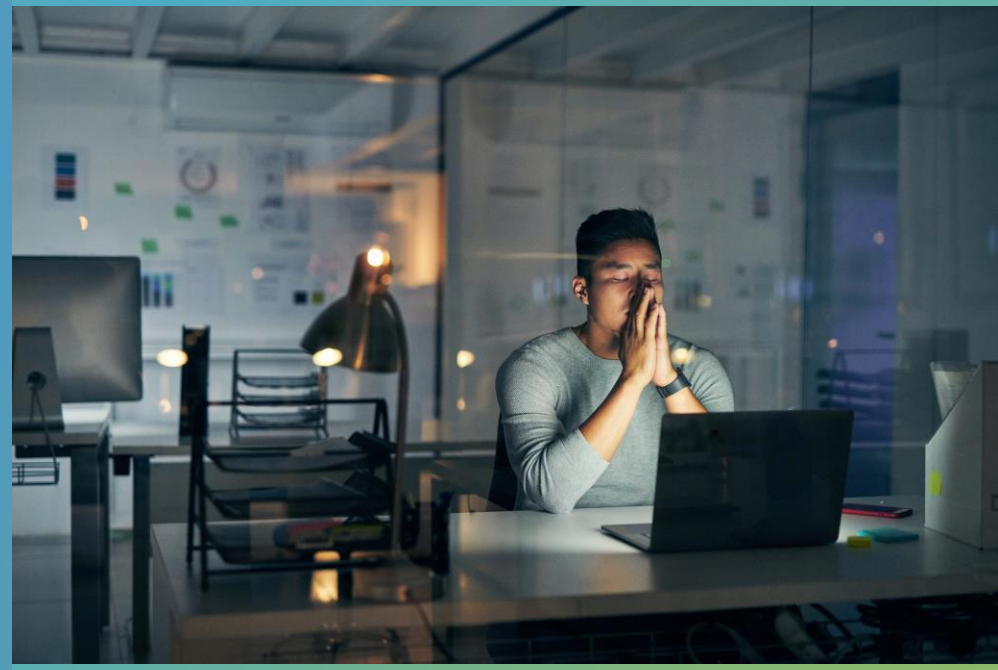
- **jouer**
  - S'amuser — être sérieux, ne pas rire.
  - Tenir des paris — prendre un risque calculé.
  - Exécuter une pièce musicale — assister à, écouter, regarder.

Insécurité

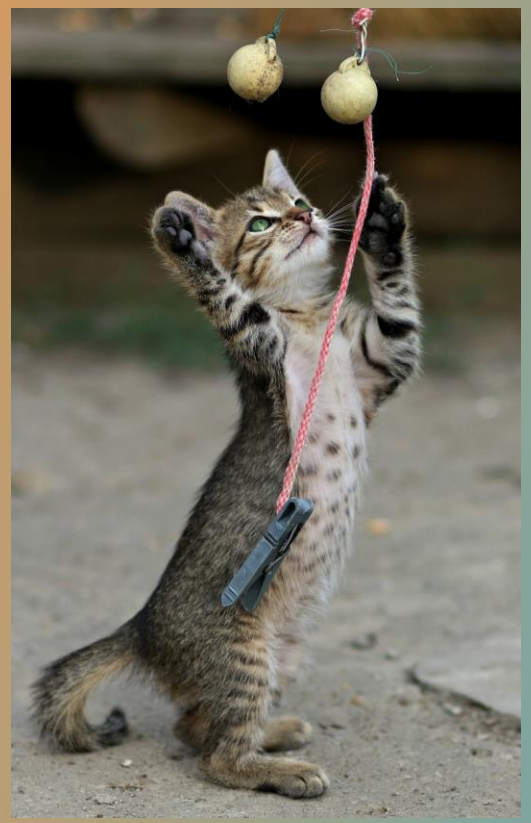
- Être sérieux
  - Conserver
  - Réutiliser
  - Théoriser
    - Manquer
      - Survivre

Le «jeu de l'école»

- Le «jeu de l'école» est une **posture de performance** où l'étudiant «optimise» ses comportements d'apprentissage afin d'obtenir **le meilleur résultat avec le moins d'effort possible**.
    - Ce faisant, ils transforment leurs parcours scolaires en «jeu».
- Il s'agit d'une réponse instinctive à **un manque de sentiment de sécurité** chez les étudiants face au système scolaire.
- Face à un manque de sécurité (un manque de «jouer»), le réflexe est de créer son propre environnement ludique.



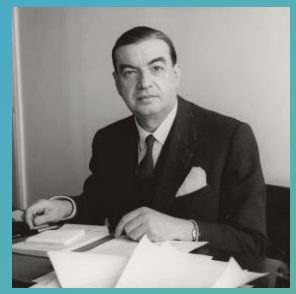
Le jeu : un mode de communication et d'apprentissage inné



Qu’est-ce que le jeu ?

Selon les auteurs suivants :

- Le jeu est **libre** (on ne peut le forcer) ;
- Chacun **interprète** ce qu'est le jeu ;
- Le jeu est une **co-construction** de tous les participants, les règles peuvent évoluer au fil du temps. Il est donc **flexible** ;
- Le jeu est **sans conséquence**, il s'agit d'un espace **sécuritaire** ;
- Le jeu est une **forme de travail** ;
- Le jeu est **social** (il favorise la cohésion de groupe).
- Le jeu est une **forme innée d'apprentissage** ;



Roger Callois (1958)

Nicole De Grandmont (1995)

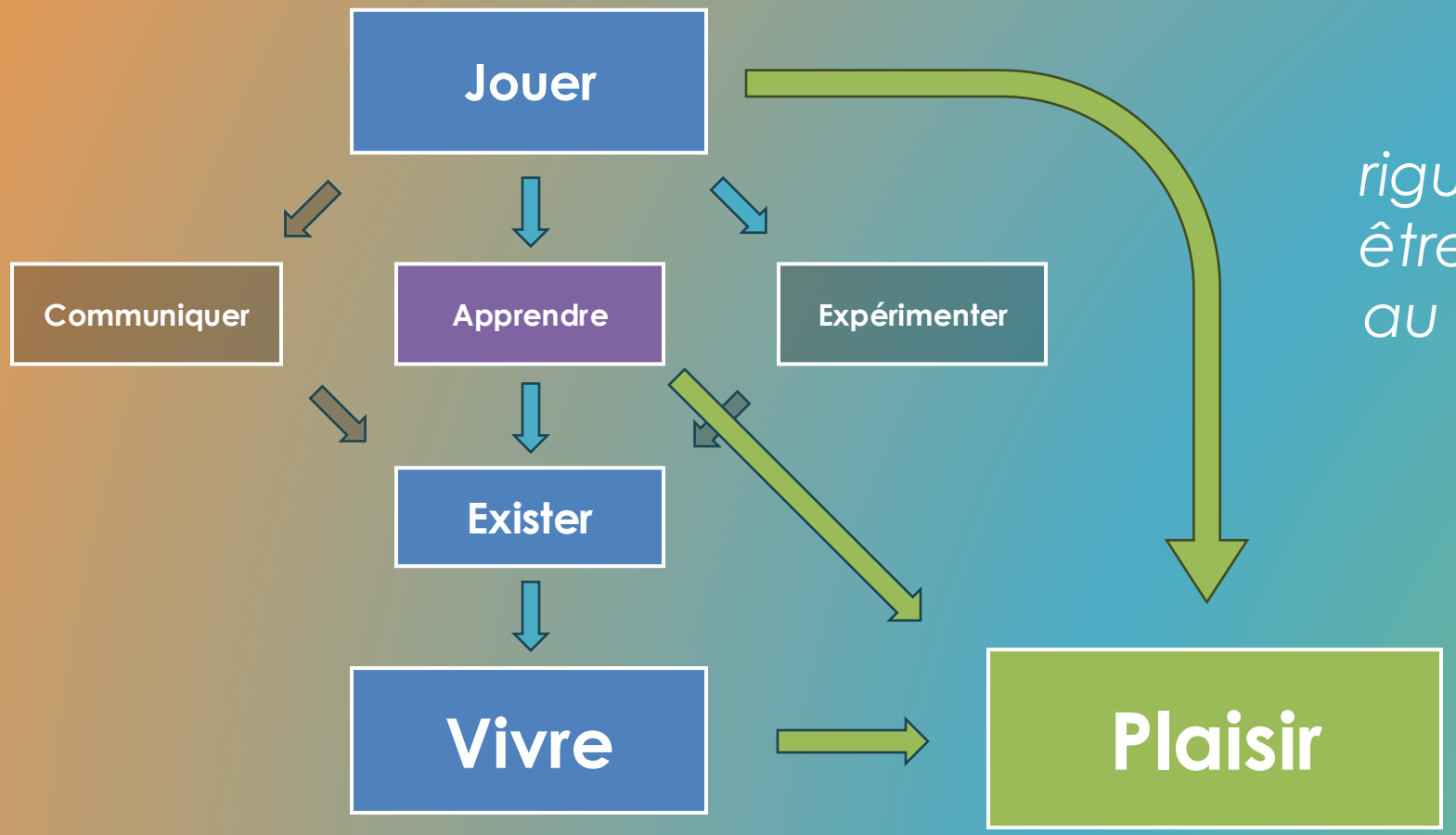
Gilles Brougères (2005)

Jacques Henriot (1969)

Éric Sanchez (2023)

Louise Sauvé (2007)

Plaisir et apprentissage : un lien logique



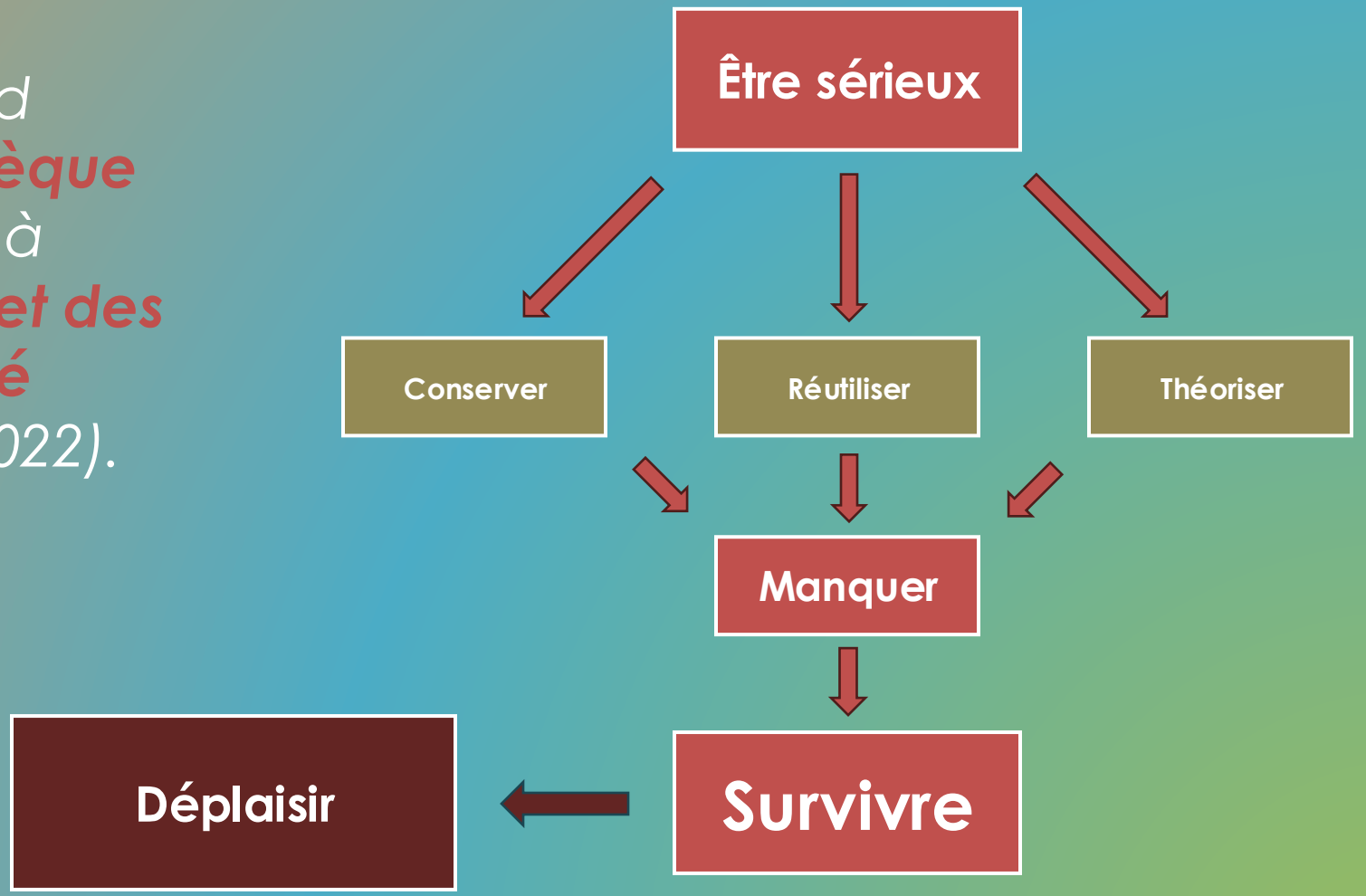
Bien que l'apprentissage soit habituellement associé au travail, à la rigueur et à l'effort, il peut être légitimement associé au ***plaisir*** (Cavallier 2007).

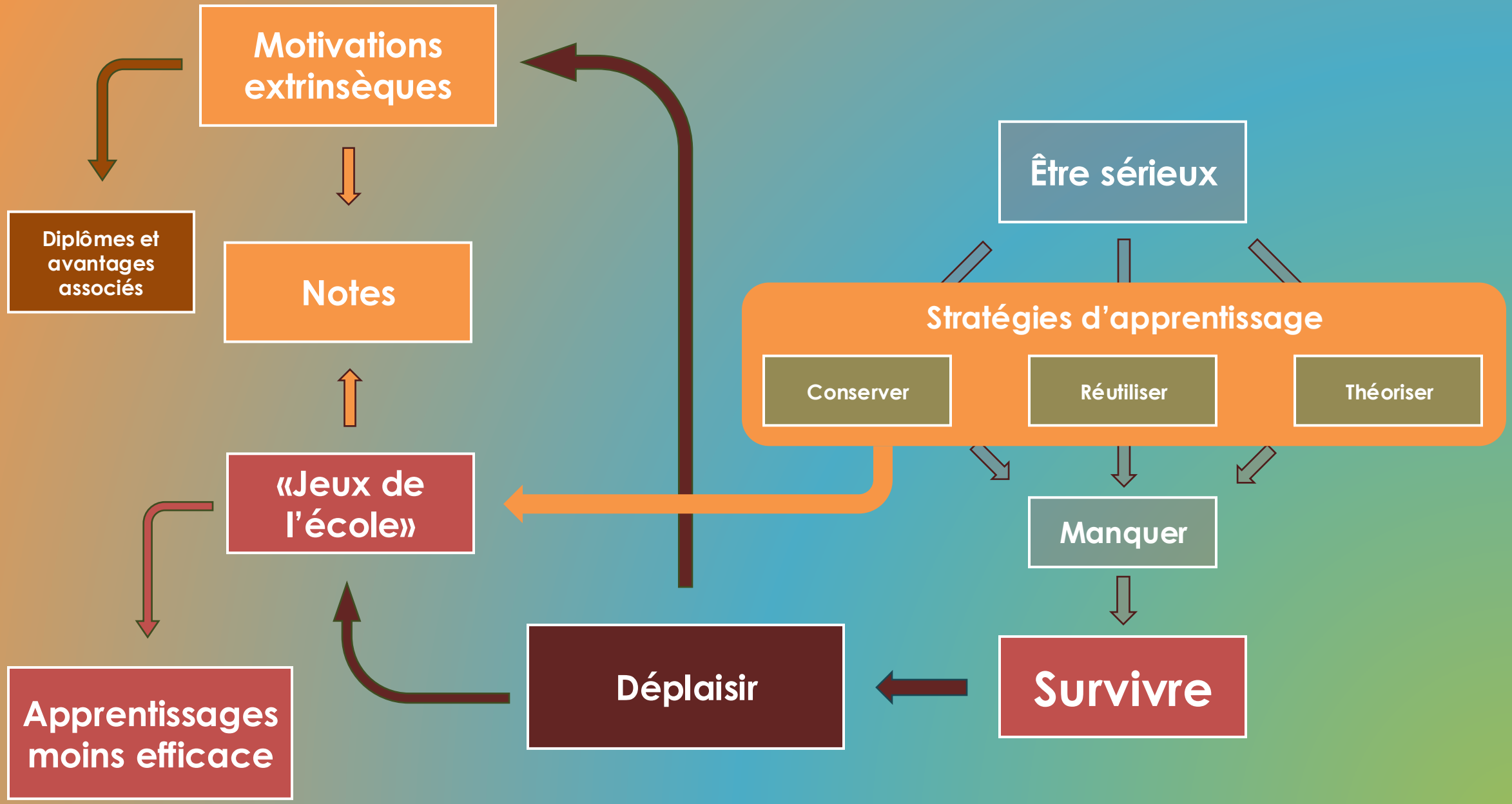
Plaisir et apprentissage

Ainsi, les liens entre plaisir et apprentissage sont démontrés. Pourtant, le parcours scolaire semble souvent être perçu par les personnes étudiantes avant tout comme une **tâche fastidieuse**.

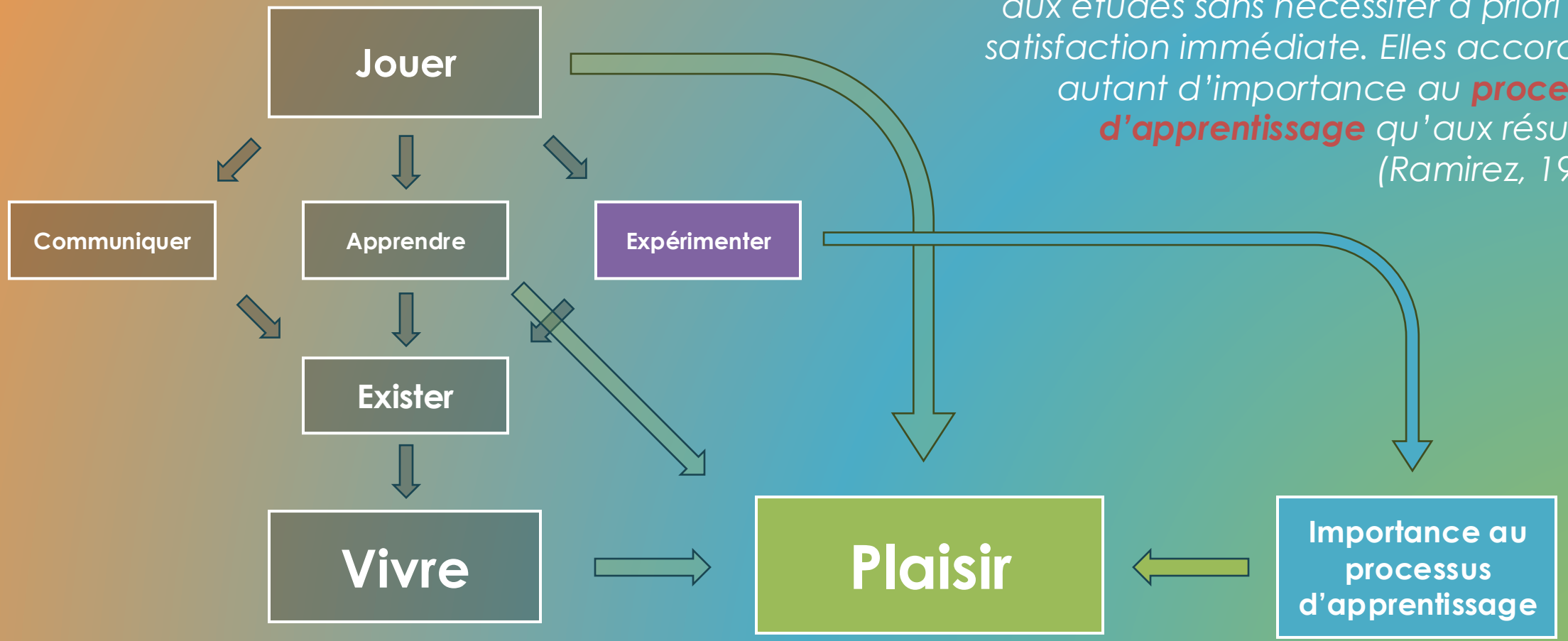
Pourquoi ?

Plusieurs personnes étudiantes ne se rendent pas à leurs cours dans l'espoir de s'amuser : leur motivation principale tend davantage à être ***extrinsèque*** *étant liée aux résultats et à* ***l'obtention d'un diplôme et des avantages y étant associé*** *(Lauricella et Edmunds, 2022).*



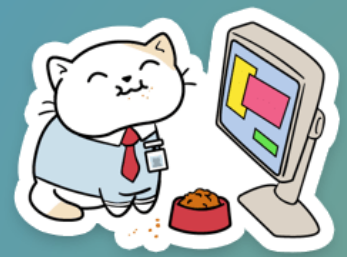

Motivations extrinsèques
Diplômes et avantages associés
Notes
«Jeux de l'école»
Apprentissages moins efficace
Déplaisir
Survivre
Être sérieux
Stratégies d'apprentissage
Conserver
Réutiliser
Théoriser
Manquer

les personnes étudiantes qui s'investissent dans leurs apprentissages, se donnent les moyens de prendre plaisir aux études sans nécessiter a priori une satisfaction immédiate. Elles accordent autant d'importance au ***processus d'apprentissage*** *qu'aux résultats (Ramirez, 1998).*



Le plaisir, c'est sérieux !

- « Apprécier l'expérience éducative ne réfère pas nécessairement à des actions ou à un environnement caractérisé par la frivolité et le manque de signification. […] **le plaisir peut aller de pair avec la rigueur** […] » (Lauricella et Edmunds, 2022)



Jeu et pédagogie : Une évidence !

Le jeu pédagogique : Une évidence !

- Il est ainsi établi que le jeu et la pédagogie sont loin d'être étrangers. Le jeu est un puissant **moteur pédagogique**.
- Magnifique ! Intégrons du jeu dans nos activités pédagogiques !

Le jeu pédagogique : pas si évident en fait

- Sauf que c'est loin d'être aussi simple …
  - À la base, le design de jeu demande de grandes capacités de **créativité**, de **planification** et de **compréhensions des mécanismes de jeu**.

Le jeu pédagogique : compliqué et chronophage

- Créer un bon jeu c'est long; très long !
  - Ça demande souvent des années d'expérience ainsi qu'une formation scolaire spécifique.
- Beaucoup d'essaies et d'erreurs sont nécessaire.
- Rien ne garantit que les joueurs (ici les étudiant.e.s) vont trouver le jeu amusant (ou même avoir envie de jouer).

Gardons espoir !

- Le jeu pédagogie se divise en trois concepts:
  - La ludification (Gamification)
  - Le jeu sérieux
  - La ludi**cisa**tion

Ludification (gamification)

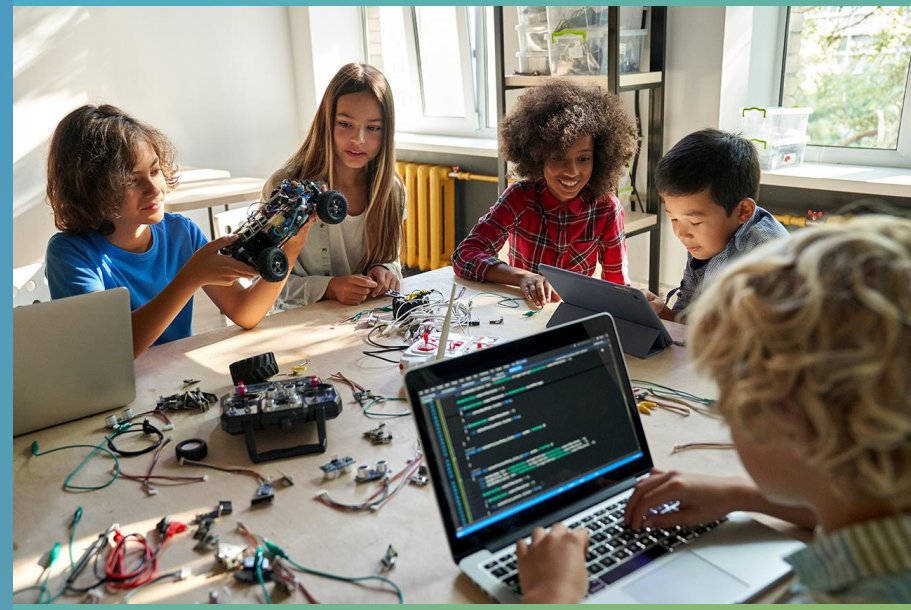
- Il s'agit de l'application des mécanismes et des dynamiques de jeu dans des contextes non ludiques, comme l'éducation ou le travail, pour encourager l'engagement et la motivation.
- De bons exemples sont les systèmes de badges et de points. On se concentre sur la **motivation extrinsèque** du participant.

Le jeu sérieux

- Ce terme désigne des **jeux conçus à des fins autres que le simple divertissement**, comme l'apprentissage, la formation ou la sensibilisation. Ces jeux sont souvent utilisés dans des contextes éducatifs ou professionnels pour simuler des situations réelles et favoriser l'apprentissage par la pratique.
- Nous avons par exemple l'application «Labocule», développée ici même à l'ECRAN ainsi que le jeu «Odyssée numérique» développé par l'Université du Québec.

La ludicisation

- Il s'agit de proposer des situations d'apprentissage **intégrant le jeu en tant que modalité pédagogique**. On agit sur la motivation intrinsèque des participants. (Riouz et chenette, 2021) (Sanchez et Roméro, 2020).
- On se concentre ainsi davantage sur la **situation de jeu** plutôt que sur le jeu (*ludus*); l'artéfact utilisé pour jouer.
- En ce sens, on se concentre sur les dimensions **expérientielles** et **subjectives** du jeu.



La ludicisation notre piste !

- Le terme **ludicisation** décrit le **processus de transformation** d'une situation en jeu.
- Contrairement au terme **ludification**, qui implique la création d'un jeu, la **ludicisation** suggère plutôt la possibilité de **jouer avec n'importe quelle situation**.
- L'élément ludique ne se trouve pas dans les objets ou les gestes, mais plutôt dans **le sens donné à la situation** par le joueur.

La ludicisation notre piste !

- Déclinaison de la ludicisation :
  - L'attitude ludique
  - Le climat d'apprentissage
  - Le cercle magique

L'attitude ludique

Un état d'esprit composé de la **créativité**, la **curiosité**, le **sens de l'humour**, le **plaisir** et la **spontanéité**

Une posture où les situations complexes sont perçues comme des défis à relever et où **l'erreur est une occasion d'apprentissage** plutôt qu'un échec.

L'attitude ludique implique ainsi :

- Un état d'esprit **curieux** et **optimiste**;
- Une **ouverture d'esprit** et une **flexibilité**;
- Une **confiance** en soi.

Climat d'apprentissage

Il s'agit des **rapports émotionnels** vécus par les acteurs d'un milieu éducatif, ici la classe. Un bon climat d'apprentissage permet :

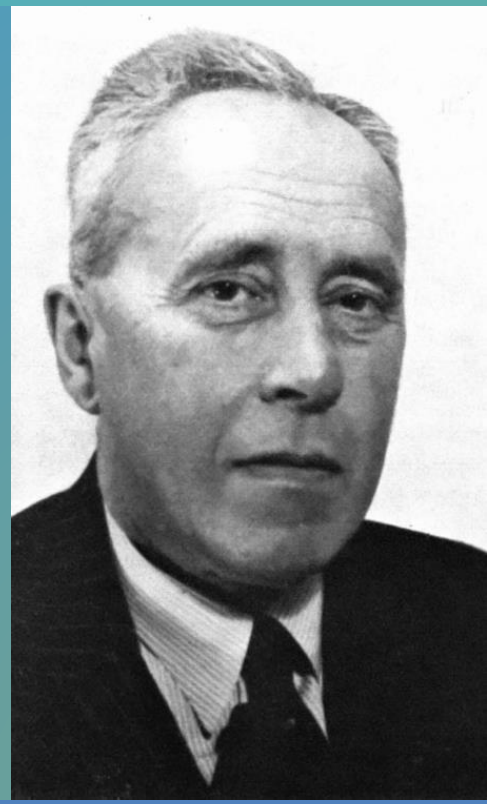
- D'augmenter la **qualité des enseignements** (Claux et Tamse, 1997) ;
- **Réduire le stress** ;
- Créer un environnement affectif positif et de développer la **tolérance émotionnelle** chez les personnes étudiantes.
- Cela leur permet **d'apprendre de manière plus efficace** et à des **niveaux cognitifs plus élevés**. » (Willis, 2007).

Cercle magique

Théorisé par l'historien Johan Huizinga (1938), le cercle magique se définit comme étant une limite symbolique entre le monde réel et celui des jeux. Il est caractérisé par des **règles** et des **conventions différentes de la vie quotidienne**.

Pour Salen et Zimmerman (2004), l'activité au sein du cercle magique est :

- **Volontaire**
- **Intrinsèquement** motivée (motivée par les avantages inhérents au jeu)
- **Relationnel** et **coconstruite** (règles, limites, espaces, etc.)

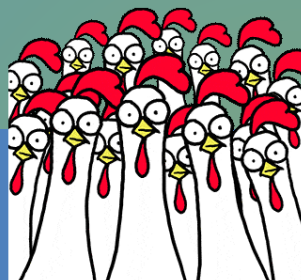


Cercle magique : Une co-construction

L'utilisation d'activités ludiques ne suffit pas à créer des espaces d'apprentissage sécurisants. Il importe **d'impliquer** l'ensemble des participants dans la construction de cet espace.

Ce processus vise ultimement à instaurer la **confiance** et développer des **relations** entre les participants.

Ce faisant, on espère obtenir une atmosphère positive où chacun se sent impliqué et **contribue de manière active à l'apprentissage**.



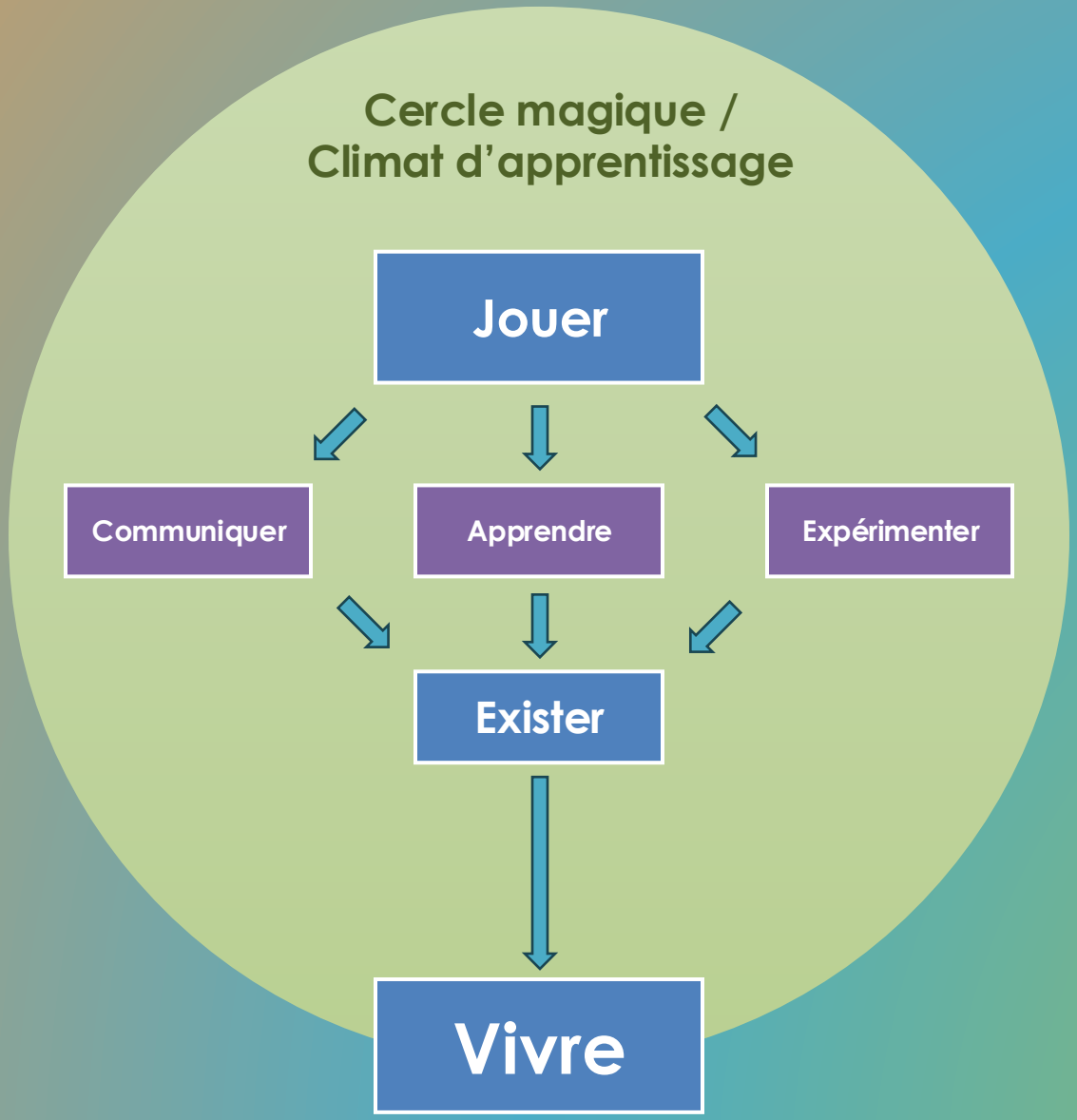
Cercle magique : Un rituel

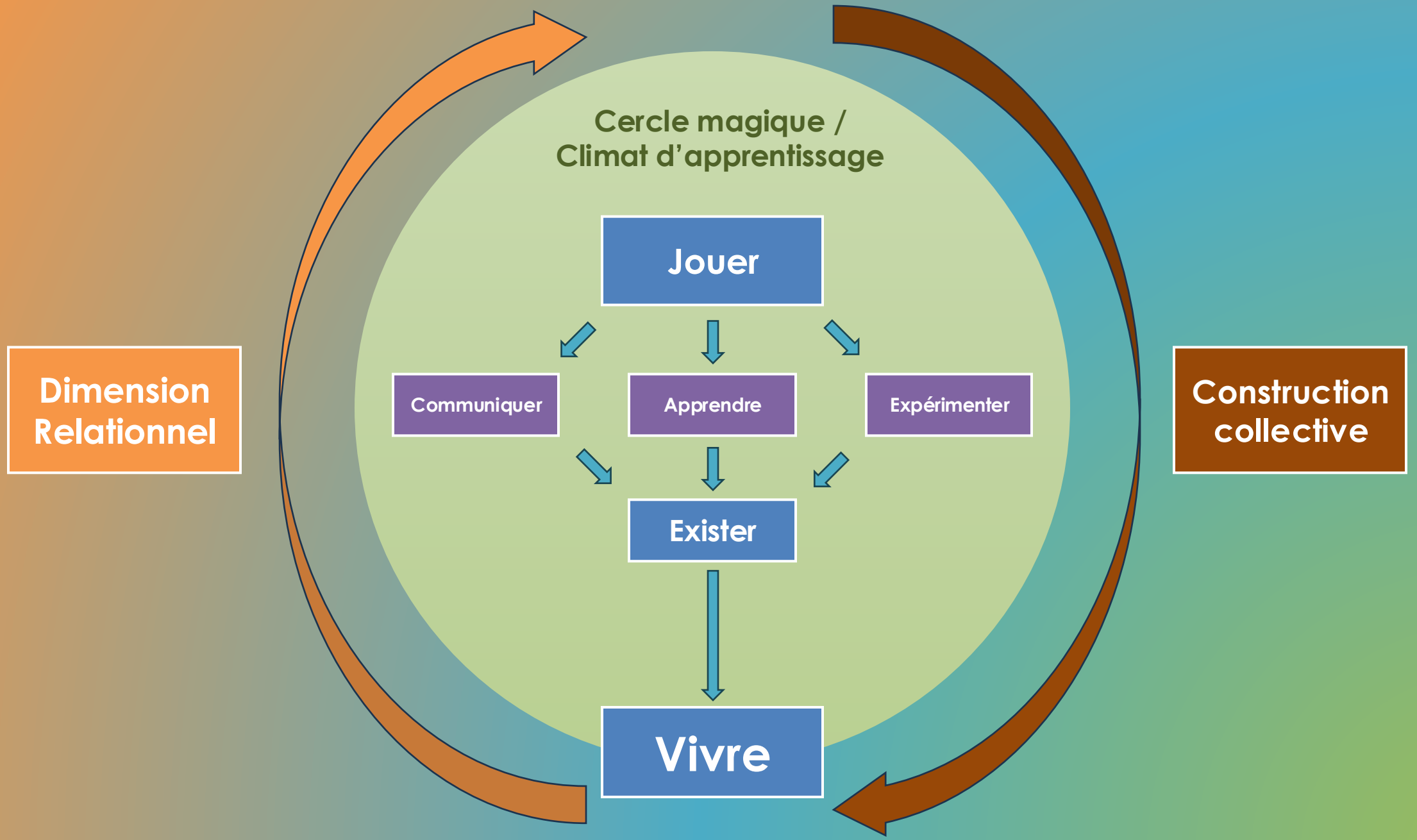
Huizinga considère également le cercle magique comme une forme de rituel.

> Par exemple, la **transsubstantiation** catholique fonctionne dans le cadre d'un «cercle magique co-construit, où les participants acceptent les mêmes règles».

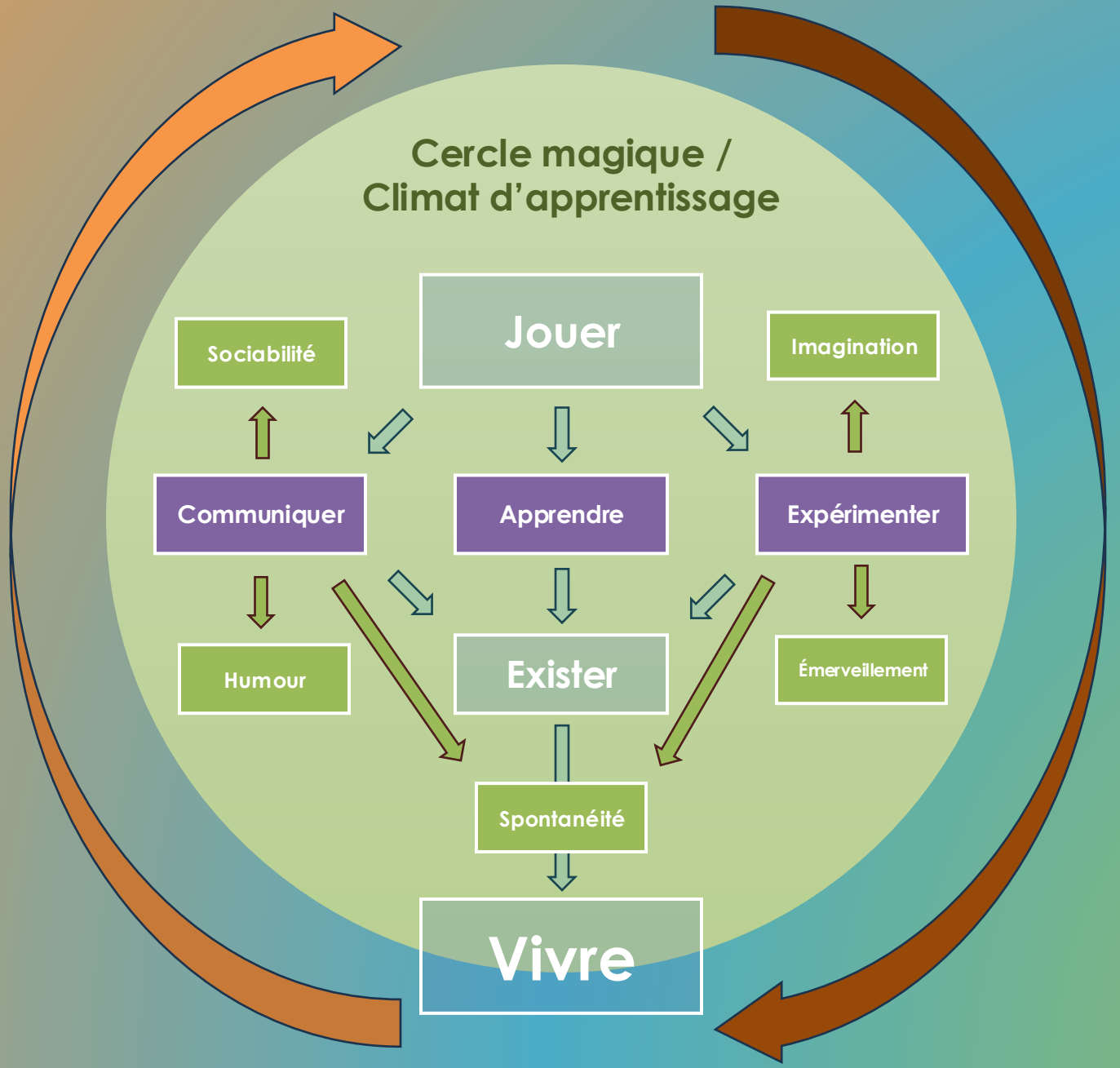
Anthropologiquement, une des fonctions du rituel est **de transmettre des savoirs**. C'est un mode de communication.

Consolidation


Cercle magique /
Climat d'apprentissage
Jouer
Communiquer
Apprendre
Expérimenter
Exister
Vivre


Cercle magique /
Climat d'apprentissage
Jouer
Communiquer
Apprendre
Expérimenter
Exister
Vivre
Dimension Relationnel
Construction collective

Dimension Relationnel



Construction collective

Résumons

- Le jeu est **pédagogique**
- Le design de jeu est long et compliqué. → Une posture alternative est donc de **ludiciser** son enseignement.
- La ludicisation se décline en trois concepts connexes :
  - Attitude ludique
  - Climat d'apprentissage
  - Cercle magique

Résumons

- Si l'on considère la classe comme un cercle magique (ou d'apprentissage), on admet que celui-ci se co-construit avec l'ensemble des participant.e.s et évolue sans cesse.
- Également **l'attitude ludique** et le **climat de classe** sont au centre d'une posture enseignante ludique favorisant les apprentissages.

La ludicisation : une posture flexible

- Lors de votre planification, laissez-vous la marge de manœuvre pour des interventions non prévues par vos étudiants.
  - Soyez ouvert à leurs interventions.
- Un climat sécuritaire va dans les deux sens !
  - N'hésitez pas à commettre des erreurs !

Références

© Hovington, S. et Lépine, J. (2024). La pédagogie par le jeu en enseignement supérieur : Un levier pour favoriser le développement du savoir-être. Université Laval. Fabrique REL.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Folio Essais, 1967 [1958]

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.

Références

Whitton, N. et Moseley, A. (dir.). (2019). Playful learning: Events and activities to engage adults. Routledge.

Guitard, P. (2003). L'attitude ludique à l'âge adulte: Définition conceptuelle et utilisation en ergothérapie. Thèse ergothérapie. Université de Montréal.

Guitard, P., Ferland, F. et Dutil, É. (2006). L'importance de l'attitude ludique en ergothérapie avec une clientèle adulte. Canadian Journal of Occupational Therapy, 73, 1-14.

Whitton, N. (2022). Play and Learning in Adulthood: Reimagining Pedagogy and the Politics of Education. Springer Nature.

Claux, R. et Tamse, S. (1997). Le climat d'apprentissage : une variable médiatrice pour le dialogue pédagogique. Québec français, (106), p. 35-37.

Références

Genvo, S., « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », Sciences du jeu, no 1, 2013

Sanchez, E, Young, S et Jouneau-Sion, C, « Classcraft : de la gamification à la ludicisation », Actes de la 7ème conférence sur les environnements informatiques pour l'apprentissage humain, 2015, pp. 360-371

Sanchez, E. et Roméro, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Mythes et réalités. Éditions Retz.

De Grandmont. N. (1995). *Pédagogie du jeu*. Logiques.

Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica.

Référence

Henriot, J. (1969). *Le jeu* [Play]. Presses universitaires de France.

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.

Lauricella, S. et Edmunds, T. K. (2022). Ludic Pedagogy: Taking a Serious Look at Fun in the COVID-19 Classroom and Beyond. *Educational Considerations*, 48(1), n1.

Ramirez, D. (1998). Le plaisir d'apprendre. Vies à vies. *Bulletin du service d'orientation et de consultation psychologique*. 10, 3. Université de Montréal.

Claux, R. et Tamse, S. (1997). Le climat d'apprentissage : une variable médiatrice pour le dialogue pédagogique. *Québec français*, (106), p. 35-37

Gallimard. Homo *Ludens*. In : Gallimard [en ligne]. Gallimard, Paris, 2012 [1938].