



UNIVERSITÉ  
LIBRE  
DE BRUXELLES



# Arnaud VAN HECKE

Conseiller techno-pédagogique ULB



# LA LUDOPÉDAGOGIE DANS L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR



# 01

## Typologie Lépinard Ludicisation, Gamification?

Typologie parmi d'autres, orientée sur la démarche de l'auteur, plutôt que sur l'activité elle-même :

- Jeu de rôle
- Escape game pédagogique
- Jeu vidéo
- Jeu de plateau

Tableau 2. Synthèse des techniques ludopédagogiques.

Techniques ludopédagogiques	Propositions de définitions
Simulation gamifiée	Modélisation (numérique ou non) plus ou moins simplifiée du monde réel qui intègre des éléments de gamification (points, compétition, etc.).
Activité pédagogique gamifiée	Toute activité pédagogique imaginée par le formateur dans laquelle sont intégrées des éléments de gamification (points, challenge, etc.).
<i>Serious game</i>	Jeu spécifiquement développé pour un usage sérieux et pour répondre à un ou plusieurs objectif(s) pédagogique(s). Il ne nécessite donc pas d'adaptation par l'enseignant·e qui doit par ailleurs se former au jeu et à ses objectifs.
<i>Serious gaming</i> intégral	Détournement sans modification d'un jeu du commerce afin de l'utiliser dans le cadre de la formation. C'est au formateur de définir l'utilisation du jeu dans le cadre des objectifs pédagogiques qu'il a lui-même fixés.
<i>Serious gaming</i> partiel	Détournement d'un jeu du commerce ayant subi des adaptations pédagogiques spécifiques afin de faciliter son intégration dans le cadre de la formation.
<i>Learning by game-design</i>	Apprentissage réalisé au travers des recherches documentaires et des activités de travail de groupe permettant la conception d'un jeu. Le formateur fixe les objectifs pédagogiques qui vont permettre aux étudiant·e·s d'élaborer le jeu.
Ressource prétexte	Utilisation des univers fantastiques ou attrayants des jeux comme « appâts » pour améliorer l'engagement de l'apprenant dans sa formation.
Apprentissage ludique incident	Apprentissage réalisé lors des activités ludiques de loisir. Il n'existe pas d'objectif pédagogique a priori (si ce n'est ceux des <i>game designers</i> ).
Métagame	Apprentissage réalisé lors de recherches personnelles ou collaboratives concernant les univers et mécanismes des jeux. Il n'existe pas d'objectif pédagogique a priori et cette pratique dépend intégralement de la volonté et de la curiosité des joueurs.

## 02

### Un newsgame



0 0 7  
année(s) mois jour(s)

On vous annonce une liste d'attente de 8 à 10 ans. Vous vous inscrivez, et commencez vos recherches sur le marché privé.

**Vous commencez vos recherches sur le marché locatif privé**

*À l'automne 2020, 49.135 ménages, soit 128.270 personnes, étaient inscrits sur liste d'attente pour un logement social. Cela représente un Bruxellois sur dix.*



1 of 4

**Encore trop peu de logements à finalité sociale en Région bruxelloise.**

#### **Proportion des logements à finalité sociale à Bruxelles**

Au total, il y a 785 715 logements en Région bruxelloise, dont 11,2% de logements à finalité

<https://journalisme.ulb.ac.be/lesoir/index.html>

Un **newsgame** réalisé par des étudiant.e.s en journalisme, et supervisé entre autres une doctorante ULB.

Un newsgame est un jeu d'information, plus ou moins ludique, plus ou moins textuel.

Pour aller plus loin :

<https://obsweb.net/blog/2015/02/20/newsgames/>  
<https://ludologies-le-podcast-du-jeu-sous-toutes-ses-formes.lepodcast.fr/numero-4-le-jeu-peut-il-informer-2>



# 02

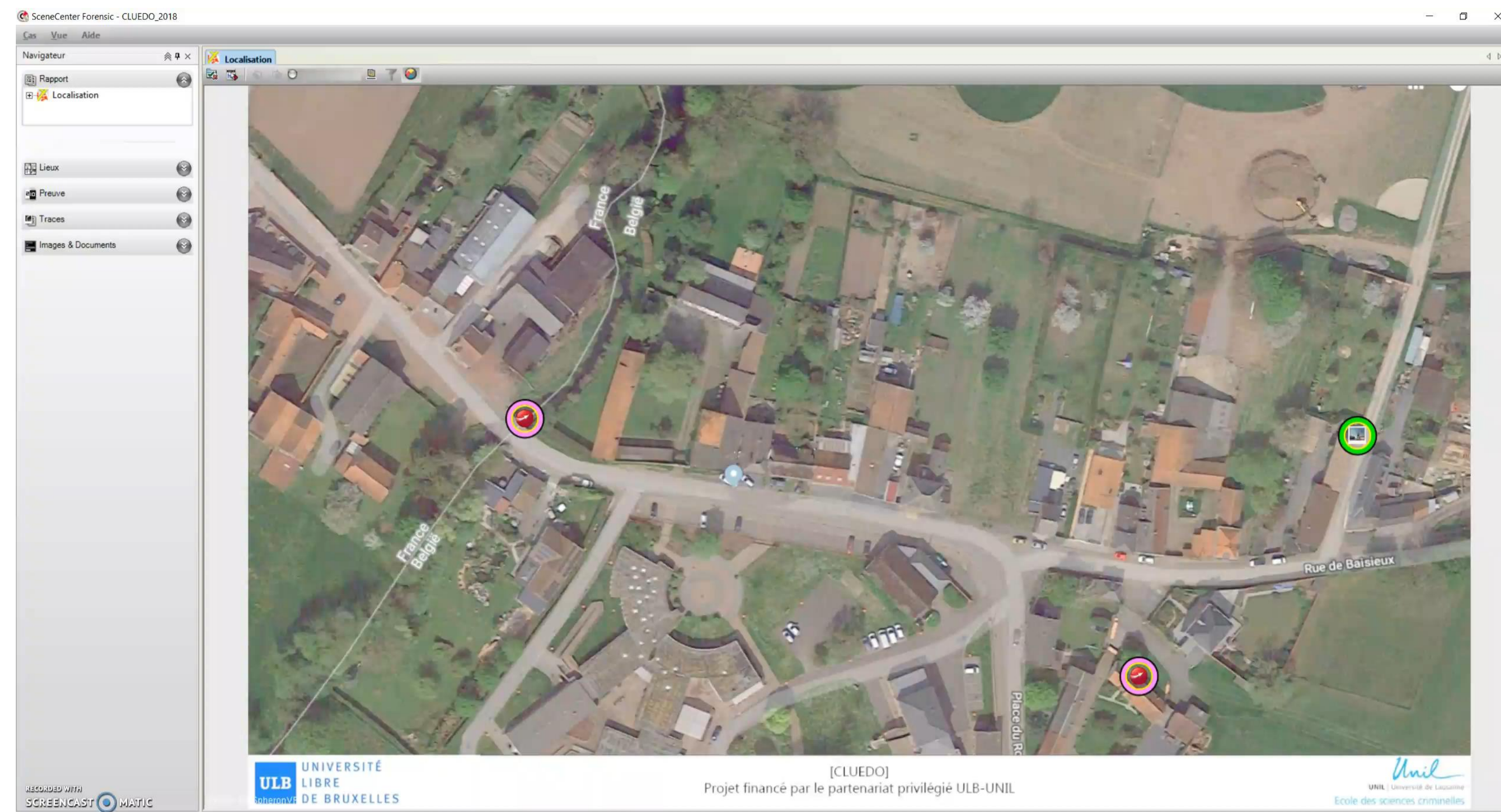
## Une enquête interactive

Projet « Cluedo » proche d'une soirée enquête, créé par une enseignante en sciences forensiques de l'ULB.

Nombreuses pistes et documents à analyser par les étudiants, qui feront des hypothèses et prendront des décisions sur les suspects à interroger, et les éléments matériels à analyser et produiront un rapport final d'interprétation.

Pour aller plus loin :

<https://innovation-pedagogique.iscparis.com/2019/12/17/dun-atelier-de-decouverte-de-la-mediatheque-a-une-murder-party-nom-de-code-istigation/>





## 02

### Business game



Un business game créé par une enseignante ULB en marketing. **Serious game** simulant les étapes de marketing à propos d'un produit.

Composé de vidéos interactives (H5P), de quiz, de mails avec réponses automatiques, à réaliser en équipe dans un temps court

Pour aller plus loin :

<https://www.cesim.com/fr/definition-serious-game>

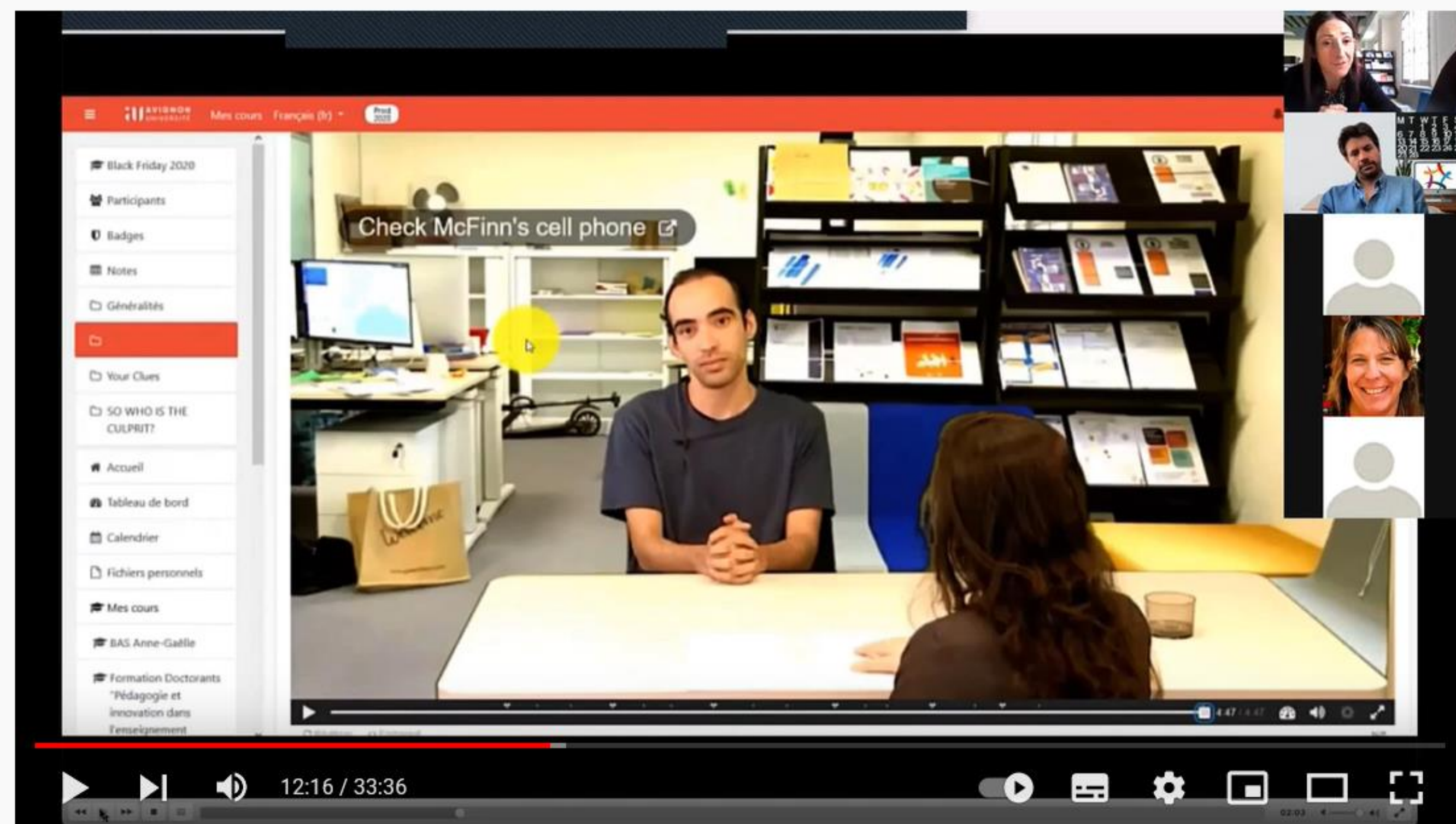
<https://ludologies-le-podcast-du-jeu-sous-toutes-ses-formes.lepodcast.fr/numero-29-comment-faire-jouer-au-travail-2>

<https://youtu.be/sl4BNTTiimM>



# 02

## Black Friday : Escape game



#33 - Black Friday : un escape game en ligne pour réviser l'anglais !



<https://youtu.be/cbU8LCagUuU>

Un escape game pédagogique créé au sein de l'Université d'Avignon, avec H5P, Moodle et Genially.

Pour aller plus loin :

<https://oer.uclouvain.be/jspui/handle/20.500.12279/453>

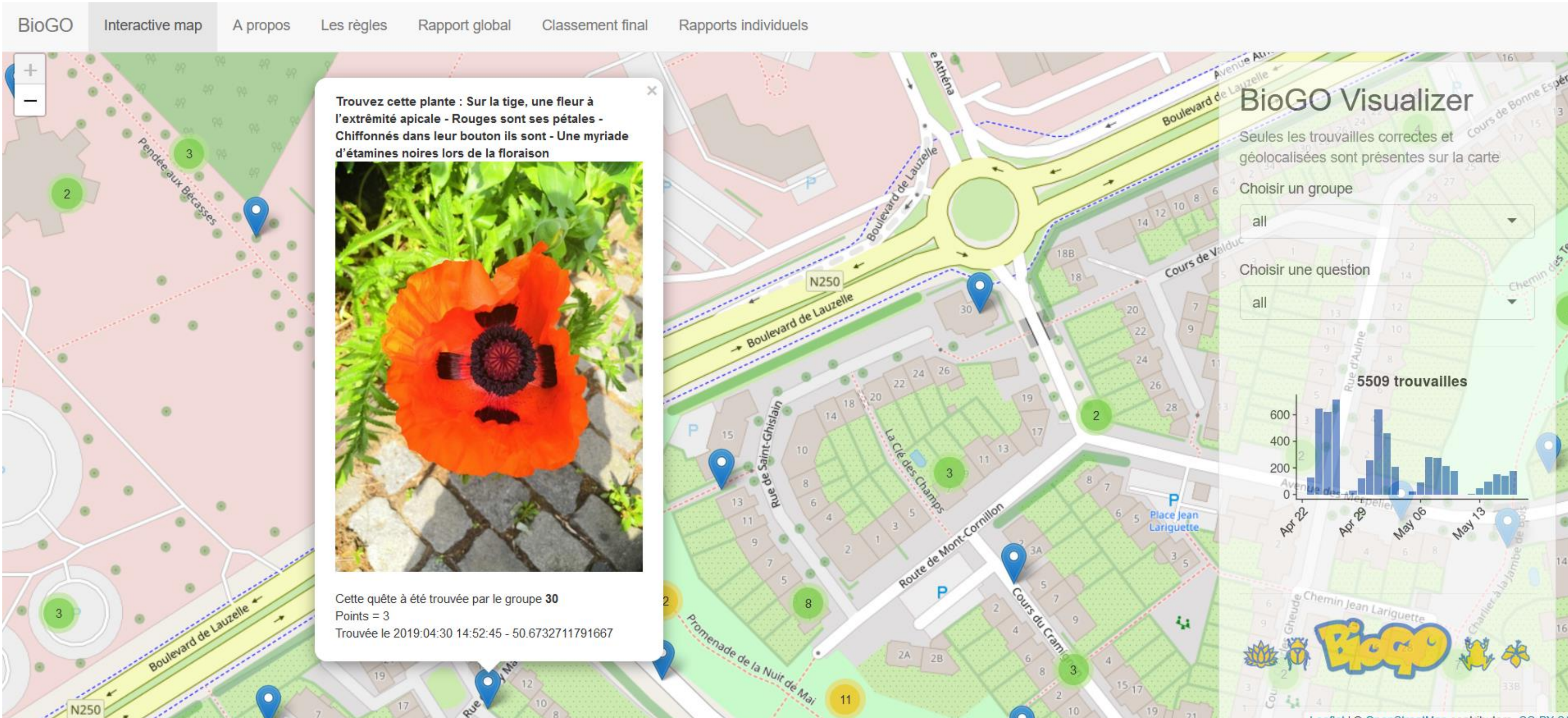
<https://scape.enepe.fr/>

<https://ludologies-le-podcast-du-jeu-sous-toutes-ses-formes.lepodcast.fr/numero-28-comment-on-fait-un-escape-game-2>



## 02

### BioGO



Un jeu de capture/collection, inspiré de Pokemon GO! Créé par un enseignant agronome de l'UCLouvain. Quêtes demandant aux étudiants de trouver des éléments à relocaliser via l'application sur une carte. Principes de réalité augmentée.

Pour aller plus loin :

<http://www.wikigarrigue.info/wiki17/wakka.php?wiki=GeoCaching>

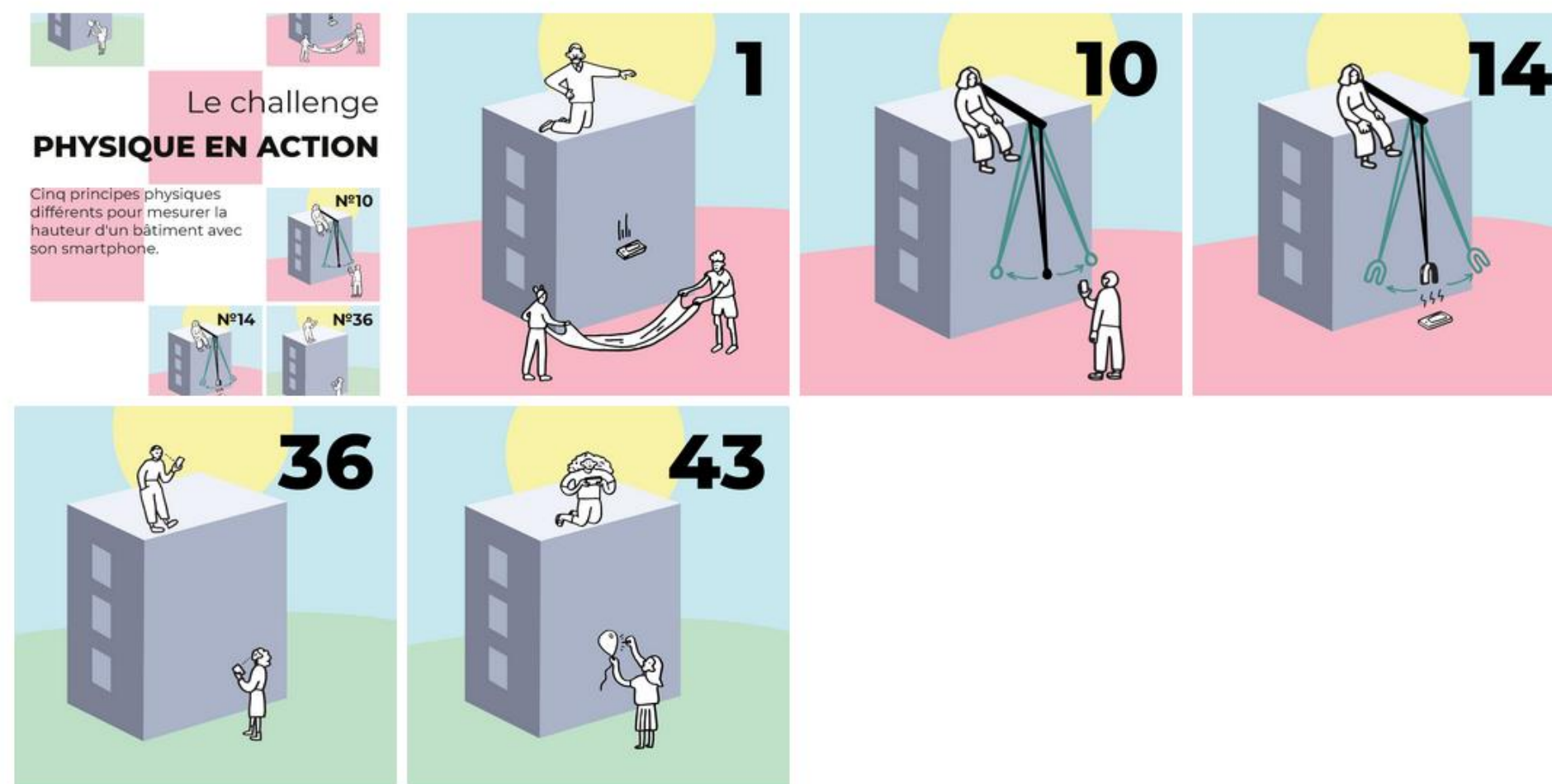


## 02

### Smartphone physics challenge



Format livret A5



Principes de gamification : classements, et compétitions, utilisation des réseaux sociaux, créativité.

Pour aller plus loin :

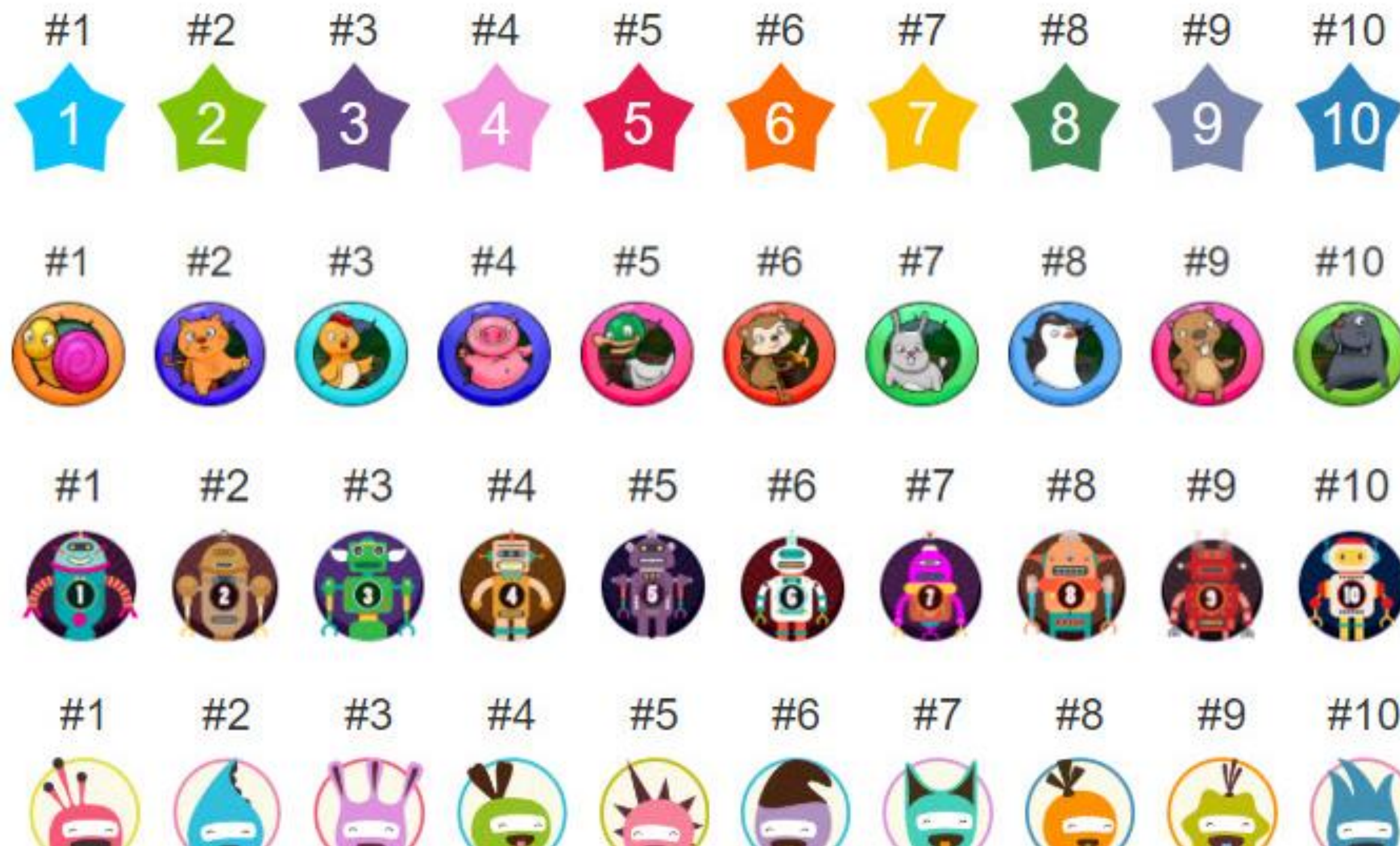
<https://hebergement.universite-paris-saclay.fr/supraconductivite/smartphone-physics-challenge/les-61-methodes/>



## 02

### Gamification sur Moodle

#### LEVELS



**Points, badges, niveaux...** sont des éléments typiques de la **gamification** facilement implémentables dans Moodle. Moodle est un LMS open-source, utilisés par de nombreux établissements d'enseignement (supérieur).

Les modules Progressez!, Open Badges, ou Inventaire notamment permettent d'intégrer ces éléments ludiques dans les espaces de cours.

Attention à éviter le gadget!

Pour aller plus loin :

[https://docs.moodle.org/400/en/Main\\_page](https://docs.moodle.org/400/en/Main_page)

<https://levelup.plus/> (payant)



## Quelques conseils

---

- Pourquoi faire un jeu?  
Approprié?
- Jouer plus, augmenter sa culture ludique
- Tester, équilibrer, réguler
- S'entourer « d' experts »
- Formuler des objectifs d'apprentissage
- Prendre en compte la triple concordance (jeu = méthode)
- Evaluer le dispositif



## Quelques ressources

---

- Mécanicartes, de Prismatic
- Adapter un jeu pour la classe, Tacq V.  
[https://ludilab.be/IMG/pdf/ebook\\_adapter\\_et\\_cree\\_un\\_jeu\\_pour\\_la\\_classe\\_tacq.pdf](https://ludilab.be/IMG/pdf/ebook_adapter_et_cree_un_jeu_pour_la_classe_tacq.pdf)
- <https://scape.enepe.fr/>
- <https://ludologies-le-podcast-du-jeu-sous-toutes-ses-formes.lepodcast.fr>
- <https://fidbak.io/ressources-gamification/gamificartes/>
- <https://akdt.be/fr/stages/2022/lescape-game-et-la-narration-interactive-de-lenigme-a-la-scenographie/>
- <https://openfab.be/>
- <https://ludilab.be/#carousel-hex>