



HAL
open science

Une expérience de jeu collaboratif au service du développement des soft-skills.

Fabrice Caudron

► To cite this version:

Fabrice Caudron. Une expérience de jeu collaboratif au service du développement des soft-skills.. Colloque International Game Evolution, May 2021, Montpellier, France. hal-04158984

HAL Id: hal-04158984

<https://hal.science/hal-04158984v1>

Submitted on 11 Jul 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Cadre théorique

1. Les softs-skills :

Reconnaissance des soft-skills pour les profils de managers. (Payre et Scouarnec, 2015 ; Balogun et al., 2003, 2004, 2011 ; Allard-Poesi et Giordano, 2015 ; Varlet et Allard-Poesi, 2017)

2. Ludopédagogie :

L'intérêt pour les soft-skills (Lépinard , Vandangeon-Derumez, 2019)

Une approche décontextualisée - Serious gaming intégral (Lépinard 2021a, 2021b ; 2020)

Problématique :

Comment la ludopédagogie peut-elle favoriser le développement des soft skills des étudiant.e.s en management de projet ? Le cas du jeu UNDO.

Méthodo / Résultats

Méthodologie :

- Observation des groupes (filmés).
- Enregistrement d'un feed-back collectif à chaud.
- Enregistrement d'un feed-back collectif à froid.

Résultats par rapport aux objectifs pédagogiques :

- Importance de la négociation sur les règles (jeu et comportement) : ajustement mutuel (Mintzberg) / régulation autonome (Reynaud).
- Réflexion sur le processus lié à la délibération collective et à la prise de décision.
- Lien entre résultats et motivation / stress.
- Place de l'informel et de l'implicite.
- Responsabilité collective et individuelle.

Colloque International Game Evolution

5è édition - 17 et 18 mai 2021

Une expérience de jeu collaboratif au service du développement des soft-skills

Fabrice Caudron
Maître de conférences
IAE Lille - LUMEN

Expérience pédagogique

Public : 8 étudiants de Licence Professionnelle Management de Projets Événementiels / en contrat d'apprentissage

Intitulé du cours : Communication personnelle et professionnelle

Jeu collaboratif : UNDO (Gigamic)

Dispositif : 2 groupes de 4 étudiants

Objectifs pédagogiques :

- Confronter les étudiants aux problématiques de la décision collective.
- Aborder les mécanismes de négociation / manipulation.

Objectif affiché : jouer pour jouer et voir ce qui se passe.

Conclusion/Discussion

Un intérêt évident pour le travail sur les soft-skills.

Par rapport au jeu en tant que démarche pédagogique :

- Les joueurs expérimentés sont meilleurs.
- Adhésion des étudiants à la méthode, forte implication.
- Cohérence avec processus d'apprentissage des alternants.
- Formation professionnalisante.
- Le jeu permet de poursuivre plusieurs objectifs pédagogiques.
- Sortir de la "pédagogie noire" et de la "pensée bureaucratique" (Illich, Miller).

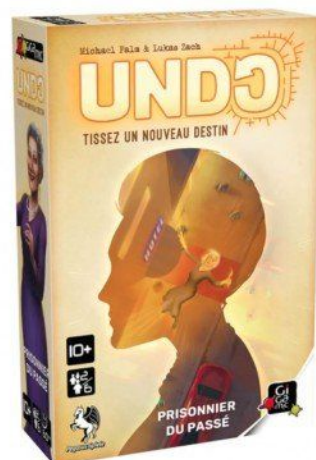
Prolongement de l'expérience en L3.

Résumé

La communication présente une expérience pédagogique visant à développer les "soft-skills", auprès d'un public de Licence Professionnelle, à travers l'utilisation d'un jeu collaboratif. La problématique est la suivante : comment la ludopédagogie peut-elle favoriser le développement des soft skills des étudiant.e.s en management de projet ? Deux groupes de quatre étudiant.e.s ont joué pendant deux heures à partir d'un scénario basé sur le jeu UNDO (Gigamic). A l'issue de l'expérience, les étudiant.e.s ont été filmé.e.s et enregistré.e.s à chaud afin de recueillir leur vécu. Un retour sur expérience a également été réalisé à froid. Il en ressort :

- 1) un intérêt de l'utilisation du jeu pour le développement des soft-skills, en particulier sur les dimensions collaboratives et réflexion sur les processus de prise de décision ;
- 2) une utilité du jeu en tant que méthode pédagogique pour favoriser l'implication des étudiants.

Les prolongements sont prévus auprès de publics de même niveau (Licence 3).



Undo est un jeu coopératif et très immersif qui permet à ses joueurs d'influencer le passé pour changer l'avenir. Imaginez avoir le pouvoir de voyager dans le temps pour changer le passé et empêcher de funestes événements d'avoir lieu. Néanmoins prenez garde, chaque saut dans le temps porte en lui une décision capitale sur la vie ou la mort des personnages impliqués, vous n'avez pas le droit à l'erreur !

