



**TERRITOIRE
NUMÉRIQUE
ÉDUCATIF**
Corse du Sud



Serious Game, un jeu de postures

par Olivier PERLOT, olivier.perlot@univ-reims.fr



@PERLOTolivier



Une conférence ludique et sérieuse

Saisissez votre pseudo

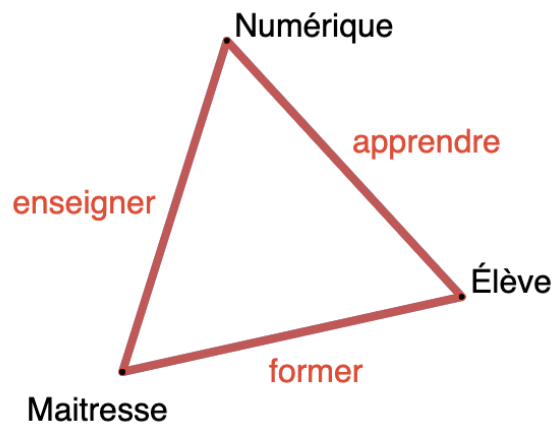
30" par question, 1^{ère} réponse juste = 1 000 points



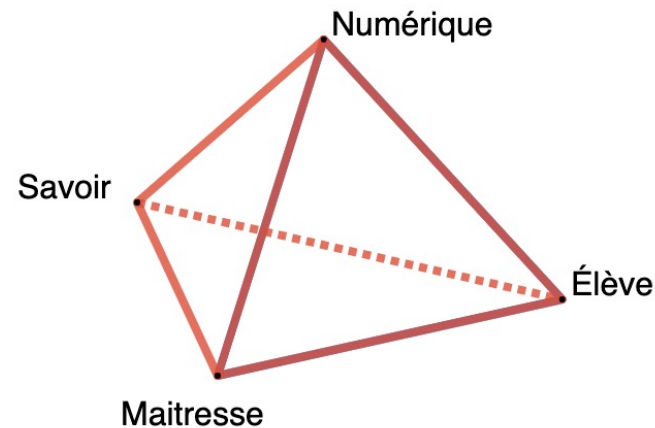
Image par [annca](#)
de [Pixabay](#)

Numérique, agent : perturbateur, du renouveau, catalyseur ?

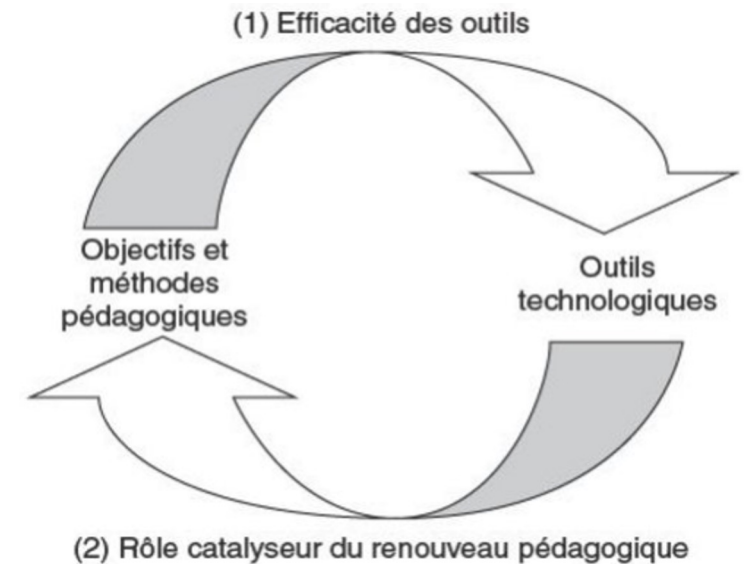
Houssaye (1988)



Lombard (2007)



Lebrun (2007)



Numérique, agent : perturbateur, du renouveau, catalyseur ?



Lebrun
(2007)

*Sans y prendre garde, c'est à
un véritable désert pédagogique
que le mirage technologique
risque de nous conduire...*

Complétez par le nom du scientifique ayant transformé le triangle didactique en tétraèdre ?

Les réponses les plus fréquentes sont

1 a transformé le triangle de Houssaye en tétraèdre.

1

- | | | |
|------------|----|---|
| 1. Lombard | 19 | 👤 |
| 2. Lebrun | 11 | 👤 |
| 3. ? | 2 | 👤 |
| 4. Maurice | 1 | 👤 |
| 5. Dombar | 1 | 👤 |

Lombard (2007)

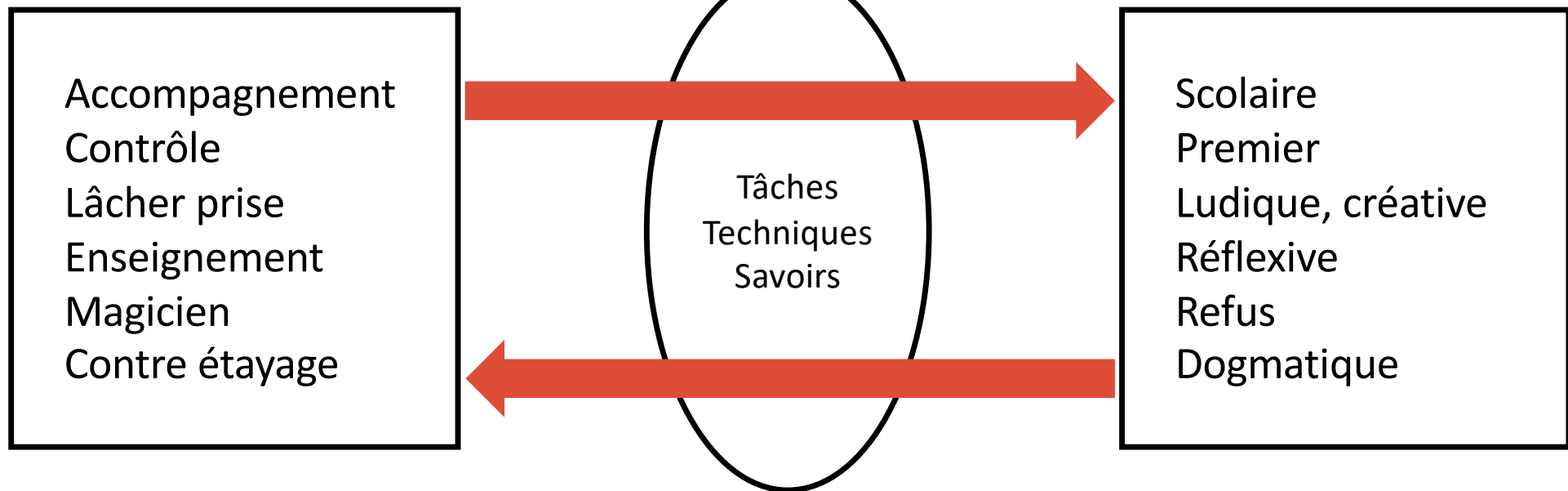
La relation Élève-Enseignante : un jeu de posture traversant la tâche

Bucheton et Soulé (2009)

Postures de l'enseignante

Langage

Posture des élèves



Qu'est-ce qu'une posture selon Bucheton et Soulé ?

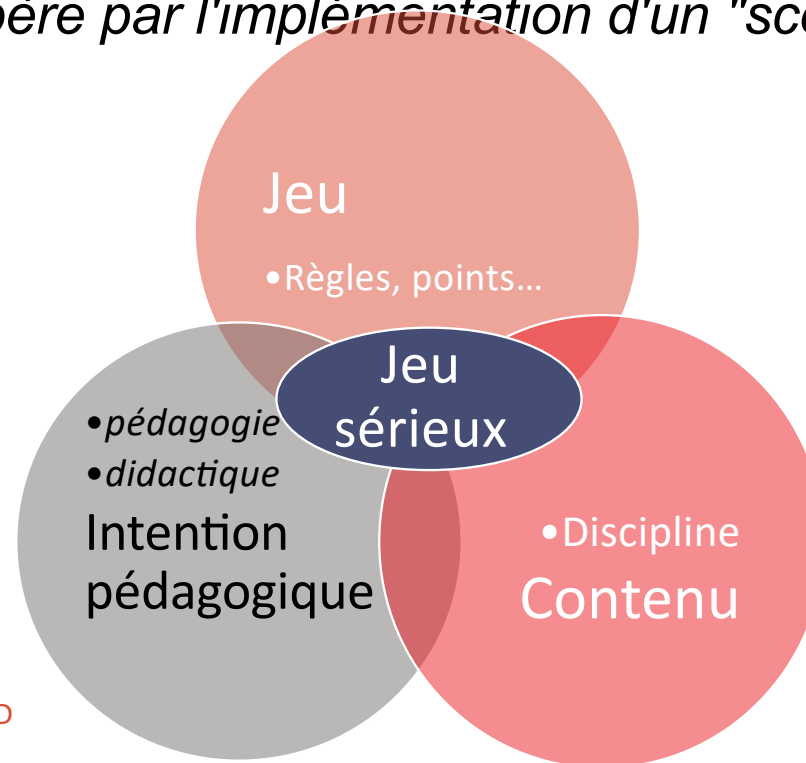


Réponse 4, lire Bucheton et Soulé (2009)

Serious Game : définition

« Application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (serious) [...] l'enseignement, l'apprentissage [...] avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game). Une telle association, qui s'opère par l'implémentation d'un "scénario pédagogique »

Alvarez 2007

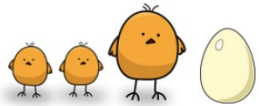


Serious Game : bilan scientifique des usages (enquête CNESEO 2020, Tricot, Chesne)

Le jeu vidéo et les jeux sérieux occupent très peu de place dans les salles de classe aujourd'hui.

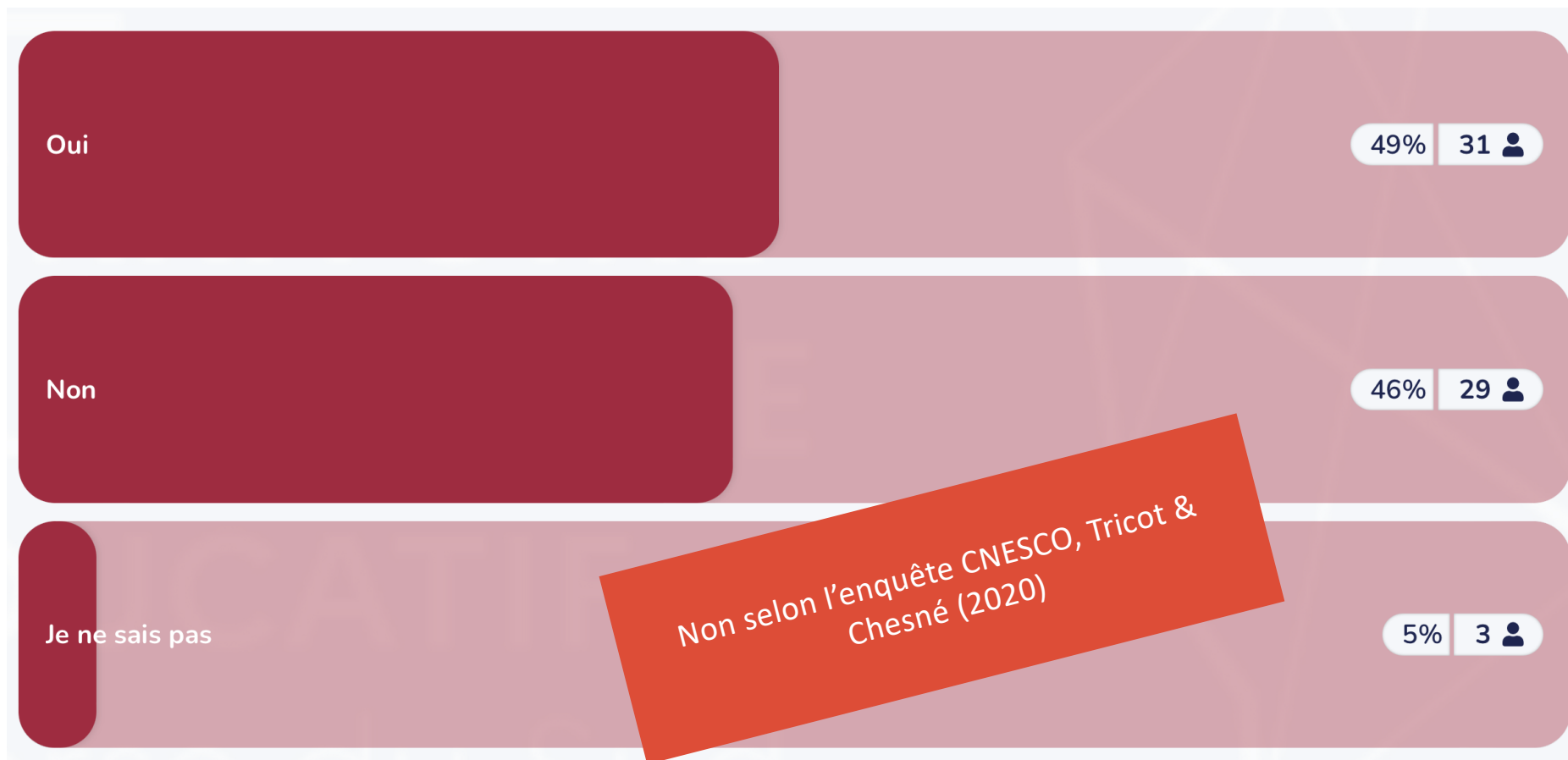


Engagement dans la tâche
Plus « motivant »
qu'enseignement descendant
Apprentissage des langues
Plus-value si feed-back de
qualité et/ou analyse a
posteriori



Pas d'effet significatif sur
motivation (qualité)
Jeu perçu uniquement selon
divertissement
Attention disparité des élèves face
aux jeux
Beaucoup de temps et de matériel

Les serious game ont un effet significatif sur la qualité de la motivation ?



Des perspectives plus positives : la ludopédagogie, définition

Ludopédagogie

- Un jeu, **Juul (2005)**
- Un processus de ludification par transfert d'élément de jeu au profit de savoirs techniques, **Chollet (2019)**
- Vise à être efficace pour les apprentissages des élèves-professeurs selon **Tricot & Chesne (2020)**

Une séance ludopédagogique en M2 MEEF : 3 défis robotiques transforment les tâches

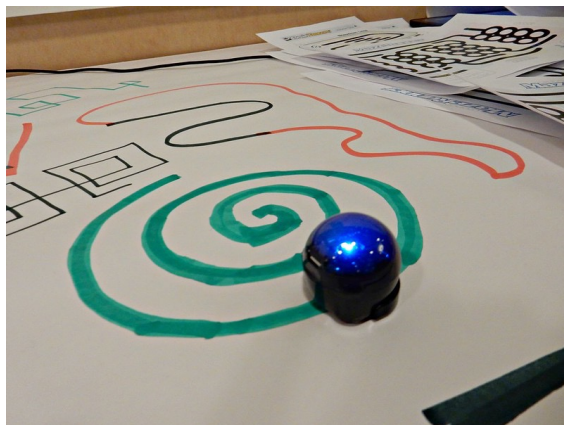
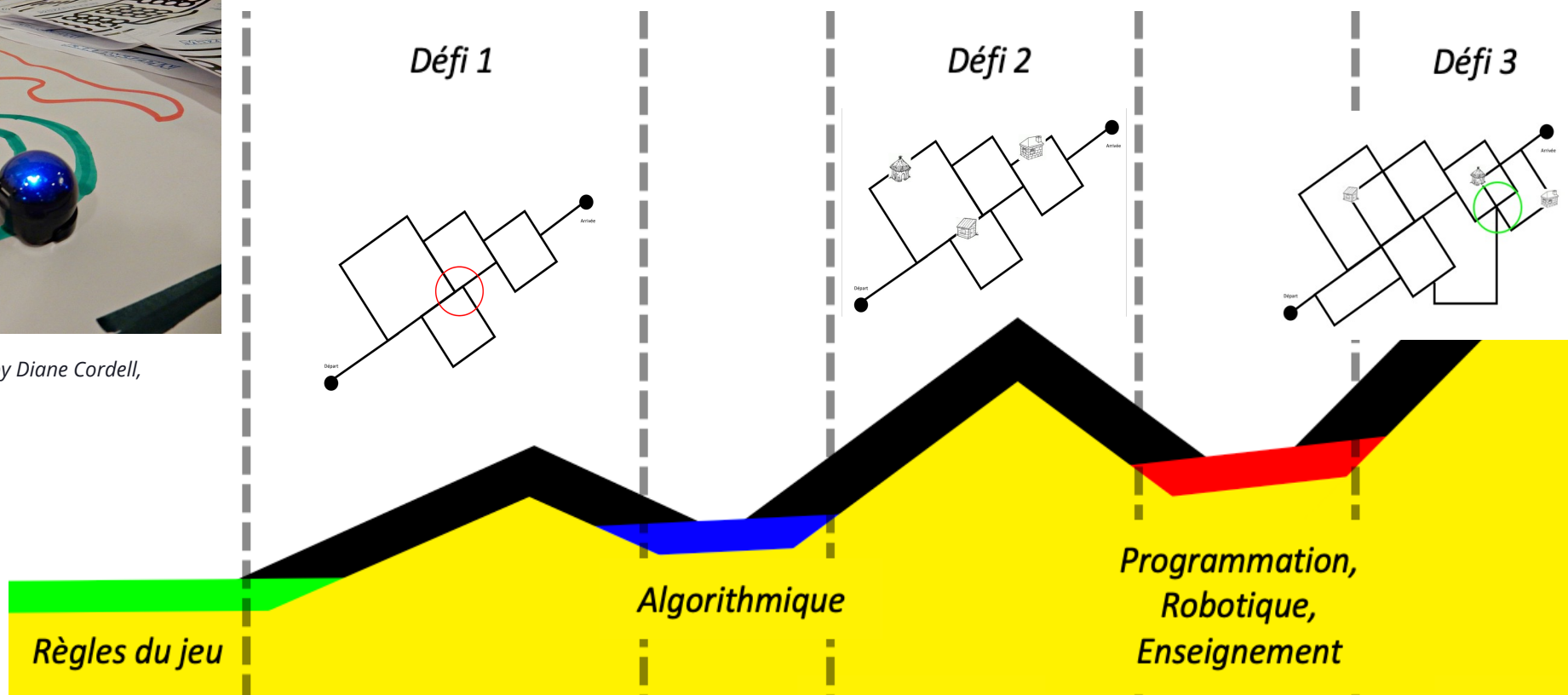
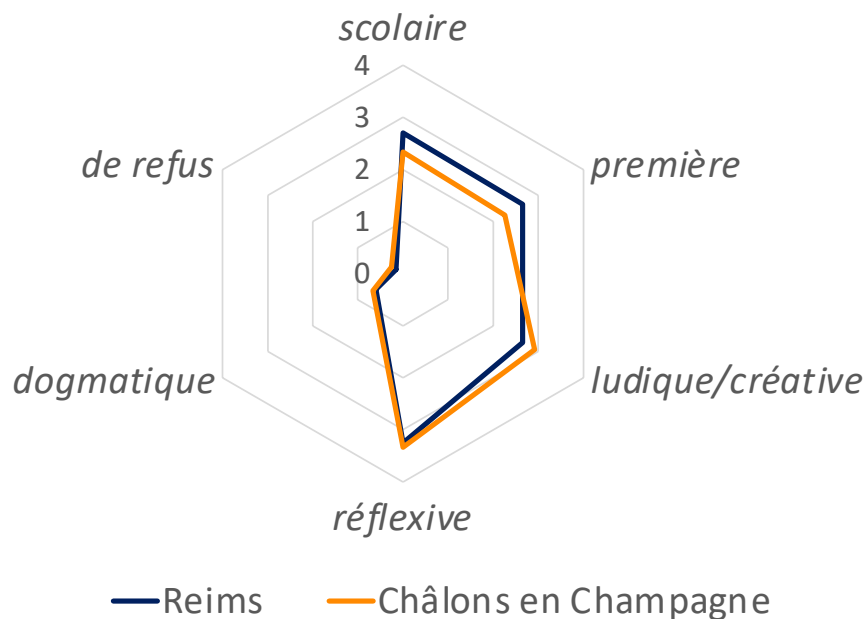


Image CC by Diane Cordell,
Flickr



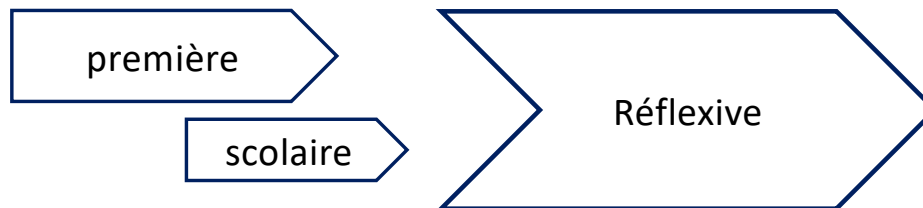
3 défis robotiques transforment les tâches, puis les postures des apprenants



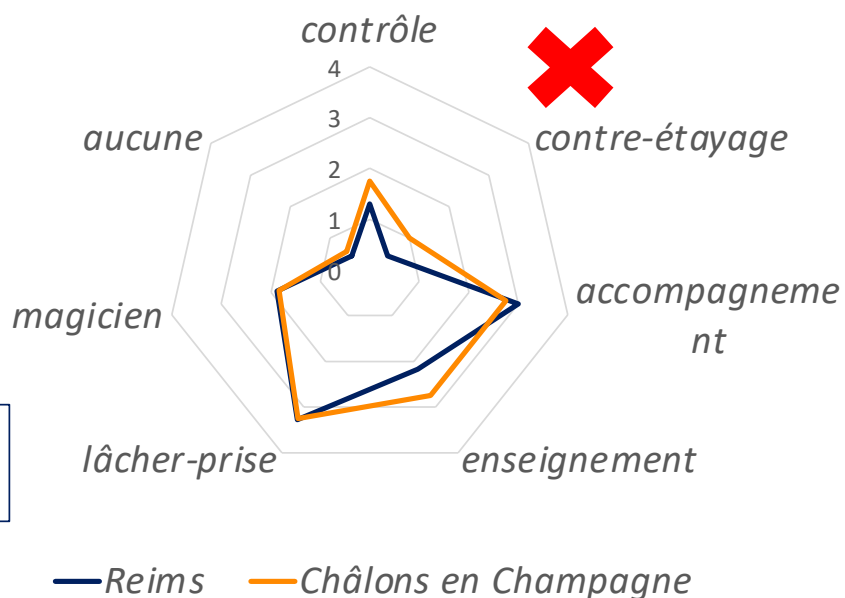
Michel indique qu'il a plutôt tenté ou essayé mais pas détourné.

Image CC BY-NC-SA Olivier Perlot 2022

- 3,28 postures en moyenne



3 défis robotiques transforment les tâches, puis les postures des enseignants



Marion précise que Rémy n'était pas dans le contrôle « non c'est trop fort, il prévoit plutôt ».

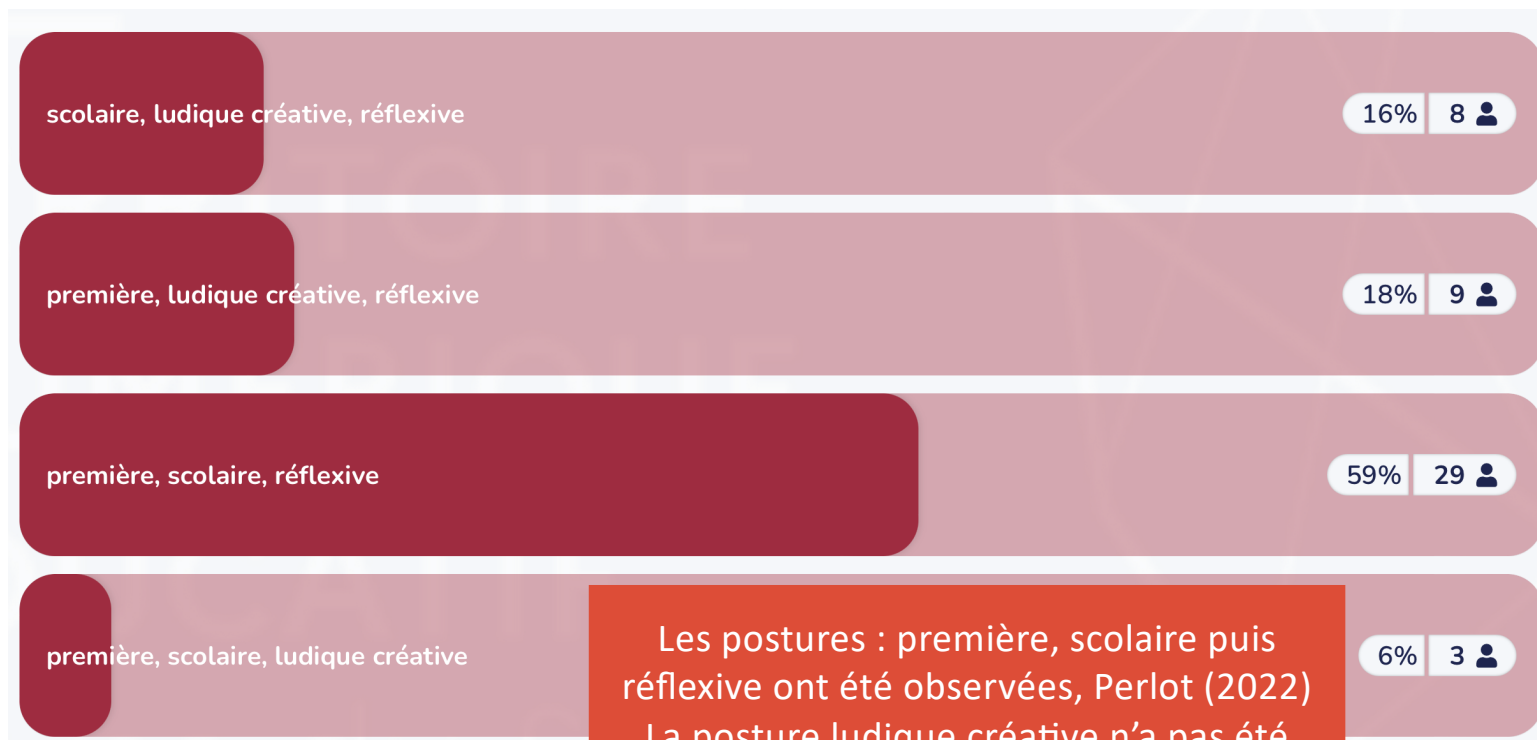
Le robot facilite le lâcher-prise

Image CC BY-NC-SA Olivier Perlot 2022

- 3,225 postures en moyenne



La séance ludopédagogique a mobilisé principalement les trois postures suivantes pour les apprenants ?



Les postures : première, scolaire puis réflexive ont été observées, Perlot (2022)
La posture ludique créative n'a pas été perçue.

Une nouvelle posture apprenant

Apprenant : apprentissage ludique

- respect des règles du jeu
- volonté de gagner
- apprendre
- pas de détournement de la tâche
- s'appuie sur les ressorts du jeu pour développer sa motivation, pour faire preuve de réflexivité
- se souvient de l'apprentissage et non de la victoire ou de la défaite.

Une nouvelle posture enseignant

Enseignant : meneur de jeu

- contrôle pour énoncer des règles
- veille aux savoirs visés
- accompagne ou s'efface pour installer les actions des joueurs-apprenants
- institutionnalise les savoirs acquis
- relance le jeu en motivant les joueurs
- contrôle le respect de règles et déclare le vainqueur
- ses critères d'évaluation ne sont pas la victoire ou la défaite mais l'apprentissage visé.


**TERRITOIRE
NUMÉRIQUE
ÉDUCATIF**
Corse du Sud



Conclusions/perspectives

Une conclusion



**Enseignant :
meneur de
jeu**

**Apprenant :
apprentissage
ludique**

Une perspective



Image auteur inconnu, trouvée sur fredcavazza.net/

L'intelligence artificielle ?

Avez-vous appris lors de cette conférence ludique et sérieuse ?



Une très large majorité de l'auditoire a appris.

**TERRITOIRE
NUMÉRIQUE
ÉDUCATIF**
Corse du Sud



Qui a gagné ?

Bibliographie

Bucheton, D., & Soulé, Y. (2009). Les gestes professionnels et le jeu des postures de l'enseignant dans la classe: un multi-agenda de préoccupations enchâssées. *Éducation et didactique*, (3-3), 29-48. DOI : <https://doi.org/10.4000/educationdidactique.543>

Chollet, A. (2019), « Différence entre jeu vidéo, serious game, serious-gaming et ludification : proposition d'une typologie des usages managériaux des technologies et pratiques ludiques », Actes du 24ème Colloque AIM : Association Information et Management, 3-5 juin, Nantes. Repéré sur <https://extragames.fr/2019/06/05/difference-entre-jeu-video-serious-game-serious-gaming-et-ludification-proposition-dune-typologie-des-usages-manageriaux-des-technologies-et-pratiques-ludiques/>

Juul, J. (2005). Half-real. Video games between real rules and fictional worlds.
<https://pdfs.semanticscholar.org/eabb/387526597f9600bee12a439c8b6b3acc37a0.pdf>

Lebrun, M. (2007). Conclusion. Dans : , M. Lebrun, Théories et méthodes pédagogiques pour enseigner et apprendre: Quelle place pour les TIC dans l'éducation ? (pp. 189-191). Louvain-la-Neuve, Belgique: De Boeck Supérieur.

Lombard, F. (2007). Du triangle de Houssaye au tétraèdre des TIC : comprendre les interactions entre les savoirs d'expérience et ceux de recherche. B. Charlier & D. Peraya (Eds.). Les technologies éducatives : une opportunité d'articuler les savoirs d'expérience et ceux issus de la recherche ? (pp. 104-119). Bruxelles : De Boeck.

Perlot, O. (2022). Ludopédagogie dans la formation initiale des enseignants: un jeu de postures dynamiques pour la découverte de l'algorithmique jusqu'au robot pédagogique. In *Colloque International Game Evolution 2022*. [hal-03929506](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03929506)

Tricot, A & Chesné, J.-F. (2020). Numérique et apprentissages scolaires : rapport de synthèse. Paris : Cnesco. Disponible sur http://www.cnesco.fr/wp-content/uploads/2020/10/201015_Cnesco_Numerique_Tricot_Chesne_Rapport_synthese.pdf