



**HAL**  
open science

## Evaluer un enseignement utilisant le jeu

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

| Julian Alvarez. Evaluer un enseignement utilisant le jeu. 2015. hal-04722715

**HAL Id: hal-04722715**

**<https://hal.science/hal-04722715v1>**

Submitted on 5 Oct 2024

**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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

## Evaluer un enseignement utilisant le jeu

Julian Alvarez | 04-12-2015 | 10:16

La ludopédagogie c'est l'idée d'utiliser le jeu pour former. Mais, est-il possible d'évaluer sa ludopédagogie ? Voici une proposition de modèle, qui s'appuie notamment sur les travaux initiaux de Freitas et Oliver (2006). De manière synthétique, le tableau suivant résume le modèle évaluatif CEPAJe que nous proposons :

Critères évaluatifs/ Dimensions	Culture du jeu	Compétence à jouer	Introduction de l'activité	Déroulement de l'activité	Débriefing de l'activité
Contexte	--	--	Lieu où se déroule cette phase de l'activité, est-ce que le lieu affecte l'activité ?...	Lieu où se déroule cette phase de l'activité, est-ce que le lieu affecte l'activité ?...	Lieu où se déroule cette phase de l'activité, est-ce que le lieu affecte l'activité ?..
Enseignant	Vocabulaire, Marché, Histoire, Ressources ...	Dextérité à jouer (Skillplay), reconnaissance et compréhension des règles mis en présence (patterns)...	Habilité de l'enseignant à engager les apprenants dans le jeu	Habilité à animer le jeu et à accompagner les apprenants durant l'activité de jeu (aide à la lecture et à l'utilisation du jeu...)	Habilité à débriefing la partie jouée
Apprenant	Vocabulaire, Marché, Histoire, Ressources ...	Dextérité à jouer (Skillplay), reconnaissance et compréhension des règles mis en présence (patterns) ...	Envie de s'engager dans le jeu proposé	Habilité à utiliser et lire le jeu proposé	Habilité à prendre du recul sur l'activité de jeu
Pédagogie	--	--	Le jeu s'inscrit de manière cohérente et équilibrée dans le scénario pédagogique. Attendus pédagogiques ?	Le scénario d'utilisation tient compte des contraintes et limites du jeu.	Le scénario pédagogique prévoit de passer du plaisir de jouer au plaisir d'avoir compris / appris
Jeu	--	--	Comparatif entre le type de jeu, ses modes de représentation et les objectifs pédagogiques ou habilités visés (ESAR & briques de <b>gameplay</b> )	Le jeu propose des systèmes d'aide, des tutoriaux, des moyens de débloquer le joueur, l'accessibilité prévue...	Un bilan est proposé au joueur, le jeu propose des métriques et des moyens explicites de les lire et les utiliser

Ce modèle est une grille à double entrée. A la verticale, on trouve 5 dimensions : Contexte, Enseignant, Pédagogie, Apprenant, et Jeu (CEPAJe). Chaque dimension est analysé en fonction des étapes clés de la formation : Introduction, déroulement et débriefing de l'activité de jeu. Nous proposons de rajouter deux aspects : connaître les niveaux de culture et pratique du jeu. Au total, avec ce tableau de 25 cases, nous pensons disposer d'une première base pour évaluer une formation de type ludopédagogique. Bien entendu, ce modèle doit-être testé !

Si vous utilisez du jeu dans vos cours, formations, activités et souhaitez nous dire si ce modèle CEPAJe répond à vos besoins nous sommes à votre écoute ! Vos remarques, suggestions, critiques sont les bienvenues.

En attendant vos retours éventuels, voici différents liens :

[Télécharger une version PDF de la grille CEPAJe](#)

[Lire l'article scientifique](#)