



HAL
open science

Formation et accompagnement des créateurs de jeux sérieux dans le cadre du Diplôme Universitaire “Apprendre Par le Jeu”

Julian Alvarez, Antoine Taly

► To cite this version:

Julian Alvarez, Antoine Taly. Formation et accompagnement des créateurs de jeux sérieux dans le cadre du Diplôme Universitaire “Apprendre Par le Jeu”. 6e colloque de l’AUP TIC•Education, Haute Ecole Albert Jacquard; Université Catholique Louvain La Neuve (UCLouvain), Nov 2022, Namur (Belgique), Belgique. ⟨hal-04743283⟩

HAL Id: hal-04743283

<https://hal.science/hal-04743283v1>

Submitted on 18 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 CC BY 4.0 - Attribution - International License

Formation et accompagnement des créateurs de jeux sérieux dans le cadre du Diplôme Universitaire “Apprendre Par le Jeu”.

2. Auteur(s)

1 ^{er} auteur	Julian Alvarez julian.alvarez@univ-lille.fr INSPE Lille Nord-de-France, Université de Lille Villeneuve d'Ascq, France
2 ^{ème} auteur	Antoine Taly taly@ibpc.fr Laboratoire de Biochimie Théorique, UPR9080, Université de Paris, Institut de Biologie Physico-Chimique Paris, France

3. Types (soulignez ce qui convient)

Analyse de pratiques	Développement d'outils
Travaux de recherche	Débat et point de vue

4. Axe thématique (soulignez ce qui convient)

Les compétences numériques des acteurs de l'enseignement	Espaces d'apprentissage
Apprentissages gamifiés	Le numérique au service de l'évaluation

5. Résumé court type teaser (250 mots max. avec une brève bibliographie indicative)

Après avoir présenté l'équipe, l'historique et le positionnement du Diplôme Universitaire Apprendre Par le Jeu (DU APLJ), l'objectif sera de témoigner de la manière dont les participants à la formation sont invités à mettre en place leurs projets ludo-pédagogiques. Si des éléments théoriques sont dispensés avec notamment l'apport de modèles comme CEPAJe, il convient également de faire prendre conscience aux apprenants de l'importance de la réalité économique, et ce, même si les projets peuvent s'inscrire dans des institutions publiques. En effet, il convient d'anticiper des coûts cachés, des besoins liés au renouvellement du matériel ou de mises à jour des logiciels le cas échéant. En outre, peut se présenter le besoin d'éditer, même de manière libre, les créations. Dans ce cas, quid des questions juridiques ?, des droits d'auteurs ?... A cela s'ajoute la question de l'efficacité des séances ludo-pédagogiques proposées. Comment les évaluer ? Comment mettre en œuvre des tests avec le public utilisateur ? Cela vient ainsi interroger la manière de rendre opérationnelle des modèles issus de la recherche scientifique. L'écriture de SGDD (Serious Game Design Documents) pour matérialiser les projets imaginés balayent donc des aspects de gameplay, artistiques, narratifs, utilitaires (pédagogiques mais éventuellement de communication, thérapeutiques, de formation...), économiques, juridiques, évaluatifs... Pour

parvenir à assembler toutes les pièces d'un tel puzzle il est nécessaire de faire appel à de l'intelligence collective dont le maillage passe par des intervenants et des participants issus d'horizons et de compétences multiples. Nous tâcherons d'exposer ces aspects.

6. Résumé long (1000 mots max)

En 2014, Antoine Taly et le Centre de Recherche Interdisciplinaire (CRI) proposent sur Paris une formation intitulée « Apprendre par le jeu ». Le CRI se rapproche en 2016 de l'INSPE et de Julian Alvarez pour développer la maquette de formation. Le DIU APLJ (Diplôme Inter-Universitaire) ouvre ses portes pour la première fois en octobre 2017 sur les sites de Paris et de Lille. L'approche est alors co-modale. Les étudiants sont recrutés sur les deux sites et viennent en présentiel assister à des cours avec le formateur présent sur site ou bien à distance via visioconférence selon les cas.

Depuis 2020, le DIU APLJ bascule à un mode plein distanciel permettant aux étudiants de suivre les cours depuis chez eux, n'importe où dans le monde. C'est pourquoi les participants viennent des quatre coins de la France, mais aussi de Belgique, de Suisse, de Doubaï... L'idée est également de s'adapter aux contraintes professionnelles des participants. C'est dans cette optique que les cours sont proposés les mercredis de 14h à 16h en mode synchrone mais avec la possibilité de rattraper la séance. Pour assurer une cohésion de groupe au sein de chaque promotion, malgré la distance des alumni sont conviés à intervenir à l'instar de Suzon Beaussant, Corentin Desplanques, Natacha Dubois, Matthieu Boucher, Vanessa Helbuick, Xavier Cambier... Ils connaissent les rouages du DU et font en sorte de développer des pédagogies actives et des sessions de jeux opérables à distance. Ils ont aussi pour mission d'établir et conserver des liens entre les différentes promotions.

Les participants de chaque promotion sont également invités à proposer et utiliser leurs propres outils de communication (Discord, Google Drive, Facebook, Gather Town...) pour dialoguer entre eux en dehors des heures de formation. Tout cela contribue à tisser des liens qui se maintiennent pour certains participants après la formation sur plusieurs années, et ce notamment dans la mise en place de projets communs. Le développement d'une communauté autour du DU APLJ semble en phase avec la croissance du nombre de créateurs de jeux sérieux à l'université comme en attestent la création du consortium ikigai (ikigai.games) et une étude récente (Potier 2020).

En parallèle, pour asseoir ces liens, quatre rendez-vous de trois journées sont proposés chaque année, fin Octobre, début Décembre, fin Janvier et fin Mars pour travailler de manière intensive sur des aspects du programme ou le projet personnel à développer.

En 2020, le CRI se retire pour des raisons de fusions universitaires et laisse l'INSPE gérer seule ce qui devient dès lors le "DU APLJ". Sa philosophie et sa maquette restent cependant inchangées : accompagner au mieux les différents inscrits dans leurs projets respectifs dans le cadre d'une formation continue de 120h. Ces heures se ventilent en trois grands modules : « éclairer », « agir » et « projet ».

- Dans le module « éclairer », il s'agit d'apporter un savoir théorique sur la ludo-pédagogie et les sciences du jeu.
- Le module « agir » vise quant à lui des apprentissages pratiques pour expérimenter concrètement ce que représente l'élaboration et l'animation d'une séance ludo-pédagogique.

- Enfin, le module « projet » vise à concevoir et réaliser un prototype de jeu sérieux (jeu de société, jeu de carte, jeu vidéo, escape game...) tout en cherchant à l'éprouver dans le cadre d'une approche évaluative ou expérimentale.

Si au départ, le DU APLJ s'adresse aux enseignants, formateurs et ingénieurs pédagogiques, rapidement, les inscriptions se diversifient : médecins, infirmiers, personnels administratifs, demandeurs d'emplois, chefs d'entreprises, consultants... Cela crée une richesse dans les échanges entre participants et dynamise les projets réalisés. En parallèle, des initiatives et des demandes formulées par les participants lors des différentes promotions conduisent à opérer des ajustements dans le programme prévu. Par exemple, une année, les participants ont demandé plus de séances pour créer des jeux vidéo. Une autre année, les escape games étaient au cœur des préoccupations. Une approche agile est nécessaire pour s'adapter, dans la mesure du possible, aux besoins exprimés par les participants. Pourquoi une telle flexibilité ?

Le DU APLJ invite ainsi les participants à faire mûrir leur projet dans l'idée de servir une évolution personnelle ou professionnelle. Le participant souhaite-t-il faire une étude de marché pour monter une entreprise ? Rédiger un mémoire pour s'inscrire en doctorat ? Prototyper un jeu sérieux pour l'adresser à des apprenants ? Rédiger des recommandations au sein de son institution ? Les projets sont assez diversifiés. Les participants sont donc considérés comme des porteurs de projets et doivent comprendre qu'ils œuvrent pour eux-mêmes et non pour répondre aux exigences universitaires. Pour appuyer cette idée, chaque participant se voit également attribuer 4 heures de mentorat. L'idée étant de pouvoir faire éprouver leurs approches par des experts du domaine.

Cette agilité est cohérente avec celle que doit avoir un concepteur de jeu. Une Game Jam fait d'ailleurs partie intégrante de la formation et permet de favoriser un certain "lâcher prise", de réaliser la place prépondérante des playtest. L'issue de la Game Jam marque généralement le démarrage des projets personnels par la mise en situation concrète et l'illustration de toutes les contraintes matérielles, budgétaires et temporelles liées à la mise en place d'un prototype.

Pour conclure, il nous reste à aborder la question de l'évaluation. Les participants du DU APLJ sont conviés à une soutenance pour présenter leur projet en fin de parcours. Les critères pris en compte sont : la conception, la réalisation, l'évaluation, les perspectives professionnelles, la créativité et la qualité de la présentation orale ainsi que de l'activité proposée (faire jouer au prototype d'un jeu par exemple). Il est expliqué aux apprenants que cette soutenance n'est qu'une étape dans leur projet personnel, d'où l'évaluation des perspectives. Nous remarquons qu'il convient de le répéter assez régulièrement. Ce n'est pas forcément anticipé ou perçu par les participants durant les premiers temps de la formation.

Enfin, si nous parlons d'évaluation, il est important de s'interroger sur la qualité de la formation elle-même. Bien entendu, nous questionnons les participants sur les points à améliorer et la perception qu'ils peuvent avoir de la formation. Mais surtout, nous essayons d'appliquer à nous même le modèle CEPAJe qui est notamment enseigné durant le DU APLJ pour aider à la structuration des projets des participants. Ainsi, nous obtenons une forme de mise en abîme pour évaluer, nous auto-évaluer et nous faire évaluer.

7. 3-5 mots-clés

Formation, Ludo-pédagogie, Gestion de projet, Jeux, Gamification, Game Jam

8. Bibliographie indicative

Alvarez J. & Chaumette P. (2017), « Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences », *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité*, Vol.36 N°2

<http://journals.openedition.org/apliut/5659>

Alvarez, J. (2019), « Design des dispositifs et expériences de jeu (sérieux) », Mémoire HDR, Université Polytechnique Hauts-de-France, <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02415027v2>

Alvarez, J., Pellon, G., Vangrunderbeeck, P. & Motte, I. (2020). « Quelle place pour le jeu dans l'enseignement supérieur ? », *Université de Louvain La Neuve*, LOUVAIN LA NEUVE, (BELGIQUE), Octobre 19, https://ezcast.uclouvain.be/ezplayer/index.php?action=view_asset_details&album=Jeuxsrieux-x-pub&asset=2020_10_19_13h08_40s&asset_token=EVIRLJPB

Alvarez, J., Motte, I. & Vangrunderbeeck, P. (2020). « Serious Escape Game », in PELLON, G. (2020). *Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ? Play-t-il ?*, *Les Cahiers du Louvain Learning Lab*, n°8, LOUVAIN LA NEUVE, (BELGIQUE), p.49, <https://oer.uclouvain.be/jspui/handle/20.500.12279/790>

Philippette, T. & Alvarez, J. (2020). « Concept », in Pellon, G. (2020). *Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ? Play-t-il ?*, *Les Cahiers du Louvain Learning Lab*, n°8, LOUVAIN LA NEUVE, (BELGIQUE), pp.28- 29, <https://oer.uclouvain.be/jspui/handle/20.500.12279/790>

Potier, V. « Des concepteurs de jeu vidéo à l'université. Objets et catégories de l'innovation pédagogique », *Réseaux*, vol. 224, no. 6, 2020, pp. 197-223.

Taly, A., Djaouti, D. & Alvarez, J. (2020), « The Colectyng model for the evaluation of Game-Based Learning Activities? », *GAMES and LEARNING ALLIANCE (GALA) 2020*, Poster, LAVAL, (FRANCE), Décembre 9-10, (DBLP), https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-63464-3_38

Vangrunderbeeck P., & Motte I. (2022). *Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique*, Disponible à l'adresse : <http://bit.ly/ludifier-ucl>