

Catégorie	Technique ludopédagogique	Proposition de définition et exemples
Techniques de gamification simples	Simulation gamifiée	Définition : Modélisation (numérique ou non) plus ou moins simplifiée du monde réel qui intègre des éléments de gamification (points, compétition, etc.). Exemple : dans une UE médicale, un TD interactif sur ordinateur où les apprenants doivent orienter un patient. L'activité peut se faire en groupe ce qui permet de travailler la prise de décision collaborative. Des rétroactions avec des points sont proposées.
	Activité pédagogique gamifiée	Définition : toute activité pédagogique imaginée par le formateur dans laquelle sont intégrées des éléments de gamification (points, challenge, etc.). Exemple : utilisation de Wooclap afin de créer un tournoi de révision. Cela permet d'ajouter un côté challenge. Épreuves en équipe et épreuves en individuel.
Techniques d'apprentissage par le jeu ou <i>game-based learning</i>	Jeu sérieux éducatif ou <i>educationnal serious game</i>	Définition : 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. Exemple : utilisation de "Shock, humanités en jeu" un jeu de rôle pédagogique . Les personnes apprenantes sont immergées dans un univers fictif et doivent comprendre les enjeux et prendre des décisions. Lien retex de Dominic Claveau et Richard Fortier https://eductive.ca/ressource/humanites-en-jeu-apprentissage-experientiel-par-les-jeux-de-role/
	Détournement intégral de jeux de loisirs ou <i>serious gaming</i> intégral	Définition : 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. Exemple : utilisation de moments d'explorations dans Assassin's Creed (jeu vidéo) afin de mieux comprendre la représentation architecturale de lieux historiques (Révolution française, Egypte antique, etc).
	Détournement partiel de jeux de	Définition : détournement d'un jeu du commerce ayant subi des adaptations

	loisirs ou <i>serious gaming</i> partiel	pédagogiques spécifiques afin de faciliter son intégration dans le cadre de la formation. Exemple : détournement des cartes illustrées de Dixit (jeu d'ambiance) afin de faire un icebreaker en début de session de travail de groupe pour demander l'état d'esprit des apprenants : chacun doit prendre une illustration et expliquer en quoi elle lui parle.
Techniques de contournement	Apprentissage par la conception de jeux sérieux ou <i>learning by game-design</i>	Définition : 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. Exemple : création par les personnes étudiantes d'un escape game. Cela permet de les motiver, mais également de travailler les soft skills notamment la collaboration..
	Ressource prétexte	Définition : utilisation des univers fantastiques ou attrayants des jeux comme « appâts » pour améliorer l'engagement de l'apprenant dans sa formation. Exemple : création d'un icebreaker inspiré de fantasy où les étudiants doivent se départager des rôles, avant de faire de l'apprentissage par problème. Parallèle des rôles "fantasy" aux rôles concret de l'APP.
Techniques informelles	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.

Source : "La ludopédagogie en école de management : le cas du projet EdUTeam ", Philippe Lépinard, Univ Paris Est Créteil, publié le 16 mars 2022.

<https://eduteam.fr/definitions>

QR code à flasher pour obtenir la version interactive de ce document

