

PORTAIL DE PROMOTION DE LA LUDOPÉDAGOGIE

Wébinaire de lancement du projet LOOP



**MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE**

Projet soutenu dans le cadre de l'AMI « Émergences »



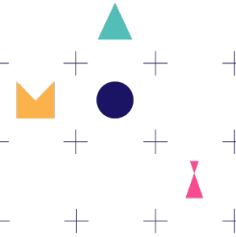
INTRODUCTION PAR NADY EL HOYEK

Conseiller scientifique et pédagogique à la DGESIP



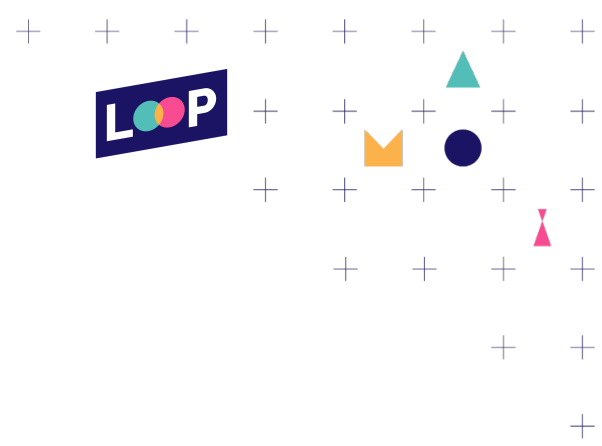
LA LUDOPÉDAGOGIE

Définition et enjeux

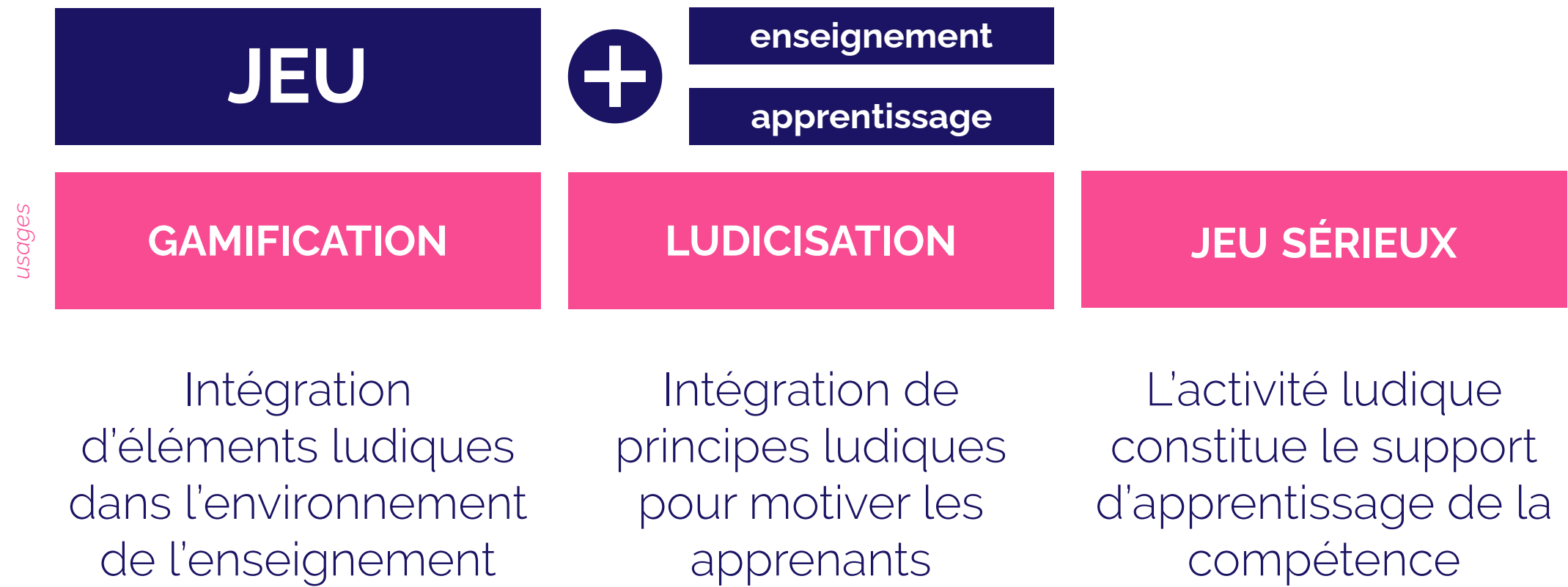


DÉFINIR LE JEU





DÉFINIR LA LUDOPÉDAGOGIE

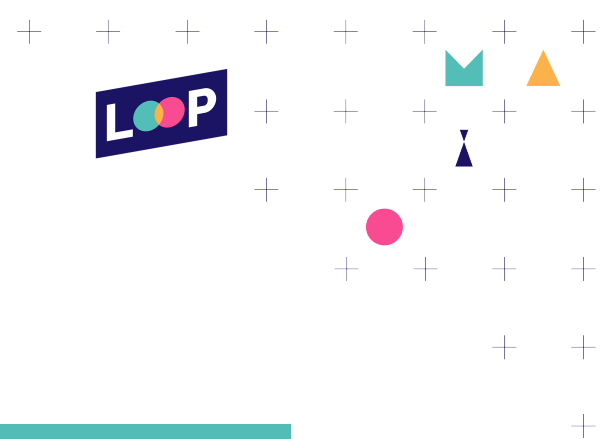


ÉMERGENCE DE LA LUDOPÉDAGOGIE

Une dénomination nouvelle
pour des pratiques anciennes
mais récemment institutionnalisées



DÉPLOYER UNE STRATÉGIE LUDOPÉDAGOGIQUE REQUIERT :



DES COMPÉTENCES	game design	culture ludique	pédagogie
DES MOYENS	du temps	du budget	
DU SOUTIEN	des collègues	de la gouvernance	des apprenants
UNE ÉVALUATION	des compétences	du dispositif	



LE PROJET LOOP

Objectifs et livrables



OBJECTIFS DU PROJET



développer un climat de confiance autour des pratiques ludopédagogiques

valoriser scientifiquement et évaluer les actions du projet



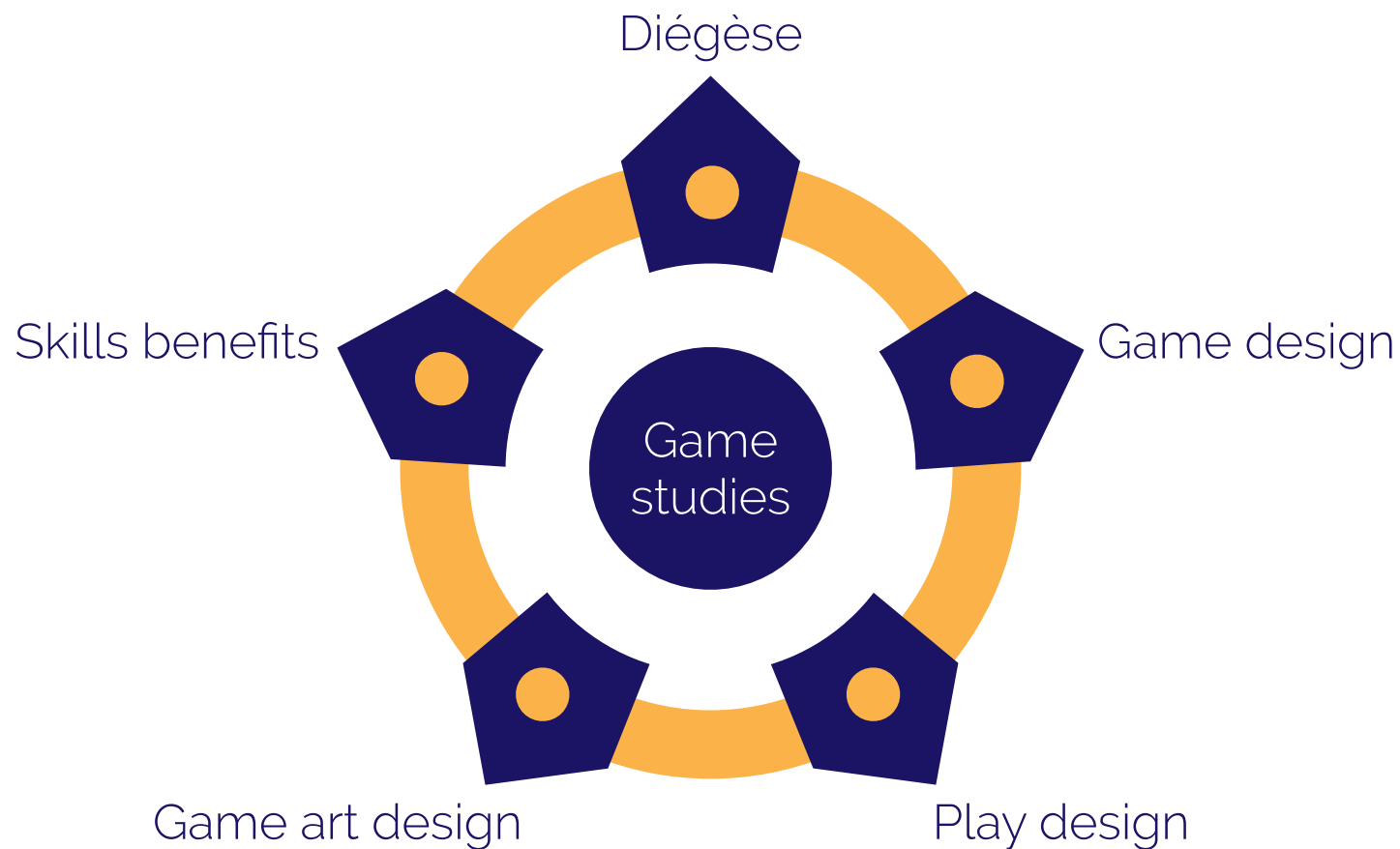
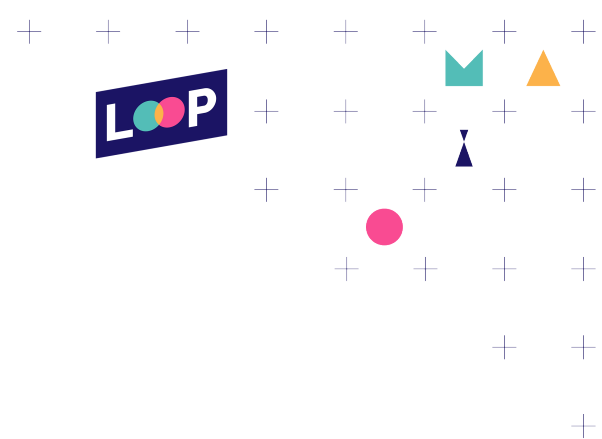
offrir une offre de formation en ludopédagogie

créer une database croisant jeux non pédagogiques et intérêt ludopédagogique

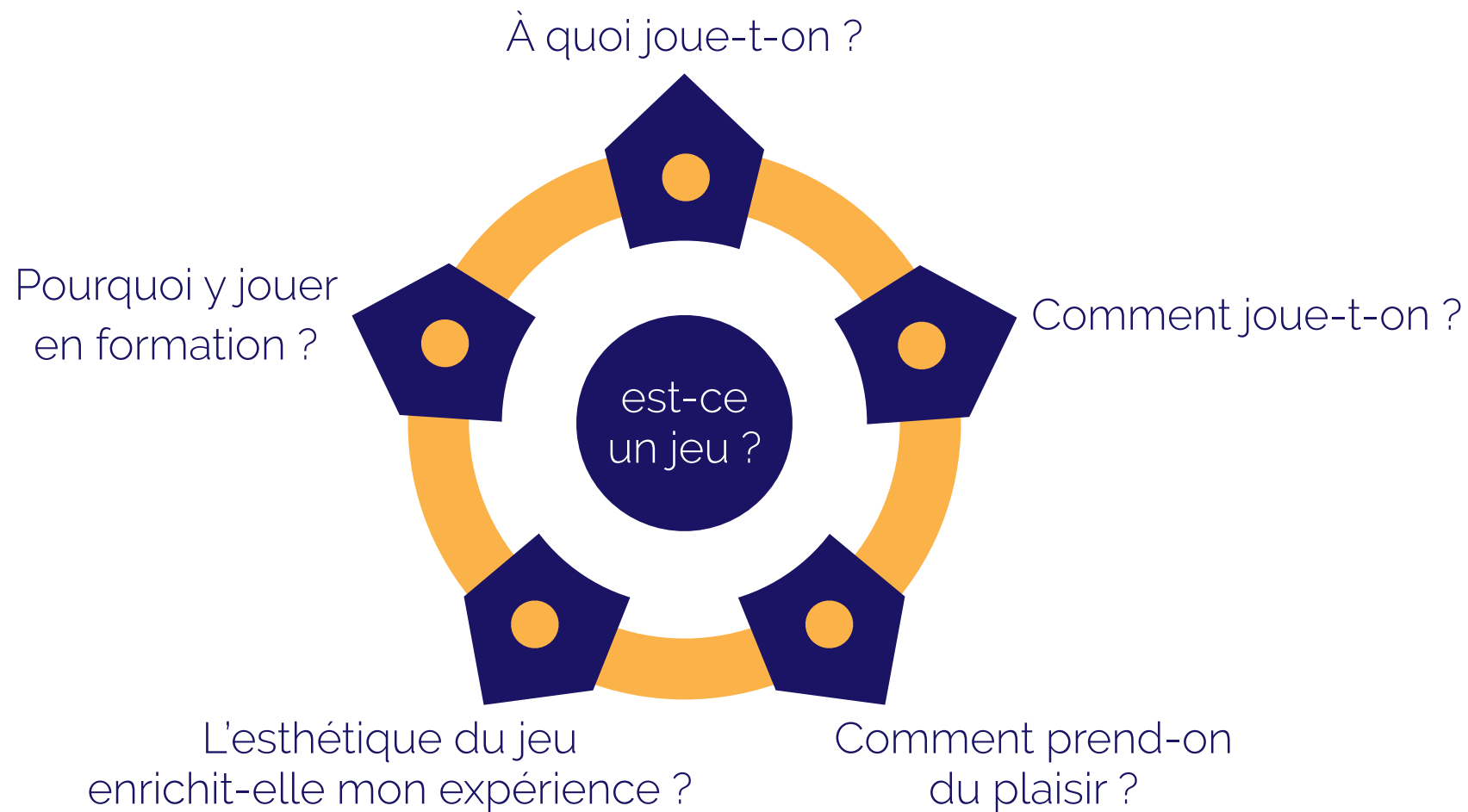
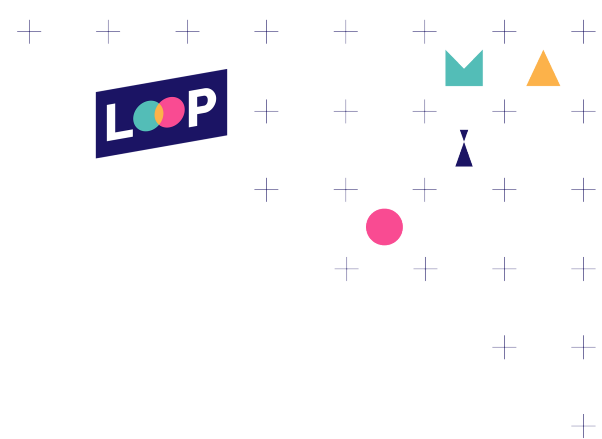


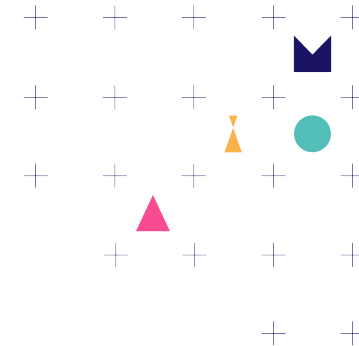
construire et animer une communauté de pratique

LA DÉMARCHE LOOP



LA DÉMARCHE LOOP





LES LEVIERS DU PROJET

Comment soutenir, promouvoir et évaluer les expérimentations ludopédagogiques ?

dimensions	ACCULTURATION	FORMATION	RECHERCHE	ACCOMPAGNEMENT	RECONNAISSANCE	
actions	Ludothèque Game session Game jam	SOOC Bootcamp Learning expedition	Évaluation Documentation Diffusion	Portail LOOP Gaming Lab AAP Peer-learning	Label qualité CPP environné Valorisation	
acteurs	Ingénierie et conseil pédagogique	Enseignement et formation	Recherche	EdTech	Industrie du jeu	Apprenant.e.s

AAP : Appel à projet (lancé uniquement dans le cadre de l'Université de Caen Normandie)

SOOC : Small Online Open Course

CPP : Congé pour projet pédagogique environné au CEMU (6 mois, dans le cadre de l'Université de Caen Normandie)

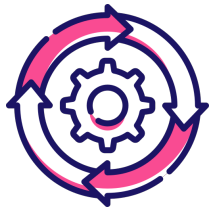
LES PRINCIPALES ACTIONS



Corpus de jeux de société non digitaux

Entrée études supérieures

Focus sur l'APC

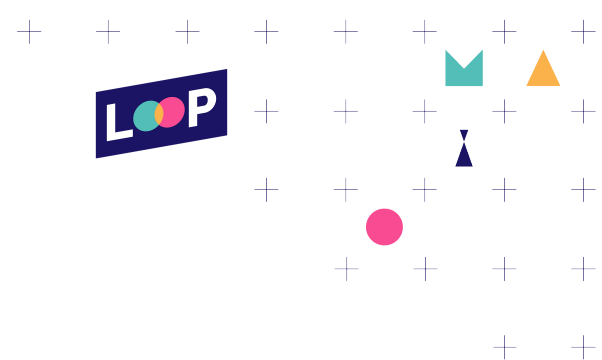


Démarche procédurale LOOP

Isomorphisme ludopédagogique

Cadre expérimental

LES PRINCIPALES ACTIONS



SOOC



BOOTCAMP



PORTAIL



OUVRAGE

- 📌 Session 1 : Comment créer un jeu pédagogique dans le cadre de l'APC ?
- 📌 Formation de 3 semaines, ouverture le **10 octobre 2022**



LES PRINCIPALES ACTIONS



SOOC



BOOTCAMP



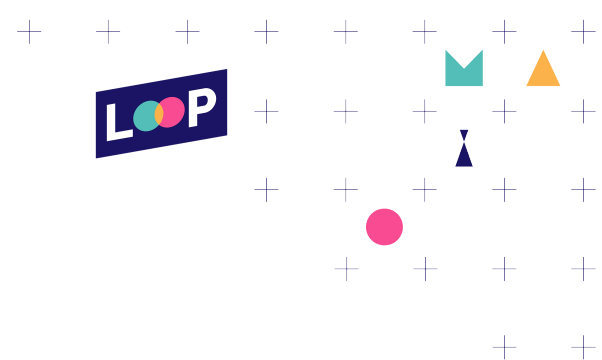
PORTAIL



OUVRAGE

- ▶ Session 1 : Se former à la ludopédagogie (pour ingénieur.e.s pédagogiques)
- ▶ Formation intensive de 35 h à Caen, du **24 au 28 octobre 2022**, 30 places

LES PRINCIPALES ACTIONS



SOOC



BOOTCAMP



PORTAIL



OUVRAGE

- 🚩 Plateforme collaborative de recommandation ludopédagogique.
- 🚩 Entrée par jeu, mécanique, ludoprofil ou compétence. Ouverture oct. 2022.

LES PRINCIPALES ACTIONS



SOOC



BOOTCAMP



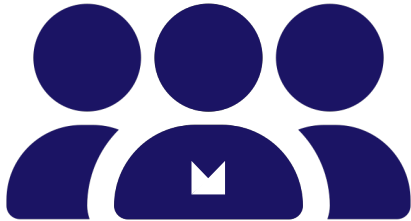
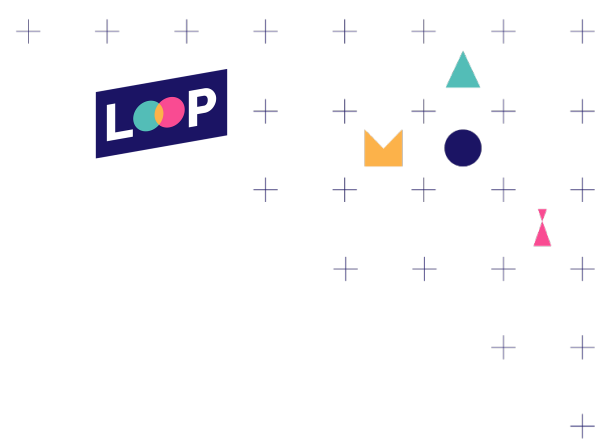
PORTAIL



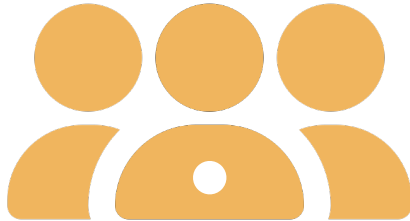
OUVRAGE

- Ouvrage collectif : « Utiliser le jeu dans le cadre de l'APC à l'Université »
- Appel à contributions jusqu'au 15/10. Sortie premier semestre 2024.

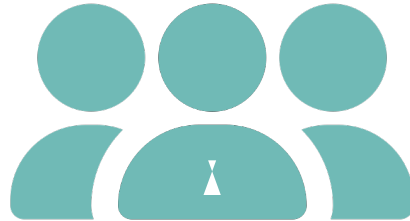
L'ÉQUIPE DE PROJET



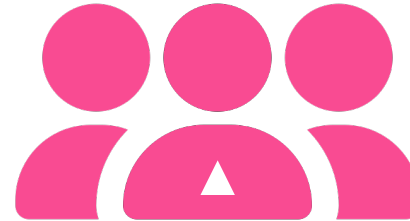
PILOTAGE



CONCEPTION

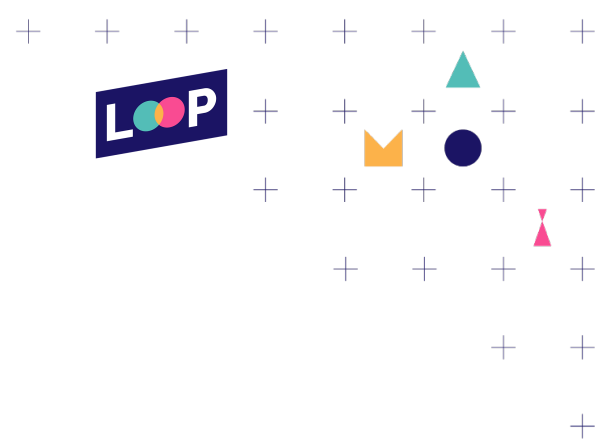


ANIMATION



PRODUCTION

L'ÉQUIPE DE PROJET



Jérôme Legrix-Pagès
Porteur de projet et
responsable scientifique



Jeanine Berthier, IGR
Responsable du pôle
innovation pédagogique



Damien Leroy
Chef de projet
ludopédagogie



Nicolas Habonneau
Game designer et resp.
du Gaming Lab



Benoit Helaine
Resp. Studio Créa



Damien Bouchard
Ingénieur pédagogique



Gabin Mottais
Ingénieur pédagogique



Hugo Drouin
Motion designer



Jérôme Gallot
Ingénieur pédagogique



Camille Hébert
Ingénieure pédagogique



Laura Poquerel
Ingénieure pédagogique



Florence Toutain
Ingénieure pédagogique



Audrey Tréhet
Ingénieure pédagogique



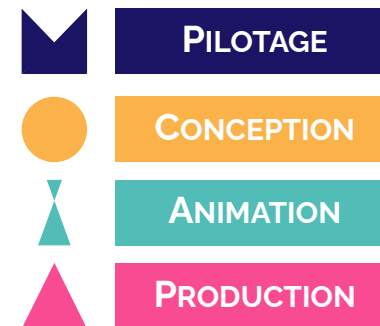
Sonia Rivera Ospina
Graphiste



Benjamin Le Meur
Vidéaste



Enseignant.e.s-pairs
Enseignant.e en CPP
Emplois-étudiants
Stagiaires





POUR RESTER EN CONTACT

Mise en réseau des acteurs

POUR RESTER EN CONTACT



GamingLab@unicaen.fr



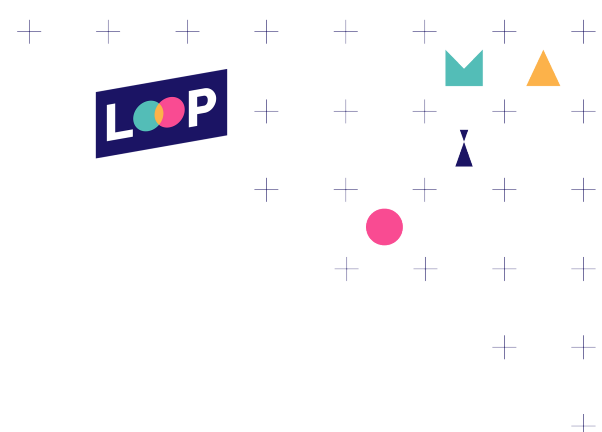
<http://cemu.unicaen.fr/>



<https://twitter.com/CemuCaen>



<https://www.twitch.tv/cemucaen>





BIBLIOGRAPHIE

Alvarez, J., Djaouti, D., & Rampnoux, O. (2010). *Introduction au serious game*. Paris : Questions théoriques.

Bedin, V., Fournier, M. (2014) *Les théories de la motivation. Apprendre : pourquoi ? comment ?* Ed. Sciences Humaines.

Brougère, G. (2012). *Jouer, apprendre*. Paris, Economica.

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les Hommes*. Paris : Gallimard.

Caïra, O. (2018) Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, (10).

Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Paris : PUF.

Forst, R. (2014). *Justification and critique: Towards a critical theory of politics*. Cambridge, UK: Polity.

Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot, *Sciences du jeu*, (1).

Lavigne, M. (2016). Les faiblesses ludiques et pédagogiques des serious games. *Numérique & éducation*.

Legrix-Pagès, J. (2015). La ludification de la société. *L'activité humaine, un potentiel pour la santé ?* Paris : De Boeck-Solal.

Lépinard, P., Vaquiéri, J. (2019) Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur. *3ème colloque international Game Evolution*, Créteil, France.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.

Muratet, M., N'hari, I., Hasenknopf, B., Grosjean, B., Vuilleumier, R. (2019) Usages de jeux sérieux pour motiver les étudiants : initiatives d'enseignants et impulsions institutionnelles. QPES, Brest : France.

Pellon, G. (2020). Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ? *Les cahiers du LLL*, (8).

Perrenoud, P. (2016). *Pédagogie différenciée: des intentions à l'action*. Paris : ESF.

Paquelin, D. (2020). Innovation dans l'enseignement supérieur : des modèles aux pratiques, quels principes retenir ? *Enjeux et société*, 7(2).

Prisner, E. (2014). *Game theory: Through examples*. Washington, District of Columbia: Mathematical Association of America, Inc.

Salen, K., Zimmerman, D. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass : MIT Press.

Sanchez, E., Romero, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Paris: Retz.

Tarpin-Bernard, F. (dir.) (2021) *Pédagogie par le jeu : une priorité pour réenchanter les apprentissages*. ANRT.

Taly, A., Djaouti, D., Alvarez, J. (2020). The Colectyng Model for the Evaluation of Game-Based Learning Activities. *Lecture Notes in Computer Science*. Springer, Cham.



WÉBINAIRE DE LANCEMENT DU PROJET LOOP

Projet soutenu dans le cadre de l'AMI « Émergences »