



Jeudi

03.12.26

8h30 - 9h15

Accueil
Amphithéâtre de Bouïard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

9h15 - 9h40

Introduction
Jérôme Legrix-Pagès
Amphithéâtre de Bouïard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

9h40 - 10h45

Ouverture
«Le jeu comme vecteur
de praxis transformatrice»
Maude Bonenfant
& Gabrielle Trépanier-Jobin
Amphithéâtre de Bouïard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

10h45 - 11h15

Pause café

11h15 - 12h05

Mettre en jeu les controverses

- 1 Concevoir un jeu sérieux sur la vaccination comme laboratoire des controverses et des transitions sociales
Yann Le Faou et al.

2

Mettre en jeu les controverses professionnelles: le théâtre participatif comme dispositif d'expérimentation et de problématisation en formation initiale des enseignants de primaire
Sanae El Wahabi

Amphithéâtre de Bouïard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

12h05 - 14h

Déjeuner
Aula Magna

14h - 15h30

Interroger les effets du jeu
sur les apprenants

3

Jouer, raconter, philosopher: les pratiques ludophilosophiques comme dispositifs de transition de l'expérience affective à la pensée réflexive chez l'enfant
Marjorie Metz

4

Faire concevoir pour apprendre? Arbitrage de design et effets de cadrage dans un dispositif de création de jeux vidéo en UPE2A
Alexis Hassler et Laurence Schmoll

5

Équilibrer plaisir, apprentissage et engagement dans les jeux sérieux environnementaux: une étude comparative entre jeux de société et ateliers ludiques
Ivan Minguez et Merlin Oulevey

Amphithéâtre de Bouïard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

15h30 - 16h

Pause café

16h - 17h

Analyser les représentations ludiques

6

Analyser les représentations dans les jeux: recherche-crédation et perspectives critiques autour du projet RHÉTOLUD
Régis Catinaud, Claire Siegel et Marleïne Arundell

7

Fabriquer une partie regardable: conception ludique et médiatisation de l'actual-play
Valentin Camus

Amphithéâtre de Bouïard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

17h - 18h

Former aux métiers en transition

8

Le jeu est-il la cause ou l'effet des transitions? L'esprit ludique à l'IUT de Roanne
Florence Courtade

9

Log In To Life, conception d'un jeu vidéo pédagogique pour la formation à la web-clinique en prévention du suicide: légitimité, game design et responsabilité
Camille Carlier, Ariane Magny et Anne-Christine Lesniak

Amphithéâtre de Bouïard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

18h05 - 19h

Session de présentation des posters
Aula Magna

Vendredi

04.12.26

8h30 - 9h

Accueil
Amphithéâtre de Bouïard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

9h - 10h20

Concevoir des jeux pour la transition
écologique

10

La Fresque des Géoressources comme dispositif d'évaluation ludique: transition pédagogique, enjeux écologiques et résistances étudiantes
Evi Belsack, Corentin Caudron et Arnaud Van Hecke

11

Traduire la complexité des écosystèmes en mécaniques de jeu: retour réflexif sur un dispositif ludique
Alexandra Scelles

12

Concevoir les transitions: ce que les éco-jeux nous apprennent sur les responsabilités du game design
Romain Pichon-Sintes

Amphithéâtre de Bouïard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

10h30 - 12h

Transformer
les pratiques pédagogiques

13

Les proto-compétences en ludopédagogie – Étape de transition vers les compétences professionnelles
Philippe Lépinard

14

Jeu dans la classe de français: entre transition pédagogique et résistance institutionnelle
Siham El Ansari

15

Faire jouer les élèves: transformation ou ajustements des postures enseignantes?
Romain Vincent

Amphithéâtre de Bouïard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

12h - 12h50

Clôture et remise des prix
Jérôme Legrix-Pagès
Amphithéâtre de Bouïard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0