



Cellule Innovations
et Transformation
Pédagogiques



Bibliographie/ Sitographie Ludification/Gamification



Cahier du Learning Lab de Louvain N°8 Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur (2020).



Le jeu présente de nombreux avantages pédagogiques...y compris dans l'enseignement supérieur. Bon nombre d'enseignant-es l'ont compris et utilisent les ressorts du ludique dans leurs cours. Fort de ce constat, le Pôle Louvain a lancé en 2019 une enquête auprès des enseignant-es des onze institutions partenaires du Pôle afin de mieux comprendre les pratiques et les usages de la ludification.

Ce cahier est le résultat de cette enquête. Il offre un panorama de la ludification dans l'enseignement supérieur au sein du Pôle. Vous y trouverez de nombreux témoignages d'enseignant-es ayant déjà tenté l'aventure. La version augmentée vous offre la possibilité de prolonger votre lecture et d'avoir accès à de nombreuses autres ressources collectées pendant cette enquête (vidéos, témoignages, ressources).

Ce cahier vise aussi à répondre à certaines des questions que vous vous posez sur les usages du jeu en classe. Pour quoi le ludifier ? Comment ludifier un cours ? Quelles stratégies d'évaluation des apprentissages mettre en place dans un dispositif ludo-pédagogique ? Quel jeu choisir ?

Nous espérons ainsi que ce cahier sera une source d'inspiration et permettra également de faire les premiers pas vers la constitution d'une communauté de pratiques autour de la ludo-pédagogie.
Ce cahier est une ressource libre, couverte par une licence CC.

https://oer.uclouvain.be/jspui/bitstream/20.500.12279/790/4/CahierLLL_N08_ludification.pdf
<https://uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-ludification.html>



Forget, P. (2015) « Les jeux sérieux au service de l'apprentissage », *Le Tableau*, vol. 4., N°5. Québec

<https://pedagogie.uquebec.ca/le-tableau/les-jeux-serieux-au-service-de-lapprentissage>



Sanchez, É., Ney, M. & Labat, J.-M. (2011). « Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages ». *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education*, 8(1-2), 48–57.

<https://doi.org/10.7202/1005783ar>

Dans un contexte marqué par une rupture entre la culture numérique des jeunes et la culture universitaire, les pédagogies basées sur l'usage de jeux sérieux apparaissent comme une solution de remplacement aux pratiques traditionnelles. Ils sont en effet susceptibles de solliciter la motivation des étudiants et de leur permettre de développer des connaissances dans le cadre de situations d'apprentissage complexes, et, dans un certain sens, plus authentiques. Nous discutons ici, à partir des travaux de deux équipes, de différentes acceptions retenues pour l'expression « jeu sérieux ». Nous montrons l'impact de ce choix sur le processus de conception d'un jeu ainsi que sur l'évaluation des apprentissages.



Keusch-Bessard, M., Bobillier Chaumon M.-É., Vacherand-Revel, J., Cuvillier, B. (2014). « Le *serious game* comme outil de développement des activités managériales : quand la technologie sert d'instrument médiateur à la délibération des pratiques et du métier », *Varia*, 2021/4 (Vol. 84).

<https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/revue-internationale-de-psychosociologie-de-gestion-des-comportements-organisationnels-2017-55-page-277.htm>



Manuel de pédagogie vidéoludique (2019)

<http://www.educajeux.be/assets/download/Manuel%20de%20pedagogie%20videoludique%202019.pdf>



Romero, M. et Sanchez É. (2019) Les ludomythes : 10 idées fausses sur le jeu et l'apprentissage.

<https://ecolebranchee.com/les-ludomythes-10-idees-faussees-sur-le-jeu-et-lapprentissage/>



<https://docs.google.com/presentation/d/1KmdxdvhLQlr4BPVE19dkCJVmTSSedDL5O5ET0qYnVC0/edit#slide=id.p1>



Serious Games Juridiques : l'apprentissage du droit par le jeu (2019)

<https://www.ultimatedroit.fr/serious-games-juridique-278/>



Répertoire de 200 jeux sérieux gratuits. *Thot Cursus*. Mis à jour en 2021

Jeux Administration – Economie – Finances – Marketing – Informatique - Droit

<https://cursus.edu/fr/11929/jeux-serieux-gratuits-2-mise-a-jour-2021>



Événement

Journée d'étude sur le jeu sérieux, le 06/05/22, Campus Berges du Rhône, Université Lyon 2 - organisée par le SPS, Lyon 2, de 9h15 à 17h30

<https://www.univ-lyon2.fr/universite/agenda/journee-detude-sur-les-jeux-serieux-a-luniversite-1>

"Que vous soyez familier avec les jeux sérieux ou que vous vous demandiez comment est-il possible de mélanger jeu et apprentissage au travers d'expériences pédagogiques uniques, cette journée vous présentera toutes les facettes du jeu sérieux ! Au programme : formation interactive, retours d'expériences, éclairages scientifiques et présentation de posters illustrant des initiatives des universités lyonnaises sur des projets en cours."