



# FICHE PRATIQUE

## LE JEU PÉDAGOGIQUE



### POURQUOI ?

Le jeu pédagogique est une activité d'enseignement généralement appréciée pour la rupture qu'elle introduit dans les pratiques pédagogiques de l'université. En limitant la sensation de routine parfois éprouvée par les étudiants dans le déroulement des cours traditionnels, le jeu pédagogique est une source de motivation supplémentaire. En remettant la dimension sociale de l'apprentissage au cœur de l'enseignement le jeu stimule également l'engagement des apprenants, parfois bien au-delà de la durée d'une séance. Il est enfin synonyme de plaisir et d'originalité pour l'enseignant qui le met en œuvre.



### PRÉCONISATIONS

1



Il est beaucoup plus simple pour commencer, d'**adapter une mécanique de jeu déjà existante** au thème de votre cours. Le temps de préparation sera moins long et le risque d'échec de l'activité, beaucoup plus faible. (Si vous partez d'une idée ou d'une intuition, vous pouvez prendre le temps d'une recherche, car un jeu correspondant à vos besoins existe déjà certainement).

Afin de ne pas s'éparpiller durant la séance, il peut être nécessaire de **rédigier ses objectifs pédagogiques**. Ils permettront en outre d'être plus efficace durant la phase de restitution en fin de séance. Les étudiants ne doivent cependant pas en avoir connaissance tout de suite car cela limiterait leur immersion dans l'activité. C'est justement parce qu'ils n'ont pas ou peu conscience de travailler que le jeu suscite de l'investissement.

2



3



Vous pouvez préalablement **demander à vos étudiants s'ils sont joueurs**, et si oui, quelles sont leurs principales références. Le jeu est une occasion de partager une culture commune avec les étudiants et de créer une proximité avec eux. Ce rapprochement est souvent très bien perçu de leur part et devient un levier d'engagement dans leurs études.

Mettre autant que possible en avant le **droit à l'erreur** est également une condition de participation importante pour les étudiants, ainsi qu'une opportunité d'interactions plus nombreuses. C'est en effet parce qu'il dédramatise l'erreur que le jeu apporte un retour (feedback) plus important que beaucoup d'autres activités.

4



5



La jouabilité de votre jeu sera un facteur clé de la réussite de la séance. Pour éviter les déconvenues ainsi que la perte de temps en situation pédagogique, il est conseillé de **tester préalablement la mécanique de jeu** avec des collègues ou des proches.

Remanier les groupes de façon régulière permet de **développer la coopération et la socialisation** des étudiants. Les groupes naturels ne sont souvent pas aussi riches en termes d'interaction et d'ouverture. Attention toutefois, car si des tensions ont été préalablement identifiées dans l'effectif, elles peuvent aussi se renforcer ou s'exprimer à cette occasion.

6



7

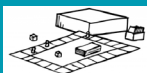


**Accepter le refus de jouer s'il y en a.** Dans tous les groupes, certains apporteront leur enthousiasme, mais d'autres ne seront pas à l'aise et seront un frein à la dynamique générale. **Il serait alors contreproductif de les écarter.** Il est possible de les intégrer durant les phases de préparation, d'animation ou encore d'arbitrage. Ils peuvent devenir rapporteurs d'un groupe, synthétiser la séance ...etc.

**Tout ce qui peut augmenter le plaisir de jouer est à envisager**, qu'il s'agisse d'un design particulier, d'une récompense, d'un gain, d'une coopération, ou parfois même de triche. Vous pouvez associer vos étudiants à cette phase de conception car leurs propositions vont vous permettre de mieux les connaître.



9



Il faut impérativement clôturer la séance par un **débriefing** qui revient sur ce qui a été vu. Ce n'est qu'à ce moment que **l'étudiant va conscientiser les ressources qu'il a mobilisées.** Sans ce travail, les compétences et connaissances mises en application seront difficilement mobilisables dans d'autres circonstances.

Une activité reposant sur l'utilisation d'un **jeu vidéo** peut être retenue, notamment dans le cadre d'un enseignement hybride. Il est important dans ce cas de garder à l'esprit que si **le jeu vidéo renforce l'immersion des participants**, il ne crée cependant pas toujours autant de lien social. Ce manque pourra être compensé par d'autres phases d'apprentissage.



11



Le jeu pédagogique est à **distinguer de la ludification** de vos enseignements. Cependant, la ludification peut avoir des objectifs similaires en termes de motivation et d'engagement. Elle suppose une transformation à la marge de vos cours par l'introduction d'un biais ludique. Elle est donc souvent **plus rapide et facile à mettre œuvre.** (Ex : transposer un exercice dans un autre cadre, faire des quizz, introduire des récompenses ...etc. sont des processus de ludification).



## CONCLUSION

Le jeu pédagogique est une pratique qui demande à la fois du temps et des moyens matériels. Il est donc primordial pour garantir la réussite de cette activité pédagogique d'intégrer à sa démarche les trois items évoqués dans les précédentes préconisations que sont: une mécanique de jeu – un lien fort avec les notions du cours – et les objectifs pédagogiques clairement définis.

**NB :** Si cette fiche n'aborde pas la création ex-nihilo d'un jeu à des fins pédagogiques c'est en raison de la charge de travail que cela implique. (Les préconisations restent cependant les mêmes dans ce cas de figure). Quant à la co-création d'un jeu avec vos étudiants, cette dynamique relève davantage, selon nous, de la technique de « pédagogie par projet ».

## BESOIN D'AIDE

Le CRIIP reste à votre disposition pour tout soutien dans vos projets pédagogiques.

N'hésitez pas à nous contacter à l'adresse [criip@univ-poitiers.fr](mailto:criip@univ-poitiers.fr)

Pour rappel :

- **Florent Blin** ([florent.blin@univ-poitiers.fr](mailto:florent.blin@univ-poitiers.fr)) est référent du champ Sciences Humaines et Arts.
- **Pascal Bougoin** ([pascal.bougoin@univ-poitiers.fr](mailto:pascal.bougoin@univ-poitiers.fr)) est référent du champ Sciences juridiques, Économiques et de Gestion
- **Emmanuel Delextrat** ([emmanuel.delextrat@univ-poitiers.fr](mailto:emmanuel.delextrat@univ-poitiers.fr)) est référent du champ Sciences et Technologies
- **Marigél Garcia Lozano** ([marigel.garcia.lozano@univ-poitiers.fr](mailto:marigel.garcia.lozano@univ-poitiers.fr)) est la conseillère pédagogique de la Faculté de Lettres et Langues
- **Zakariae Mellouki** ([zakariae.mellouki@univ-poitiers.fr](mailto:zakariae.mellouki@univ-poitiers.fr)) est le conseiller pédagogique de la Faculté des Sciences du Sport
- **Laurent Paquereau** ([laurent.paquereau@univ-poitiers.fr](mailto:laurent.paquereau@univ-poitiers.fr)) est le conseiller pédagogique de la Faculté de Droit et Sciences Sociales



SUIVEZ NOUS SUR @CRIIP\_UP

