

Intégrer le jeu en formation

Hélène WEBER

**Faisons
connaissance**

Programme

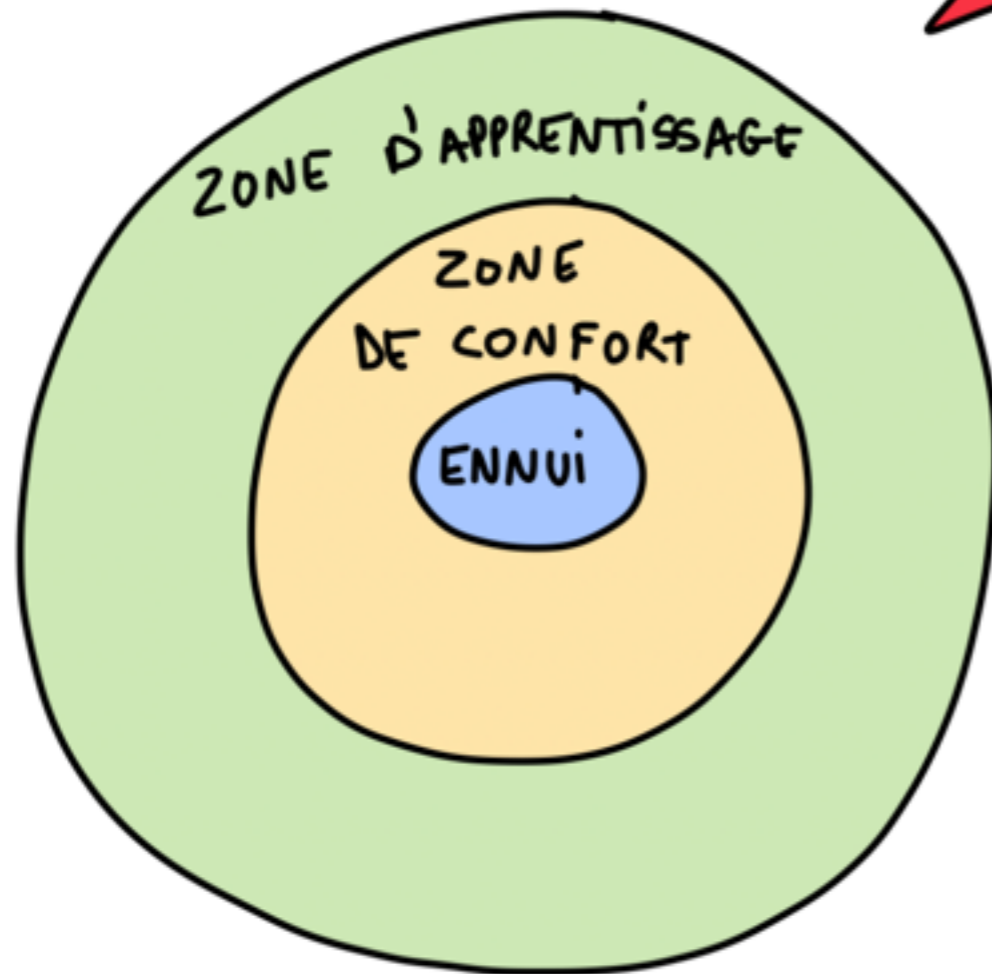
1. Intérêt et limites de l'utilisation du jeu en formation
2. Choisir des jeux adaptés à ses objectifs et au contexte
3. Créer une dynamique de groupe propice à l'utilisation des jeux en formation
4. Ludifier ses formations

Auto-évaluation diagnostic

Cadre

Mon profil émotionnel

PANIQUE



Quelle est votre tolérance,
au "temps de suspension"?

⇒ Temps où l'on ne sait pas encore...
... où l'on cherche, on essaie, on se
trompe, on recommence...

Mon profil émotionnel

INHIBITION



Blames
Anxiété
Aucune idée



ATTAQUE

Comment réagissez-vous
quand vous ne savez pas
ou ne comprenez pas

FUITE



Absence
Diversions
Bavardages

Irritabilité
Mauvaise humeur
Critiques | prof
consignes
évaluations

Cadre

- Vous n'êtes jamais obligé de participer à une activité. Vous pouvez demander à rester observateur.ice
- En revanche, vous ne pouvez pas empêcher ceux qui le souhaitent d'essayer (notamment en discutant les consignes).

Tour d'inclusion

1. Comprendre l'intérêt et les limites de l'utilisation des jeux en formation

- Jeu et apprentissage sont-ils compatibles ?
- Quels sont les obstacles à l'apprentissage ?
- Le pouvoir du jeu en pédagogie
- De quelles natures sont les activités pédagogiques que vous proposez aux étudiants ?
- Sources d'inspiration

SPEED


meeting

**Quel est le dernier jeu
auquel vous avez joué ?**

**Quel était votre jeu
préfér  lorsque vous
 tiez   l' cole primaire ?**

**Quelle est votre définition
du mot « jeu » ?**

**Qu'avez-vous appris en
jouant au cours de votre
vie ?**

Mettre en place des jeux dans le cadre d'une formation est une perte de temps.

Vrai et/ou faux ? Pourquoi ?

**Jouer est un puissant moyen
d'apprendre.**

**Trouvez trois arguments en faveur de cette
affirmation.**

Le jeu en pédagogie

1. Jeu et apprentissage sont-ils compatibles ?
2. Les obstacles à l'apprentissage
3. Le pouvoir du jeu en pédagogie
4. De quelles natures sont les activités pédagogiques que vous proposez aux étudiants ?
5. Sources d'inspiration

**« Activité d'ordre physique ou mental, non imposée,
ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on
s'adonne pour se divertir, en en tirant du plaisir. »**

-Dictionnaire Larousse, 2022

« Le verbe travailler vient du latin vulgaire tripaliare, signifiant « torturer ». Dans les mots travail et travailler, il y a donc originellement les notions de torture, de souffrance, de douleur. »

<https://dictionnaire.orthodidacte.com/article/etymologie-travail>

Jeu et apprentissage sont-ils compatibles ?

JEU

- Non imposé
- Aucune fin utilitaire
- Pour le plaisir

TRAVAIL

- Activité organisée
- Utile
- Étymologie : torture
souffrance
douleur

Jeu et apprentissage sont-ils compatibles ?

JEU

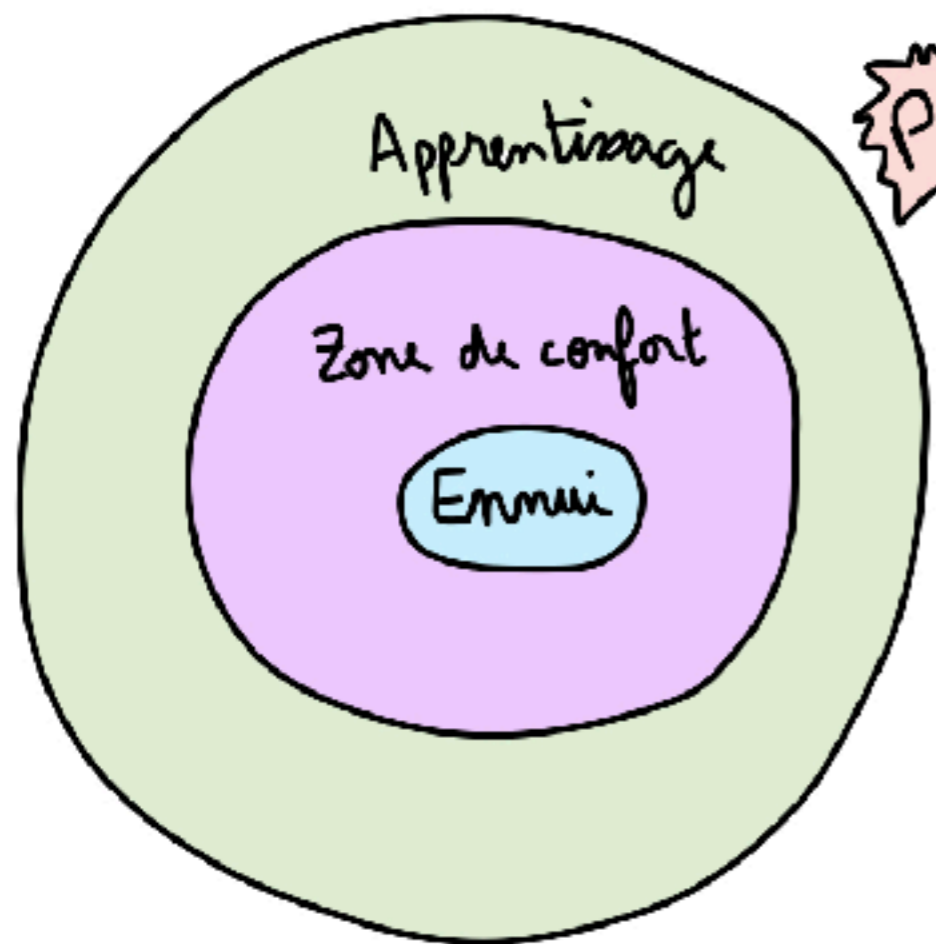
- Non imposé
- Aucune fin utilitaire
- Pour le plaisir

APPRENTISSAGE

Acquérir la connaissance
d'une chose par l'exercice
de l'intelligence,
de la mémoire
et des mécanismes gestuels
appropriés.

Définition du CNRTL
« Apprendre »

Apprendre suppose une posture active (prendre, saisir, décrocher)



Freins psycho-affectifs

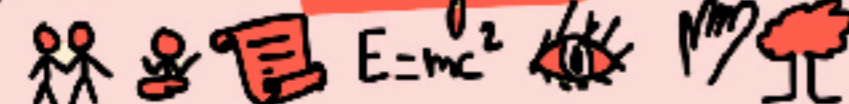
PANIQUE
stress

- 1) MÉMOIRE = répéter
- 2) ERREUR = étape normale
→ PRÉDICTION → ESSAI → ERREUR → RECTIFICATION
- 3) HÉTÉROGÉNÉITÉ = motivation(s)
valeurs
talents
niveau académique
évoqueries
- 4) STRESS = à limiter

obstacles cognitifs

Apprivoise l'hétérogénéité au sein du groupe

↳ VARIER les approches sensorielles


↳ VARIER les intelligences mobilisées


↳ FAVORISER l'entraide et la coopération

Respecte les besoins d'autonomie et d'auto-détermination

↳ Choix et initiatives

↳ Construction d'une opinion personnelle

↳ Prise de décisions ③

↳ Auto-correction



LE POUVOIR DU JEU EN PÉDAGOGIE

Hélène WEBER

Limite le stress

↳ Droit à l'erreur = image de soi préservée ①

↳ Plaisir et amusement



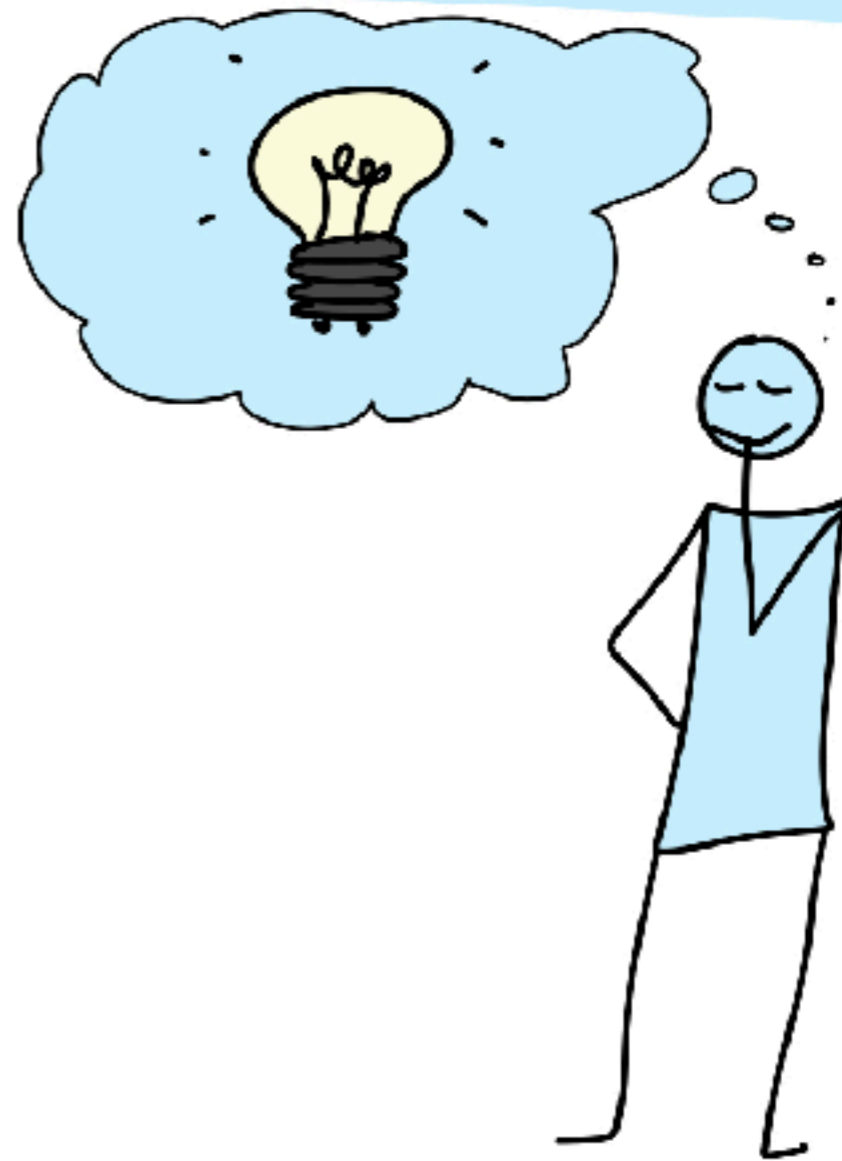
Permet la répétition et l'ancrage = mémorisation

→ PREDICTION → ESSAI → ERREUR → RECTIFICATION



De quelle(s) nature(s) sont les activités pédagogiques que vous proposez?

- 1 Amusantes, sources de plaisir
- 2 Libres, mettant les participants en position d'autonomie
- 3 Permettant l'auto-correction
- 4 Individuelles et/ou en groupe
- 5 Sans enjeu de notation (droit à l'erreur)
- 6 Variées (permettent de mobiliser des sens et des talents différents)
- 7 Coopératives plutôt que compétitives
- 8 Favorisant les essais/erreurs/rediffusions pour plus de répétition et d'ancrage



Exemples

de jeux et d'activités ludiques
au service de l'apprentissage

<p>Tirez une carte Invention</p> 	<p>Tirez une carte QUIZ Culture</p> 	<p>WALL STREET CRASH!</p>  <p>Crash de Wall Street (1929)</p>	<p>Le Monde</p> <p>DEUX HOMMES ONT FOULÉ LE SOL DE LA LUNE devant des centaines de millions de téléspectateurs</p> <p>Tirez une carte News</p>	<p>ACQUISITION</p> <p>Tirez une carte acquisition</p>	<p>Vendez votre acquisition</p> 
<p>Vendez votre acquisition</p> 	<p>Vendez votre acquisition</p> 	<p>La catastrophe nucléaire sur de Moscou</p> <p>Tchernobyl : la vérité en liberté surveillée</p> <p>Catastrophe de Tchernobyl (1986)</p>	<p>Le Monde</p> <p>DEUX HOMMES ONT FOULÉ LE SOL DE LA LUNE devant des centaines de millions de téléspectateurs</p> <p>Tirez une carte News</p>	<p>Vendez votre acquisition</p> 	<p>1936 Les congés payés</p>  <p>1^{er} congés payés (1936)</p>
<p>Fête du travail</p>  <p><i>insolence, depuis le jour du 12 mai 1936</i></p>	<p>Tirez une carte Invention</p> 			<p>Paris-soir</p> <p>LA GUERRE EST DÉCLARÉE</p> <p>1939, la 2nd guerre mondiale est déclarée, tout le monde recule de 3 cases !</p>	
<p>ACQUISITION</p> <p>Tirez une carte acquisition</p>	<p>Week-end à Paris !</p>  <p><i>Trente Glorieuses 1946-1958</i></p>			<p>PARTIE TERMINÉE</p> 	<p>Tirez une carte QUIZ Culture</p> 
<p>Le Monde</p> <p>DEUX HOMMES ONT FOULÉ LE SOL DE LA LUNE devant des centaines de millions de téléspectateurs</p> <p>Tirez une carte News</p>	<p>ACQUISITION</p> <p>Tirez une carte acquisition</p>	<p>Vendez votre acquisition</p> 	<p>Le Monde</p> <p>DEUX HOMMES ONT FOULÉ LE SOL DE LA LUNE devant des centaines de millions de téléspectateurs</p> <p>Tirez une carte News</p>	<p>SORRY</p>  <p>Choc pétrolier (1979)</p>	<p>Tirez une carte Invention</p> 
<p>Tirez une carte QUIZ Culture</p> 	<p>Guerre de sécession</p>  <p><i>1861-1865</i></p>	<p>ACQUISITION</p> <p>Tirez une carte acquisition</p>	<p>Tirez une carte Invention</p> 	<p>Le Monde</p> <p>DEUX HOMMES ONT FOULÉ LE SOL DE LA LUNE devant des centaines de millions de téléspectateurs</p> <p>Tirez une carte News</p>	<p>DÉPART!</p> 

NEWS

1796

1799

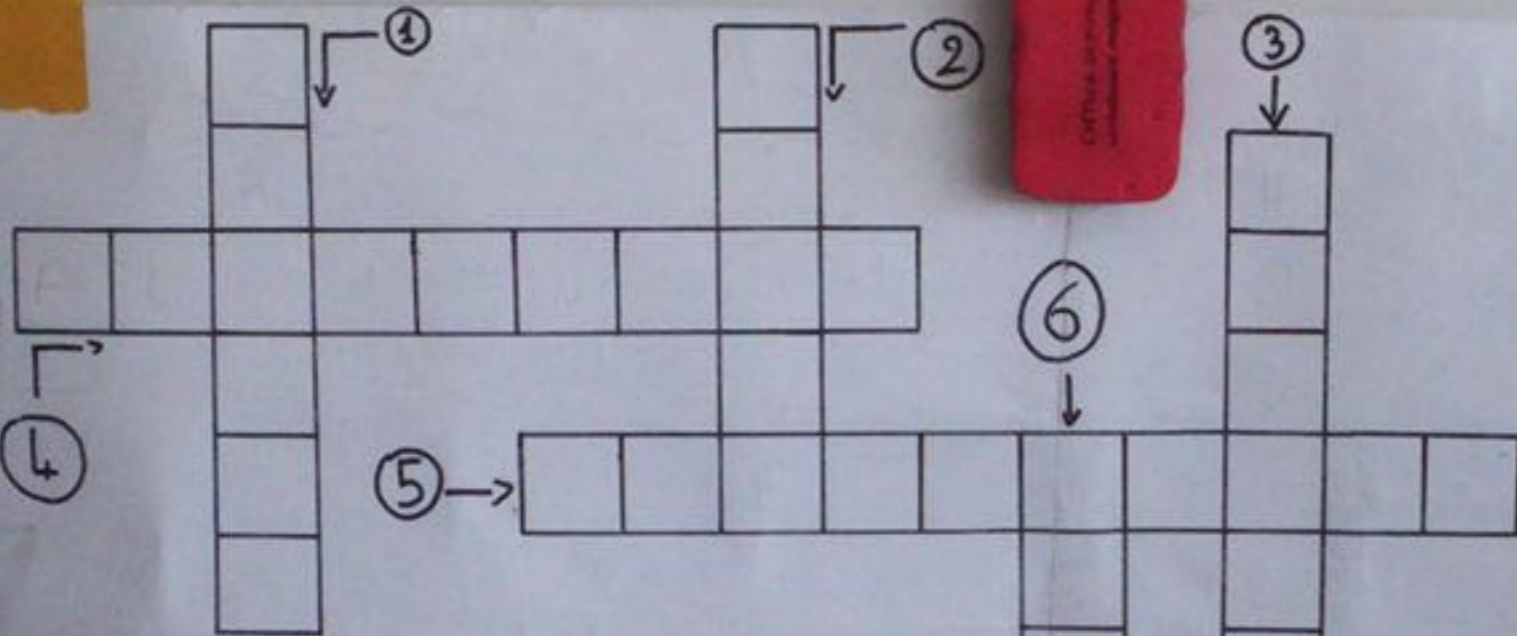
1869

1879

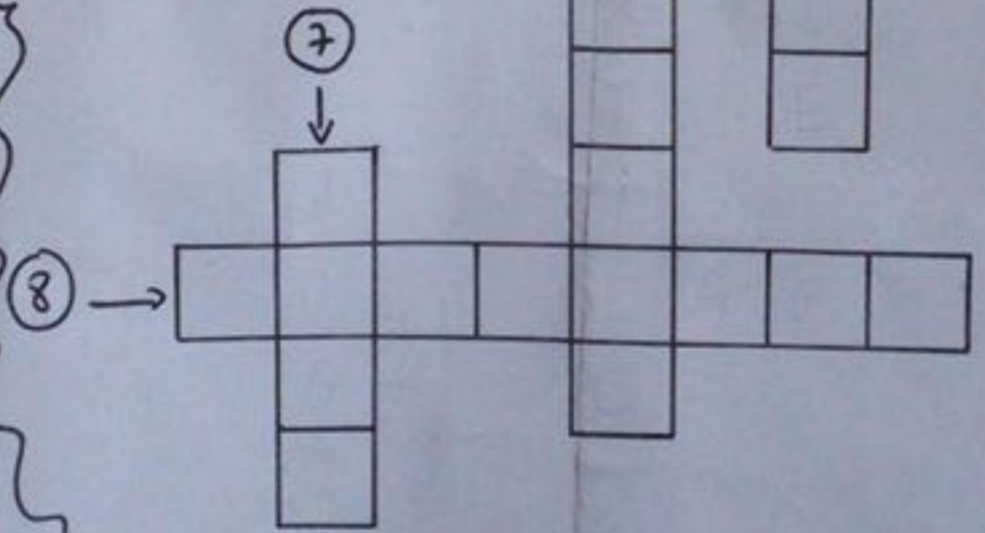
1950

Reel Act
en Amplicite
(MCI on page
& also change)

Burthelemey
f. 1000000000



- Horizontal
- ④ Métal qui est produit par électrolyse grâce à l'invention de ce procédé par Paul Héroult
 - ⑤ Il a construit la 1^{ère} locomotive à vapeur de l'Histoire
 - ⑧ Procédé de transformation du fer en fonte



Vertical

- ① Ouvriers Lyonnais de la soie qui se révoltent contre la mécanisation de leur profession.
- ② Durée de travail journalière maximale en h. au début.
- ③ Autre nom pour le charbon de terre.
- ⑥ Premier secteur touché par la mécanisation de l'industrie
- ⑦ Écrivain qui prononce en 1842 un discours contre le travail des enfants.

	39 000 ouvriers	Pile de Volta Alessandro Volta 1800
	42 000 ouvriers	Moteur électrique Thomas Edison 1837
	45 000 ouvriers	Ordinateur portable Ed Roberts 1975
	48 000 ouvriers	Internet Kahn & Cerf 90's
	52 000 ouvriers	Eolienne offshore Vestas & Alstom 90's
	60 000 ouvriers	Panneaux solaires Laboratoires Bell 1954
DEPART Recevez le nombre d'ouvriers correspondants : 1 ^{ère} Révolution : 20 000 ouvriers 2 ^{ème} Révolution : 30 000 ouvriers 3 ^{ème} Révolution : 40 000 ouvriers		

Grève !
Entreprise en

USINES



Scattered game pieces and cards on the table:

- Stacks of blue, pink, and green paper money.
- Small cards with text and images, including:
 - Carte invention** (yellow): **Le dynamite** (1846)
 - Carte invention** (green): **Le moteur à vapeur** (1769)
 - Carte invention** (red): **Le moteur à essence** (1859)
 - Carte invention** (blue): **Le premier pont en fer** (1779)
 - Carte invention** (red): **Automobile** (1870)
 - Carte invention** (yellow): **Chimie** (1868)
 - Carte invention** (red): **Le moteur à vapeur** (1769)
 - Carte invention** (red): **Le moteur à essence** (1859)

LE MONDE
100 ANS



Révi'Science

Réviser tout en vous amusant

Contenu

- 12 cartes Biologie
- 12 cartes Chimie
- 12 cartes Géologie
- 12 cartes Physique
- 12 cartes Mathématiques
- 1 dé

Prenez une feuille afin de faire un tableau de points avec le nombre de joueurs

Les règles du jeu

Chacun votre tour, vous devrez lancer le dé et répondre à la question du thème correspondant au chiffre apparu :

- 1 > Biologie
- 2 > Chimie
- 3 > Géologie
- 4 > Physique
- 5 > Mathématiques
- 6 > Thème au choix

Cette question sera lue par un autre joueur, vous avez 30 secondes pour y répondre.

La réponse se trouve en bas à droite de la carte.

Si vous trouvez la bonne réponse, vous gagnez 3 points.

Si vous ne la trouvez pas ou si vous trouvez une réponse fautive vous perdez 2 points.

Fin du jeu

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs obtient 20 points.

<https://youtu.be/oBKuSdOH8HM>

Les équipes constituées de cinq joueurs ont été composées à l'aveugle. Et les étudiants justement, qu'en disent-ils ? Ils ont adoré bien sûr ! « On a révisé en jouant, c'est génial ! », « J'ai su faire ça ! Cool ! ». Un beau moyen d'intégrer les nouveaux étudiants, qui les a aussi rassurés sur leurs compétences.

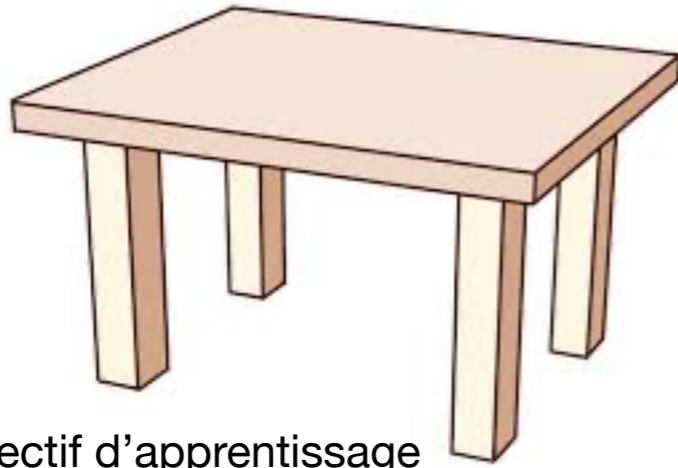


**Définissez votre projet
et trouvez-lui un titre**

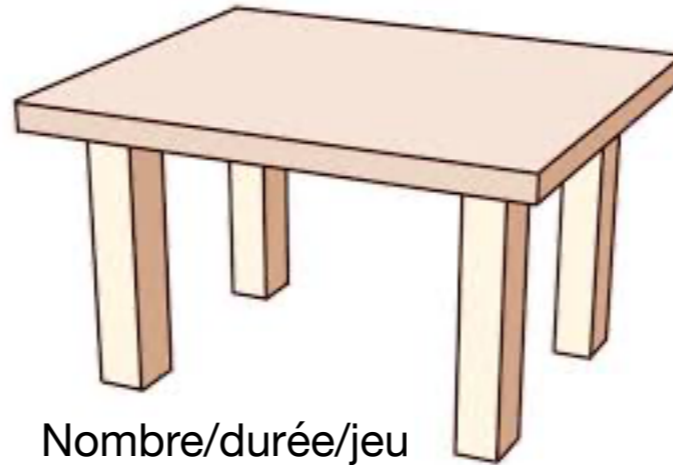
2.

**Choisir des jeux adaptés à
ses objectifs et au contexte**

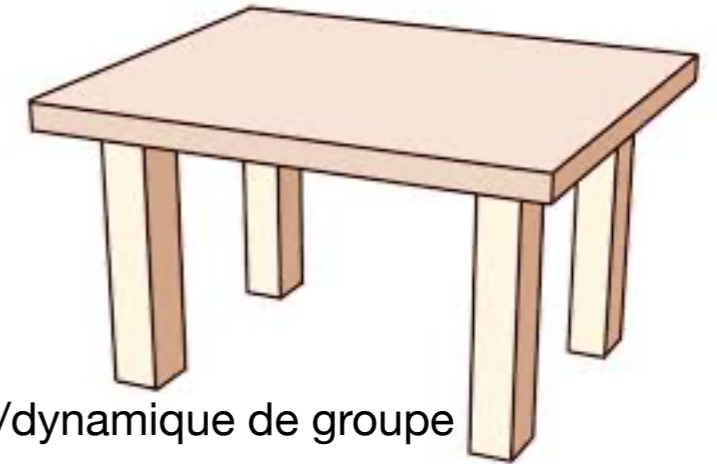
Le jeu des 5 tables



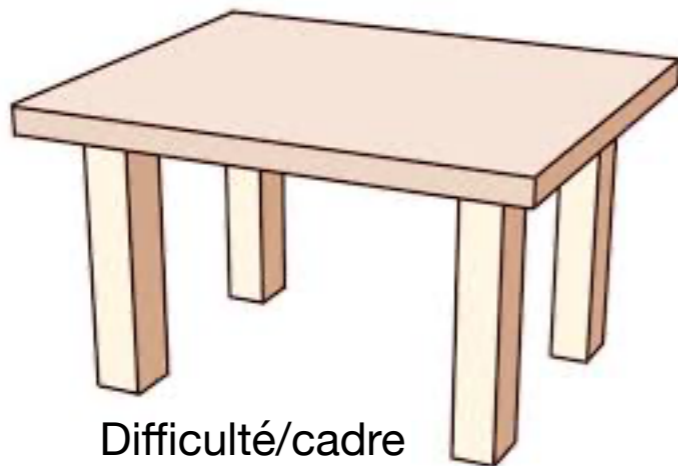
Jeu/objectif d'apprentissage



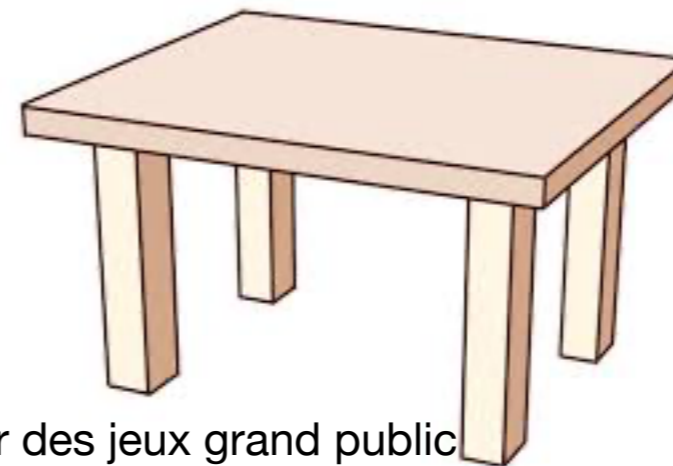
Nombre/durée/jeu



Activité/dynamique de groupe



Difficulté/cadre



Détourner des jeux grand public

Les principaux BESOINS

d'après Emotions : enquête et mode d'emploi
Art. Mella

SURVIE

Abri
Lumière
Nourriture
hydratation
Repas

Chaleur
Mouvement
Oxygénation

SÉCURITÉ

Calme
Confiance
Equilibre / Equité
Harmonie
Paix
Préservation de son temps / l'énergie
Protection
Réconfort
Respect de mon rythme

RELATIONS

Accueil
Bienveillance
Communion
Honnêteté
Réciprocité
Affirmation de soi
Confiance
Coopération
Concertation
Détente

Amour
Appartenance
Chaleur humaine
Contact
Sincérité
Tendresse
Respect
Contribution au bien-être des autres
Soutien
Jeux, amusement

Appréciation
Connexion
Ecoute
Partage
Intimité
Toucher
Authenticité
Participation
Récréation

Attention
Communication
Empathie
Proximité
Choisir
Cohérence
Co-création
Défoulement
Ressourcement
Rire

ACCOMPLISSEMENT DE SOI

Apprendre
Choisir mes projets, valeurs, rêves...
Créer, réaliser
Découvrir
Trouver des sources d'inspiration
Espoir
Evaluer
Explorer mes potentiels
M'exprimer

Beauté

SENS

Clarté
Cohérence
Comprendre
Discernement
Transcendance (me connecter à qqch de plus grand)

CÉLÉBRATION

Appréciation
Partage des joies et des peines
Faire le deuil (d'un être cher, d'un rêve, d'une occasion...)
Reconnaissance
Gratitude

LIBERTÉ

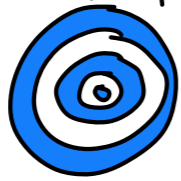
Autonomie
Expression
Libre arbitre
Souveraineté

4.

Ludifier une formation

1 Définir ses objectifs

- * Dynamique de groupe
- * Objectifs d'apprentissage: connaître, comprendre, appliquer, analyser.
- * Finalité = prises de conscience



2 Prendre en compte le contexte

- * Durée
- * Nombre de participants
- * Public: âge, hétérogénéité, préoccupations...
- * Salle: taille, modularité
- * Matériel à disposition

3 Choisir un jeu-cadre adapté

- * Finalité
- * Objectifs
- * Contexte
- * Temps disponible

A Micro-jeux (2 à 5 min)

- Brise-glace rapide
- Quiz flash
- Vote interactif

B Jeux courts (10 à 20 min)

- Time's up des concepts
- Pictionary des notions
- Memory des définitions

C Activités ludiques structurées (30 à 60 min)

- Escape game pédagogique
- Jeu de rôle scénarisé

D Séquence entièrement ludifiée

- Progression par niveaux
- Points, badge, défis
- Scénarisation complète

Intégrer pas à pas des jeux dans une formation

Hélène WEBER

4 Concevoir son jeu

- * Contenu = consignes, questions, épreuves
- * Matériel = cartes, plateau, outils numériques, diaporama
- * Organisation = durée, groupes, scénario
- * Formaliser le cadre et la co-animation

5 Adopter la bonne posture d'animation

- * Consignes claires + liens avec les objectifs
- * Régulation du groupe < engageante >
- * Gestion du temps < cadrante >
- * Débriefing après l'activité
 - ↳ Accueillir les ressentis < + >
 - ↳ Qu'avez-vous appris? < - >
 - ↳ Comment cela s'applique à votre pratique?

Feedback

- Présentation
- Questions
- Retours positifs
- Une suggestion d'amélioration

Auto-évaluation diagnostic

Tour de clôture