

Promouvoir l'IST par le jeu

Stage URFIST – 16 mai 2025

Claire Tignolet



1. Le jeu (sérieux) : définitions, usages



La gamification de la société

- Gamification : consiste à utiliser des éléments de jeux ou techniques de game design dans des contextes non-ludiques
 - G. Zicherman, C. Cunningham *Gamification by design*
 - « Ludification »
- Ludicisation : évolution des significations et des représentations sociales liées au jeu, qui analyse notamment les effets de la transformation d'activités non ludiques en activités ludiques
 - S. Genvo

Stéphane Le Lay, Emmanuelle Savignac, Pierre Lénéel, Jean Frances (dir.), *La gamification de la société : vers un régime du jeu ?*, ISTE Editions, 2021.

M. Bonenfant et S. Genvo, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu*, 2 | 2014 : <http://journals.openedition.org/sdj/286>



Rives-en-Seine
(76)

<https://www.videolearning.fr/gamification/>



Le jeu en bibliothèque et pour l'IST

- [JNF ADBU 2022](#) : "Faut-il ludifier à tout prix ?"
- *Innovations pédagogiques*, [BBF 2018-16](#)
- Andrew Walsh (Huddersfield) :
<https://gamesforlibraries.blogspot.com/>



1 LE TEMPS TU PRENDRAS 
Les pédagogies actives prennent du temps et nécessitent de réduire le contenu

2 TES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE TU DÉFINIRAS 
Sous la forme "les apprenants seront capables de..." + verbe d'action

3 TES APPRENANTS TU CONNAÎTRAS 
Leurs présupposés
Leurs bagages
Leurs besoins

4 AU CONTEXTE ET AUX PHASES D'APPRENTISSAGE TU T'ADAPTERAS 

CONNEXION 1 2 3 4 5 CONSOLIDATION
ACTIVATION TRANSMISSION MÉMOIRE

5 LES ERREURS TU UTILISERAS 
L'erreur est source d'apprentissage

6 AUX ÉVALUATIONS ET AU FEEDBACK TU PENSERAS 
Ils permettent de vérifier que les objectifs sont atteints 

7 UNE DIMENSION LUDIQUE TU INTRODUIRAS
Jouer, c'est travailler! 

8 COHÉRENT TU SERAS 
"Alignement pédagogique": cohérence entre objectifs d'apprentissage, activités pédagogiques et évaluation

9 AVEC LES MOYENS DU BORD TU FERAS 
Pas besoin de solutions coûteuses!

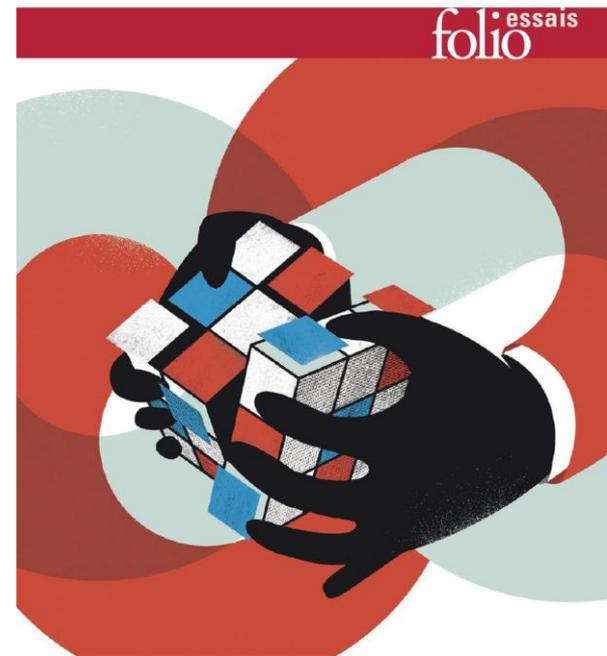
10 LE CORPS TU N'OUBLIERAS PAS 
Les pauses, les changements d'activité, le fait de bouger dans l'espace facilitent la formation



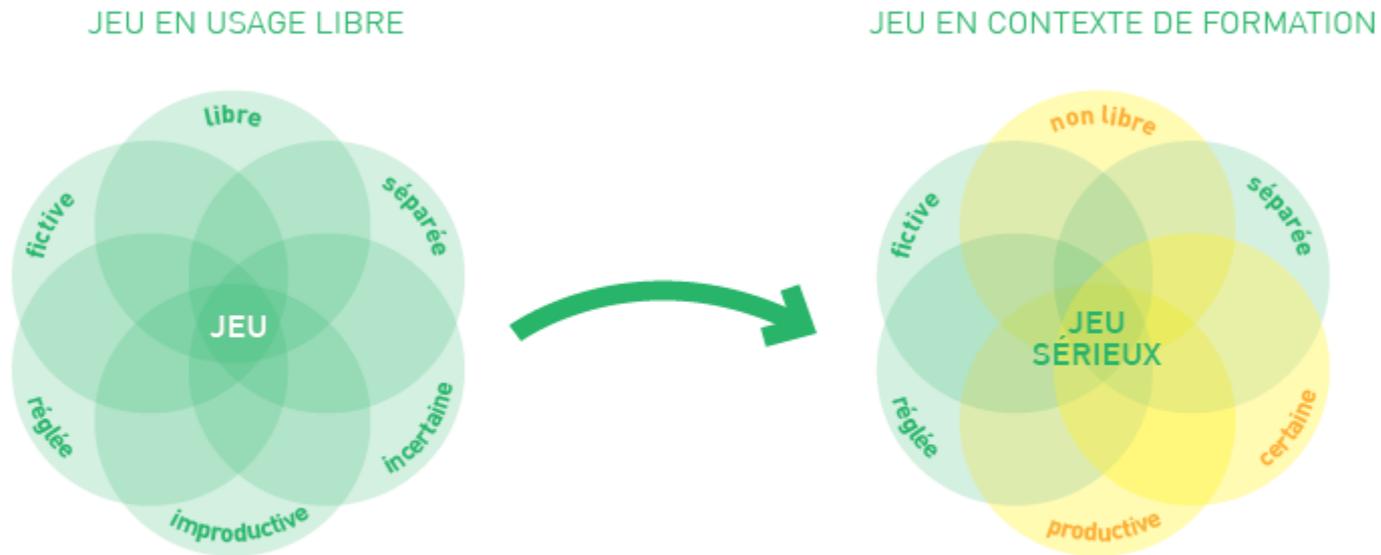
Quelques définitions

- le jeu : une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive (Roger Caillois, 1958)
- une distinction entre *ludus / paidia*
- en anglais, la distinction entre *play* et *game*

Roger Caillois
**Les jeux
et les hommes**



Jeu sérieux ?



La différence illustrée entre jeu libre et jeu sérieux chez Vermeulen, M. (2018)

[Cahier du Louvain Learning Lab 8](#), 2020

Voir aussi les travaux de Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre* (2005) et ses nouvelles analyses « [en temps de serious game](#) » (2012)

Selon vous...

Avantages à l'utilisation du jeu

- Pour des actions de sensibilisations (auprès de collègues par exemple)
- Permet de scénariser
- Rend actif
- Est une expérience qui marque

Limites à l'utilisation du jeu

- Certaines personnes n'aiment pas le jeu
- Règles parfois difficiles à adapter à son contexte (taille d'un groupe, modalités...)
- Demande du temps de préparation
- Pas toujours facile à animer
- Cadre qui peut déborder

Selon vous (stage 2024)...

Avantages à l'utilisation du jeu

- Ambiance détendue
- Concentration
- Motivation
- Dynamique de groupe
- Facilite la découverte
- Facilite l'ancrage des connaissances
- Convivialité

Pour le formateur

- Très positif

Limites à l'utilisation du jeu

- Pas toujours bien vu ni bienvenu dans le monde professionnel
- Besoin de connaissances en amont
- Trop utilisé, dévoyé
- Infantilisant
- Pression du groupe
- Manque d'adhésion

Pour le formateur

- Risque de débordement
- Manque de maîtrise
- Demande beaucoup de travail

Arguments en faveur de la ludification

Casser le côté descendant ; favoriser les interactivités même en grands groupes ; favoriser la mémorisation, les mises en situation collectives, les résolutions de problèmes, les échanges ; travailler l'affect en formation ; activer ou réactiver des connaissances

Freins à la ludification

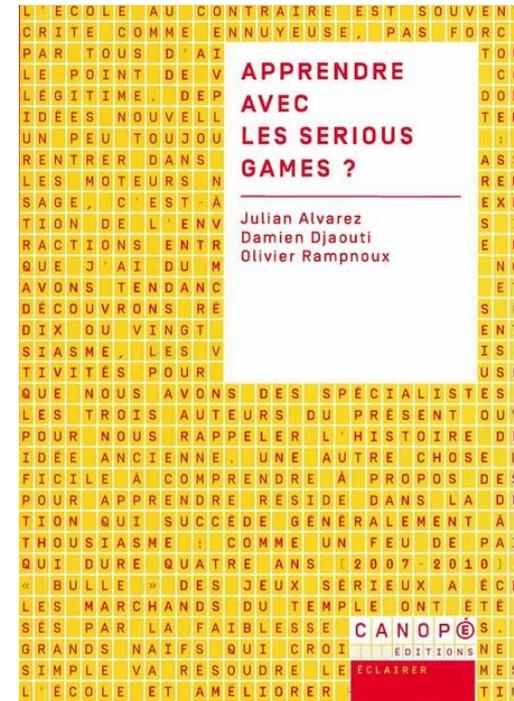
Gestion du bruit et difficultés d'inclusion de certains publics ; mise en difficulté de publics timides et de formateurs qui n'aiment pas "jouer" (changement de posture, sortir de la zone de confort) ; disparition de la structure du cours ; moyen de détourner l'objectif d'apprentissage initial ; reproduction des logiques de ludification venues des entreprises privées ; avoir le sentiment d'infantiliser son public ; nécessité de passer du temps à comprendre le jeu ; difficulté de gestion du temps et de la dynamique de groupe ; apprenants parfois mis en "compétition"

Séminaire (interne) des URFIST 2024 : alors, on joue ?

<https://urfistinfo.hypotheses.org/4296>

L'intérêt pédagogique des jeux sérieux ... en classe

- La motivation des apprenants
- L'apprentissage par essais et erreurs
- La différenciation pédagogique
- La stimulation des interactions pédagogiques entre élèves
- L'occasion de représentations concrètes



Julien Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux, *Apprendre avec les serious games ?*, Réseau Canopé, 2016

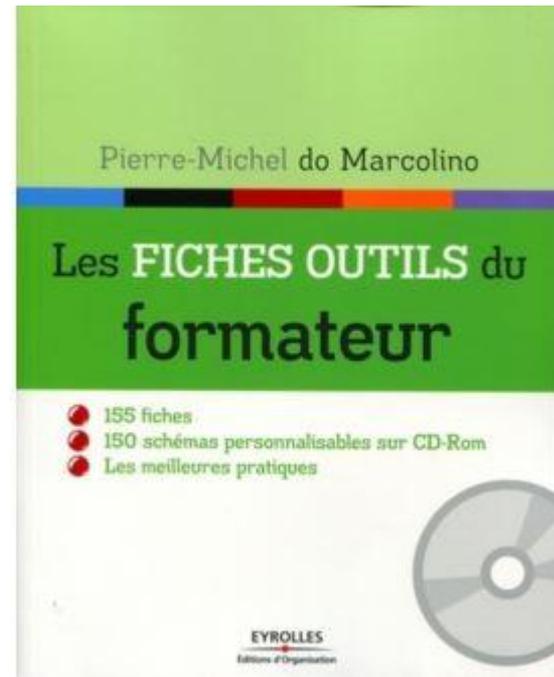
Jeu ludique, éducatif ou pédagogique ?

Typologie réalisée à partir des travaux de Nicole De Grandmont, dans le dossier [La pédagogie du jeu](#) (2019)

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Definition	<p>Activité libre et gratuite Essentiel au plaisir Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles) Nécessaire au développement de tout individu</p>	<p>Premier pas vers la structure Contrôle des acquis Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Cache l'aspect éducatif de l'activité Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages</p>	<p>Activité axée sur le devoir d'apprendre Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques) C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées C'est le plaisir de performer Génère habituellement un apprentissage précis Activité souvent mécanique comme les « kits »</p>
Notion	<p>Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles Supporter par l'intériorité du joueur Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structurer avec des structures préétablies Supporter par le désir d'apprendre du joueur Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structure préétablie et sans variante Supporter par la compétence du joueur Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur</p>
Synthèse des qualités	<p>Le jeu n'impose pas de règles Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :</p> <ul style="list-style-type: none"> esthétique prédéterminé perfectionné <p>Il y a une notion de plaisir Le jeu est nécessaire au développement de tout individu Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur Le jeu crée des liens égaux avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> le psychisme l'émotif-affectif le sensoriel le cognitif 	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Sert de contrôle aux acquis Permet d'évaluer les appris Permet d'observer les comportements du joueur Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Le jeu éducatif devrait être :</p> <ul style="list-style-type: none"> distrayant, sans contraintes perceptibles, axé sur les apprentissages <p>Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur</p>	<p>Axé sur le devoir d'apprendre Le jeu pédagogique génère habituellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> un apprentissage précis, un appel aux connaissances du joueur, un constat des habiletés à généraliser <p>Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits Le jeu pédagogique est un moyen de testing Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque</p>
En termes d'apprentissage	<p>Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance :</p> <ul style="list-style-type: none"> La motivation intrinsèque à la connaissance La motivation intrinsèque à l'accomplissement La motivation intrinsèque aux sensations <p>Le jeu ludique aide certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> savoir gérer l'imprévu, contrôler ses émotions, explorer ses émotions, développer sa motivation et sa curiosité <p>Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.</p> <p>Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments</p>	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> comprendre les notions, apprivoiser les concepts, structurer sa pensée, développer ses connaissances et ses habitudes <p>Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur</p>	<p>Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque</p>
	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique

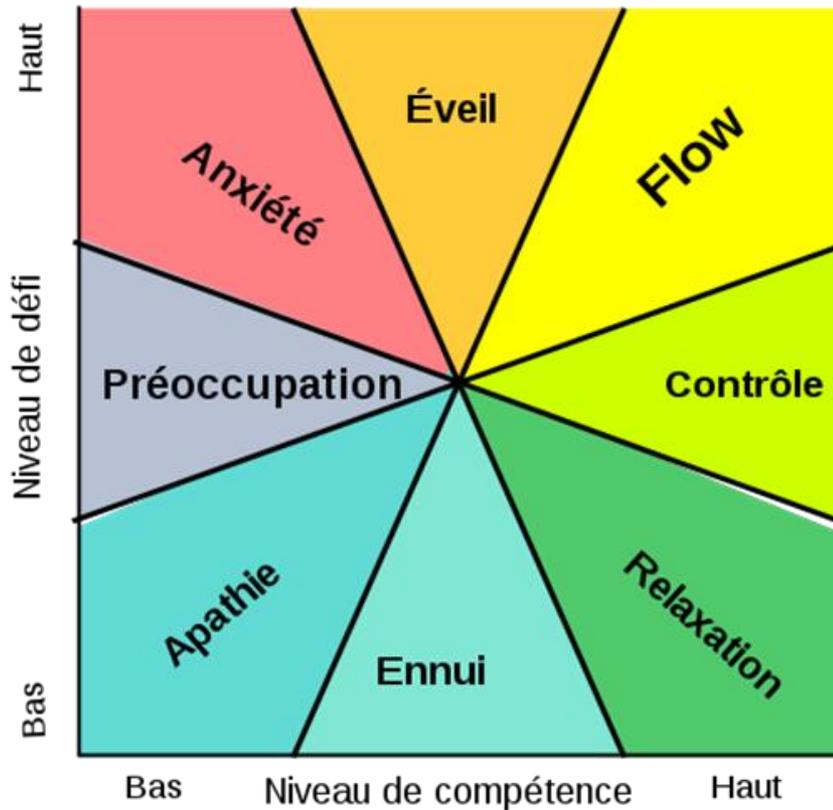
L'intérêt pédagogique des jeux sérieux ... en formation

- Une expérience
- Un levier de motivation et d'implication
- Une forme ouverte
- Une dimension collective
- La prise de risque
- Un cadre hors-norme
- La mémorisation



Pierre-Michel do Marcolino, *Les fiches outils du formateur*, Eyrolles, 2010

La motivation



Gilles Brougère, *Jeu et éducation*, 1995

Mihaly Csikszentmihalyi *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, 1990

R. M. Ryan et E. L. Deci, "Self determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development and well-being", *American Psychologist*, 55, 2000, p. 68-78 :

<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Dynamiques d'engagement

Les 9 leviers d'engagement



Sens

Le besoin de faire partie de quelque chose de plus grand que soi, de donner un sens épique.



Compétence & Maîtrise

Le besoin de s'améliorer, de se dépasser.



Influence sociale

Le besoin d'être connecté aux autres, de collaborer, d'échanger.



Curiosité & Imprévisibilité

L'envie de découverte et de ne pas savoir ce qui va se produire par la suite.



Aversion à la perte

La peur de louper une opportunité, de perdre quelque chose d'acquis.



Rareté & Pénurie

Le sentiment que ce qui est rare a de la valeur.



Possession

L'envie de posséder des objets, de les améliorer et de les protéger.



Immersion

Le besoin de s'immerger et de se projeter dans un autre monde.



Créativité & Autonomie

Le besoin d'exprimer ses choix, sa personnalité.

[Leviers d'engagement selon Fidbak](#)

commentés dans [La BAO de la gamification, chap. 7, 2021](#)

Créativité



BLENDO

Le jeu coopératif
pour construire des parcours
de formation en blended learning

Règles du jeu

But du jeu
Construisez un parcours pédagogique qui répondra aux objectifs pédagogiques de votre projet de formation. Pour cela, combinez modalités de formation et ressources pédagogiques.

Nombre de joueurs
Minimum 3 joueurs

Matériel
Pour jouer, vous aurez besoin de prendre des notes sur un tableau blanc et d'aimants afin d'afficher votre scénario pédagogique et d'y apporter des précisions (idées, ...)

Blendo

• Modalité de formation •

Pédagogie inversée

Module interactif

Séquence multimédia animée et le plus souvent sonorisée qui requiert l'intervention de l'apprenant pour déclencher diverses actions : affichage d'un contenu, réponse à un exercice, navigation, etc.

- YYY Préparation, réalisation et mises à jour
- YYY Nécessite l'acquisition d'un logiciel auteur
- YYY Bonne maîtrise de l'outil

Scénario 2

Thématique de la formation

Partager et valoriser ses recherches via les réseaux sociaux

Public cible

Chercheurs et doctorants

Objectifs pédagogiques

- Connaître les fonctionnalités utiles à la visibilité des travaux de recherche et des publications
- Comprendre les mesures et statistiques de votre impact sur les réseaux sociaux
- Connaître les fonctionnalités collaboratives
- Maîtriser les règles et les usages

La cubification

BIO

Occupation:

Age:

Education:

Personality in 3 words:

SKILLS

(1=none, 5 = very skilled)

Job experience: 1 2 3 4 5

Knowledge about training topic: 1 2 3 4 5

Training experience: 1 2 3 4 5

Technology: 1 2 3 4 5

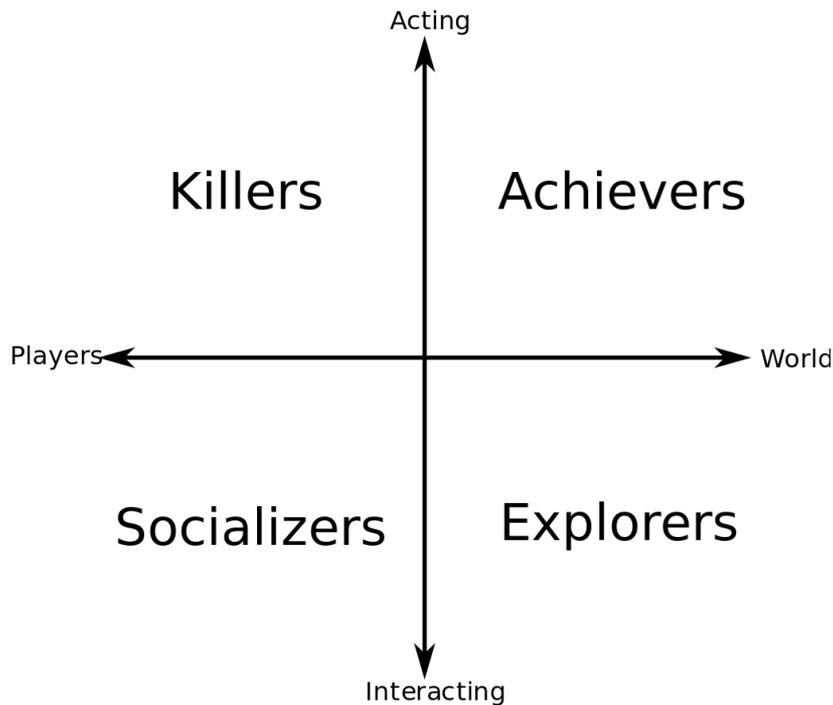
Name:

MOTIVATION/GOALS

FRUSTRATION

Train-the-trainer card game for Open Science training

Profils de joueurs et de joueuses



<p>AIME utiliser le jeu rivaliser</p> <p>APPREND en groupe</p> <p>Killer <i>Tueur</i></p> <p>faire challenge compétition A BESOIN DE</p> <p>badges points jauge classement collaboration MÉCANIQUES</p>	<p>AIME coopérer interagir</p> <p>APPREND en groupe</p> <p>Socializer <i>Social</i></p> <p>créer réfléchir échanger statut social collaboration A BESOIN DE</p> <p>offrir partage échange collaboration MÉCANIQUES</p>
<p>AIME explorer chercher les détails</p> <p>APPREND par lui même</p> <p>Explorer <i>Explorateur</i></p> <p>tester s'enrichir découvrir A BESOIN DE</p> <p>échange propriété découverte construction informations MÉCANIQUES</p>	<p>AIME s'exprimer tout finir</p> <p>APPREND étape par étape</p> <p>Achiever <i>Collectionneur</i></p> <p>fierté se surpasser reconnaissance A BESOIN DE</p> <p>niveaux chiffres jauges badges hiérarchie progression récompenses MÉCANIQUES</p>

[Wikipedia](#)

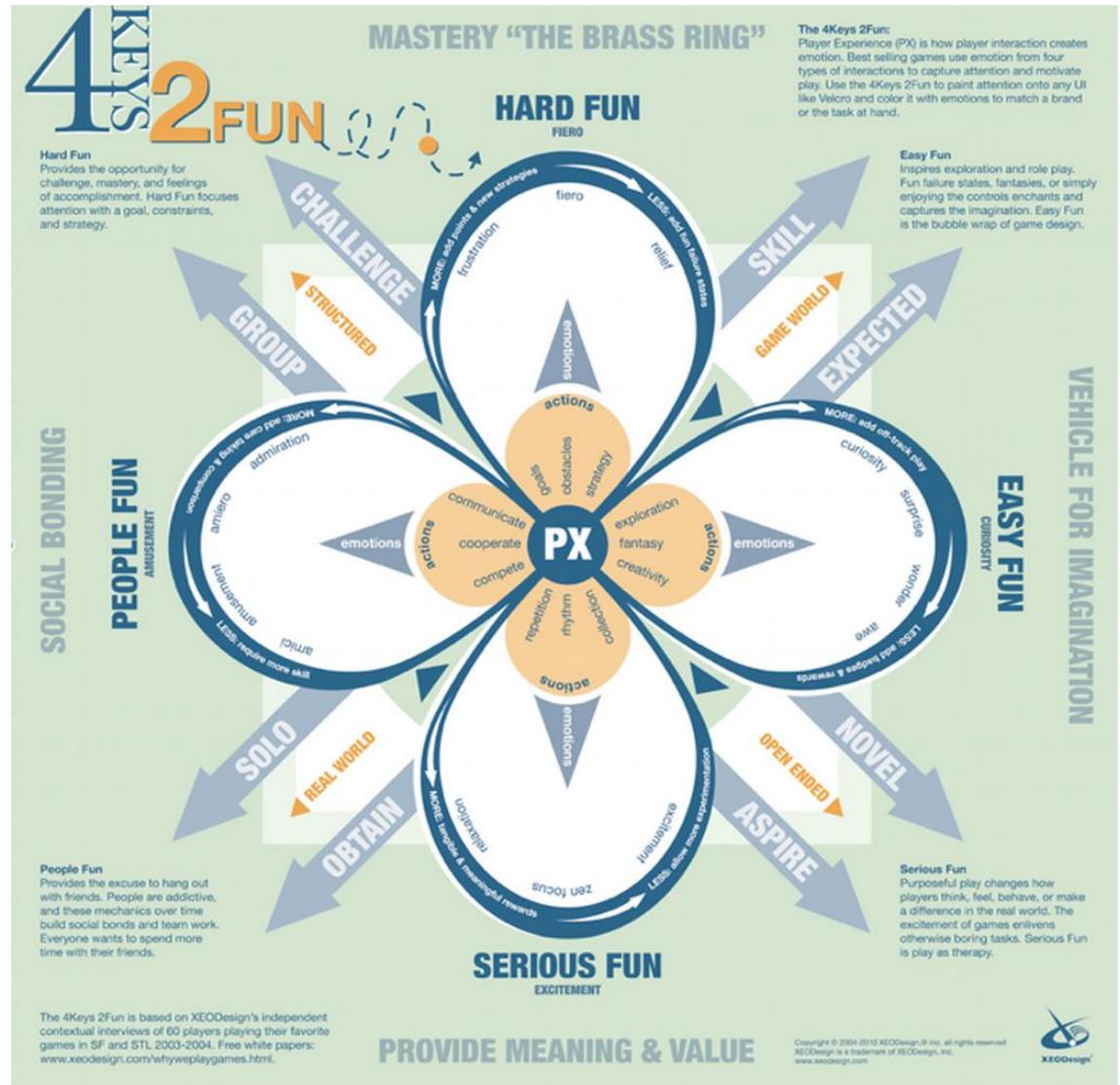
[Ecole branchée - Jouer pour apprendre](#)

La typologie de Richard Bartle (1996)

Les clés du fun

Nicole Lazarro (XEODesign)

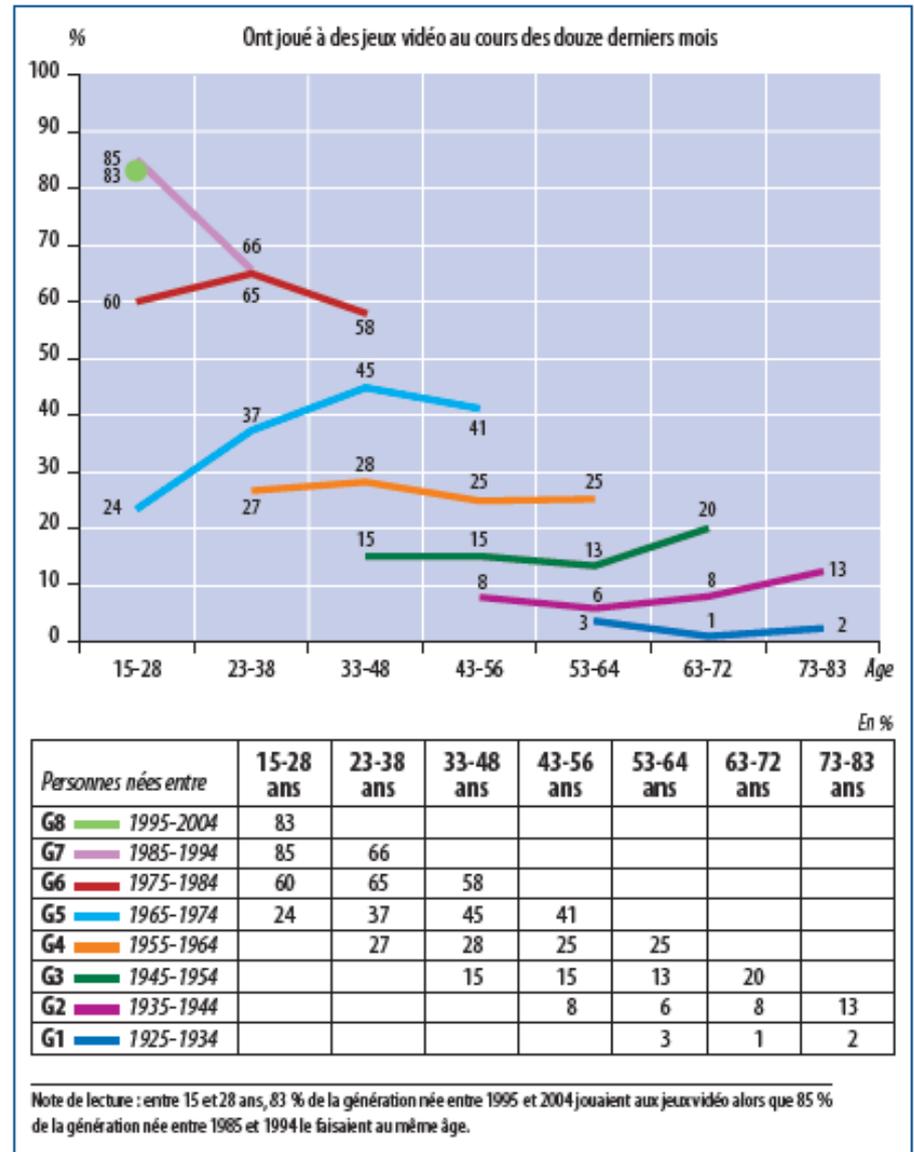
Citée par Yu-kai Chou,
Actionable gamification, 2019
[\(extrait\)](#)



Le développement des pratiques ludiques

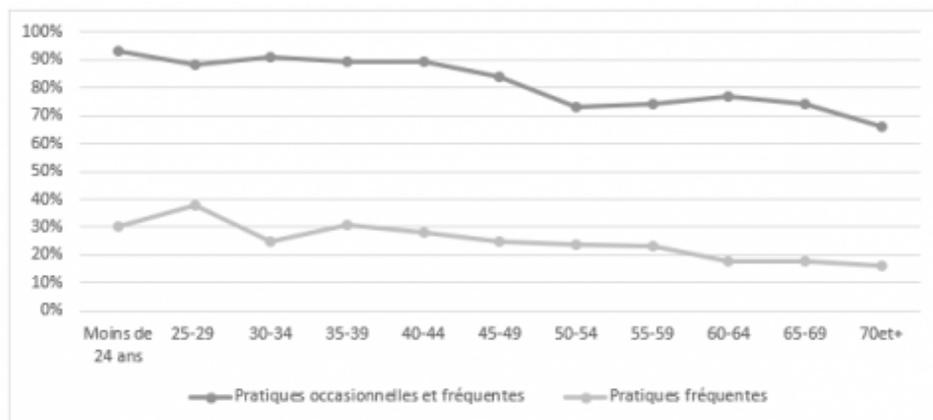


Graphique 6 – Pratique du jeu vidéo selon la génération, 1997-2018



Source : enquête sur les pratiques culturelles, 1973-2018, cers, Ministère de la Culture, 2020

Figure 2. Pratique du jeu de société par classe d'âge



Agrandir Original (png, 11k)

Champ : Ensemble des enquêtés (N = 2582)

Lecture : 93 % des enquêtés âgés de moins de 24 ans ont joué à un jeu de société dans l'année. 30 % des enquêtés âgés de moins de 24 ans ont joué fréquemment (au moins une fois par mois)

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP

- Vincent Berry, « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 14 | 2021 <http://journals.openedition.org/sdj/2796> ;
- Voir aussi : Vincent Berry et Samuel Coavoux, « « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France », *Sciences du jeu* [En ligne], 14 | 2021 : <http://journals.openedition.org/sdj/2819> ;

Tableau 1. Pratiques de jeux de société dans l'année

Jeux de plateau (Monopoly, Trivial Pursuit, Cluedo, Uno, Les Colons de Catane, etc.)	65 %
Jeux de cartes (Belote, Tarot, Rami, Bataille, Barbu, Kems, Manille, etc.)	61 %
Jeux de damier ou tablier (Dames, Échecs, Backgammon, etc.)	42 %
Jeux de cartes avec des mises (Poker, Black Jack, Baccara, etc.)	9 %
Jeux de cartes à collectionner (Magic, Pokémon, Yu-gi-oh, etc.)	6 %
Jeux de rôles sur table (Donjons et Dragons, l'Appel de Cthulhu, Pathfinder, Vampire, etc.)	3 %
Jeux de figurines (Warhammer, Star Wars Armada, BattleLore, etc.)	3 %

Champ : Ensemble des enquêtés (N = 2582)

Lecture : 65 % des enquêtés ont joué au moins occasionnellement à un jeu de plateau dans l'année

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP

Le jeu, une pratique universelle ?



Illustration de Benoît Raucent,
pour le [Cahier du Louvain Learning Lab 8](#), 2020

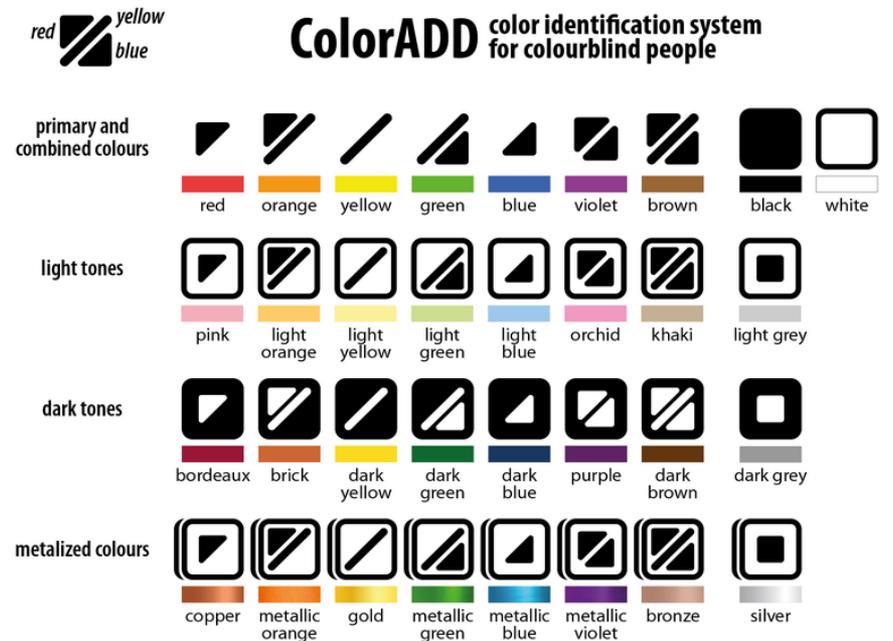
Jeux et accessibilité

Gammes de jeux accessibles

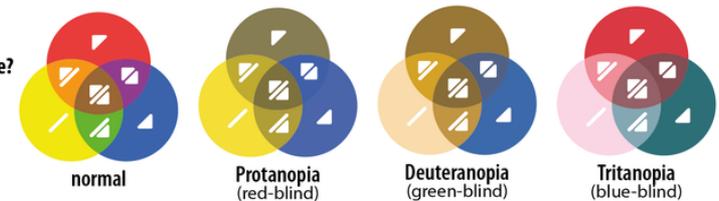
- [AccessijeuX](#)
- [Access+ d'Asmodée](#)

Favoriser l'accessibilité

- [Jeux de société et daltonisme](#)
- [AMUE Accessibilité du numérique universitaire](#)
- Cours Accessibilité sur [Callisto](#)
- accessibilite numerique@groupe s.renater.fr



How colours are looking for colourblind people?



<https://fr.wikipedia.org/wiki/ColorADD>

2. Jeux sérieux en IST Pratiques et usages

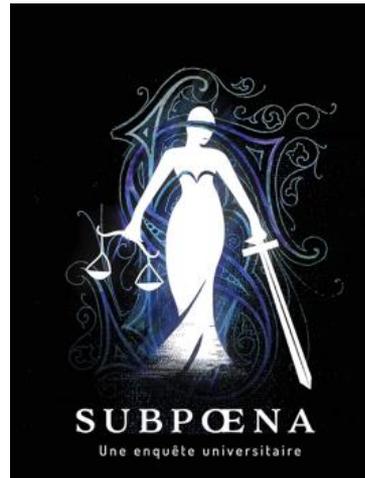


Choisir le jeu

Adapter un jeu (Modding)



Créer un jeu

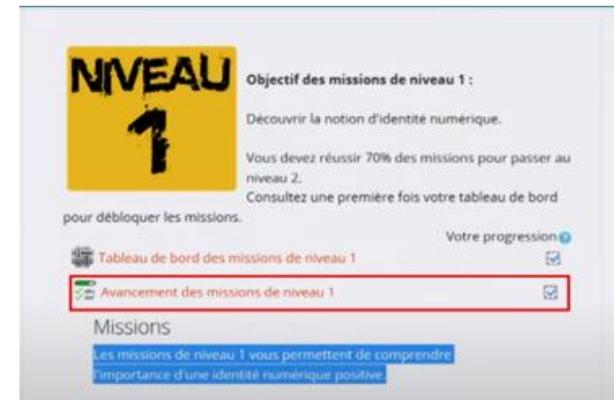


Utiliser

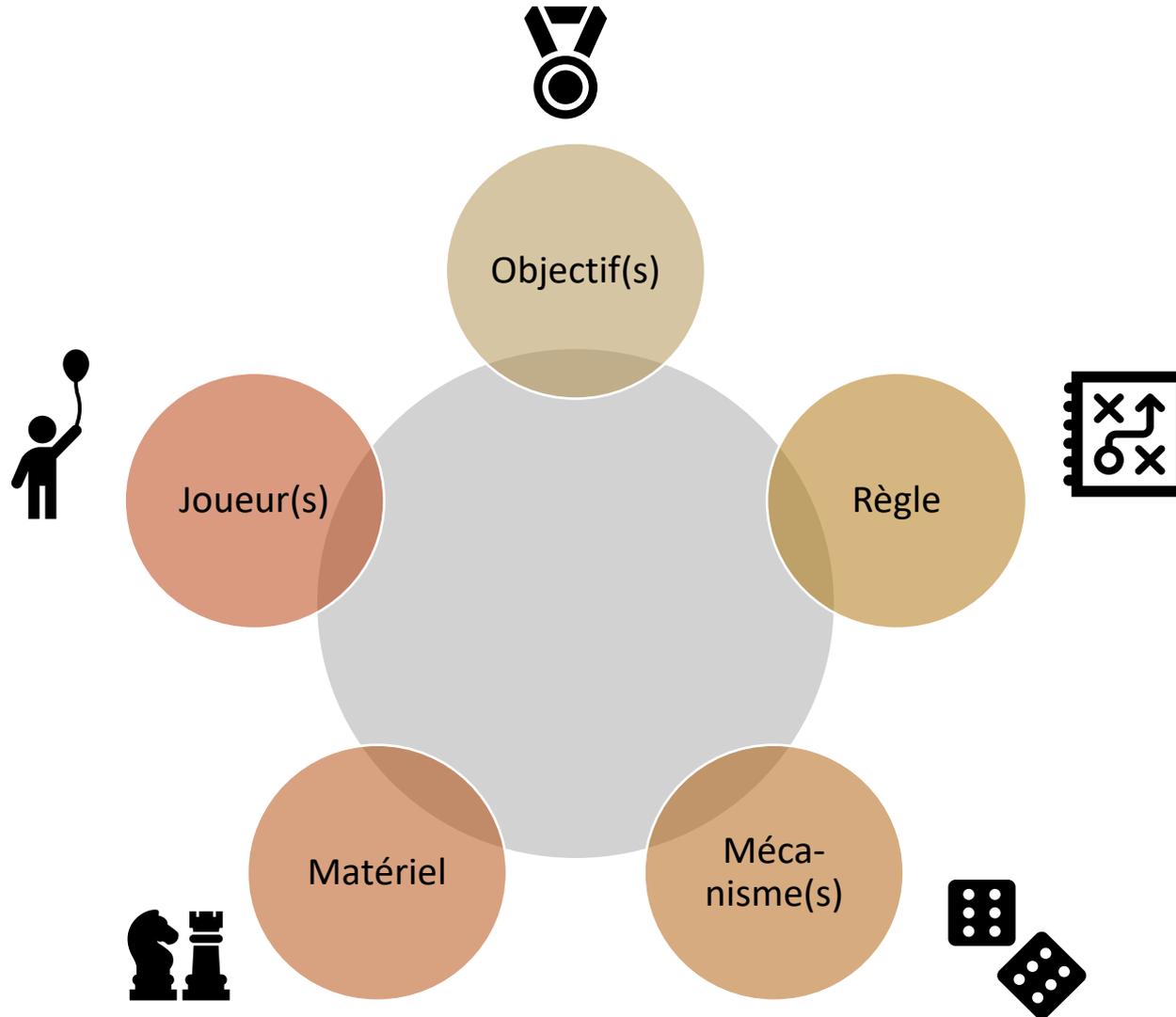


[#OpidorTour](#)

Ludifier



Les constituants d'un jeu (sérieux)



Typologie des jeux de société

<https://lejourjeu.com/classification-jeux-societe/>

- jeux de dés,
- jeux d'adresse,
- jeux d'ambiance,
- jeux de cartes,
- jeux de plateau,
- jeux de mémoire,
- jeux de connaissance,
- jeux de lettres,
- jeux de logique,



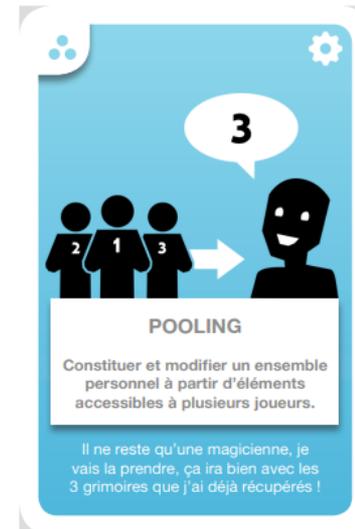
- jeux de pions,
- jeux d'enquête,
- jeux coopératifs,
- jeux de bluff,
- jeux de stratégie,
- jeux de gestion,
- jeux de hasard,
- jeux de rôle,
- jeux créatifs

- Des fiches sur l'intérêt pédagogique de certains jeux récents :
<https://sup-ubs.fr/documentation-categories/ludification-fiches/>

Les mécanicartes



Un [wiki](#) et des [cartes](#)
à télécharger



Voir aussi

<https://www.ludum.fr/blog/tout-savoir-sur-les-mecaniques-de-jeux-de-societe-n30>

Les PLEX cards

Technique: PLEX Brainstorming POUR DE NOMBREUSES IDÉES, VITE

Formez des paires et utilisez un set de **PLEX Cards** pour deux. Tirez au hasard une carte (une seule par paire) et placez-la face visible sur la table. Cette carte devient la **carte source**. Piochez ensuite aléatoirement 3 cartes supplémentaires chacun à partir du tas.

Joueur 1: explorez une idée en utilisant la **carte source**.
Joueur 2: écoutez votre partenaire tout en examinant les cartes que vous avez en main. Lorsque vous sentez que vous pouvez élaborer davantage sur l'idée, prenez une de vos cartes et mettez-la sur la table. Expliquez comment l'idée de départ est transformée et évolue.
Joueur 1: développez à nouveau l'idée en choisissant et en plaçant une carte de votre main sur la table.

Prenez note de toutes vos idées sur papier. Remettez les 3 cartes sur le tas et mélangez le paquet pour commencer une nouvelle exploration.

Pour plus d'informations sur PLEX et les PLEX Cards:

- Lucero, A, Karapanos, A, Amaswari, J & Korhonen, H. *Playful or Gameful? creating delightful user experiences*. Interactions 21, 3 (May 2014), 34-39.
- Lucero, A & Amaswari, J. *PLEX Cards: a source of inspiration when designing for playfulness*. Fun and Games '10. ACM, 28-37.
- <http://www.funkydesignspaces.com/plex/>



Technique: PLEX Scénario POUR DES IDÉES PLUS ÉLABORÉES



Formez des paires et utilisez un set de **PLEX Cards** pour deux. Tirez au hasard 3 cartes du set (3 par paire) et placez-les faces visibles sur la table. Créez un scénario en plaçant les 3 cartes sur un **template A3** (ci-dessus). Formalisez votre scénario sous forme de croquis ou d'une courte description textuelle. Vous êtes libre de modifier l'ordre dans lequel les cartes ont été tirées. Une alternative consiste à tirer 7 cartes au hasard et à utiliser 3 d'entre elles pour créer le scénario.

Carte 1 : lance l'histoire en décrivant une action.

Carte 2 : oriente l'histoire dans une nouvelle direction.

Carte 3 : amène l'histoire à son dénouement.

Mécanismes et engagement



Outils ludiques

A. Duarte et S. Bru, *La boîte à outil de la gamification*, Dunod, 2021 ;
<https://www.cairn.info/la-boite-a-outils-de-la-gamification--9782100816903.htm>)

- Compétition
- Niveaux
- Gestion du temps
- Concours
- Statuts
- Barres de progression
- Zone VIP
- Équipes, guildes, clubs et autres clans
- Parrainage
- Challenge
- Collection
- Récompenses aléatoires
- Points d'expérience
- Badges
- Classements
- Narration
- Easter eggs
- Expression de soi
- Économie virtuelle
- Série de victoires / Streak
- Boosters
- Crowdsourcing
- Arbre de compétences
- Avatar
- Ambassadeurs
- Mécanismes de rattrapage / catch'up



Atelier de test et d'analyse de jeux sérieux en IST

Analyse autour de trois dimensions

Contenus
du jeu

Expérience
de jeu

Mécanismes
de jeu

A l'aide de la grille d'analyse proposée, étudier le fonctionnement d'un jeu sérieux et son potentiel d'utilisation auprès du public visé.

- Choisir parmi la sélection de jeux sérieux en lien avec l'IST
- Par groupes de 2
- Temps de manipulation et d'analyse : 20 min
- Restitution : 5 min par groupe

Quelques exemples

	A	B	C	D	E	F
1	Titre	Producteur	Date de création	Thème	Description	Mécanique principale
2	Libérons le campus	INSA de Lyon	2013	Découverte de la BU	Des événements marquants et vraisemblables mais fabriqués viennent perturber la vie du campus. Dans ce contexte d'incertitude, les étudiants apportent leur aide pour résoudre une situation sans précédent sur le campus, mais qui aideront-ils ?	Jeu de piste en réalité augmentée
3	Bibliomaniak	BU de Vannes et Lorient	2019	Découverte de la BU	Le projet Bibliomaniak vise à innover en matière de formations, présentations des services et des espaces de la BU, pour des étudiants en Licence 1.	Jeu de piste
4	Panique à la bibli	BU de l'USBM	2021	Découverte de la BU	Ce jeu de piste, intitulé « Panique à la Biblie », verra des équipes de 4 à 5 étudiants de l'USMB s'affronter et chaque équipe devra faire preuve d'observation au cours des trois manches afin de récolter le plus de points possible et remporter les lots mis en jeu !	Jeu de piste
5	Bibliogame	BU de Toulouse Capitole		Découverte de la BU	Entre l'escape game et le jeu de piste, ce jeu destiné aux enseignants-chercheurs a pour objectif de faire découvrir les services à la formation et à la recherche	Jeu d'évasion
6	Escape game virtuel	Bibliothèque de l'Ecole Centrale de Lyon		Découverte de la BU	escape game virtuel qui invite à manipuler certains outils de recherche documentaire	Jeu d'évasion
7	Le jeton absolu	BU de LSHS de Nantes	2020	Découverte de la BU	Escape game numérique, à la recherche du jeton absolu : on raconte que c'est celui qui depuis des siècles donne un accès illimité à la machine à café...	Jeu d'évasion
8	BU droit éco sous tension	BU de droit éco de Nantes	2020	Découverte de la BU	Escape game virtuel pour se repérer dans les espaces des bibliothèques, à utiliser les services et les ressources proposés	Jeu d'évasion
9	Looking for Marcel	Bibliothèque de	2020	Découverte de la BU	Jeu mobile à destination des primo arrivants dans le but de	Jeu d'évasion

- Laurence Bizien, « Serio ludere : et si vous jouiez avec vos doctorants ? », Carnet Lab&Doc, 30/08/2019, mis à jour 19/12/2024 : <https://labedoc.hypotheses.org/6081>
- GTSO (Laetitia Bracco, Caroline-Sophie Donati, Delphine Du Pasquier, Cyril Heudé, Céline Rousselot), « Former aux données de la recherche par le jeu », octobre 2021, m à j juillet 2022 : <https://view.genial.ly/61688ea95463e40dcfe392d9>
- George Bray, Valerie McCutcheon, "Research Support Games List", 22/09/2021 https://figshare.com/articles/online_resource/Research_Support_Games_List/16652701/1

Principaux axes

- Découverte de la bibliothèque
- Principes et enjeux du libre accès
- Données de recherche
- Propriété intellectuelle
- Critique de l'information

Principaux supports/mécanismes

- Jeu d'évasion
- Jeu de plateau (avec questions)
- Jeu vidéo

D'autres exemples

- <https://jeuxnumeriques.ac-montpellier.fr/> : ludothèque de l'Académie de Montpellier
- <https://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/> : le réseau Ludus
- <https://serious.gameclassification.com/> : vaste répertoire de jeux, pas seulement éducatifs
- <https://www.ludoscience.com/FR/index.html> (blog et site du laboratoire de Recherche et Développement dédié à l'étude du jeu vidéo et ses multiples incarnations (Serious game, Casual game, Art game...) Paris 13).
- <https://jen-planet.univ-lemans.fr> : répertoire de jeux éducatifs numériques
- <https://bnf.libguides.com/jeux-serieux> (dernière mise à jour en 2019)

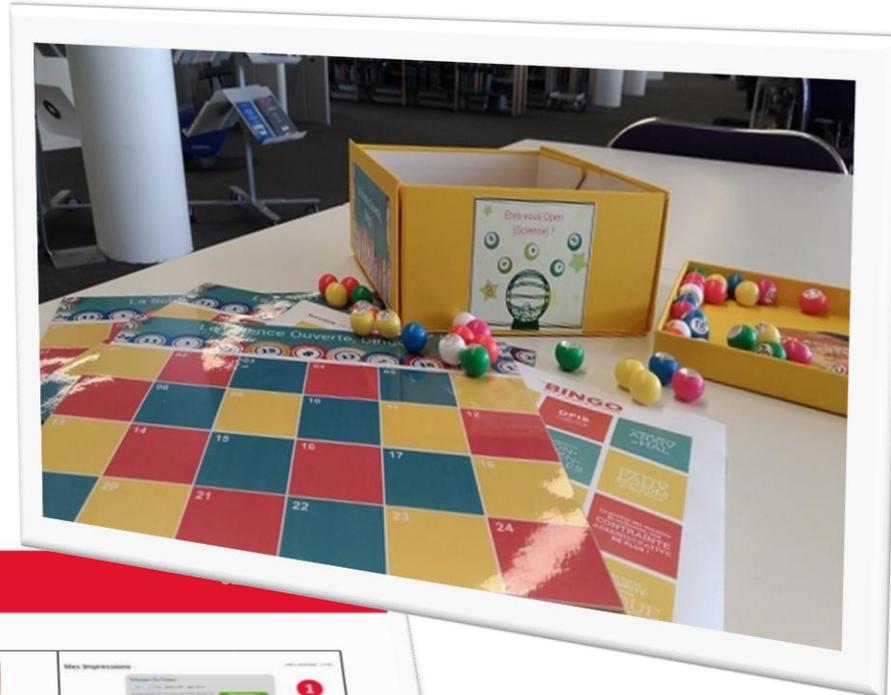
Escape game

- <https://scape.enepe.fr/a-propos.html>
- <https://www.cquesne-escapegame.com/escape-game-formation-adulte>

3. Jeux sérieux en IST Modes d'emploi



Retours d'expérience, échanges



SciencesPo

N'AYEZ PAS PEUR DU COPIEUR ... (PARTIE 1)

		
<p>Vous voulez activer votre carte d'impression ?</p> <p>Approchez votre carte d'étudiant d'Éliott le petit dragon affamé d'étudiants.</p> <p>Un message d'erreur s'affiche ? C'est normal, Eliott aime bien cramer les inconnus. Il va falloir que vous l'approuviez.</p>	<p>Vous voulez approuver Eliott ?</p> <p>Prenez votre courage à deux mains : appuyez sur Compte/mot de passe. Saisissez votre adresse email Sciences Po et mot de passe. Vous avez un mot de passe inimitable digne d'un code 488 ? Vous ne pouvez vous en prendre qu'à vous ...</p> <p>N'oubliez pas ensuite d'appuyer sur « Se connecter », vous allez entrer dans une autre dimension ! Bravo, votre crédit d'impression est activé et Eliott flambonne de plaisir.</p> <p>Vous pouvez désormais imprimer via le site de la bibliothèque ou directement des ordinateurs que nous mettons à votre disposition.</p>	<p>Imprimer en ligne</p> <p>C'est bien beau d'avoir activé son compte mais vous allez en faire quoi, des copies ? Imprimez donc intelligemment ! Comment faire ?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Chargez le document sur le portail d'impression en ligne https://imprimer.sciencespo.fr2. Lancez l'impression sur le copieur
<p>Parmi les 4 livres... Among 4 books...</p>	<p>L'authentique ... The authentic book</p>	<p>Se cache ... Is found in ...</p>

Problem 1: Data Excuse Bingo

My data contains personal/sensitive information	My data is too complicated	People may misinterpret my data	My data is not very interesting
Commercial funder doesn't want to share it	We might want to use it in another paper	People will contact me to ask about stuff	Data Protection/ National Security
It's too big	People will see that my data is bad	I want to patent my discovery	It's not a priority and I'm busy
I don't know how	I'm not sure I own the data	Someone might steal/plagiarise it	My funder doesn't require it

Data Excuse Bingo created by @jenny_molloy

[Pistes de réponses \(en anglais\)](#)

Journée science ouverte à la MSHE

- **Quand** : mercredi 12 juillet 2023
- **Où** : MSHE Ledoux
- **Qui** : doctorants, chercheurs, personnels d'appui à la recherche de la MSHE
- **Combien** : 13 participants dont 3 médiateurs
- **Objectifs** : comprendre les enjeux de la science ouverte et adopter les bonnes pratiques à mettre en œuvre dans sa recherche
- **Comment** : deux ateliers répartis sur la journée.
 - 1) tester ensemble plusieurs jeux axés sur la science ouverte.
 - 2) découvrir les outils facilitant les dépôts sur HAL et la mise en valeur des publications.



Marion Landré et Marie Gillet, MSHE Besançon -
Semaine Science ouverte – Data UBFC – [présentation du 17/11/23](#)



Mois de la Science ouverte
([novembre 2023](#), novembre 2024)

Love Data week
(février 2024, février 2025)

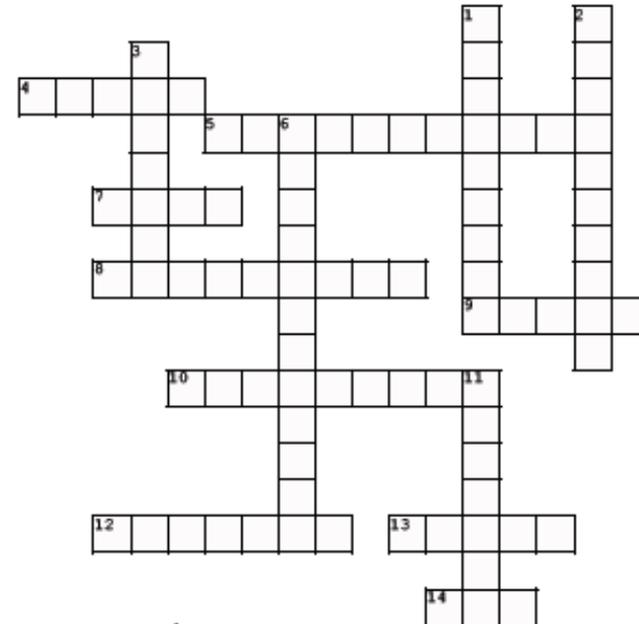


SciencesPo
BIBLIOTHÈQUE

Temporalités



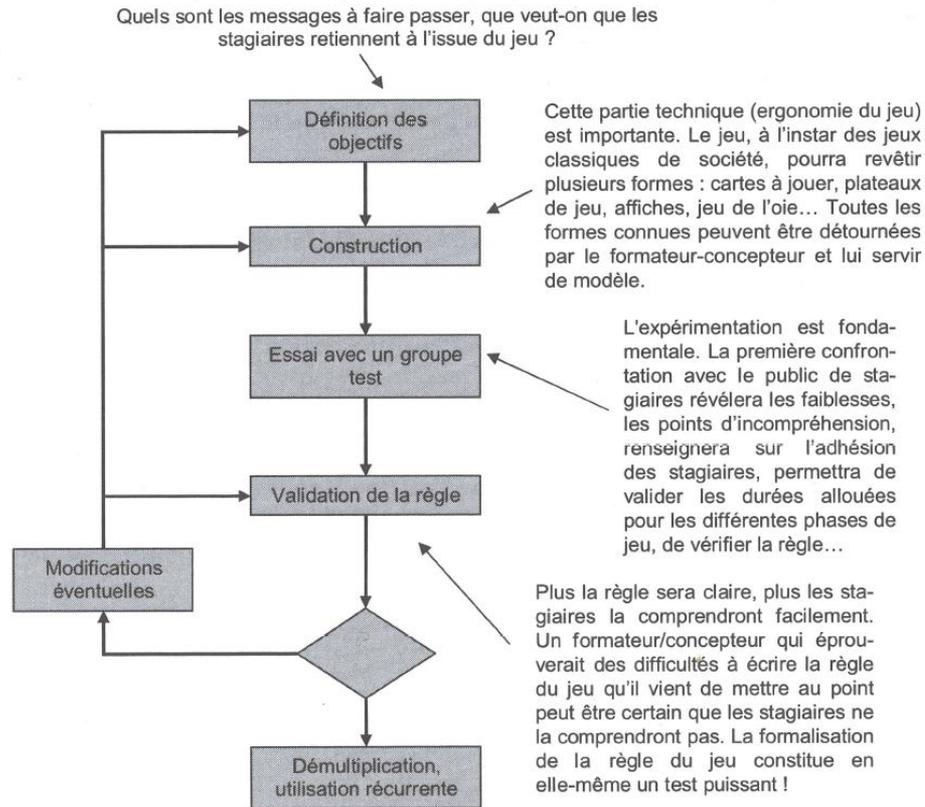
Mots croisés



- 1 :
- ...nnellement publié un article scientifique
 - ...ne archive ouverte
 - ...lle de Dauphine
 - ...publique...
 - ...avant un jury

Concevoir un jeu sérieux

Les phases de la conception d'un jeu pédagogique



- C. Boussou, G. W. Tio Babena, 2020. Utiliser le jeu dans la médiation en IST, en 8 points. Montpellier (FRA) : CIRAD, 6 p. <https://doi.org/10.18167/copist/0069>
- *Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ? Play-t-il ? Cahiers du LLL*, 8, 2020
- Julien Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux, *Apprendre avec les serious games ?*, Réseau Canopé, 2016
- Eric Sanchez, *Enseigner et former avec le jeu*, ESF Sciences humaines, 2023

5 - Créer un jeu pédagogique simple et ludique

Créer un jeu pédagogique ne consiste pas simplement à transcrire son savoir et transposer son savoir-faire traditionnel dans un jeu (plateau, cartes, progression, etc.). De nombreux éléments sont à considérer et à combiner pour aboutir à un produit pédagogique efficace, utile et ludique :

- choisir un niveau de difficulté adapté à votre public, dont les connaissances sont différentes des vôtres, évite de rater votre cible ;
- privilégier un jeu court ou modulable dans sa durée permet de répondre à une variété de situations ;
- mettre en place des règles du jeu simples évite des explications longues et facilite l'attraction du public ;
- utiliser la référence à des jeux existants facilite la compréhension des règles et la prise en main par les joueurs ;
- soigner la présentation du jeu, les couleurs et les illustrations donne envie de jouer ;
- être précis et univoque dans la formulation des questions, des situations proposées et des réponses permet de centrer les discussions sur l'essentiel ;
- prévoir un livret pédagogique avec les bonnes réponses, leur explication et la mention des sources permet d'aller plus loin dans l'apprentissage par le jeu ;
- préserver les ressorts ludiques liés au jeu garantit le succès du jeu : plaisir, surprise, rebondissements, défis, humour...

Boussou, C. ; Tio Babena, G. W. 2020. Utiliser le jeu dans la médiation en IST, en 8 points. Montpellier (FRA) : CIRAD, 6 p. <https://doi.org/10.18167/coopist/0069>

Ludifier ?

The screenshot displays a user interface for a learning management system. On the left, a progress bar indicates that 70% of missions must be completed to advance to level 2. Below this, a list of missions is shown, with the first mission, 'Avancement des missions de niveau 1', highlighted with a red box. The mission description is also highlighted in blue. On the right, a red banner with the number '5' is visible, along with a progress bar showing 643 points earned and 262 points remaining. A blue box contains the text 'Participez au cours pour gagner des points d'expérience et progresser !'. Below this, there are icons for 'Infos', 'Echelle', 'Rapport', and 'Réglages'. At the bottom right, a badge is shown with the text 'ITÉ NUMÉ' and 'nom du badge'.

Vous devez réussir 70% des missions pour passer au niveau 2.
Consultez une première fois votre tableau de bord pour débloquer les missions.

Tableau de bord des missions de niveau 1

Avancement des missions de niveau 1

Missions

Les missions de niveau 1 vous permettent de comprendre l'importance d'une identité numérique positive.

Et si un voyant vous révélait les dangers d'Internet ?

Accès restreint Non disponible à moins que : L'activité Tableau de bord des missions de niveau 1 soit marquée comme achevée

Faire une recherche sur soi-même dans un moteur de recherche

Accès restreint Non disponible à moins que : L'activité Tableau de bord des missions de niveau 1 soit marquée comme achevée

Calculer son indice de visibilité sur Internet

Accès restreint Non disponible à moins que : L'activité Tableau de bord des missions de niveau 1 soit marquée comme achevée

5

643^{XP}

262^{XP} restant

Participez au cours pour gagner des points d'expérience et progresser !

RÉCOMPENSES RÉCENTES

Infos Echelle Rapport Réglages

DERNIERS BADGES

ITÉ NUMÉ

nom du badge

Image extraite d'une conférence d'Alain Bolli, Les mécaniques du jeu dans l'e-learning
<https://www.youtube.com/watch?v=UHKCPJw1lc>

Points de vigilance

- Bien connaître son public... et son sujet
- Définition des objectifs du jeu / des objectifs stratégiques du service
- Mesure et démesure du projet (temps, moyens, exploitation)
- Équilibre entre mécanismes ludiques et objectifs pédagogiques



LE JEU EN FORMATION

Concevoir un jeu :
conseils

Nécessite du temps



Nécessite de l'argent



Bien créditer l'ensemble des participants



Faire des règles du jeu simples



Etre précis et univoque dans la formulation des questions



Prévoir un livret pédagogique



Concevoir le jeu dans son intégralité au début



Béta-tester le jeu



Penser à l'évolution du jeu



Favoriser l'adoption du jeu : évènements, insertion dans les formations, etc.



Communiquer sur le jeu en interne et en externe



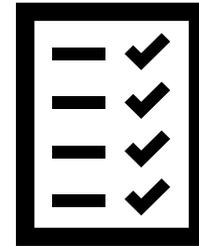
Diffuser les fichiers du jeu



Évaluer le jeu

Imaginez l'évaluation du jeu de votre choix
(testé tout à l'heure ; que vous avez déjà utilisé...)

- Par 2
- 10 minutes

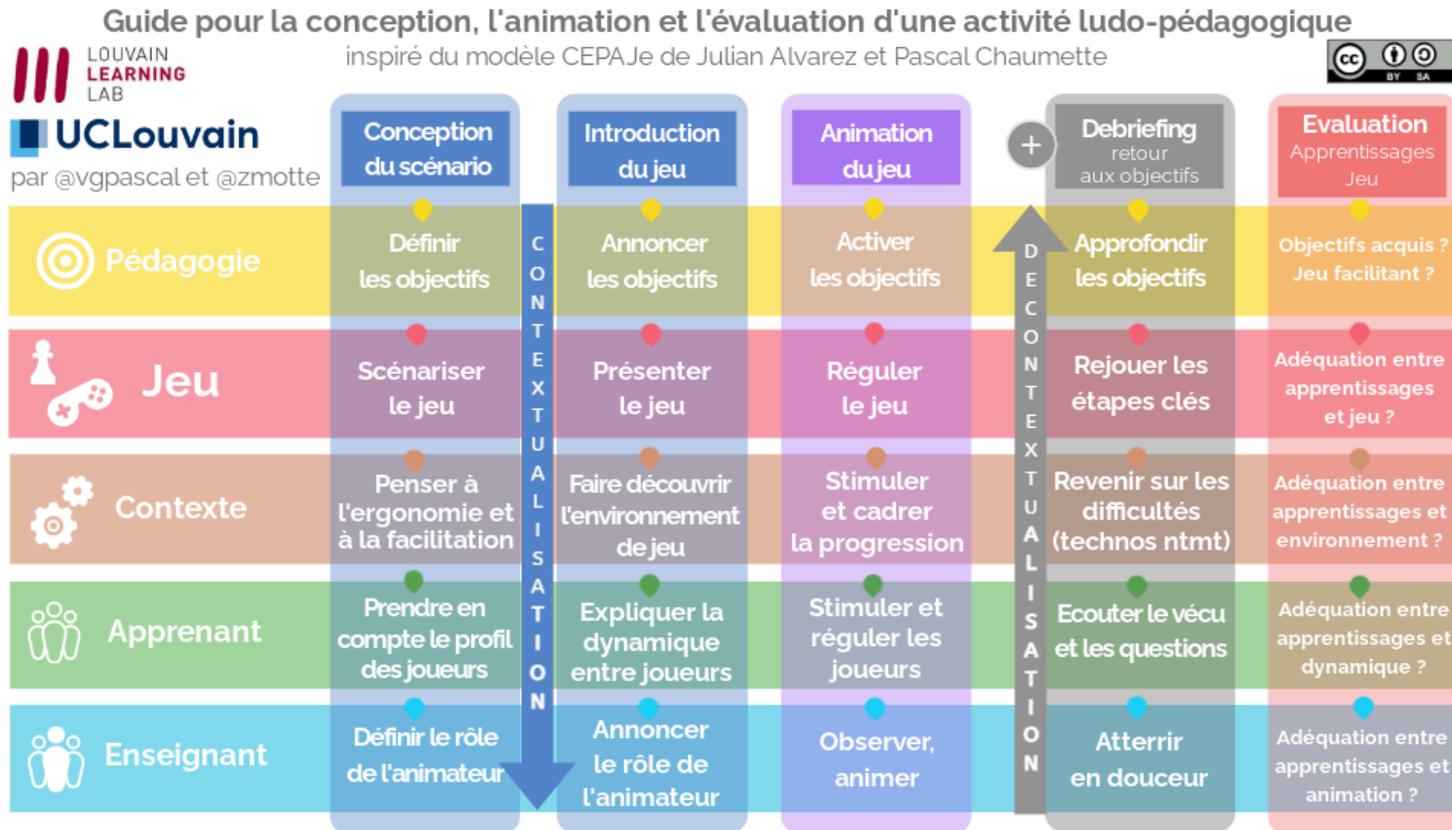


3 stratégies d'évaluation, d'après le [Cahiers du LLL](#), 8, 2020)

- Pas d'évaluation
- Évaluation de la partie sérieuse
- Évaluation de l'ensemble du dispositif

Méthode CEPAJe

Méthode **CEPAJe** : **C**ontexte ; **E**nseignant.e ; **P**édagogie ; **A**pprenant.e.s ; **J**eu (Alvarez et Chaumette 2017), pendant les 3 temps du jeu (mise en place ; animation ; débriefing)



Version dynamique

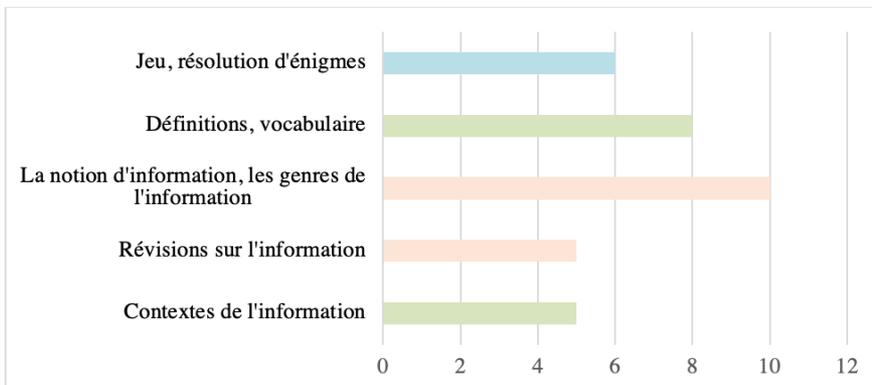
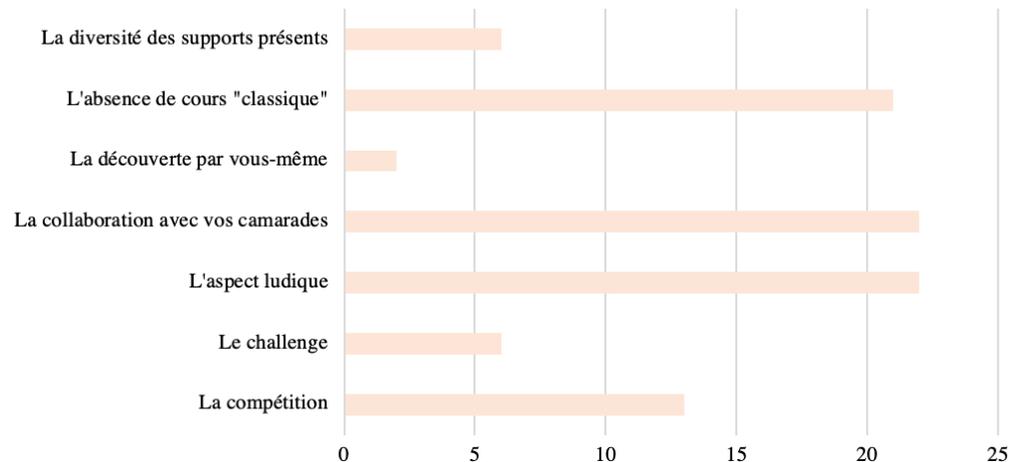
V1

V2

Évaluation des apprentissages

Aurélie Canizares et Cécile Gardiès, « Jeu d'évasion sérieux en information-documentation : un dispositif de médiation des savoirs ? », [Sciences du jeu](#), 16 | 2021

Réponse des étudiants à la question « Qu'est-ce qui a facilité ce que vous avez appris ? » (Plusieurs réponses étaient possibles)



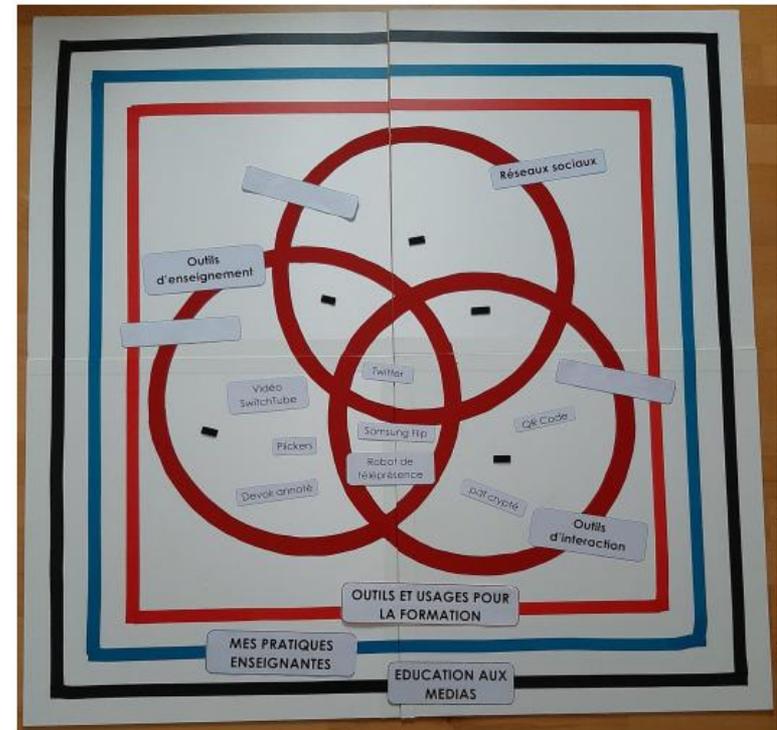
Réponses des étudiants à la question « Qu'avez-vous appris ? »

- Référence à des connaissances antérieures
- Référence aux nouvelles notions abordées dans le jeu
- Référence à des compétences non relatives aux savoirs disciplinaires

Le débriefing

« Une forme de problématisation de l'expérience des joueurs » (Eric Sanchez)

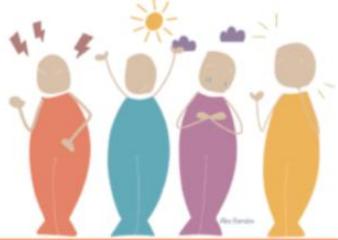
- prise en compte des émotions
- travail sur les connaissances
- transfert des apprentissages



Matériel de débriefing d'[Homo Novus](https://openseriousgames.org/debriefing-cards/)
Voir aussi <https://openseriousgames.org/debriefing-cards/>
([version distanciel](https://openseriousgames.org/debriefing-cards/))

Réactions

EN **UNE PHRASE**,
EXPRIMEZ COMMENT
VOUS VOUS SENTEZ
MAINTENANT



KIRKPATRICK - RÉACTIONS
COOK BOOK

NOTEZ VOTRE VÉCU
D'AUJOURD'HUI **DE 1 À 5** ET
PROPOSEZ CE QU'IL
FAUDRAIT POUR **MONTER**
D'UN POINT LA NOTE



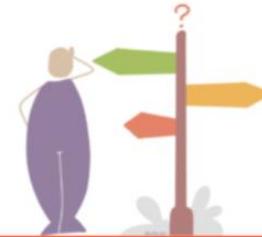
KIRKPATRICK - RÉACTIONS
COOK BOOK

QUEL EST VOTRE
MEILLEUR **SOUVENIR**
D'AUJOURD'HUI ?



KIRKPATRICK - RÉACTIONS
COOK BOOK

DONNEZ UN **ADJECTIF**
POUR DÉCRIRE VOTRE
EXPÉRIENCE. POURQUOI
CET **ADJECTIF** ?



KIRKPATRICK - RÉACTIONS
COOK BOOK

EN **UNE PHRASE**,
EXPRIMEZ VOTRE
RÉACTION **BRUTE ET**
HONNÊTE, À
L'EXPÉRIENCE
D'AUJOURD'HUI.



KIRKPATRICK - RÉACTIONS
COOK BOOK

Apprentissages

APRÈS AUJOURD'HUI,
QUELS **SUJETS**
SOUHAITERIEZ VOUS
APPROFONDIR ?



KIRKPATRICK - APPRENTISSAGES
COOK BOOK

EN **3 MOTS**,
QU'AVEZ VOUS **APPRIS**
AUJOURD'HUI ?



KIRKPATRICK - APPRENTISSAGES
COOK BOOK

QUELS CONCEPTS OU
PRATIQUES NE
CONNAISSIEZ-VOUS PAS
AVANT AUJOURD'HUI ?



KIRKPATRICK - APPRENTISSAGES
COOK BOOK

QU'AVEZ VOUS **APPRIS** EN
TANT QUE **GROUPE**
AUJOURD'HUI ?



KIRKPATRICK - APPRENTISSAGES
COOK BOOK

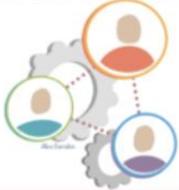
IDENTIFIEZ **3**
COMPÉTENCES QUE VOUS
AVIEZ DÉJÀ, SANS VOUS EN
RENDRE COMPTE, AVANT
AUJOURD'HUI.



KIRKPATRICK - APPRENTISSAGES
COOK BOOK

Comportements

DANS QUELLES **SITUATIONS** ALLEZ VOUS APPLIQUER LES **APPRENTISSAGES** D'AUJOURD'HUI ?



KIRKPATRICK - COMPORTEMENTS
COOK BOOK

CITEZ UNE **SITUATION** DANS LAQUELLE VOUS VOUS COMPORTEZZ **DIFFÉREMENT** APRÈS AUJOURD'HUI



KIRKPATRICK - COMPORTEMENTS
COOK BOOK

QUE POUVEZ-VOUS **EX-TRAIRE** DE L'EXPÉRIENCE D'AUJOURD'HUI POUR **L'APPLIQUER** DÈS DEMAIN ?



KIRKPATRICK - COMPORTEMENTS
COOK BOOK

DÉCRIVEZ TOUT CE QUE VOUS ALLEZ RÉUSSIR À **CHANGER** D'ICI UN AN, **GRÂCE** À AUJOURD'HUI.



KIRKPATRICK - COMPORTEMENTS
COOK BOOK

COMMENT **VÉRIFIER** QUE VOUS AVEZ INTÉGRÉ VOS **APPRENTISSAGES**, DE RETOUR DANS VOTRE **QUOTIDIEN** ?



KIRKPATRICK - COMPORTEMENTS
COOK BOOK

Résultats

QU'EST CE QUI VA **S'AMÉLIORER** DANS VOTRE ENTREPRISE APRÈS **AUJOURD'HUI** ?



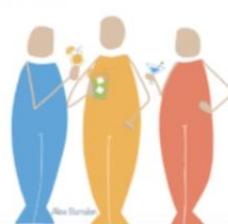
KIRKPATRICK - RÉSULTATS
COOK BOOK

QUELS **RÉSULTATS** SONT ATTENDUS DEMAIN DE **L'EFFORT** QUE VOUS AVEZ FOURNI AUJOURD'HUI ?



KIRKPATRICK - RÉSULTATS
COOK BOOK

CITEZ TROIS CHOSES QUI **CHANGERONT** DANS VOTRE ENTREPRISE **GRÂCE** À AUJOURD'HUI



KIRKPATRICK - RÉSULTATS
COOK BOOK

QUELLES POURRAIENT ÊTRE DES **CONSÉ-QUENCES POSITIVES** DE L'EXPÉRIENCE D'AUJOURD'HUI, **INATTENDUES** DES ORGANISATEURS ?



KIRKPATRICK - RÉSULTATS
COOK BOOK

DANS LES **FAITS** ET LES CHIFFRES, À QUOI VOUS AIDERA **L'EXPÉRIENCE** D'AUJOURD'HUI ?



KIRKPATRICK - RÉSULTATS
COOK BOOK

The image features a central text overlay on a dark, glitched background. The text "GAME OVER" is rendered in a bright, pixelated, white font with a cyan-to-purple gradient. The background is black with scattered, colorful digital artifacts in shades of cyan, magenta, and yellow, creating a sense of digital corruption or a system crash.

GAME
OVER

Ressources

- Julien Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux, *Apprendre avec les serious games ?*, Réseau Canopé, 2016
- Eric Sanchez, *Enseigner et former avec le jeu*, ESF Sciences humaines, 2023 (blog <https://www.innovation-pedagogique.fr/>)
- Gaëlle Pellon (dir.), *Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ? Play-t-il ?*, Cahiers du LLL, 8, 2020 : <https://uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-ludification.html>
- Alexandre Duarte et Sébastien Bru, *La boîte à outils de la gamification*, Dunod, 2021: <https://www.cairn.info/la-boite-a-outils-de-la-gamification--9782100816903.htm>
- [Les serious games en bibliothèque. Définition, enjeux et usages](#), DCB 21, 2012
- Julien Devriendt (dir.), *Jouer en bibliothèque*, Presses de l'Esssib, 2015 : <https://books.openedition.org/pressesenssib/4181>
- Andrew Walsh, *The librarian's book on teaching through games and play*, Huddersfield, 2018
- Cécile Boussou, Gilbert Willy Tio Babena, "Utiliser le jeu dans la médiation en IST, en 8 points", CIRAD, juin 2020 : <https://doi.org/10.18167/coopist/0069>

- Guillemette Trognon et Nicole Goetgheluck, "Gamifier pour innover à la bibliothèque Marie Curie", *Bibliothèque(s)*, 85/86, 2016, p. 25-30
- Marie Latour et Caroline Boiteux, "Promotion de l'open access : jouer, c'est adhérer ?", *Arabesques*, 93, 2019 : <https://publications-prairial.fr/arabesques/index.php?id=568>
- « Ressources éducatives réutilisables autour de la documentation : interview de Marie Latour, directrice adjointe du SCD de l'université de Guyane », 20 mai 2020 : <https://www.innovation-pedagogique.fr/article7183.html>
- Marie Latour, "Le choix des jeux sérieux à l'université de Guyane", *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 8 décembre 2020 : https://bbf.enssib.fr/matieres-a-penser/le-choix-des-jeux-serieux-a-l-universite-de-guyane_69790
- Cécile Boussou, Cyril Heude, Nicolas Alarcon, « Se former à la science ouverte par le jeu », CasuHAL, 2021 : https://casuhal2021.sciencesconf.org/data/pages/Se_former_science_ouvertev1.pdf