

Le jeu en formation : un champ des possibles de plus en plus vaste

Jouer pour apprendre est devenu une pratique courante en formation. Cela concerne tous les domaines d'apprentissage et peut prendre toutes les formes : jeux virtuels, jeux d'évasion (escape games), jeux de cartes, jeux de plateau, jeux de rôles... Les intérêts du jeu pédagogique sont multiples et concernent tous les niveaux d'apprentissage. Le développement du jeu numérique offre également un potentiel non négligeable et d'autres usages.

Le jeu pédagogique pour adultes est un outil de médiation dans la formation. Il induit naturellement une dynamique individuelle et/ou collective propice aux échanges et au dépassement de soi. Il instaure une situation de communication nouvelle qui oscille entre le sérieux et le ludique.

LA LUDIFICATION DANS LES APPRENTISSAGES

La gamification agit sur l'engagement des apprenants, peut développer des compétences et donc renforcer l'effet des actions de formation. Mais il ne suffit pas de jouer pour apprendre et l'intérêt du jeu ne doit pas prendre le pas sur l'apprentissage. Le jeu n'est pas une finalité mais un moyen. Pour Jérôme Bocquet, formateur et spécialiste de la gamification pédagogique, un « *bon jeu pédagogique doit être un mauvais jeu* ».

Il faut cependant distinguer la ludification pédagogique de la gamification qui est l'application des principes et mécaniques de jeux dans un contexte non ludique. Elle consiste à introduire des éléments ludiques dans un contexte pédagogique classique tel l'utilisation d'un kahoot en début ou fin de séance. Dans un serious game, vidéo ou traditionnel, on utilise le jeu à des fins pédagogiques (*voir le livre blanc de Magali Damourette : « Serious game : et si on apprenait à jouer sérieusement ? »*). Son usage dépasse le simple divertissement.



Selon les *Cahiers du Louvain Learning Lab*, le jeu en formation possède de nombreux avantages :

- Le droit à l'erreur : en situation de jeu, l'erreur n'a pas de conséquence. Cette absence de conséquence permet de dédramatiser l'erreur
- La capacité de motivation par le plaisir que procure le jeu
- Les jeux de rôle, les activités brise-glace, les modes multi-joueurs et les jeux coopératifs permettent aussi de stimuler les interactions entre les apprenants
- La concrétisation de l'abstrait. Le jeu offre un espace métaphorique qui permet de représenter des concepts ou des situations abstraites.

Les différents profils de jeu :

- Jeu de validation : des connaissances ou des compétences
- Jeu de sensibilisation : sur une problématique ou une thématique
- Jeu fil de rouge (basé sur une histoire) : c'est le fil rouge de la formation
- Jeu de stratégie : dans un objectif de cohésion.

Un encadrement indispensable

Dans la plupart des jeux pédagogiques, un médiateur est nécessaire pour encadrer la pratique du jeu. Il présente les objectifs et les règles, donne des explications, aiguille les participants, modère les échanges. Le jeu de plateau « *8^e dimension : y'a du jeu dans les pensées* » nous éclaire sur le sujet. Destiné à favoriser l'expression, la communication, le rôle du médiateur est de conforter chacun dans ses

choix et d'inviter les participants à prendre la parole, à faire des choix, à les argumenter, les justifier et les défendre. De nombreux jeux de plateau collaboratifs proposent ce scénario.

Comme le précise Eric Sanchez dans « *Apprendre en jouant* » aux éditions Retz, « c'est une erreur de croire qu'on apprend simplement en jouant. On apprend vraiment que si un éducateur aide à formaliser les savoirs tirés du jeu. »

Un effet dynamique de groupe

Le jeu pédagogique est participatif, il induit une dynamique de groupe. Il sert souvent de brise-glace et facilite les échanges, la communication et les débats en formation.

L'apprentissage collectif dépasse l'apprentissage individuel, les joueurs qui éprouvent des difficultés sont soutenus par leurs pairs afin qu'ils puissent progresser dans le jeu. Avec « *Chrono-Mots* » la règle consiste à faire deviner en équipe le plus de mots possibles aux autres joueurs. « *Sociab'quizz* » permet de créer immédiatement un cadre motivant, favorable à la cohésion du groupe et à l'implication des participants. Il propose des activités favorisant l'expression et la gestion des émotions.

Un facilitateur et un moteur d'implication

Le jeu facilite la prise de parole en public et permet un travail sur l'estime de soi, la concentration, la réflexion et la remédiation cognitive. Dans le jeu de plateau « *Distinction* », les apprenants, encadrés par le formateur, construisent des argumentaires en vue de convaincre les autres joueurs et d'obtenir leur adhésion. Avec « *Des récits et des vies* », le formateur vise l'expression et l'estime de soi, la libération de la parole et la création de lien.



LE JEU AU SERVICE DE L'INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE

Orientation, insertion sociale et professionnelle ou encore savoirs de base, le jeu permet d'aborder en formation, des situations de la vie quotidienne porteuses de sens pour les apprenants.

« *Pas à pas : jeu pédagogique sur l'insertion sociale et professionnelle* » aborde de nombreux thèmes, tels que la formation, les métiers, l'emploi et l'insertion sociale à travers un jeu de carte. « *Budgetissimo* » et « *Coursopapiers* » s'appliquent à familiariser les joueurs avec les démarches administratives et la gestion du budget. Avec « *Le jeu des métiers porteurs* » du Crij Nord-Pas de Calais, les apprenants découvrent les métiers porteurs de manière ludique et travaillent sur la prise d'autonomie en orientation. Le jeu « *@h social* » du bureau information jeunesse (Bij) de l'Orne permet d'aborder la problématique des réseaux sociaux, de s'interroger sur ses pratiques et de favoriser son usage raisonnable.

L'utilisation du jeu dans la lutte contre l'illettrisme et le Fle

Le jeu pédagogique profite aux formations liées aux savoirs de base et au français langue étrangère (Fle). Les jeux développant l'estime de soi, la prise de parole en public sont parfaitement adaptés à ces publics. Il existe aussi un certain nombre de jeux qui portent spécifiquement sur des disciplines, le français, les mathématiques, la logique, etc.

Le jeu « *Pas de lézard* » est un jeu de rapidité et de lecture qui consiste à détecter le plus rapidement possible un mot même quand celui-ci est mal écrit. « *Magix 34, Décadex, Multiplay : calcul mental et stratégie* » contient trois jeux de multiplication, de soustraction et d'addition.

Avec trois niveaux de difficulté, « *Lingua ludica* » vise le Fle et permet d'apprendre le français par le jeu. Le serious game « *Eiffel-E* » est dédié aux publics adultes en apprentissage de la langue. A visée professionnelle, son objet principal est de sensibiliser les apprenants aux codes et usages du monde du travail en France.

LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DU JEU



SERIOUS GAME « EIFFEL-E » : TROIS QUESTIONS À FRÉDÉRIC RAMPION D'EDUCATION ET FORMATION

Pouvez-vous présenter le serious game « Eiffel-E » ? Pour quel public ?

Eiffel E s'appuie sur le symbole culturel mondialement connu de la tour Eiffel et surtout de son inventeur et permet le « clin d'œil » sur l'homophonie « Eiffel E » pour « F.L.E. » (« Français langue étrangère » ou « Formation linguistique emploi »). La trame narrative : Gustave Eiffel, pendant la construction de sa tour, doit faire face à un autre architecte aux pouvoirs surnaturels, l'odieux Augustin Rougevif... Ce serious game propose une approche pédagogique en lien avec l'axe « Vie professionnelle » du marché de formation linguistique de l'Office français de l'immigration et de l'intégration (Ofii), facilitant le développement de compétences linguistiques attendues pour l'atteinte du niveau A1, voire A2. Il s'agit d'un « vrai » jeu vidéo, au sens où sont proposées des « mécaniques » de jeux présentes dans des jeux vidéo.

Quelles compétences sont travaillées ? Quels objectifs professionnels ?

Il s'agit de travailler sur une première approche du monde professionnel en France, notamment les codes implicites de la recherche d'emploi. Il y a cinq niveaux de jeu liés chaque fois à un objectif général. Par exemple, le premier niveau permet d'évoquer des noms de métiers et la notion de secteur d'activité. Il y a également des objectifs secondaires pour travailler des compétences langagières propres au Fle (compétences grammaticales, socio-linguistiques...)

Pouvez-vous donner les raisons pour lesquelles vous avez participé au développement de ce serious game ?

Nous avons proposé ce serious game dans le cadre d'un appel à projets innovants du ministère de l'Intérieur. Nous possédons à Education et Formation, un studio de production multimédia, Dalia (qui porte le dispositif du même nom), qui a permis la production de ce jeu « en interne », ingénierie pédagogique comme développement technique. Aujourd'hui, nous proposons des formations à l'approche ludopédagogique et à l'introduction des serious games dans les progressions pédagogiques à partir de ce serious game.

La transformation numérique dans la formation élargit les possibilités d'apprentissage, créant des environnements interactifs et ludiques (jeu vidéo, serious games...). Cette simulation permet également d'apprendre à utiliser ses connaissances et à les mobiliser dans un contexte différent pour résoudre un problème. L'utilisateur cherche à gagner la partie, et va faire plus d'efforts pour trouver la solution dès lors qu'il reçoit une récompense, une stimulation, l'accès à un niveau supérieur par exemple. Cette satisfaction va créer de l'engagement chez l'utilisateur, qui ira de plus en plus loin dans le jeu, pour obtenir de nouvelles récompenses.

Escape games

Le jeu d'évasion ou « escape game » favorise la réflexion en donnant des énigmes à résoudre en un temps imparti. « Par son aspect « actif », son caractère immersif (énigmes, ambiance, décors, lumières, musique, « effets spéciaux ») et temporellement conscrit, le jeu d'évasion captive le participant et l'invite à se concentrer sur cette activité. Les énigmes permettent de canaliser l'attention et la réflexion de l'individu et du groupe sur une tâche ou un ensemble de tâches précis, lié à la mobilisation ou acquisition de connaissances ou compétences. »*



* « *Escape games et apprentissages* », Guillaume Bonzoms, délégation académique du numérique pour l'éducation, décembre 2020

L'ensemble des jeux pédagogiques est disponible au centre de ressources du Carif-Oref de Normandie.



[La liste des jeux sur le site PROFIL d'info](#)

Contact :
Nathalie Riandière la Roche,
tél. 02 31 46 98 75,
nriandierelaroche@cariforefnormandie.fr



A l'image d' « *Afpa Game* » qui est une application sur smartphone permettant aux stagiaires Afpa de réviser et d'approfondir leurs apprentissages de manière ludique. En s'appuyant sur les technologies de l'intelligence artificielle, elle propose des activités évolutives en fonction du parcours de l'apprenant. Cette approche par le jeu permet d'entretenir la motivation des stagiaires au quotidien, et ainsi de renforcer la solidité de leur apprentissage.

Le fait de jouer en équipe renforce la communication et favorise la cohésion d'équipe. Dans la version « *Escape game de Mathador* », jeu initialement de plateau, un défi mathématique est lancé aux participants. Énigmes, codes secret, manipulation d'objets en papier, sudoku... Les apprenants répartis en équipes doivent résoudre différentes séries d'épreuves et trouver collectivement la solution finale. Au-delà de l'aspect ludique du jeu déjà présent dans sa version plateau, cet escape game prend appui sur les notions de résolutions d'énigmes, de courses de vitesse et d'émulation.

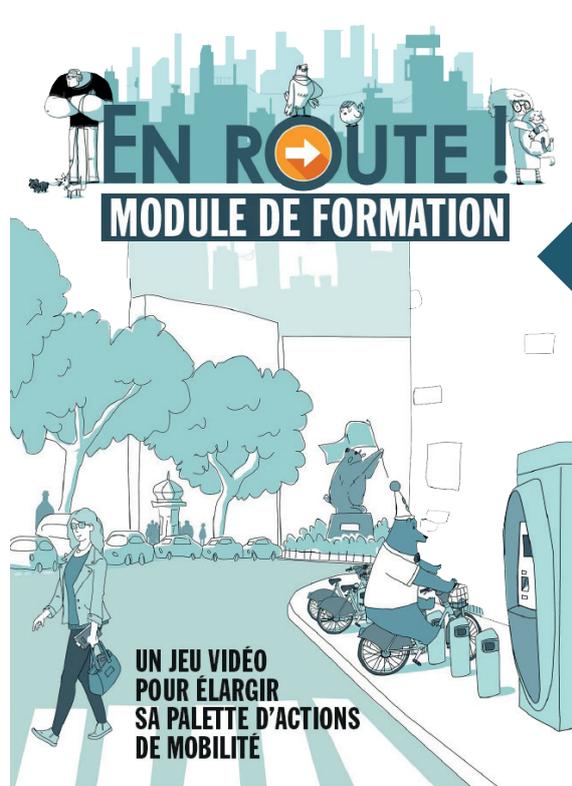
Serious games et jeux vidéos

Le serious game utilise des éléments du jeu pour enseigner une compétence spécifique ou atteindre un résultat d'apprentissage souhaité. Les jeux sérieux sont conçus avec l'objectif explicite de transmission de connaissances ou de compétences.

Dans « *Mission Behave* », un jeu sérieux créé en 2015 pour un CFA, le joueur choisit parmi six filières et découvre de manière ludique les règles de savoir-être en entreprise auxquelles les futurs apprentis doivent se plier pour éviter les ruptures de contrat d'apprentissage.



Dans le cadre de l'appel à grands projets 2020, la fondation d'entreprise FDJ soutient en 2021 le Réseau E2C France pour la création d' « *Horizons* », un jeu pédagogique numérique à destination des jeunes sans qualification. Ce jeu permettra à chaque stagiaire d'acquérir et de valoriser des compétences professionnelles et de construire son projet professionnel.



Le serious game « *En route* » s'inscrit dans un module de formation destiné à faciliter l'apprentissage de la mobilité pour des publics divers qu'il s'agisse de personnes confrontées à des difficultés dans la maîtrise de leurs mobilités quotidiennes, ou bien en phase d'apprentissage.

L'efficacité du serious game et du jeu vidéo dépend grandement du contexte d'apprentissage. Les jeux ne sont efficaces que s'ils sont contrôlés par l'apprenant et non par le formateur ; et seulement à la condition d'être accompagnés par d'autres techniques pédagogiques.

L'usage pédagogique du jeu vidéo est motivant pour l'apprenant. Il l'encourage à prendre des décisions et favorise ainsi une dynamique d'essais et d'erreurs qui stimule les apprentissages. En outre, il développe les savoir-faire et les savoir-être. Julien Annart en 2018 évoque le potentiel pédagogique vidéoludique ([voir l'article en ligne](#)).

Mickaël Roberge précise en 2017 que « le jeu vidéo commercial peut permettre l'apprentissage avec un bon accompagnement, même si les contenus ne sont pas au cœur de la conception du jeu. (...) Si le formateur juge que le jeu ne s'adapte pas suffisamment bien à l'apprenant, il peut toujours intervenir à l'extérieur du jeu pour adapter lui-même la tâche. » ([voir le dossier « Exploiter les jeux numériques pour favoriser l'apprentissage : mission possible ! »](#))

RÉFÉRENCES POUR POURSUIVRE LA RÉFLEXION

Enfin, les jeux doivent être pratiqués dans la durée : les sessions de jeux isolées ne sont pas efficaces et c'est lorsque les apprenants ont un accès illimité au jeu que les résultats sont les meilleurs. En cela, les jeux n'ont pas de pouvoir « magique » susceptible d'enseigner plus rapidement des connaissances nouvelles, mais ils reposent sur la répétition. En somme, ce serait moins le jeu en lui-même que le caractère actif de la pédagogie qu'il met en place qui serait efficace.

Avec « *Handipoursuite* » (handicap et emploi) de l'Agefiph, le dispositif « gamifié » prend la forme d'une application web qui se joue en solo en répondant à des questions sur les règles du handicap en emploi, les idées reçues, et en évitant les pièges.



Suivre l'actualité du jeu en formation avec le Scoop.it « *Innovation et transformation pédagogique* » du Carif-Oref de Normandie et le tag « jeu en formation ».

« *La pédagogie par le jeu : comment remettre les apprentissages en jeu ?* », Violette Nemessany, Association nationale recherche technologie (ANRT), janvier 2020, 78 p.

« *La pédagogie par le jeu : dossier de veille et de curation sur la pédagogie du jeu* », Atelier-EDU / asbl PortailEduc, mai 2019, 35 p.

« *Jeux vidéo et éducation : ateliers de pédagogie (vidéo)ludique* », Forj, [2019], 190 p.

« *L'usage pédagogique des jeux vidéo* », Guillaume Laporte, Carrefour éducation, 8 janvier 2021

« *Oser le jeu en formation* », fiche du corpus « Transformer les pratiques pédagogiques », Carif-Oref de Normandie, octobre 2020

« *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion* », Mélanie Fenaert, Patrice Nadam, Anne Petit, Ellipses, 2019, 264 p.

« *Apprendre en jouant* », Margarida Romero, Eric Sanchez, Retz, 2020, 144 p.

A noter : ces deux dernières références sont empruntables au centre de ressources du Carif-Oref de Normandie (tél. 02 31 95 52 00).

Webinaires sur le sujet :

Le jeu en formation : jouer et apprendre la langue ou jouer pour apprendre la langue ? (déc. 2020, 1 h)

La ludification, un levier pour les apprentissages ? (déc. 2020, 1 h 16 min.)

Réaliser un escape game pédagogique (mai 2020, 1 h 35 min.)

A la découverte de la ludification (mai 2020, 45 min.)

On apprend mieux par le jeu ? (mai 2019, 54 min.)

Contact :

Nathalie Riandière la Roche
(Carif-Oref de Normandie)
Chargée de projets
Pôle Digital Communication
tél. 02 31 46 98 75

nriandierelaroche@cariforefnormandie.fr

