

## Proposition de communication individuelle

**Titre : Le dispositif LOOP : innovation ludopédagogique pour la réussite étudiante**

**Auteurs** (5 maximum) : Legrix-Pagès Jérôme, Université de Caen Normandie, [jerome.legrix-pages@unicaen.fr](mailto:jerome.legrix-pages@unicaen.fr)

**Mots-clés** (3 à 6) : Ludopédagogie, APC, micro-certification, essaimage

**Type de texte soumis** (au choix)

- Texte court (500 mots, hors références)
- Texte long (2000 mots, hors références)

**Type de communication**

- Présentation d'une recherche
- Présentation d'un dispositif
- Retour d'expérience sur une initiative

**Présentation**

## 1. Contexte et problématique

Le dispositif LOOP – portaiL de promOtion de la ludOPédagogie – vise à accompagner la transformation des pratiques des enseignants vers davantage d'implication des étudiants dans l'acquisition des compétences au moyen du jeu. Soutenu par la DGESIP dans le cadre de l'AMI « Thématiques de formation et pratiques pédagogiques en émergence », il est développé depuis 2022 au sein du Gaming Lab de l'Université de Caen Normandie et repose sur des expérimentations ludopédagogiques menées au sein du CEMU – service d'appui à la pédagogie – depuis 2017. LOOP s'adresse à l'ensemble des personnels enseignants et des publics en formation au sein de l'établissement et ambitionne également une promotion de la ludopédagogie dans le contexte élargi de l'enseignement supérieur. Le dispositif s'articule à la fois avec le projet d'établissement, à travers une inscription explicite dans l'axe stratégique « placer les réussites étudiantes au cœur de ses actions » et également avec le NCU « Réussites plurielles » (2018-2028) qui vise l'individualisation et la professionnalisation des parcours de formation au moyen de la flexibilisation, du déploiement de l'APC et, de la promotion de pédagogies actives, en particulier l'apprentissage expérientiel et l'utilisation du jeu. Il s'inscrit enfin dans l'AMI CMA Enseignement et numérique « Digital FCU », à travers le développement de micro-certifications et de parcours de formation en ludopédagogie.

Soulignée par le rapport Bertrand (2014), par les travaux coordonnés par François Taddéi (2017), ou encore rendue manifeste par la crise sanitaire (Nations Unies, 2020), la question émergente de la qualité pédagogique se pose à l'ensemble du champ éducatif et de l'enseignement supérieur en particulier. Cet impératif pédagogique résonne au niveau de l'environnement d'apprentissage (qu'il soit numérique ou non), du design pédagogique, de l'animation et de l'évaluation d'apprentissage. La généralisation de l'approche par compétence renforce ces enjeux au sein des équipes pédagogiques.

C'est dans ce contexte de transformation que le dispositif LOOP promeut la ludopédagogie. En tant que pédagogie active, la ludopédagogie propose deux méthodes différentes d'apprentissage par le jeu (Kafai, 2006) : l'instructionnisme et le constructionnisme. Dans l'approche instructionniste, les apprenants jouent à un jeu sérieux pour apprendre, tandis que dans l'approche constructionniste, ils apprennent en concevant leur propre jeu. Suivant les cas, il peut s'agir de gamification (centrée sur l'artéfact-jeu où l'enseignant mobilise des éléments de *game design*), de ludicisation (centrée sur leurs attitudes des joueurs-étudiants où l'enseignant mobilise des éléments du *play design*) ou de *game-based learning* (action d'apprentissage centrée sur l'acquisition de compétences où l'artéfact devient pour l'enseignant une activité pédagogique à part entière) (Plass *et al.*, 2019 ; Sanchez, 2023).

Attributs du concept de jeu	Régulation <i>Le cadre du jeu</i>	Valorisation <i>L'enjeu du jeu</i>	Transformation <i>Le potentiel du jeu</i>
Conceptions	Centré sur l'artéfact	Centré sur les attitudes	Centré sur les impacts
Usages	Gamification	Ludicisation	Game-based learning

*Les conceptions et usages du jeu en ludopédagogie* (d'après Plass, 2019 et Legrix-Pagès, 2021).

Le caractère émergent de cette pratique est rendu visible par l'adossement à une recherche francophone dynamique (Sanchez et Romero, 2020 ; Nemessany, 2020 ; Lepinard, 2022 ; Freudenthal, 2022 ; Martinez *et al.*, 2023 ; Alvarez, 2023), par le déploiement de démarches Gaming Lab au sein d'un nombre croissant de services d'appui à la pédagogie, par la structuration des acteurs universitaires au sein de réseaux (notamment, le GIP Ikigai), ou encore, à travers l'intérêt pour le jeu que présentent les acteurs de l'EdTech (20 % des adhérents de France EdTech développent directement des applications pour le jeu) ou pour l'éducation du point de vue des éditeurs de jeux (Asmodée ; Libellud et Ubisoft par exemple).

Malgré ces dynamiques, le déploiement de stratégies reposant sur le jeu à l'échelle d'un établissement reste entravé par quatre freins principaux que le dispositif LOOP cherche à lever :

- Les stratégies ludopédagogiques requièrent des connaissances culturelles et techniques liées à la production et l'usage de jeux et **l'absence de formation** peut conduire à des effets contre-productifs (mauvais choix des mécaniques de jeu en fonction des objectifs pédagogiques et des compétences visées, méconnaissance des profils motivationnels des joueurs-étudiants, faiblesse de culture ludique ou vidéoludique qui conduit à réinventer ou à sous-exploiter, confusion entre jeu et simulation...). Ce manque de formation aboutit à de nombreux projets (d'escape games en particulier) qui sont guidés par des effets de mode et non des objectifs pédagogiques cohérents. En outre, si beaucoup de jeux permettent facilement de travailler des compétences psychosociales, il est très difficile d'identifier les compétences académiques mobilisées au cours d'un jeu ;
- Les stratégies ludopédagogiques demandent **beaucoup de temps** de production et parfois des connaissances techniques critiques pour les jeux sur plateforme. Cela peut conduire à des difficultés à mener au bout un projet ou de le produire à un niveau qualitatif suffisant ;
- Les stratégies ludopédagogiques souffrent d'un **déficit de légitimité** au sein de la majeure partie des équipes pédagogiques et peuvent mettre en difficulté les enseignants qui les proposent devant leur gouvernance, leurs collègues voire leurs étudiants ;
- Les stratégies ludopédagogiques se caractérisent souvent par une **absence d'évaluation**, ce qui invalide tout l'intérêt de travailler sur des compétences ou des situations complexes.

## 2. Caractéristiques principales

Le dispositif LOOP vise cinq objectifs coordonnés pour transformer les pratiques des enseignants et les pratiques d'apprentissage des étudiants :

- Développer un climat de confiance autour des pratiques ludopédagogiques, en accompagnant et valorisant les porteurs ainsi qu'en labellisant les projets ou encore en intégrant des congés pour projets pédagogiques ;
- Offrir une formation théorique et critique à l'usage du jeu en contexte pédagogique au moyen de micro-certifications à distance ou en présence ;
- Ouvrir à la communauté des temps d'acculturation au jeu, de partage d'expérience, et de co-construction sur le modèle de *game jams*.
- Soutenir le déploiement de l'APC en développant une base de données qui croise compétence académique – mécanique – profil motivationnel – jeu.
- Évaluer et valoriser scientifiquement les actions ludopédagogiques.

Au sein de l'Unicaen Gaming Lab, le dispositif est concrètement mis en œuvre par une équipe pluridisciplinaire d'enseignants-praticiens, de chercheurs, d'ingénieurs d'études spécialisés en *game design*, en ingénierie pédagogique ou encore en graphisme et de doctorants en contrat étudiant. LOOP bénéficie ainsi d'une équipe identifiée de sept personnes dans l'organigramme de l'établissement, avec un espace physique intégralement dédié dans le campus principal.

Les actions de mise en œuvre se déclinent en six catégories :

- Expérimentation et recherche-action, à travers des tests de jeux existants du commerce pour voir leur potentiel détournement en jeu sérieux ; à travers également des accompagnements de porteurs de projets ludopédagogiques (conseil, aide à la conception, à l'animation et à l'évaluation), des enquêtes et des communications en colloque ;
- Formation, à travers des *bootcamps* d'une semaine complète, des ateliers sur une journée, ou des cours à distance en formation continue sur le modèle de SPOC ;
- Conception et prototypage, à travers du développement de jeux sérieux, analogiques ou numériques et aussi, à travers des *game jams* publiques ;
- Acculturation, à travers des *game sessions* ouvertes à l'ensemble de la communauté, des émissions en direct sur *Twitch* et *LinkedIn*, des mises à disposition de matériels de jeu, des partages de veille ;
- Labellisation de jeux pédagogiques, sur la base de grilles travaillées au sein du groupe de travail de l'ANRT ;
- Expéditions apprenantes en mobilité entrante et sortante, avec d'autres services d'appui à la pédagogie, des tiers-lieux de type CCSTI, des événements professionnels (type Paris Games Week ou *International Spiel* à Essen).

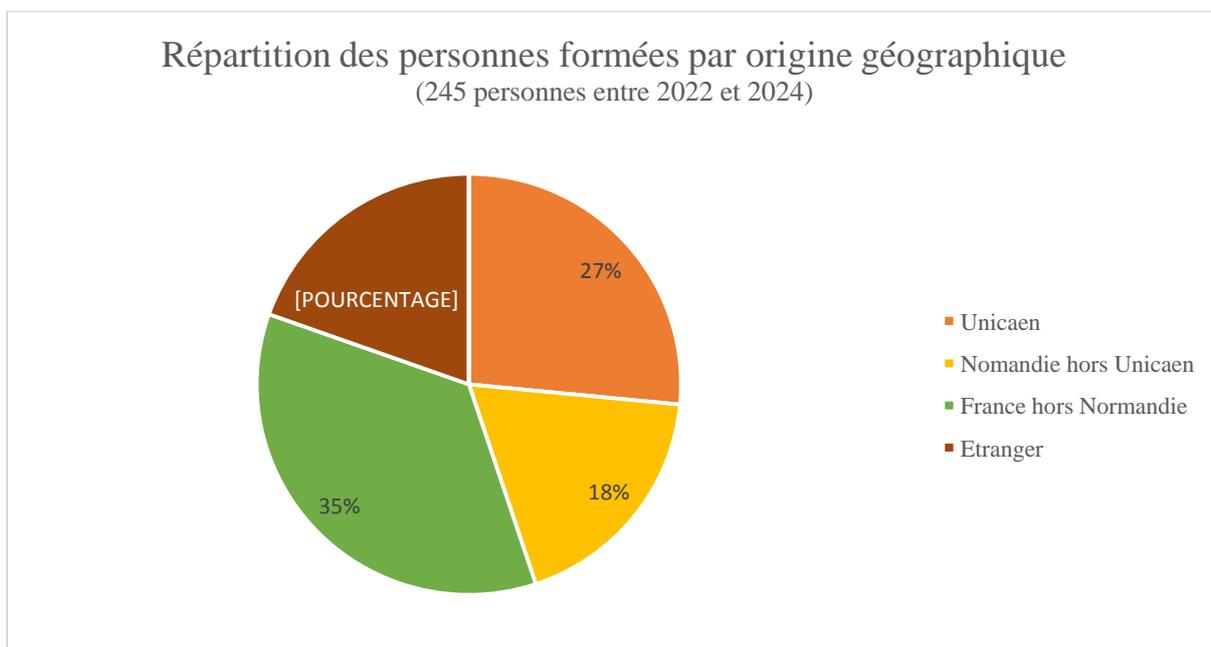
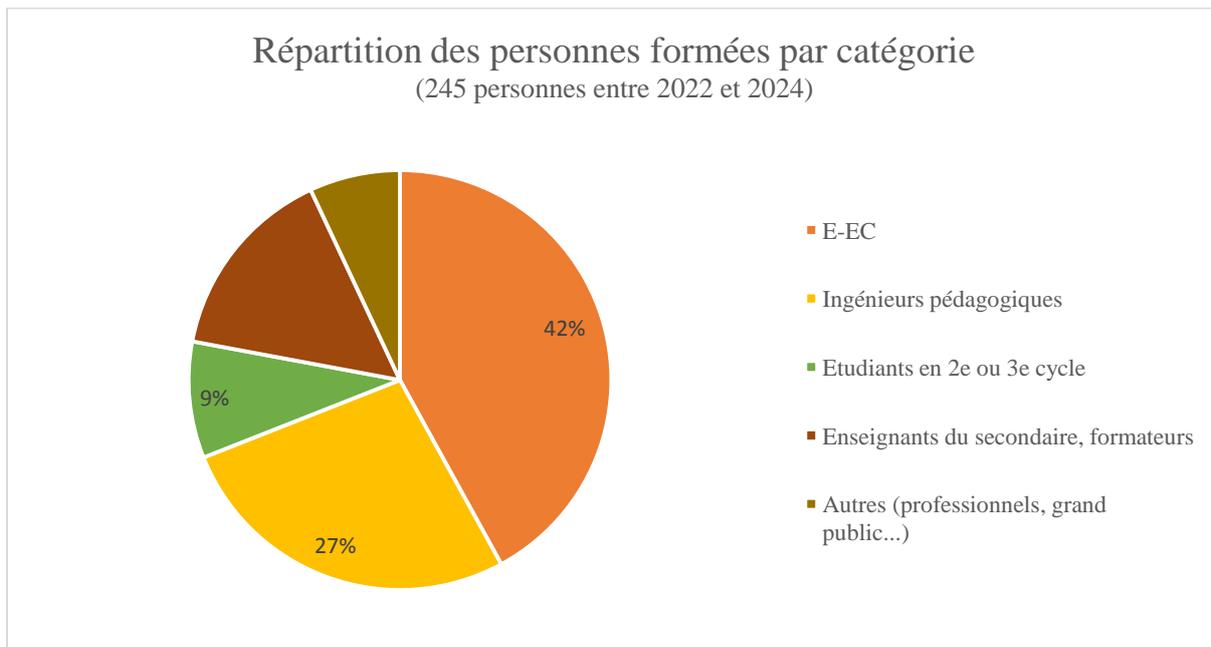
Pour soutenir les objectifs du dispositif, une méthodologie originale a été conçue pour à la fois analyser des situations de jeu avec objectifs pédagogiques et pour créer des jeux à objectifs pédagogiques. Cette méthode repose sur un socle théorique en *game studies* et en sciences de l'éducation (Legrix-Pagès, 2023). Il s'agit d'une méthode itérative visant à analyser de façon critique pour un jeu donné, la dimension éthique, diégétique et narrative, la dimension mécanique et fonctionnelle, la dimension ludique et engageante, la dimension esthétique et enfin la dimension pédagogique en elle-même. Un ensemble de ressources et d'outils ont été créés pour soutenir la méthode ou la diffusion de la méthode.

Des actions de prestations de formation, de création de jeux sérieux ou de médiation scientifique par le jeu auprès d'autres établissements, de laboratoires, auprès de collectivités ou d'entreprises permettent

une soutenabilité économique du modèle d'accompagnement par le jeu proposé dans le dispositif LOOP.

### 3. Bilan critique et conditions de transfert

Un certain nombre d'indicateurs de performance pour le suivi du dispositif permettent d'apprécier sa dynamique. Pour commencer sur l'objectif principal de formation, il faut souligner que, sur deux ans, 245 personnes ont suivi une action de formation.



Il est possible de noter que la cible principale (les enseignants du supérieur) est atteinte avec un intérêt très fort au sein de la communauté des ingénieurs pédagogiques. A noter également que les actions de formation ont attiré, y compris pour les sessions en présence, un public hors région Normandie voire hors France. Cela démontre à la fois l'intérêt pour le sujet et certainement le peu de formations en ludopédagogie sur le territoire. Au-delà des formations, le dispositif a été particulièrement actif et

visible à travers 104 autres évènements d'expérimentation, d'acculturation et de valorisation en deux ans. Ces actions se répartissent entre 12 *game jams*, 53 *game sessions*, 16 communications en conférence (dont 4 à l'étranger), 5 actions de médiation scientifique, 12 lives *Twitch* et 6 visites apprenantes (dont 2 à l'étranger). La totalité des actions a touché près de 1500 personnes (approximation avec doubles-compte invérifiables pour les communications en colloque).

Au niveau de l'établissement, 4,3 % des enseignants de l'université ont reçu une formation à la ludopédagogie (proche de la cible de 5 %) et les questionnaires indiquent sur la durée du dispositif une tendance à la normalisation de cette pédagogie au milieu des autres pédagogies actives. Par ailleurs, 32 jeux sérieux ont été développés avec un appui plus ou moins fort du Gaming Lab, ce qui correspond à un quadruplement des sollicitations (à savoir que toutes les demandes n'aboutissent pas à la création d'un jeu). De façon complémentaire, les sollicitations concernent de plus en plus des demandes liées à l'APC ou à du développement de compétences académiques et de moins en moins des demandes liées à du renforcement motivationnel ou attentionnel. Pour finir sur les tendances, la part des projets en cycle licence augmente très fortement sur la totalité des projets de jeux sérieux ou d'accompagnement, passant de 10 % en 2021 à 38 % en 2023. Ce développement s'explique en partie par le fait que les demandes de créations de jeu ou d'accompagnement ludopédagogique se font à travers un appel à projet en lien avec le NCU Réussites plurielles. A noter de façon complémentaire, et sans véritablement de visée stratégique à l'origine du dispositif, que de nombreux enseignants-chercheurs qui n'avaient jamais franchi la porte du service d'appui à la pédagogie y ont trouvé un intérêt par l'intermédiaire de la médiation scientifique.

Concernant les éléments qui ne sont pas encore aboutis, il faut souligner notablement les difficultés actuelles à établir un label de qualité pour les jeux pédagogiques. Ce label qualité – dont l'utilité en termes de légitimation et de reconnaissance n'est pas à démontrer – devra sûrement être porté par un consortium d'acteurs experts. Par ailleurs, si le dispositif évalue déjà son impact en termes de formation et d'acculturation, l'étape suivante sera d'évaluer l'impact sur la réussite même dans les apprentissages.

En ouverture, la transférabilité du dispositif tient à plusieurs facteurs :

- soutien institutionnel et politique univoque (le dispositif a présenté à l'équipe de direction, en conseil académique plénier puis en conseil des directeurs de composantes) ;
- mise en place d'une équipe dédiée, pluridisciplinaire et inter-catégorielle ;
- fréquence des évènements au sein de l'établissement avec un relai de communication interne et constitution d'une communauté de pratique ;
- cohérence d'une méthodologie d'analyse procédurale claire et stable et reposant sur des veilles théoriques récentes ainsi qu'un adossement recherche ;
- production et diffusion de contenus et de ressources ;
- articulation avec les autres établissements universitaires et les réseaux professionnels et universitaires pour faciliter la visibilité et mutualiser les ressources ;
- sécurisation du dispositif dans la durée par la définition d'un modèle économique, ici par le biais de micro-certifications et de prestations.

## Références

Alvarez, J. (2023). *Serious games : "un carcan ludique ?"* Loco.

Lépinard, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu comme méthode pédagogique d'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherches en Sciences de gestion*, 158 (5).

Martinez, L., Gimenes, M., & Lambert, E. (2023). Video games and board games : Effects of playing practice on cognition. *PLOS ONE*, 18(3).

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Éds.). (2019). *Handbook of game-based learning*. The MIT Press.

Sanchez, E. (2023). *Enseigner et former avec le jeu : Développer l'autonomie la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. ESF Sciences humaines.

3, 4 & 5 avril 2024

# Diversité et réussite[s]

dans l'enseignement supérieur

# Le dispositif LOOP

Innovation ludopédagogique  
pour la réussite étudiante

Jérôme Legrix-Pagès

[jerome.legrix-pages@unicaen.fr](mailto:jerome.legrix-pages@unicaen.fr)

# Contexte

DYNAMIQUES NATIONALES

STRUCTURATION DES  
ACTEURS UNIVERSITAIRES

INITIATIVES LOCALES  
ANTÉRIEURES

INTÉRÊT DU SECTEUR DE  
L'EDTECH POUR LE JEU

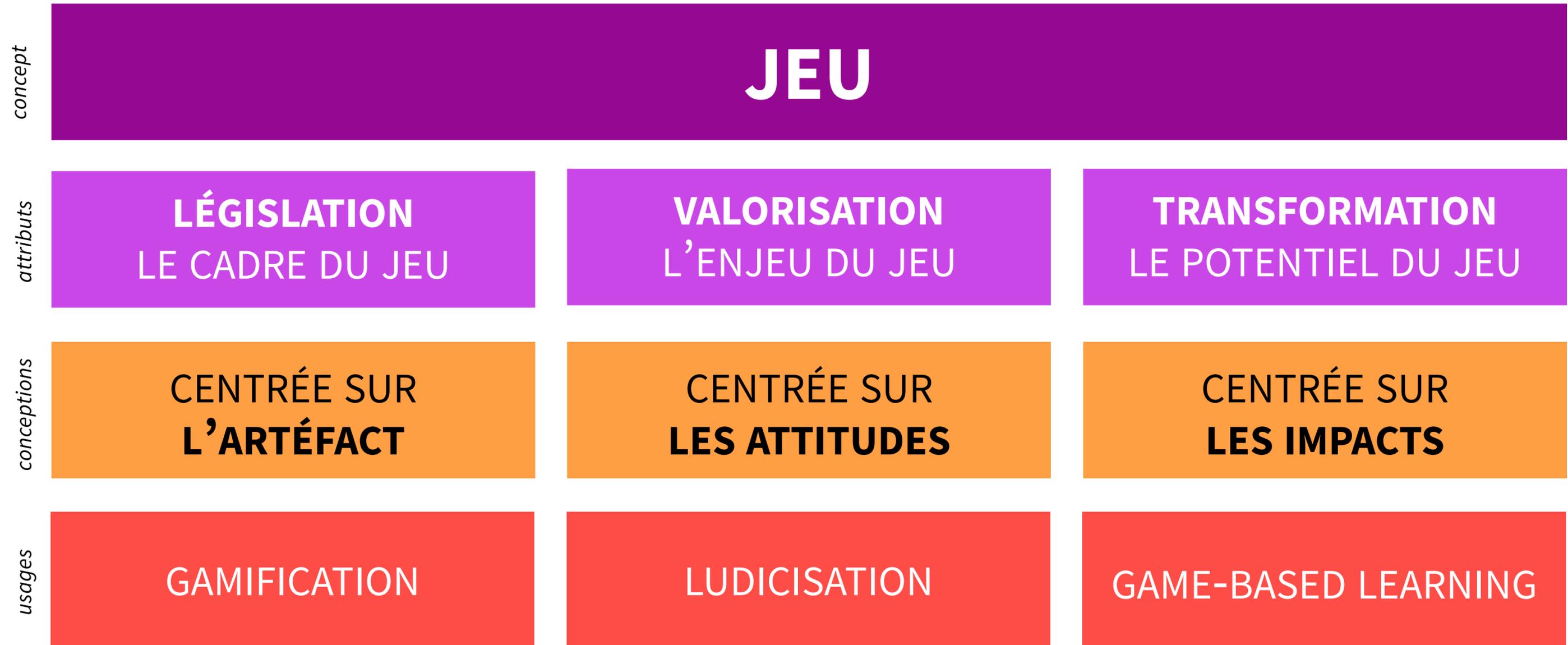
AMBITION DES PROJETS  
D'ÉTABLISSEMENT

INTÉRÊT DE L'INDUSTRIE DU  
JEU POUR L'ÉDUCATION

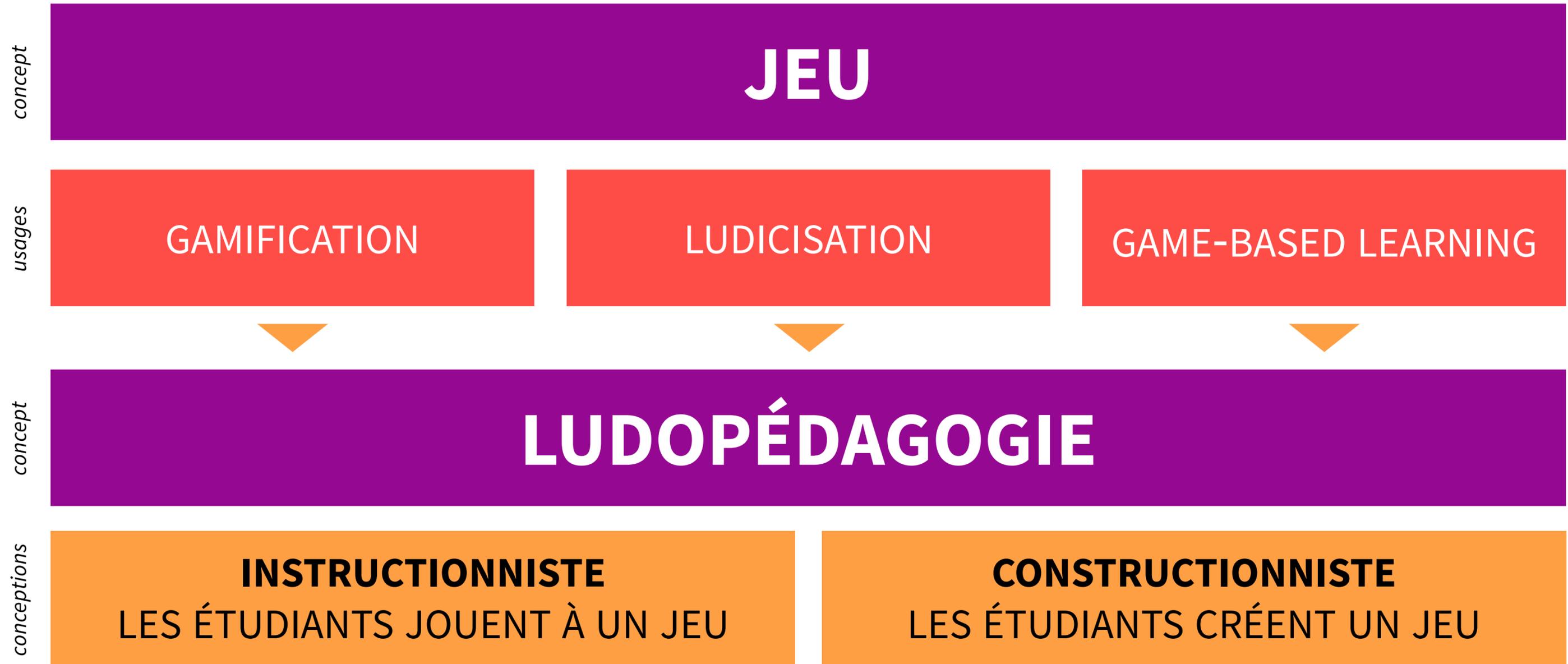
# Définitions



# Définitions



# Définitions



# Enjeux

Déployer une stratégie ludopédagogique requiert :

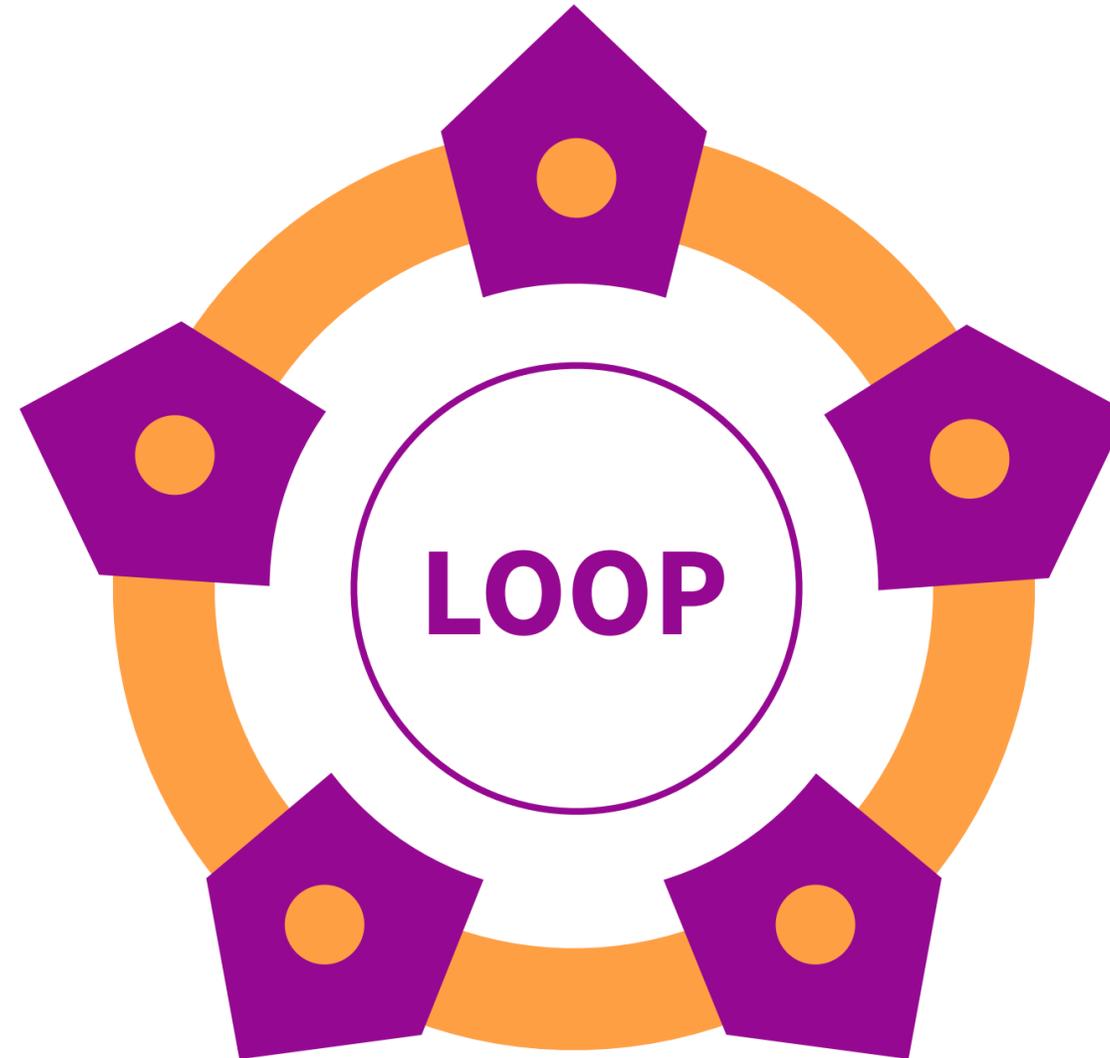
<b>DES COMPÉTENCES</b>	en game design	en culture ludique	en pédagogie
<b>DES MOYENS</b>	du temps	du budget	en conditions matérielles
<b>DU SOUTIEN</b>	de son équipe pédagogique	de sa gouvernance	de ses apprenants
<b>UNE ÉVALUATION</b>	du dispositif	de l'engagement	des compétences acquises

# Objectifs du dispositif

développer un climat de confiance autour  
des pratiques ludopédagogiques

valoriser scientifiquement et  
évaluer les actions  
ludopédagogiques

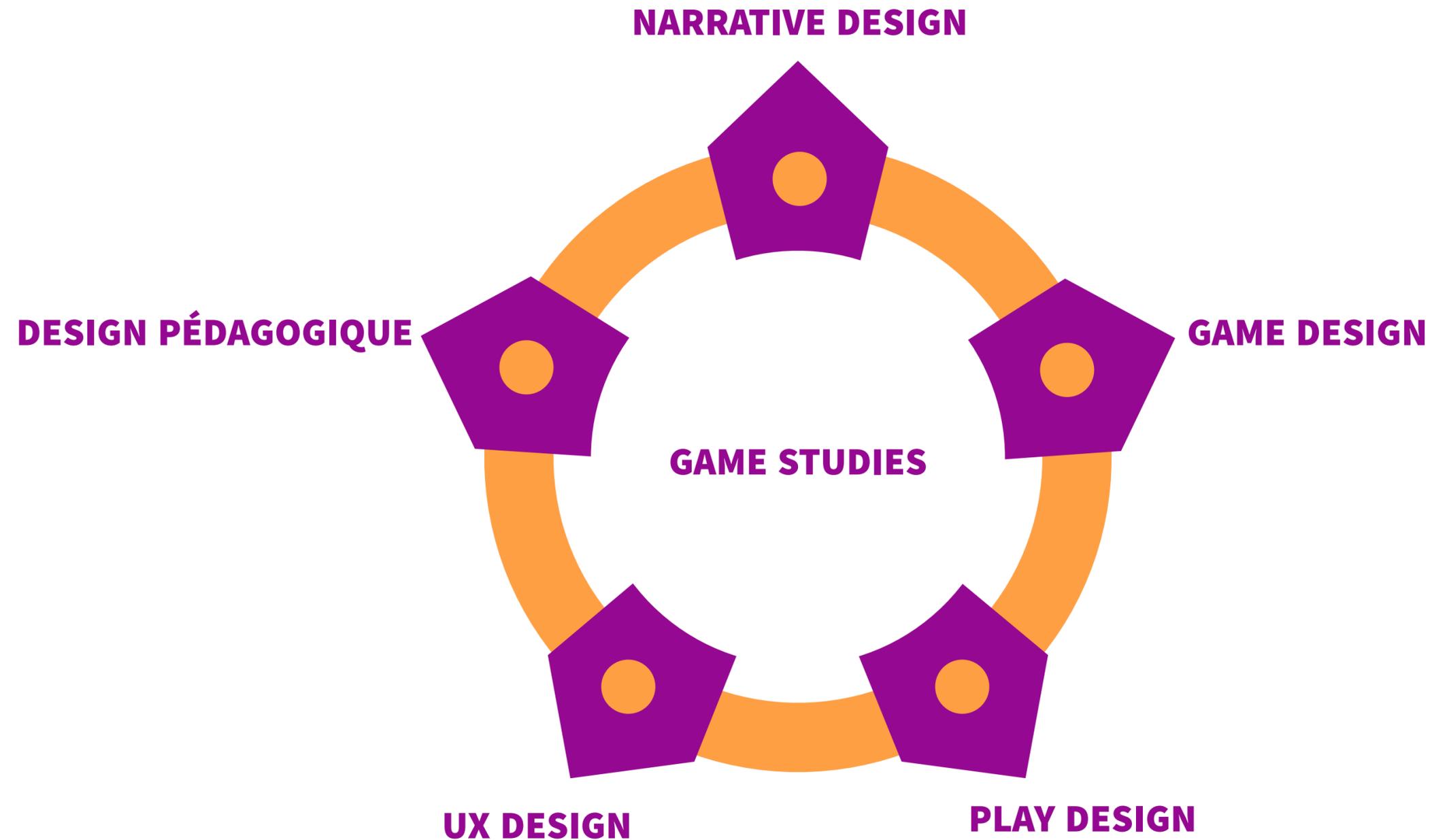
offrir une offre de formation  
théorique et critique en  
ludopédagogie



soutenir le déploiement de l'APC en  
développant une base de données

construire et animer une communauté de  
pratique

# La méthode LOOP



# Actions de formation

9 ATELIERS « ENSEIGNER AVEC LE JEU »

78 

3-6 h



# Actions de formation

## 9 ATELIERS « ENSEIGNER AVEC LE JEU »

78 

3-6 h

## 1 SOOC « CRÉER UN JEU PÉDAGOGIQUE »

149 

10 h

## ARTICULER JEU ET TRAVAIL

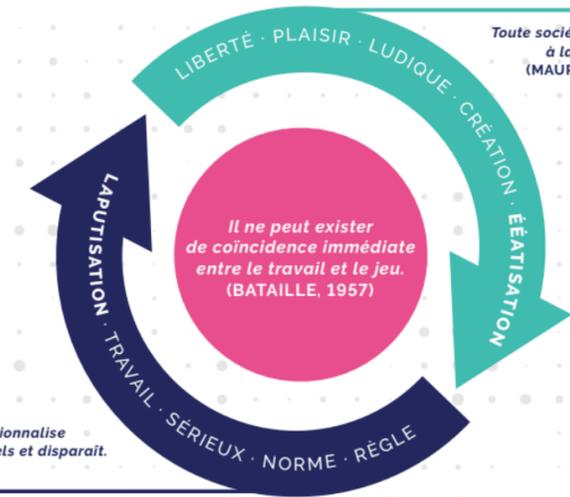
### ÉÉATISATION ET LAPUTISATION

L'hypothèse formulée dans la boucle ci-contre postule qu'un jeu trop répété finit par s'institutionnaliser et perdre son essence ludique et frivole, et inversement, que d'une activité trop sérieuse finit par rejaillir des adaptations plus libres, ludiques et créatives.

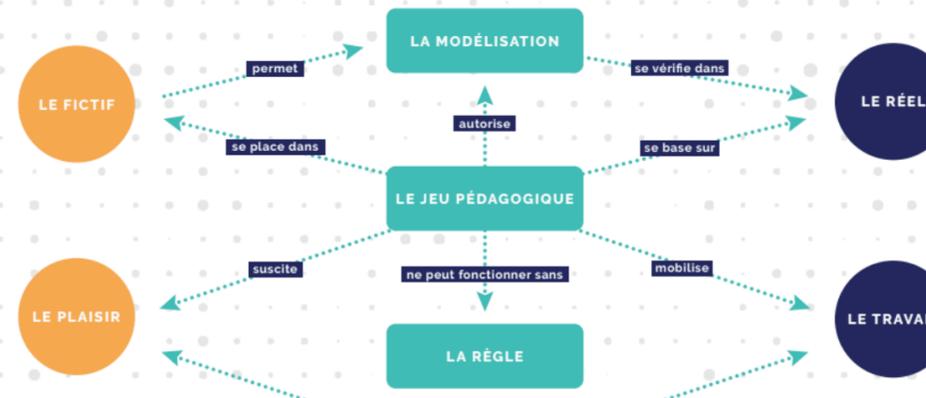
Pour définir ces deux processus, nous prenons pour référence Ééa, l'île du plaisir de la sorcière Circé dans *l'Odyssée* et Laputa, l'île du sérieux dans *Les Voyages de Gulliver*.

- DE JEUX

Le ludique s'institutionnalise par des rites culturels et disparaît. (HUIZINGA, 1938)



+ DE JEUX



« *Work* and *play* are words used to describe the same thing under differing conditions. [...] *Work* consists of whatever a body is obliged to. *Play* consists of whatever a body is not obliged to. »

Mark TWAIN

# Actions de formation

**9 ATELIERS « ENSEIGNER AVEC LE JEU »**

**78** 

**3-6 h**

**1 SOOC « CRÉER UN JEU PÉDAGOGIQUE »**

**149** 

**10 h**

**4 BOOTCAMPS « SE FORMER À LA LUDOPÉDAGOGIE »**

**58** 

**35 h**



# Actions de formation

## 9 ATELIERS « ENSEIGNER AVEC LE JEU »

78 

3-6 h

## 1 SOOC « CRÉER UN JEU PÉDAGOGIQUE »

149 

10 h

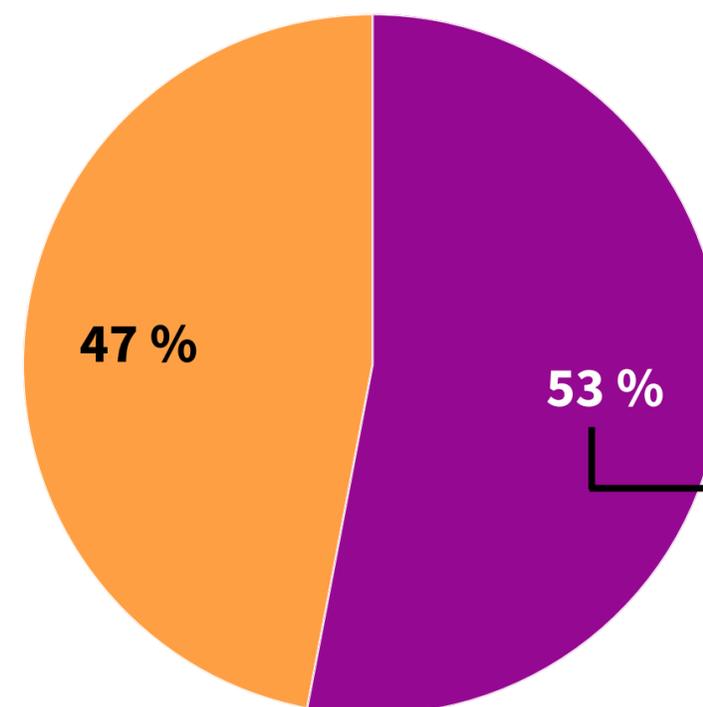
## 4 BOOTCAMPS « SE FORMER À LA LUDOPÉDAGOGIE »

58 

35 h

285 

215 h



participants Unicaen

6,8 % des enseignants  
de l'établissement

# Actions d'expérimentation et de recherche



**285 JEUX ANALYSÉS**

**23 TESTS EN SITUATION DE LA MÉTHODE LOOP**

**60 PORTEURS ACCOMPAGNÉS**

**2 ENQUÊTES ÉTABLISSEMENT**

**25 CONTRIBUTIONS EN COLLOQUE**

# Actions d'acculturation



**82 GAME SESSIONS**

**318** 



**12 LIVES TWITCH**

**184** 

**5 LEARNING EXPEDITIONS**

# Actions de conception et de médiation



**18 GAME JAMS**

**202** 



**34 JEUX CRÉÉS**



**9 MÉDIATIONS SCIENTIFIQUES**

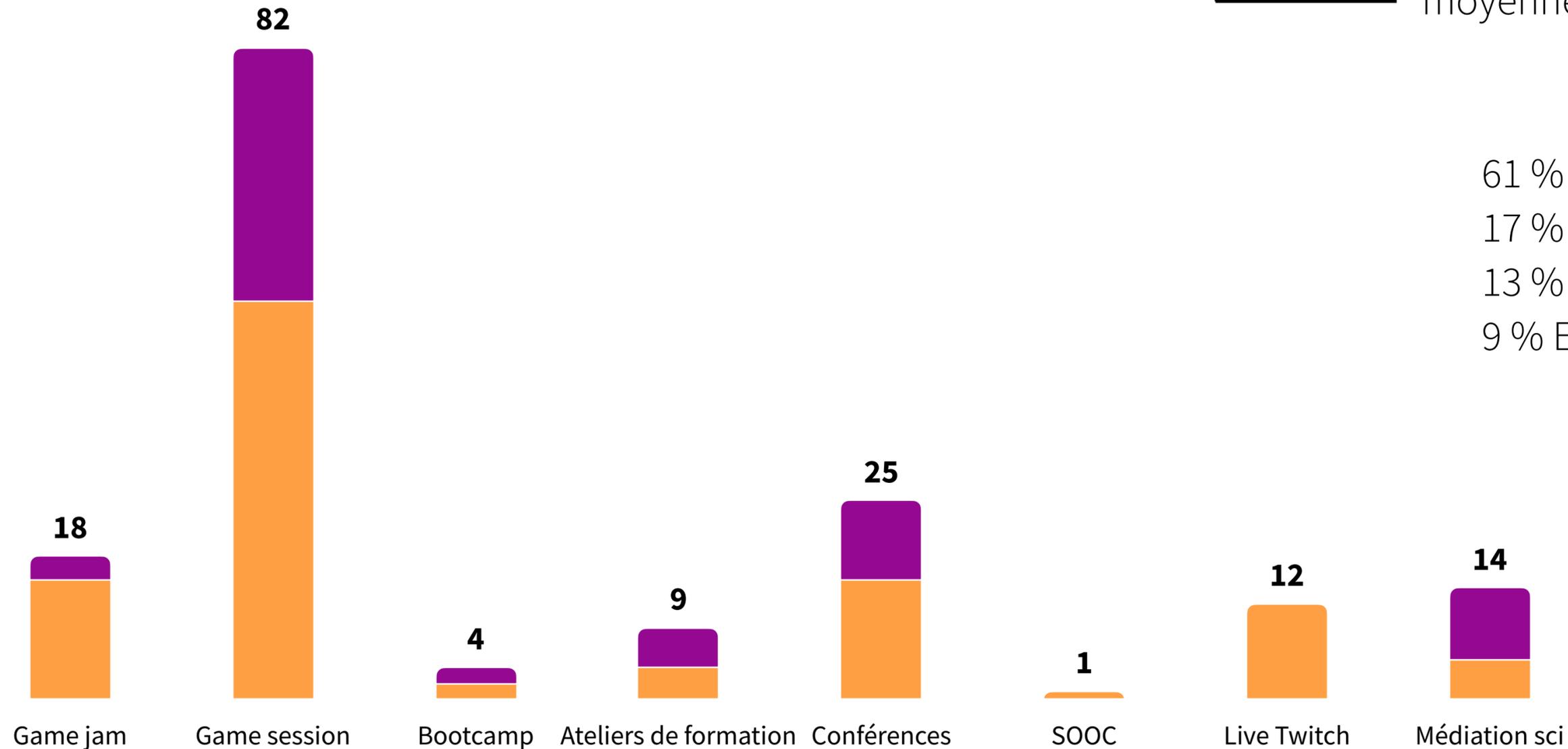
**230** 

# Actions du dispositif

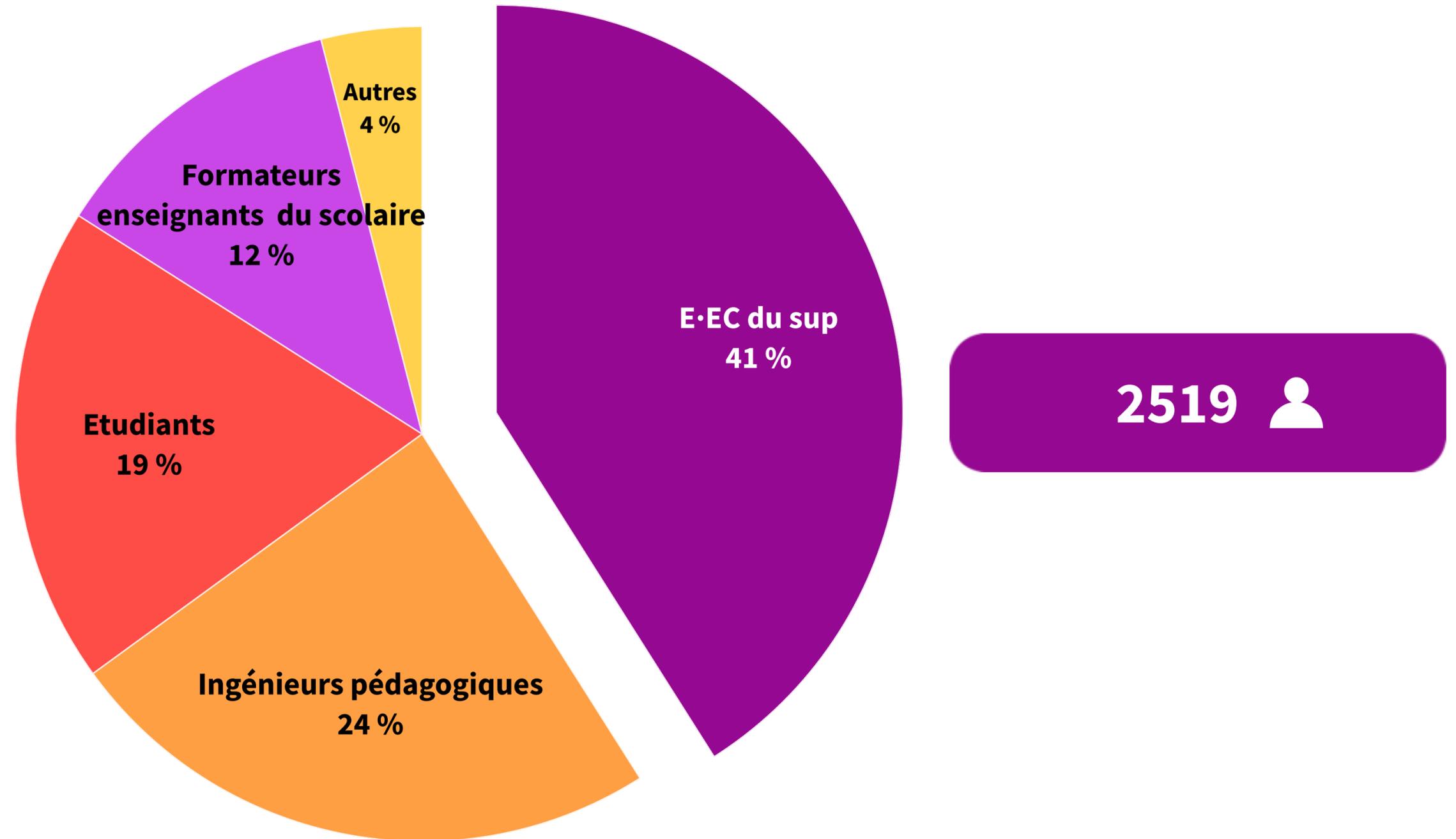
151 évènements

moyenne de 2/semaine

61 % Campus 1 Université de Caen  
17 % Autres campus normands  
13 % Autres établissements ESR  
9 % En ligne



# Actions du dispositif



# Conditions de transfert

- ▶ **soutien institutionnel et politique** univoque ;
- ▶ mise en place d'une **équipe dédiée**, pluridisciplinaire et inter-catégorielle ;
- ▶ fréquence des événements au sein de l'établissement et constitution d'une **communauté de pratique** ;
- ▶ cohérence d'une méthodologie d'analyse procédurale claire et stable et reposant sur un **adossement recherche** ;
- ▶ production, mutualisation et **diffusion de ressources** ;
- ▶ sécurisation par la définition d'un **modèle économique**.

# Perspectives



Ouvrage collectif  
« Ludopédagogie et APC »  
aux PUC



Label  
« jeu pédagogique »

# Perspectives

d'autres présentations en université ou colloque  
js décembre  
ouvrage collectif  
digital fcu  
label

A dark blue rectangular graphic with a grid of light blue plus signs. In the center, there is a yellow crown icon above a teal box containing the text 'SAVE THE DATE'. Below this, the text 'JOURNÉES LUDOPÉDAGOGIE' is written in large white letters, followed by '5&6 DÉCEMBRE 2024' in a smaller white font. At the bottom right of the graphic, a pink bar contains the text 'CEMU - UNIVERSITÉ DE CAEN NORMANDIE' in white.



Direction générale  
de l'enseignement supérieur  
et de l'insertion professionnelle



UNIVERSITÉ  
CAEN  
NORMANDIE



# Perspectives



Ouvrage collectif  
« Ludopédagogie et APC »  
aux PUC



Label  
« jeu pédagogique »



# Le dispositif LOOP

Innovation ludopédagogique  
pour la réussite étudiante



Jérôme Legrix-Pagès

[jerome.legrix-pages@unicaen.fr](mailto:jerome.legrix-pages@unicaen.fr)

IN

U