



La Source.

Institut et Haute
Ecole de la Santé

Jouer pour mieux former: Est-ce bien sérieux ?

Atelier d'initiation aux processus ludo-pédagogiques.

Dr Dominique TRUCHOT-CARDOT, P.O.

Vice-Doyenne de l'innovation

Atelier. BSQF 2019



N° 270.

SAMEDI 12 NOVEMBRE 1859.

LX^e ANNÉE.

Gazette de Lausanne

ET JOURNAL SUISSE.

ÉCOLE NORMALE de gardes-malades à Lausanne.

L'Ecole normale de gardes-malades est ouverte, et le cours des élèves sages-femmes est commencé. Dès à présent donc la liste d'inscription se prépare pour le cours suivant; celui des élèves gardes-malades, qui doit commencer le 1^{er} mars prochain. — On est prié d'adresser avant le 1^{er} janvier les demandes affranchies à *M. Muller, ancien pasteur, rue Cité-dessous, n° 1. à Lausanne.*

On sait qu'il n'y a pas d'autres conditions à remplir que celles d'intelligence, de santé et de piété. Les élèves peuvent être jeunes ou âgées; mariées, veuves ou célibataires; membres des églises officielles ou des églises indépendantes.

Il résulte des renseignements reçus par l'Ecole normale que le besoin de gardes-malades capables et dévouées est encore plus étendu qu'on ne l'avait supposé d'abord. C'est par conséquent une vocation des plus positives et des plus certaines qui s'offre aux élèves de l'école.



Et vous ?

De tout temps l'homme a joué...



Qu'est ce que la ludo-pédagogie ?

- La ludo-pédagogie, ou éducation par le jeu, c'est l'idée de combiner jeu et pédagogie.
- De nombreux jeux peuvent servir pour faire de la ludo-pédagogie.
- La ludo-pédagogie c'est exploiter les habilités que le jeu convoque chez le joueur.



Team building

Jeu de rôle

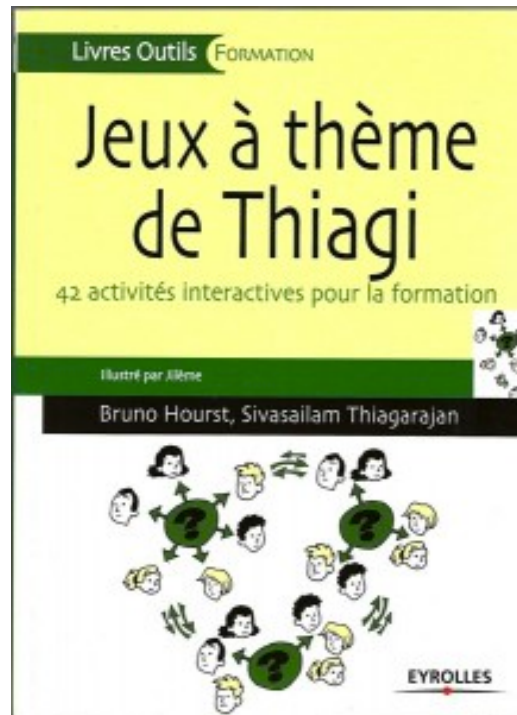


ENTREPRISE

THIERRY BEAUFORT

AVEC DES
SCÉNARIOS
PÉDAGOGIQUES
INCLUS

40 exercices ludopédagogiques pour la formation



Revenons à notre tour de table..

Peut il être considéré comme un jeu sérieux ?

Si oui, pourquoi ?

Si non, pourquoi ?

Qu'est ce que la gamification?

- C'est le fait de pouvoir transposer les mécanismes du jeu dans des concepts, des mécanismes et des techniques afin de rendre une matière sérieuse jouable, ludique.
- User des éléments d'un jeu dans des systèmes qui ne sont pas des jeux à l'origine.
- Son but consiste à susciter l'intérêt sur des choses qui, d'ordinaire, ne nous attirent pas ou peu.

*Yasmine Kasbi. Les Serious Games, une révolution. 2012.
e-management. edipro*



Bottle Bank Arcade, The Fun Theory, 2009





Creep Frontier, 2011

Qu'est ce qu'un serious game ?

Jeu + scénario utilitaire

=

Serious Game

Est ce un serious game ?



Un **Serious Game** selon Julian ALVAREZ (2015) est:

- « un dispositif, numérique ou non,
- visant un marché s'écartant du seul divertissement,
- proposant simultanément des **mécaniques de jeu**
- et des fonctions utilitaires parmi les trois suivantes:
 - **diffusion de message(s),**
 - **dispense d'entraînement,**
 - **et collecte de données. »**

Ils peuvent être classés en plusieurs catégories:

- les **EDUGAMES** permettant de diffuser un message éducatif le plus souvent de prévention.
- Les **EXERGAMES** jeux « d'entraînement et de simulation » visant à améliorer les capacités cognitives ou physiques du joueur.
- Les **DATAGAMES** destinés à favoriser l'échange de données entre les joueurs, ou entre le diffuseur du jeu et les joueurs.
- Les **SOCIAL GAMES** utilisant les réseaux sociaux.

Est ce un serious game ?



Le **serious diverting** ou **serious modding** qui sont des jeux classiques, ludiques, détournées de leur usage premier à des fins sérieuses.



IKO Creative Prosthetic System



Qu'est ce qui donne son caractère ludique à une activité ?

Les critères ludiques

selon G. Brougère. Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game. 2012

- 1. Le second degré** (non literalité), le faire semblant, le pour de faux. Modélisation du cadre quotidien, transformation en une activité de second degré.
- 2. La décision.** On participe au jeu en décidant, on se retire du jeu quand on arrête de décider.

Ces deux critères suffisent pour saisir la dimension ludique ou non de la proposition.

Par opposition au spectacle où une partie des participants ne décident pas.

Les critères ludiques

selon G. Brougère. Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game. 2012

Il existe 3 autres critères qui sont des conséquences des 2 premiers critères:

- 3. Un système de décision.** Intermédiaire entre la contrainte (absence de choix) et le n'importe quoi (tout est possible).
- 4. Une incertitude.** Mais avec une certitude rassurante de ce qui met fin au jeu.
- 5. Une absence de conséquences « majeures ».** Tout en respectant l'investissement dans le jeu que cela implique.

L'intérêt de ces 3 critères est lié à leur opérationnalité.
Ce sont surtout des grilles d'analyse des activités.

Un quizz peut il être un jeu sérieux ?

Oui, si...

- Il s'agit d'un univers de second degré,
- Dans lequel un acteur (joueur) prend des décisions de façon individuelle ou collective,
- Avec des mécanismes de décision et des procédures clairement définis,
- Tout en gardant une certaine frivolité...
- Sérieuse!

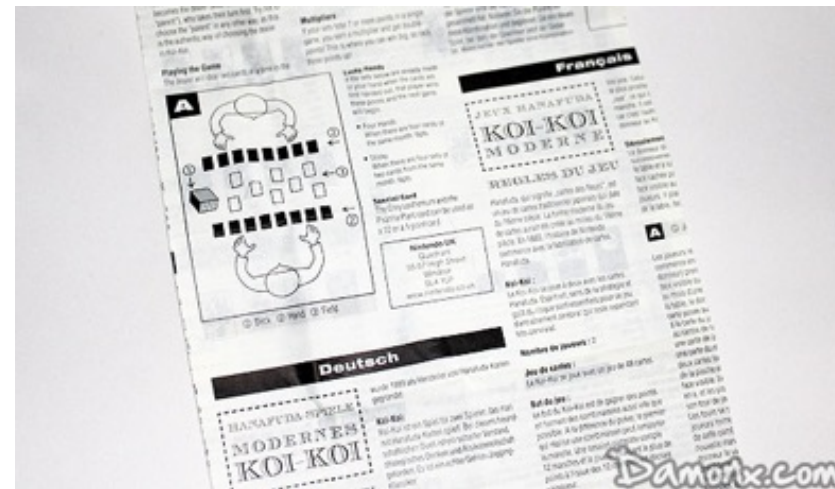
**Qu'est ce qui va assurer la bonne qualité
pédagogique d'un serious game?**

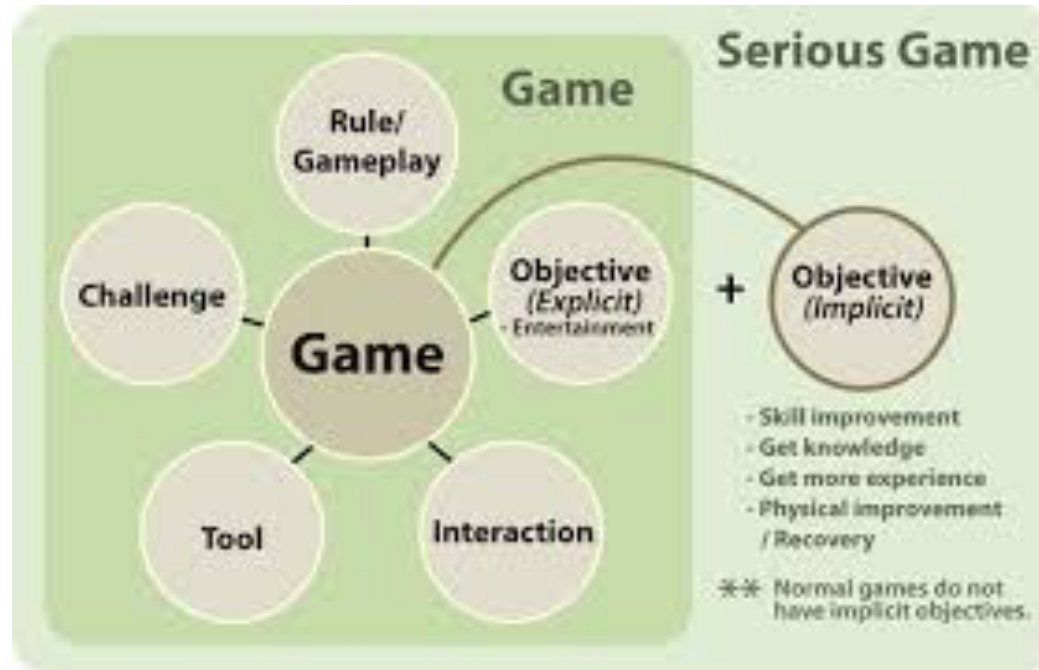
Pour créer un serious game, il faut donc:



Définir les objectifs et modalités pédagogiques

Définir les règles du jeu

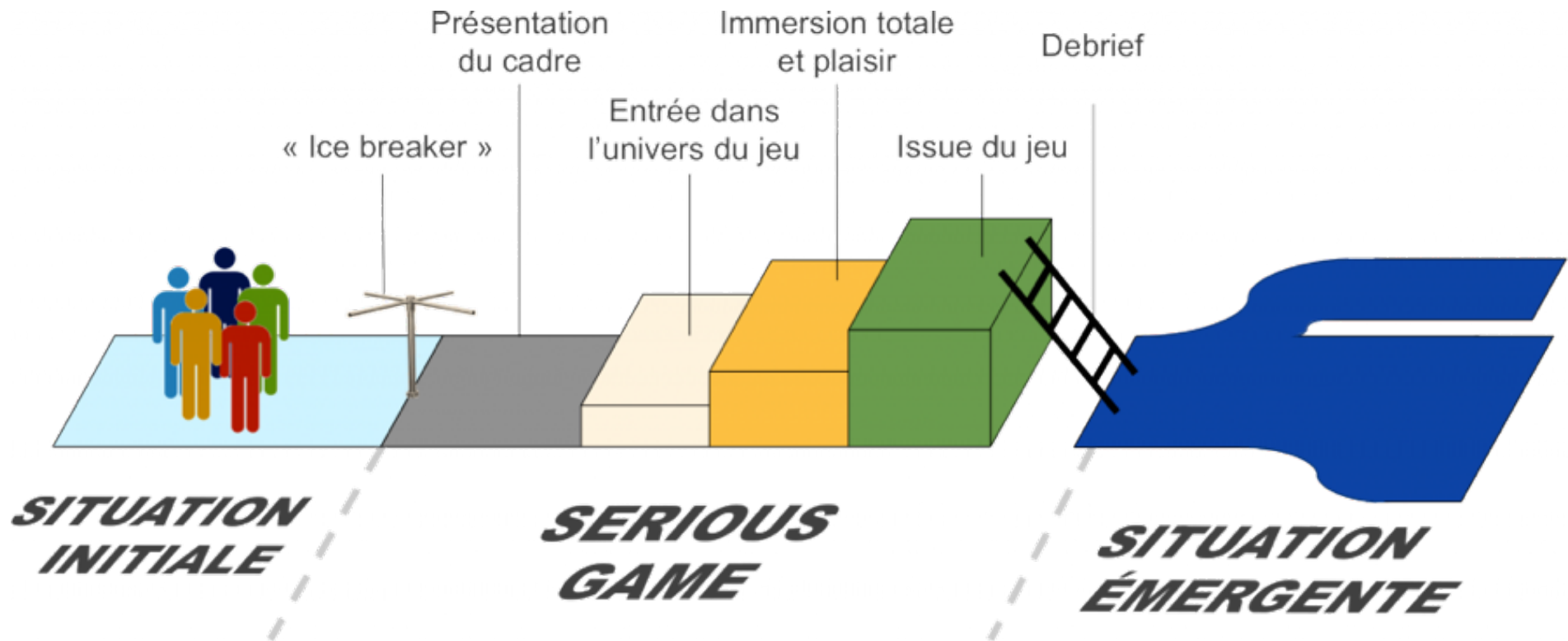




Serious games for health. Wattanasoontorn and all. 2013.

https://www.researchgate.net/publication/259167089_Serious_games_for_health

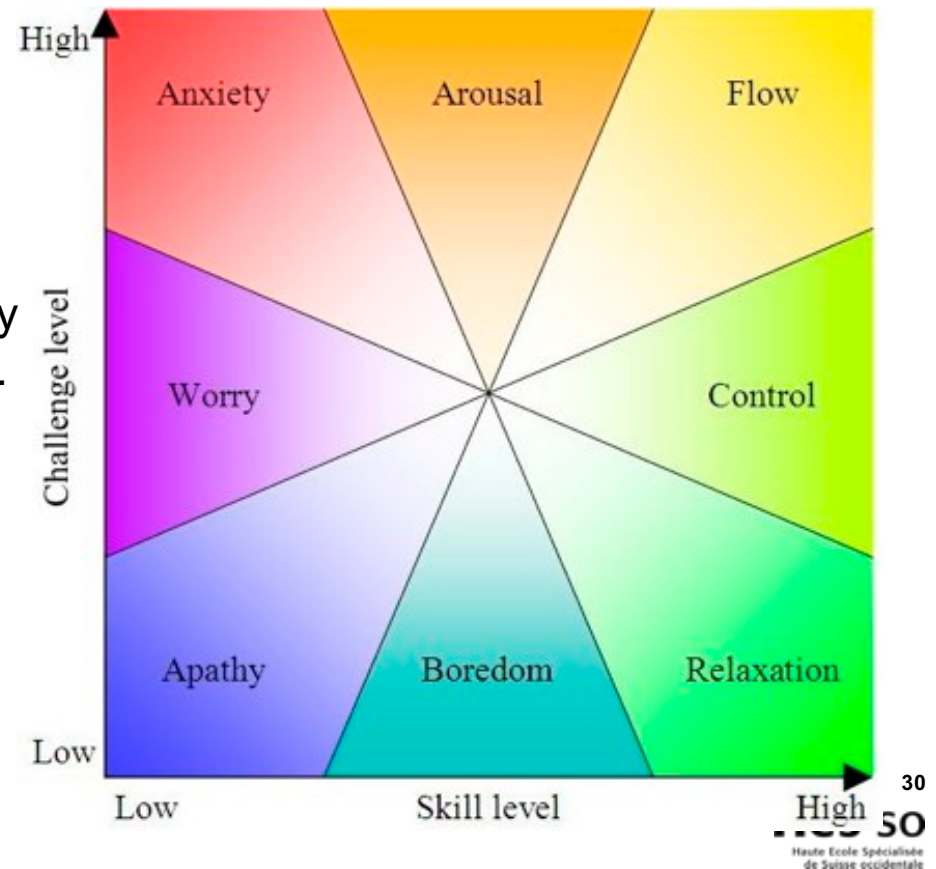
Quels sont les critères de réussite d'un serious game?



- Le concept anglo-saxon de **flow**, désigne un **état d'efficacité cognitive** où le sujet atteint le maximum de ses capacités sans effort et avec plaisir.

Mihaly Csikszentmihalyi, Flow: The Psychology of Optimal Experience, Harper and Row, 1990.

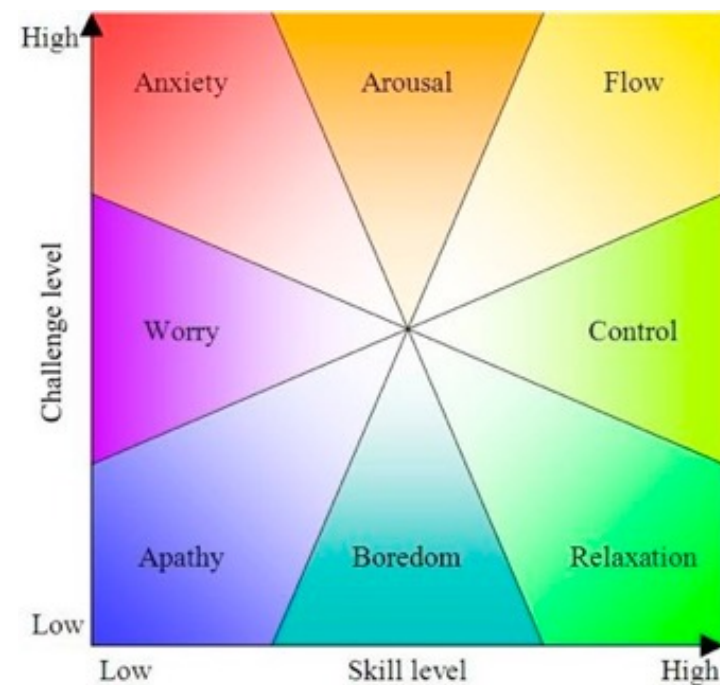
KIRRIEMUIR J., McFARLANE C., (2004), « Literature review in games and learning », Futurlab, series 8.



- **L'absorption cognitive** dans la tâche **est totale**, le sentiment de soi (sense of self) disparaît, puis réapparaît accentué à l'issue de cette dernière.

Mihaly Csikszentmihalyi, Flow: The Psychology of Optimal Experience, Harper and Row, 1990.

KIRRIEMUIR J., McFARLANE C., (2004),
« Literature review in games and learning »,
Futurlab, series 8.



Comment provoquer ce type d'état ?

Ce type d'état peut survenir lorsque les conditions suivantes sont réunies :

- le **niveau de difficulté de la tâche** est ajusté aux capacités du sujet,
- le **périmètre de l'activité** est aisément identifiable pour éviter les perturbations de l'attention par d'autres stimuli,
- le jeu est introduit et animé par un maître du jeu.
- les **critères de réussite de la tâche** sont clairs et le sujet reçoit des **retours (feedbacks) immédiats** sur ses actions pour être en mesure d'évaluer ses propres performances,
- l'activité comporte un **panel** suffisamment **large d'épreuves**, qualitativement différentes.

Dans vos contextes propres

Précisez selon vous:

- Votre principale force pour mettre en place une ou des expériences gamifiées ?
- Votre point de progression majeur ?
- Votre levier éventuel et son contexte ?
- Votre pire crainte ? (post-it orange)

Quelque soit l'approche ludique choisie, il faut garder en tête que:

- Sous l'angle de la cognition, le **jeu est écologique** car il propose un contexte qui fait sens pour ses actions.
- La cognition d'un jeu immersif est toujours **auto-référencée** et **orientée vers l'action**: quand je joue, je me demande à tout moment ce que je vais faire.
- Le différentiel d'énergie atypique entre la préconception et la réalisation d'une action, par absence d'effort physique majeur, est un gain pour la pensée.
- Les jeux sont des **intégrateurs de la pensée**.

VIROLE B., 2005. « Théorie et pratique des médiations informatiques ».

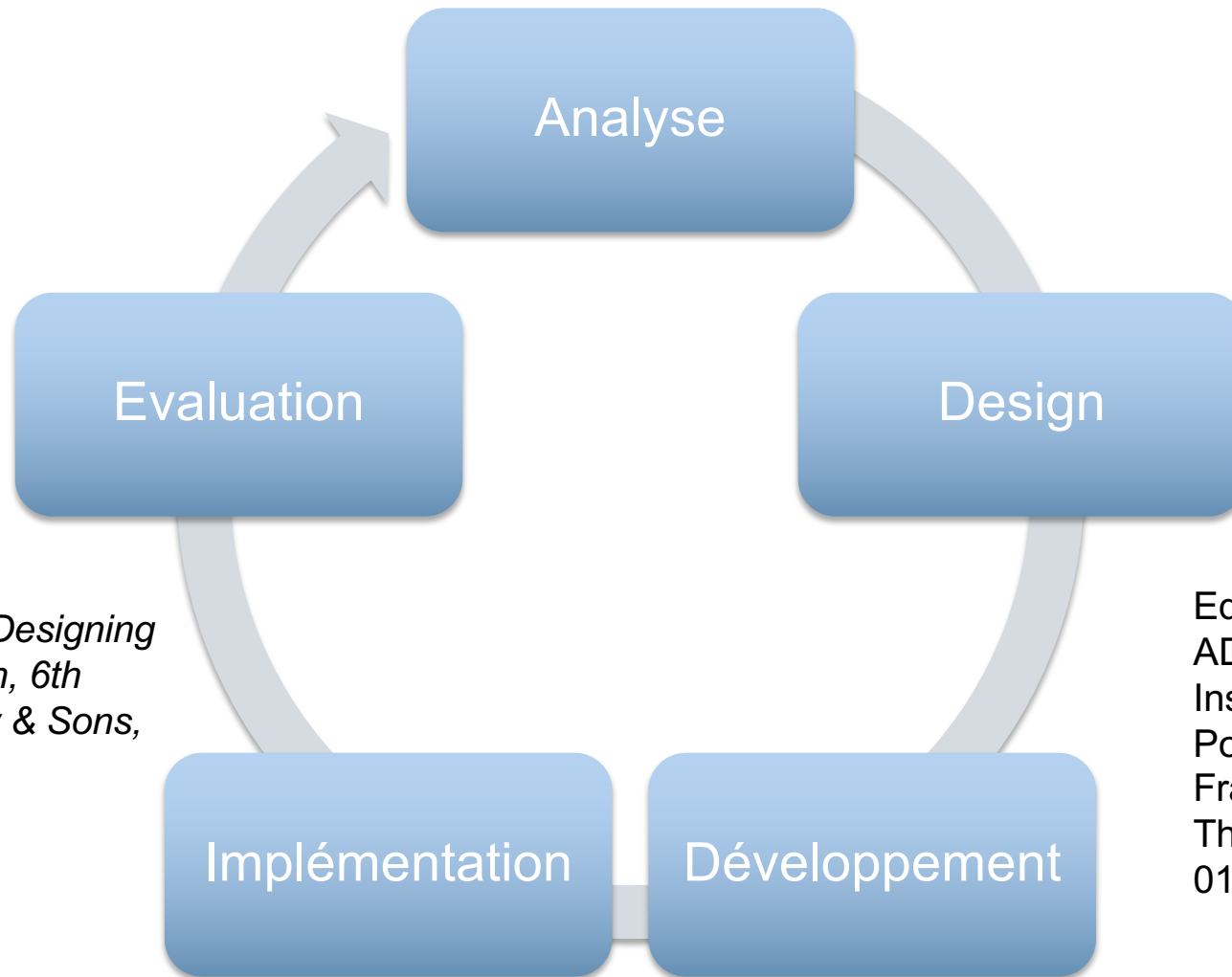
- Selon D.W. Winnicott, le jeu est un outil de médiation entre réel et imaginaire.
- C'est grâce à lui que nous pouvons essayer de faire face aux peurs, aux angoisses et problèmes pour les résoudre sans avoir à souffrir.
- Pour cette raison, jouer est essentiel à la construction identitaire de l'individu,
- du soignant...

D.W. Winnicott. Jeu et réalité. L'espace potentiel. 1971. Essais Folio

Next steps..

- Dans le contexte pédagogique où le jeu est choisi pour assurer une **médiation**, il apparaît nécessaire de disposer d'outils pour évaluer cette activité en tant que telle.
- Afin de « **situer** » les apprenants au regard des savoirs et des compétences qu'un enseignant cherchera à transmettre.
- Mais également à mener une réflexion sur **l'approche pédagogique** choisie.
- In fine, le but étant d'améliorer **l'activité ludopédagogique** afin d'en éprouver le bienfondé dans le contexte de formation en santé.

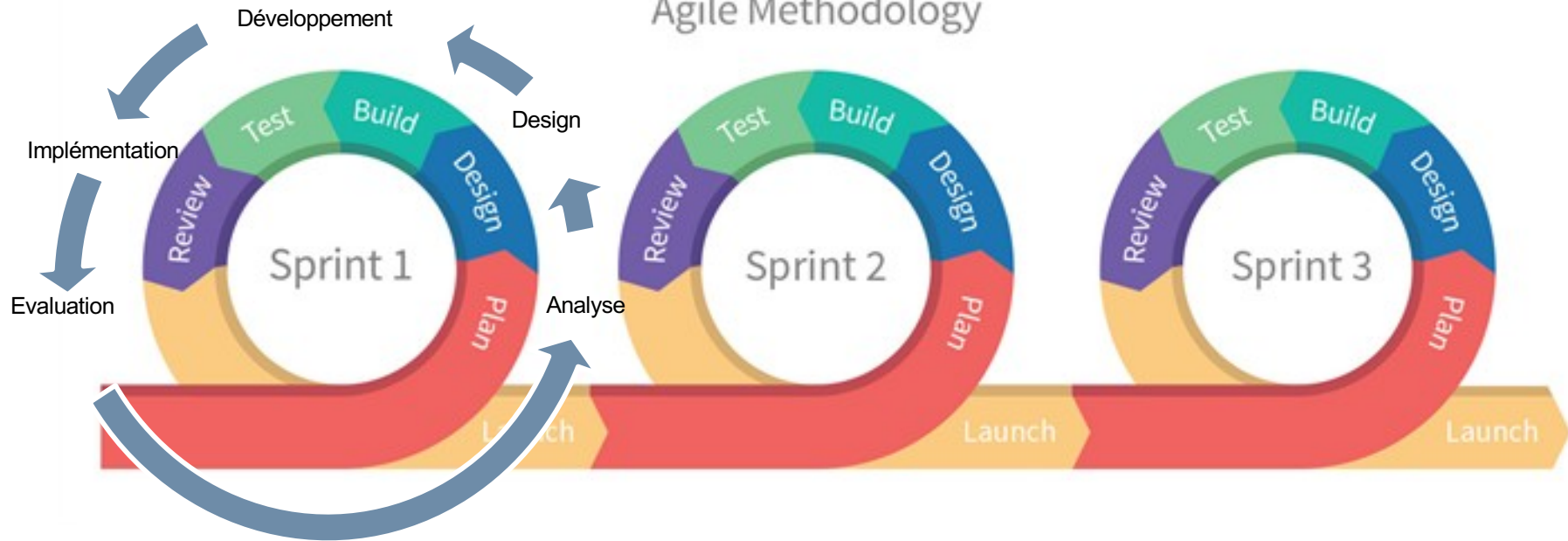
Cycle ADDIE de nos expériences pilotes



Morrison, Gary R. Designing Effective Instruction, 6th Edition. John Wiley & Sons, 2010.

Ed Forest. The ADDIE Model: Instructional Design. Posted in Frameworks and Theories. 01.29.2014.

Agile Methodology



Les 7 commandements du Pédago Gameur pour l'implémentation d'un approche gamifiée en santé et ailleurs

- Un environnement humain et matériel engageant tu créeras.
- La gamification tu intégreras dans ta démarche d'apprentissage.
- Les besoins des étudiants tu comprendras.
- Les objectifs des enseignants tu identifieras clairement.
- Les jeux existants (et que tu aimes) tu utiliseras.
- Des alternatives tu étudieras.
- Tes choix pédagogiques tu évalueras.

A vous de jouer !



d.truchot-cardot@ecolelasource.ch