

Ludification dans l'enseignement

Comment apprendre en jouant

Par **Silke Fischer** et **Antje Barabasch**

Le plaisir du jeu favorise le plaisir d'apprendre. La ludification tient compte du principe de l'orientation vers les compétences opérationnelles et permet d'intégrer de nouvelles technologies dans l'enseignement. Apprenez ici comment on peut utiliser cette nouvelle approche dans l'enseignement à l'école professionnelle.

DÉPART

La ludification, qu'est-ce que c'est ?

La ludification désigne l'utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, c'est-à-dire en dehors du divertissement. En l'occurrence, la ludification peut poursuivre divers objectifs : renforcer la motivation, modifier le comportement, favoriser l'apprentissage et la résolution de problèmes. Sa mise en œuvre peut prendre une forme numérique, analogique ou mixte. Les éléments ludiques fonctionnent comme éléments de base dans les applications ludifiées. Si vous avez envie de vous aventurer dans les territoires encore inexplorés de la ludification, sélectionnez votre personnage, équipez-vous dans les avant-postes et collectez toutes les insignes dans les zones de ludification !



AVANT-POSTE

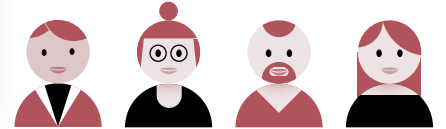
Narration

La narration désignant le contexte ludique, c'est-à-dire l'histoire, fournit le cadre opérationnel permettant d'atteindre les objectifs. En principe, le choix est libre. La narration devrait toutefois encourager les joueurs à continuer. Les narrations peuvent s'inspirer de contextes opérationnels réels.

Exemple : une histoire qui guide les apprenti-e-s vers un bon comportement de consommation dans un monde globalisé.

Avatars

Un avatar est un personnage représentant un joueur ou une joueuse, qui peut en général être librement choisi avant le début du jeu. Pour renforcer l'identification avec l'avatar, les personnes impliquées dans le jeu devraient avoir la possibilité de développer leur apparence, notamment par l'équipement et leurs aptitudes.



Points

Les points récompensent des activités effectuées avec succès. Ils pilotent le comportement des personnes dans le jeu et par conséquent le déroulement du jeu vers la direction souhaitée. De plus, ils servent au feedback, étant donné qu'ils mettent en relation réciproque la performance de chaque joueur ou joueuse.

Insignes

Les insignes sont un type de distinction. Leur fonction de symbole de prestige a un effet motivant, raison pour laquelle elles devraient impérativement être visibles pour toutes les personnes dans le jeu. Elles sont décernées à une personne ayant franchi une étape, un certain niveau de points.



Zone 1 Quels thèmes s'y prêtent ?

En principe, tous les thèmes peuvent être ludifiés. Étant donné que jouer fait partie de la nature humaine et a un effet motivateur, les domaines thématiques à degré de complexité et d'abstraction élevé pour lesquels il est intrinsèquement difficile de motiver les apprenant-e-s, se prêtent particulièrement bien à la ludification.

Zone 2 De quoi faut-il tenir compte ?

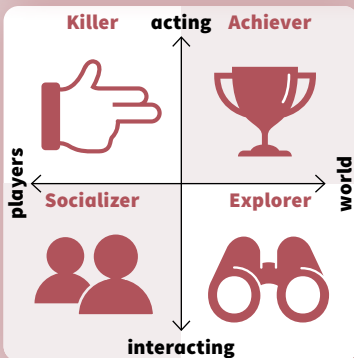
Les applications ludifiées dans la formation professionnelle devraient reposer sur un concept motivationnel systématique, axé d'une part sur le plan d'études et d'autre part sur l'objectif supérieur qui est l'édification d'une compétence opérationnelle professionnelle. En outre, il faudrait impérativement utiliser une plateforme en ligne pour que les personnes impliquées dans le jeu puissent interagir, ce qui favorise également la compétence relationnelle.

Zone 3 Quel est le but souhaité ?

Il faut tout d'abord que l'enseignant-e définisse l'objectif à suivre, en d'autres termes le comportement et/ou les objectifs d'apprentissage affectifs et cognitifs ainsi que les compétences à favoriser à travers la ludification. Des objectifs d'apprentissage à des degrés élevés de taxonomie devraient aussi être pris en compte pour donner aux apprenant-e-s la possibilité de montrer leurs capacités/leur compétence parallèlement à leur savoir.

Zone 4 Qui participe ?

Quatre types de joueurs et joueuses (« accomplisseurs », « explorateurs », « sociables » et « tueurs ») devraient être disponibles pour adapter les éléments ludiques aux préférences de la classe. Les apprenant-e-s peuvent remplir le test Bartle, accessible librement sur Internet.



Zone 5 Pourquoi jouer ?

La narration définit le sens du jeu, voilà pourquoi la ludification devrait toujours être intégrée dans une narration supérieure, importante pour les apprenant-e-s et en relation avec le cursus scolaire ainsi qu'avec le monde des joueurs et joueuses. Dans la formation professionnelle, les tâches professionnelles authentiques s'y prêtent particulièrement bien, comme les études de cas. En outre, la narration devrait être jusqu'à un certain point axée sur un problème et devrait permettre aux joueurs et joueuses de vivre leur autonomie à travers des « chemins » différents au sein de l'histoire.

Zone 6 Avec quoi jouer ?

L'environnement de la ludification devrait être adapté aux types de jeu du groupe cible. Les points et insignes motivent particulièrement les « explorateurs ». De plus, il faudrait aménager les éléments ludiques de manière à permettre de vivre la compétence, l'insertion sociale et le plaisir d'apprendre.

PROCHAIN NIVEAU

Le nouvel ouvrage sur la ludification de Silke Fischer et Andrea Reichmuth vous fait progresser jusqu'au prochain niveau pour mieux comprendre l'attribution des éléments ludifiés aux types de jeu. Amusez-vous bien !

Bibliographie

Fischer, S., & Reichmuth, A. (2020). *Gamification. Spielend lernen*. Berne : hep Verlag.

- Silke Fischer, senior researcher dans le champ de recherche « Cultures d'apprentissage et didactique », IFFP
- Antje Barabasch, responsable de l'axe prioritaire de recherche « Enseigner et apprendre dans la formation professionnelle », IFFP