

Jeu d'initiation à la Ludopédagogie

Jeu dont vous êtes l'acteur / actrice principal(e) v.1.0

Ce matin, Camille enseigne en télétravail. Le cours à dispenser est plutôt aride. Les élèves ont tendance à décrocher et les évaluations ne donnent pas de bons résultats généralement. Les collègues constatent les mêmes soucis. L'idée d'essayer la ludopédagogie et des escape games a été évoquée. Cela pourrait-il permettre aux élèves d'être plus réceptifs et obtenir de meilleurs résultats ? C'est tentant. Mais comment s'y prendre lorsque l'on n'est pas en présentiel ?

Camille réfléchit :

- Option 1, j'aimerais tester la ludopédagogie. Mais restons prudents. On va juste gamifier le cours habituel pour voir les effets. Si c'est concluant, il sera toujours possible de basculer sur du jeu la fois prochaine.

Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §20

- Option 2, c'est l'occasion de se jeter à l'eau. De toute façon faire du distanciel c'est nouveau pour tout le monde... Alors autant tester du jeu en parallèle. Au pire, si ça ne marche pas, je pourrais toujours en tirer des enseignements et faire mieux la fois prochaine.

Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §3

§1 : Camille crée des salles virtuelles pour répartir les élèves en équipes, puis leur indique l'adresse Internet à laquelle se rendre pour découvrir le jeu. Là, une histoire avec des énigmes à résoudre les attendent. Après s'être assuré que tout le monde a bien compris les consignes, Camille décide de lancer le chronomètre, en précisant :

- que les élèves doivent collaborer entre équipe via le chat.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §19
- qu'il est possible de demander à Camille de l'aide si besoin.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §32

§2 : Camille constate que le temps s'égraine rapidement. Des équipes concurrentes commencent à échanger sur le chat pour trouver des idées, mais cela tourne en rond. Au final, seule l'équipe aidée finit par gagner. Camille décide de :

- proposer un quiz pour évaluer les connaissances.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §30
- débriefing le jeu.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §35

§3 : Les élèves sont ponctuels et se connectent à l'heure prévue. Camille surprend son auditoire en leur proposant de se connecter sur un escape game pédagogique en ligne qu'ils vont devoir résoudre en une demi-heure. Camille précise de :

- jouer seul. Chaque élève peut néanmoins demander de l'aide aux autres via un chat.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §18
- faire des groupes de 4 pour jouer en équipe.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §1

§4 : Camille disparaît de la visio-conférence afin d'afficher à la place un chronomètre via partage écran. Le micro est volontairement coupé. Camille surveille ainsi la progression des élèves dans le jeu via les échanges dans le chat. Rapidement, l'un des élèves est coincé dans une énigme. Personne ne semble lui venir en aide. Camille décide de :

- lui venir en aide.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §22
- laisser faire.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §36

§5 : L'élève interrogé ne répond pas. Camille insiste. Au bout de quelques minutes, l'élève finit par répondre qu'il a un souci technique. Le microphone n'est pas reconnu par l'ordinateur. Camille demande pourquoi l'élève n'a pas la caméra branchée. L'élève répond qu'il n'en a pas. Camille acquiesce et lui propose de poser une question à une personne de son choix. L'élève ne sait pas trop à qui s'adresser, ni quelle question poser. Au bout d'un moment, Camille décide :

- d'attendre mais en expliquant que l'heure tourne.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §13
- de demander si l'élève était réellement connecté au cours.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §29

§6 : Les élèves sont invités à se connecter sur un formulaire en ligne où ils doivent répondre à une série de questions en mode individuel. Lorsque le temps imparti est terminé, Camille constate que les résultats sont plutôt bons. C'est valorisant ! Peut-être que la modalité cours à distance a permis de stimuler les élèves ? Camille décide de relater ce constat à ses collègues.

Rendez-vous au chapitre §26.

§7 : Camille constate que le groupe en question pose à nouveau la même question. En parallèle Camille remarque que d'autres groupes sont aussi coincés. Camille décide :

- de donner l'indice juste à ce groupe.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §9
- de donner un indice à l'ensemble des groupes.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §23
- de ne rien faire.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §27

§8 : En demandant à complexifier les questions, Camille se rend compte que les propos de son cours n'ont été que partiellement retenus ou compris par ses élèves. Alors que cela semblait pourtant clair avec des exemples concrets à l'appui. Parfois, c'est précisément des questions relatives aux exemples et anecdotes évoquées qui font l'objet de questions entre élèves. Camille se demande pourquoi les élèves n'ont pas retenu plus que cela son cours... Il est alors décidé de :

- reprendre la partie de cours déjà évoquée et questionner pas à pas les élèves et vérifier que tout est bien compris et assimilé.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §16
- poursuivre le cours.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §24

§9 : Camille suggère à l'équipe de regarder dans un recoin de la pièce virtuelle. Là, ce trouve une information qui permettra d'avancer dans l'énigme posée. L'équipe ne peut s'empêcher de dire aux autres élèves qu'ils sont du coup en tête. D'autres équipes demandent alors à Camille de l'aide. Il est décidé de :

- donner un indice à l'ensemble des groupes.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §23
- ne rien faire.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §12

§10 : Les réponses obtenus donnent une appréciation plutôt bonne du cours. La moyenne se situe autour de 15. Même si quelques élèves expriment ne pas avoir tout compris ou avoir rapidement décroché.

Rendez-vous au chapitre §38

§11 : L'élève interrogé semble un peu surpris et connecte son micro. L'élève sourit et se met à réfléchir... Camille précise que l'élève peut interroger n'importe qui parmi les autres élèves. La question doit porter sur ce qui vient d'être dit dans le cours. L'élève se lance et pose une question à une personne de confiance. Des rires, traduisant un peu de gêne, sont échangés entre les deux élèves. La question est plutôt facile et porte sur un aspect que Camille venait juste d'évoquer. La personne interrogée répond en donnant juste un mot clé attendu. Camille complète le propos pour développer les savoirs. Puis, il est demandé l'élève interrogé de questionner quelqu'un d'autre sur un autre aspect du cours... L'élève acquiesce et désigne une autre personne qu'il connaît bien. Camille constate que les questions sont plutôt faciles et restent souvent cantonnées à un mot clé à donner. Face à la situation, Camille décide :

- de demander à ce que les questions soient plus difficiles.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §8
- d'enchaîner le cours.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §24

§12 : D'autres équipes trouvent que c'est injuste d'être aidé aussi. Elles manifestent leur mécontentement sur le chat et certains élèves finissent par abandonner la partie. Camille décide de :

- donner un indice à l'ensemble des groupes.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §23
- persister à ne rien faire.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §2

§13 : L'élève finit par se lancer et pose une question à une personne de confiance avec qui il a l'habitude d'échanger. Des rires, traduisant un peu de gêne, sont échangés entre les deux élèves. La question est plutôt facile et porte sur un aspect que Camille venait juste d'évoquer. La personne interrogée répond en donnant juste un mot clé attendu. Camille complète le propos pour développer les savoirs. Puis, il est demandé à l'élève interrogé de questionner quelqu'un d'autre sur un autre aspect du cours... L'élève acquiesce et désigne une autre personne qu'il connaît bien. Camille constate que les questions sont plutôt faciles et restent souvent cantonnées à un mot clé à donner. Face à la situation, Camille :

- demande à ce que les questions soient plus difficiles.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §8
- poursuit son cours.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §24

§14 : Camille commence par féliciter les élèves pour leur participation, puis égraine une à une les questions suivantes : qu'est-ce que vous avez ressenti ? est-ce que vous avez eu le sentiment d'apprendre quelque chose ? si oui, de quoi s'agit-il ? est-ce que vous voyez à quoi pourraient s'appliquer ces apprentissages ? est-ce que vous voyez des choses à améliorer dans le jeu proposé ? Les élèves répondent tour à tour. Camille vient chercher certains élèves qui sont plus silencieux que d'autres pour récolter les avis de tous. Durant les échanges Camille remarque que certains élèves n'ont pas vraiment compris les apprentissages visés. Dans ce cas, Camille précise ou complète le propos.

Rendez-vous au chapitre §40

§15 : Durant l'échange entre enseignants, Camille raconte les bons scores obtenus à son évaluation suite au jeu proposé. Les collègues indiquent avoir obtenu de bonnes évaluations leur côté aussi mais en faisant un cours magistral en ligne. Globalement les évaluations sont meilleures qu'à l'accoutumé. L'un des collègues pose alors l'hypothèse suivante : « Pourquoi s'embêter à faire du jeu ? Ca prend du temps et il semble que les résultats liées aux évaluations soient identiques... Qu'en pensez-vous ? »...

Rendez-vous au chapitre §41

§16 : Camille prend du temps pour expliquer plus lentement les concepts et questionne les élèves plus régulièrement. Le cours dispensé est allé moins loin que prévu. Il reste à présent un quart d'heure. Camille demande aux élèves de :

- répondre à une évaluation en ligne sur le contenu du cours.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §6
- demander aux élèves d'évaluer son cours.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §33

§17 : Camille suggère de regarder dans un recoin de la pièce virtuelle. Là, ce trouve une information qui permettra d'avancer dans l'énigme posée. Rapidement plusieurs élèves trouvent comment débloquer la situation et affichent fièrement sur le chat : « Compris ! ». D'autres élèves demandent comment faire. Les échanges suivent.

Rendez-vous au chapitre §23.

§18 : Camille explique aux élèves à quelle adresse Internet se rendre pour découvrir le jeu. Là une histoire avec des énigmes à résoudre les attendent. Après s'être assuré que tout le monde a bien compris les consignes, Camille décide de lancer le chronomètre :

- en précisant que les élèves doivent se débrouiller entre eux via le chat.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §4
- en précisant qu'il est possible de demander à Camille de l'aide si besoin.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §21

§19 : Camille disparaît de la visio-conférence afin d'afficher à la place un chronomètre via partage écran. Son micro est volontairement coupé. Camille surveille ainsi la progression des différents groupes

d'élèves dans le jeu en passant de salle en salle. Rapidement, l'une des équipes est coincée dans une énigme. Camille décide de :

- venir en aide.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §34
- de laisser faire.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §7

§20 : Les élèves sont ponctuels et se connectent à l'heure prévue. Camille commence par dispenser son cours de manière transmissive. Les quelques élèves qui ont leur webcam connectée écoutent... Après quelques minutes, Camille s'arrête de parler et demande à un élève dont la caméra :

- est connectée, de poser une question à un autre élève de son choix.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §11
- n'est pas connectée, de poser une question à un autre élève de son choix.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §5

§21 : Les élèves demandent au départ de l'aide à Camille. Puis, plus ils progressent dans le jeu, plus ils finissent par partager les informations obtenues lorsque les indices ont déjà été fournis par Camille. Au final, les élèves parviennent à résoudre l'escape game. Camille propose :

- un quiz pour évaluer les connaissances.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §28
- de débriefing le jeu.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §14

§22 : Camille intervient en demandant aux élèves de répondre à la personne qui semble bloquée. Dans le chat, un élève répond : « on est bloqué aussi ». Camille décide de :

- donner un indice à tout le monde.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §17
- de demander si quelqu'un a une idée.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §25

§23 : Camille constate que les élèves progressent dans les différentes énigmes. Le cas échéant, un coup de pouce est donné pour aiguiller les participants. Au final, les élèves parviennent à résoudre l'escape game. Camille propose :

- un quiz pour évaluer les connaissances.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §28
- de débriefing le jeu.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §14

§24 : Camille enchaîne le cours car il convient de respecter le programme prévu. Les élèves, du moins ceux qui sont visibles par webcam, semblent attentifs. Après un bon quart d'heure en mode transmissif, Camille propose un quiz en ligne basé sur le contenu du cours dispensé.

Rendez-vous au chapitre §6.

§25 : Camille demande dans le chat si quelqu'un a une idée. Le chat reste silencieux. Puis, un élève finit par suggérer une piste. Mais cela ne solutionne pas vraiment l'énigme. Camille décide :

- de donner un indice à tout le monde.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §17
- de dire qu'il faut se dépêcher car le temps défile.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §27

§26 : Durant l'échange entre enseignants, Camille raconte les bons scores obtenus à son évaluation. Les collègues constatent de leur côté un phénomène similaire. Globalement les évaluations sont meilleures qu'à l'accoutumé. L'un des collègues pose alors l'hypothèse suivante : « Les élèves ont peut-être été aidé par leurs parents ? Ou alors, les élèves se sont envoyés les réponses entre eux ? Qu'en pensez-vous ? »...

Rendez-vous au chapitre §37

§27 : Camille constate que le temps s'égraine rapidement. Quelques élèves échangent sur le chat pour trouver des idées, mais cela tourne en rond. Au final, les élèves n'arrivent pas à trouver la solution. La partie est terminée sans que quiconque ne gagne. Camille propose :

- un quiz pour évaluer les connaissances.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §30
- de débriefier le jeu.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §14

§28 : Les élèves sont invités à se connecter sur un formulaire en ligne où ils doivent répondre à une série de questions en mode individuel. Lorsque le temps imparti est terminé, Camille constate que les résultats sont plutôt bons. Quelle bonne nouvelle ! Peut-être que le fait de proposer un jeu à distance a permis de stimuler les élèves ? Camille décide de relater ce constat à ses collègues.

Rendez-vous au chapitre §15

§29 : L'élève affirme qu'il était bien connecté mais qu'il rencontre des problèmes de connexion Internet et des soucis techniques.

Rendez-vous au chapitre §24

§30 : Les élèves sont invités à se connecter sur un formulaire en ligne pour répondre à une série de questions en mode individuel. Lorsque le temps imparti est terminé, Camille constate que les résultats sont plutôt mitigés. Ce n'est pas surprenant car les élèves n'ont pas réussi à finir le jeu. Toute cette énergie pour en arriver là, c'est rageant !

Rendez-vous au chapitre §39

§31 : Les réponses obtenues sont positives, voire élogieuses. La moyenne se situe autour de 17. Tout le monde semble avoir apprécié le cours. Mais Camille a un doute. Est-ce que le fait d'avoir demandé aux élèves de mentionner nom et prénom les empêchent de dire ce qu'ils pensent réellement du cours ?

Rendez-vous au chapitre §38

§32 : Les groupes d'élèves demandent de l'aide régulièrement. Camille constate que chaque groupe garde jalousement les indices donnés. L'idée étant d'arriver à sortir le premier de l'Escape Game. Ce n'est que lorsque certains groupes ont gagné qu'ils finissent par partager les informations obtenues pour aider les autres. Au final, Camille propose :

- un quiz pour évaluer les connaissances.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §28
- de débriefier le jeu.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §14

§33 : Les élèves sont invités à se connecter sur un formulaire en ligne où ils doivent répondre à une série de questions en mode individuel. Il s'agit d'évaluer ce que l'on a aimé ou moins aimé dans le cours. Il est aussi demandé si le cours a semblé facile ou plutôt difficile. Enfin une notation globale sur 20 est demandée. Camille précise :

- de bien mentionner son nom et prénom pour ainsi faire l'appel en parallèle.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §31
- qu'il n'y a pas de mauvaises réponses. Le questionnaire est anonyme.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §10

§34 : Camille intervient questionne l'équipe sur ce qui le bloque dans le jeu. Les élèves ne comprennent pas comment résoudre la première énigme du jeu. Camille décide de :

- donner l'indice juste à cette équipe.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §9
- donner l'indice à l'ensemble des équipes.
Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §23

§35 : Camille commence par féliciter les élèves pour leur participation, puis égraine une à une les questions suivantes auprès de ses élèves : qu'est-ce que vous avez ressenti ? est-ce que vous avez eu le sentiment d'apprendre quelque chose ? si oui, de quoi s'agit-il ? est-ce que vous voyez à quoi pourraient s'appliquer ces savoirs dans votre quotidien ? est-ce que vous voyez des choses à améliorer dans le jeu proposé ? Les élèves répondent tour à tour. Camille vient en chercher certains qui sont plus silencieux que d'autres pour récolter les avis de tous. Durant les échanges Camille remarque que certains élèves sont toujours frustrés par le fait de ne pas avoir été aidé. Ils ne sont pas réceptifs au propos.

Rendez-vous au chapitre §39

§36 : Camille constate que l'élève en question pose à nouveau la même question. Mais aucune aide n'est proposée. Un autre élève explique également être coincé. Camille décide de :

- donner un indice à tout le monde.

Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §17

- demander si quelqu'un a une idée.

Si vous choisissez cette option, rendez-vous au chapitre §25

§37 : Le mode distanciel a permis à certains élèves de mettre en place des stratégies visant à récupérer les réponses auprès de leurs pairs ou bien auprès de leurs proches ou encore via Internet. Cela vient questionner les évaluations en ligne où l'on demande aux élèves de restituer des connaissances. Si des solutions techniques peuvent être imaginées pour juguler le problème de « triche », cela vient en parallèle questionner le principe même des évaluations de cette nature. Si l'élève s'inscrit dans la stratégie de la note, alors il est fort probable qu'après l'examen, il aura tôt fait d'oublier ce qu'il a retenu par cœur. Notons enfin que si l'on évoque de la « triche » c'est que le jeu n'est pas loin. En effet, vouloir contourner les règles pour obtenir le meilleur score possible s'inscrit dans une philosophie possible du jeu. Dans ce contexte, il est possible de voir là, un appel des apprenants à vouloir jouer...

Rendez-vous sur le lien : <https://questionnairecherche.limesurvey.net/552248?lang=fr>

§38 : Demander aux élèves d'évaluer le cours dispensé n'a de valeur que si l'anonymat est garantie. Et encore, il est probable que certains élèves puissent sous-évaluer ou surévaluer le cours dispensé au regard de la relation qu'ils ont tissé avec leur enseignant ou professeur. Prendre du recul sur un cours demande une certaine maturité. Cependant, l'enseignant a besoin de se situer et évaluer ses propres cours. Une piste possible est d'organiser de temps à autres des échanges avec les élèves pour les sonder sur la manière dont certains cours ont été vécus... Cela peut être source d'enseignements à condition que la démarche soit présentée comme bienveillante.

Rendez-vous sur le lien : <https://questionnairecherche.limesurvey.net/897929?lang=fr>

§39 : Le jeu peut être un facteur motivationnel à condition que l'approche soit bienveillante. Dans le cas contraire, les élèves peuvent s'en détourner ou abandonner. On dit alors que l'état de flow n'est plus de mise. Le rôle de l'enseignant ou du professeur pour animer une séance ludopédagogique est stratégique. Non seulement, il convient d'accompagner et d'aider les participants à progresser dans le jeu, mais cela doit se faire avec subtilité. Rendre le jeu trop facile peut également conduire les élèves à s'en détourner... C'est un équilibre délicat à établir en permanence.

Rendez-vous sur le lien : <https://questionnairecherche.limesurvey.net/584957?lang=fr>

§40 : Il arrive que des enseignants ou professeurs proposent des activités ludopédagogiques sans opérer de débriefing. Or, c'est durant cette phase que les élèves peuvent conscientiser les savoirs en opérant une distanciation ou une approche réflexive. Sans débriefing, la ludopédagogie devient plutôt une séance récréative ou des apprentissages pourront s'opérer de manière fortuite et pas nécessairement dans le registre qui était prévu par l'initiateur de l'activité. Les questions posées pour structurer un débriefing sont importantes pour guider les élèves à sortir du jeu et prendre du recul sur l'expérience vécue.

Rendez-vous sur le lien : <https://questionnairecherche.limesurvey.net/935141?lang=fr>

§41 : Sur le court terme, il arrive fréquemment que des évaluations liées à des séquences ludopédagogiques ne soient pas nécessairement supérieures à des enseignements magistraux. En effet, les élèves ont en tête les évaluations qu'il convient de réussir pour espérer passer au niveau supérieur ou obtenir le diplôme final. La stratégie de la note joue ici son plein. Mais, c'est peut-être sur le long terme que la ludopédagogie pourrait tirer son épingle du jeu. En effet, les expériences vécues pourraient pour certains élèves s'inscrire sur la durée lorsque cela a suscité des émotions ou des conflits cognitifs. Mais, il convient encore de le démontrer par des études longitudinales pour valider une telle hypothèse sur un plan scientifique.

Rendez-vous sur le lien : <https://questionnairecherche.limesurvey.net/449978?lang=fr>