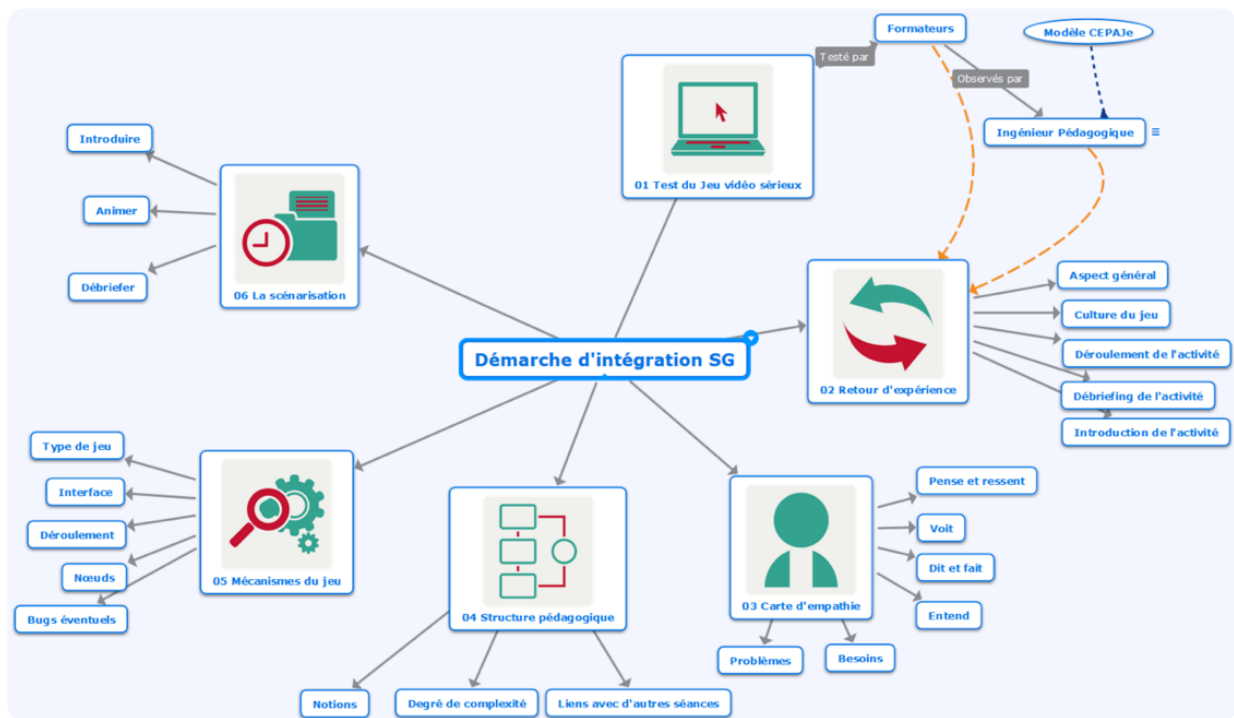


# Démarche d'intégration d'un Serious Game, ou jeu sérieux, dans une séquence pédagogique

Publié le 1 octobre 2018



**Frédéric BOUYSSI**

Directeur CFA chez Chambre de Métiers et de l'Artisanat des Landes

6 articles

✓ Suivi



Accueil



Réseau

conçu spécifiquement pour une utilisation pédagogique et non une utilisation ludique d'un jeu déjà existant. Une précision qui a son importance comme le souligne Julian Alvarez et Damien Djaouti, (ALVAREZ et DJAOUTI, 2012, p16).

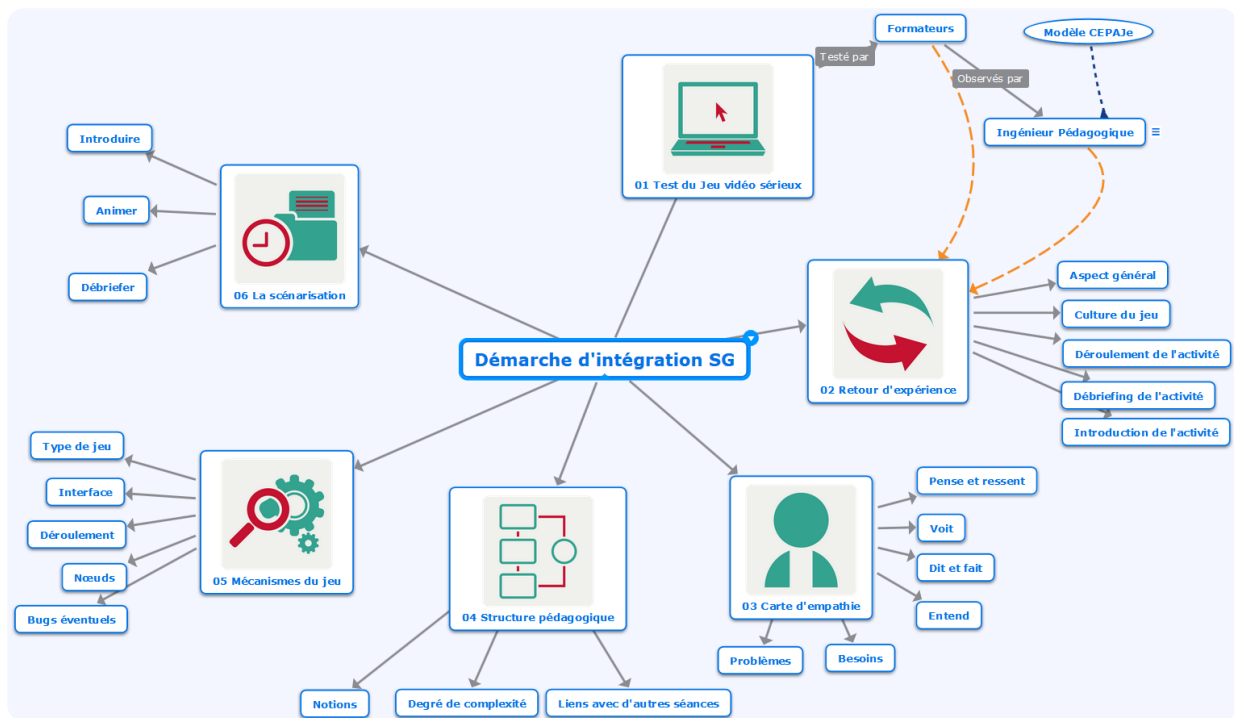
Le jeu ayant été déjà conçu, son Game Design fixé, il restait à penser l'intégration dans une séquence pédagogique. D'autant que les formateurs n'avaient pas participé à la réalisation du jeu ou tout du moins pas à la totalité de la conception.

Comme toutes les séquences pédagogiques, celle-ci est déterminée principalement par le cadre institutionnel qui la contraint (la durée, le lieu, le nombre d'apprenants, les conditions techniques, l'objectif pédagogique général, etc.). Il convenait alors de trouver une méthodologie associant obligatoirement les formateurs, futurs animateurs de la séquence. La finalité étant d'instaurer un cadre amenant à l'objectif pédagogique général visé tout en assurant une utilisation du jeu propice à préserver le FLOW, comme défini par Mihály Csíkszentmihály (a).

Ce déroulement de séquence pédagogique à écrire devant permettre d'optimiser l'impact des activités et des interactions introduites lors de la conception du jeu. Ces activités ayant pour but principal le développement des compétences visées, raison d'être du projet de création de ce jeu.

Pour cette démarche, j'ai retenu l'approche de Julian Alvarez (ALVAREZ et CHAUMETTE, 2017) qui consiste à penser l'activité pédagogique du formateur en lien direct avec le jeu lui-même et le joueur.

Lors d'une des étapes, j'ai utilisé le modèle CEPAlé élaboré par Julian Alvarez (ALVAREZ et CHAUMETTE, 2017, paragraphe 15) comme grille d'analyse et de structuration des échanges avec les formateurs. J'ai produit la méthodologie, présentée ci-après.



## Cette méthodologie comprend 6 étapes

### 01 Le test du jeu vidéo

Le test du Jeu vidéo sérieux 

par les formateurs sans

aucune précision d'utilisation ou de consignes. Les formateurs ont pour autant connaissance de l'objectif pédagogique principal qui est à l'origine du jeu.

L'idée est, entre autres, de permettre aux formateurs de percevoir les éléments importants intégrés dans le scénario pédagogique, d'éprouver les gratifications et les difficultés de compréhension que pourront rencontrer les apprenants.

Durant le test, je m'appuie sur le modèle CEPAJe pour structurer les premières informations ou comportements que j'apprends en observant les formateurs en activité.

## 02 Retour d'expérience



Durant cette phase, je questionne les formateurs

sur leur ressenti, j'évoque avec eux les difficultés ou comportements que j'ai notés, je continue à utiliser le modèle CEPAJe comme guide .

Pour exemple :


- Les Skill Play nécessaires pour profiter du jeu sont-ils perçus comme atteignables ou trop élitistes.
- L'introduction présente dans le jeu, est elle suffisante pour intégrer

le jeu dans le scénario pédagogique.


- La perception du Flow, etc.

Je pense d'ailleurs qu'il sera intéressant, dans une prochaine réflexion, de formaliser plus précisément les questionnements qui sont apparus à cette étape. Cela, en lien avec les différents items présents dans le modèle évaluatif CEPAJe.

### 03 La carte d'empathie

Pour aider les formateurs à  se décentrer de leur propre expérience, nous utilisons ensuite une carte d'empathie dont le sujet central est l'apprenant amené à utiliser le jeu sérieux. L'objectif principal est d'élargir le champ de la réflexion, de sortir un peu du "cadre".

### 04 La structure pédagogique du jeu

 L'étape suivante consiste à coproduire une carte mentale identifiant pour chaque ressort scénaristique du jeu, les compétences qui sont abordées. Bien entendu, on parle ici des

compétences en lien avec l'objectif pédagogique et non pas, par exemple, des compétences de jeu (Skill Play). Quelles sont les notions abordées et dans quelles limites ?

## 05 Les mécanismes du jeu

La deuxième carte mentale  
élaborée en concertation

Aucun texte alternatif pour cette image

doit permettre aux formateurs d'identifier précisément les mécaniques du jeu. Les énigmes, les nœuds d'intrigues, le positionnement des items, la résolution des puzzles, l'interface, ils doivent être parfaitement connus par les formateurs afin qu'ils soient en capacité d'aider les apprenants. C'est aussi cette compréhension qui leur permettra de savoir quand intervenir et dans quelle limite sans trop abîmer le Flow.

*Ces deux étapes ont pour objectif principal d'aider les formateurs à identifier le plus précisément les caractéristiques du jeu. Ce n'est que dans cette situation là, que l'on peut espérer leur donner et surtout faire émerger le maximum de piste pour élaborer la séquence pédagogique.*

## 06 La scénarisation

Aucun texte alternatif pour cette image

La dernière étape consiste à penser le déroulé de la

séquence pédagogique.

Pour cette étape, j'ai utilisé les trois temps pédagogiques de Tremblay (introduction, animation et débriefing) cités par Julian Alvarez (ALVAREZ et CHAUMETTE, 2017, paragraphe 2) pour structurer la démarche de formalisation.

Dans les grandes lignes, les objectifs des différents temps ont été définis comme suit:

- **Introduire:** Contextualiser / Donner les indications concernant l'interface, le type de jeu, l'activité du formateur durant le jeu.
- **Animer:** Gérer le temps / Engager / Motiver / dans le respect du FLOW
- **Débriefer :** Consolider les acquis / Faire le lien avec le jeu / Transmettre des documents complémentaires

*Évaluation de la séance avec les apprenants (Mise en situation).*

*Je développerai probablement cet aspect dans un autre article.*

*J'ai utilisé le questionnaire AttrakDiff dans sa version Française (Lallemand, C., Koenig, V., Gronier, G., & Martin, R., 2015).*

## **07 Pour conclure**

Le modèle CEPAJe, dans la compréhension que j'en ai, a été élaboré dans une visée d'analyse d'une activité pédagogique intégrant un jeu sérieux. Pour ma part, je l'ai utilisé comme outil de médiation au même titre que l'expérience décrite par Pascal Chaumette avec certainement

une modalité différente liée à l'appropriation personnelle que j'en ai fait.

Il n'en demeure pas moins que cela a été un guide très important dans ma démarche de réflexion d'élaboration de la méthodologie que je viens de vous exposer. J'espère que cela permettra d'apporter des éléments supplémentaires à votre réflexion.

### Références

Alvarez, Julian. *Du jeu vidéo au Serious Game : approche formelle, pragmatique et culturelle*. Thèse de doctorat, Université de Toulouse II, 2007 [en ligne], consulté le 01 octobre 2018, URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01240683/document>

Julian Alvarez et Pascal Chaumette, « Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences », *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité* [En ligne], Vol.36 N°2 | 2017, mis en ligne le 30 juin 2017, consulté le 13 septembre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/apliut/5659> ; DOI : 10.4000/apliut.5659

Alvarez, Julian et Djaouti Damien, *Introduction au Serious Game*, Editions Questions Théoriques, 2012, 324 p

(a) Flow (psychologie). (2018, août 4). Wikipédia, l'encyclopédie libre [en ligne], consulté le 1 octobre 2018 URL : <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?>



title=Flow\_(psychologie)&oldid=150988210.

Lallemand, C., Koenig, V., Gronier, G., & Mar5n, R. (2015).Création et validation d'une version française du questionnaire AttrakDiff pour l'évaluation de l'expérience utilisateur des systèmes interactifs, Revue Européenne de Psychologie Appliquée. doi:10.1016/j.erap.2015.08.002

Tremblay, Nicole. « Formation initiale des enseignants, médiation pédagogique et approche philosophique. » *Des pratiques philosophiques en communauté de Recherche en France et au Québec*, dirigé par Nicole Tremblay, PUL, 2007, pp. 95-116,

*Cartes mentales réalisées en utilisant la solution logicielle Freemium MINDOMO <https://www.mindomo.com/fr/>*

Signaler ceci

Publié par



**Frédéric BOUYSSI**

Directeur CFA chez Chambre de Métiers et de l'Artisanat des Landes  
Publié • 3 ans

6

articles

✓ Suivi

#JeuSérieux #SeriousGame #CEPAJe

J'aime

Commenter

Partager

97 • 6 commentaires

Réactions





## 6 commentaires

Les plus pertinents ▼



Ajouter un commentaire...



**Frédéric BOUYSSI** (Monsieur) • 1er

3 ans (modifié) ⋮

Directeur CFA chez Chambre de Métiers et de l'Artisanat des Landes

Présentation ce jour, 17 mai 2019, de la démarche dans le cadre d'une journée d'étude organisée par la MAPI [#université](#) [#bordeaux](#) [#seriousgame](#) en présence de [Julian Alvarez](#) et [Raphael Marczak](#).

J'aime | Répondre



**Stephane Vicent** • 2e

3 ans ⋮

👉 J'aide les entreprises à être plus performantes sur internet grâce au Marketing Digital, au SEO (Référencement Naturel) et au WebDesign

Merci pour ce partage fort intéressant..

J'aime · 👍 1 | Répondre



**Frédéric Rampion** • 1er

3 ans ⋮

Responsable Formations Digitales et Innovation

Merci pour la clarté et pertinence de cet article. La carte mentale est consultable ?

J'aime · 👍 1 | Répondre · 1 commentaire



**Frédéric BOUYSSI** (Monsieur) • 1er

3 ans ⋮

Directeur CFA chez Chambre de Métiers et de l'Artisanat des Landes

Je vous remercie. Comme indiqué, j'utilise la version Freemium de Mindomo qui limite à 3 les cartes utilisables simultanément. Cela m'oblige à "décharger" les cartes mentales au fur et à mesure. Les images reprennent la totalité de la carte mentale. Cordialement.

J'aime | Répondre



**Marine Mas** • 2e

3 ans ⋮

Consultante chez LearningSalad

Article très explicite, merci pour le partage [Frédéric BOUYSSI](#)

J'aime ·  1 | Répondre · 1 commentaire



**Frédéric BOUYSSI** (Monsieur) · 1er  
Directeur CFA chez Chambre de Métiers et de l'Artisanat des Landes

3 ans ...

With pleasure [Marine Mas](#)

J'aime | Répondre



**Frédéric BOUYSSI**

Directeur CFA chez Chambre de Métiers et de l'Artisanat des Landes

 **Suivi**

## Plus de Frédéric BOUYSSI



**Restreindre ? Oui ! ... mais pas toujours ! (Moodle)**

Frédéric BOUYSSI sur LinkedIn



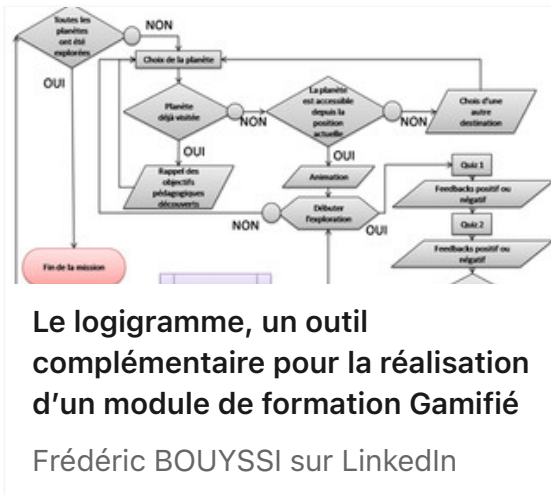
**Modularisons, modularisez !**

Frédéric BOUYSSI sur LinkedIn



#RGPD is coming !

Frédéric BOUYSSI sur LinkedIn



Le logigramme, un outil complémentaire pour la réalisation d'un module de formation Gamifié

Frédéric BOUYSSI sur LinkedIn

[Voir les 6 articles](#)