

RETOUR

Le Diplôme Universitaire Apprendre Par Le Jeu (DU APLJ)

Julian Alvarez
03/02/2022

Depuis 2017, le DU APLJ forme ses participants à la ludopédagogie en mode distanciel. Découvrons ensemble la philosophie agile du DU APLJ pour comprendre comment il souhaite accompagner au mieux les différents inscrits dans leurs projets respectifs.

En 2014, le Centre de Recherche Interdisciplinaire (CRI) propose sur Paris une formation intitulée « Apprendre par le jeu ». Cette expérience a montré rapidement l'intérêt suscité par la ludopédagogie. Pour développer l'initiative, le CRI se rapproche en 2016 de l'INSPE pour développer la maquette de formation. C'est la naissance du DU APLJ qui ouvre ses portes pour la première fois en octobre 2017 sur les sites de Paris et de Villeneuve d'Ascq.

Cette formation continue de 120h propose trois grands modules : « éclairer », « agir » et « projet ». Dans le module « éclairer », il s'agit d'apporter un savoir théorique sur la ludopédagogie et les sciences du jeu. Le module « agir » vise quant à lui des apprentissages pratiques pour expérimenter concrètement ce que représente l'élaboration et l'animation d'une séance ludopédagogique. Enfin, le module « projet » vise à concevoir et réaliser un prototype de jeu sérieux (jeu de société, jeu de carte, jeu vidéo, escape game...) tout en cherchant à l'éprouver dans le cadre d'une approche évaluative ou expérimentale.

Le DU APLJ s'adresse au départ aux enseignants, aux formateurs ou encore aux ingénieurs pédagogiques. Rapidement, les inscriptions correspondent à des profils diversifiés : médecins, infirmiers, personnels administratifs, demandeurs d'emplois, chefs d'entreprises, consultants... Cela crée une richesse dans les échanges entre participants et dynamise les projets réalisés. En parallèle, des initiatives et des demandes formulées par les participants lors des différentes promotions conduisent à opérer des ajustements dans le programme prévu. Par exemple, une année, les participants ont souhaité avoir plus de séances dédiés à l'utilisation d'outils de création de jeux vidéo, alors que l'année suivante, ce sont les escape games qui ont été au cœur des préoccupations. Ainsi, le DU APLJ est basée sur une approche agile pour s'adapter, dans la mesure du possible, aux demandes et besoins exprimés par les participants. Pourquoi une telle flexibilité ?

Hormis le fait que les membres fondateurs de ce DU, Antoine Taly et Julian Alvarez soient des joueurs, il convient surtout de voir au-delà de l'horizon de la soutenance finale. Le DU APLJ invite ainsi les participants à faire mûrir leur projet dans l'idée de servir une évolution personnelle ou professionnelle. Le participant souhaite-t-il faire une étude de marché pour monter une entreprise ? rédiger un mémoire pour s'inscrire en doctorat ? prototyper un jeu sérieux avec une étude de faisabilité pour l'adresser à des apprenants ? conduire une enquête de terrain pour rédiger des recommandations au sein de son institution ? Les projets sont au final assez diversifiés pour répondre à différents objectifs. Les participants sont donc considérés comme des porteurs de

projets et doivent comprendre qu'ils œuvrent avant tout pour eux-mêmes et non pour viser l'obtention du seul diplôme universitaire.

Cette agilité est inscrite dans l'ADN du DU APLJ. Ainsi, depuis 2020 face au contexte sanitaire, il a été décidé de basculer en mode purement distanciel. La formation permet ainsi de s'adresser à des personnes qui souhaitent suivre les cours depuis chez eux, n'importe où dans le monde. C'est pourquoi, d'année en année, les inscriptions comptent des participants venant des quatre coins de la France, mais aussi de Belgique, de Suisse, de Dubaï... L'idée est également de s'adapter aux contraintes professionnelles des participants. Ces derniers doivent en effet composer avec des emplois du temps et des impondérables. C'est dans cette optique que les cours sont proposés les mercredis après-midi de 14h à 16h en mode synchrone mais avec la possibilité de rattraper la séance en mode asynchrone le cas échéant.

Pour créer une cohésion de groupe au sein de chaque promotion, malgré la distance, les différents intervenants de la formation, à l'instar de Suzon Beaussant, Correntin Desplanques, Natacha Dubois, Matthieu Boucher, Vanessa Helbuick, Alexandre Quach, Xavier Cambier, Ludovic Ozog, Romain Deledicq... font en sorte de développer des pédagogies actives et des sessions de jeux opérables à distance. Notons que la plupart de ces intervenants sont des anciens participants du DU APLJ. Il s'agit ainsi de conserver des liens entre les différentes promotions et valoriser leurs savoir-faire et savoir-être.

Les participants de chaque promotion sont également invités à proposer et utiliser leurs propres outils de communication (Discord, Google Drive, Facebook, Gather Town...) pour dialoguer entre eux en dehors des heures de formation. Tout cela contribue à tisser des liens qui se maintiennent pour certains participants après la formation sur plusieurs années, et ce notamment dans la mise en place de projets communs.

En parallèle, pour asseoir ces liens, quatre rendez-vous de 3 journées sont proposées chaque année, fin Octobre, début Décembre, fin Janvier et fin Mars pour travailler de manière intensive sur des aspects du programme ou le projet personnel à développer.

Notons que le mois de Janvier est consacré à une Serious Game Jam pour permettre aux participants qui le souhaitent de se retrouver IRL (In Real Life), pour de vrai, et ainsi partager la réalisation d'un projet en un peu plus de 48 heures.

Les projets des étudiants depuis 2017

Le DU APLJ a vu sortir différents projets depuis son lancement en 2017. Notons parmi ces différents projets :

OVOAM

- **OVOAM**, deux stagiaires en master de psychologie cognitive ont conçu une étude, appelée Rythmo, pour étudier l'influence du rythme et du geste fin sur la lecture en classe. Si vous souhaitez en savoir plus sur ce projet, cliquez [ici](#).

Corneille

Lancée en 2020, Corneille est une application d'apprentissage de la lecture pour les enfants de 3 à 8 ans, proposant un **parcours personnalisé d'apprentissage** ainsi qu'une large **bibliothèque numérique**, offrant des titres Corneille, mais également des titres d'éditeurs partenaires (Bayard/Milan). Corneille est implantée à Tourcoing, dans les Hauts-de-France.

Retrouvez un article sur cette application en cliquant [ici](#).



En quelques chiffres :

- **plus de 200 activités** de lecture suivant les recommandations de l'Éducation Nationale
- **plus de 100 histoires** à lire ou à écouter dans la bibliothèque numérique
- **plus de 80 000 familles** ont utilisé l'application depuis son lancement

Informations sur le DU APLJ

Si vous êtes intéressé par le DU APLJ et participer à cette aventure, vous pouvez contacter julian.alvarez@univ-lille.fr

Les inscriptions sont ouvertes entre Juin et Septembre chaque année.

