



La ludopédagogie c'est l'idée d'utiliser du jeu ou encore du jeu sérieux comme médiation dédiée aux apprentissages. Il s'agit d'aller au-delà du jeu vu comme une simple récompense ou un levier motivationnel extrinsèque : "si tu fais bien ton exercice, tu pourras jouer". Avec la ludopédagogie, le jeu est employé comme un outil ou une ressource au service des apprentissages. Cela permet, par exemple, de faire vivre des expériences pour offrir des représentations concrètes, d'éprouver des hypothèses, de stimuler des interactions pédagogiques entre apprenants ou avec ceux qui proposent l'activité...

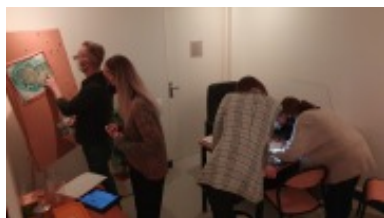
Dans l'écosystème de l'INSPE des Hauts-de-France et plus largement au sein de l'Université de Lille, nous pouvons recenser un nombre croissant d'enseignants, de formateurs, de professeurs, de pédagogues et d'ingénieurs pédagogiques qui expérimentent et mobilisent la ludopédagogie. Elle s'appuie sur des initiatives variées : élaborations de jeux sérieux sous la forme de jeux de sociétés, d'escapes games, de jeux vidéo... Entrent aussi dans ce paysage ludique à vocation utilitaire, des jeux détournés ou modifiés pour viser des apprentissages de type savoir-faire et savoir-être notamment. Enfin, pour aider les acteurs qui souhaiteraient tenter une telle aventure ou l'éprouver, des cours, des formations, des conférences, des journées d'études dédiés à la ludopédagogie ainsi qu'à la culture ludique sont proposées.

Les initiatives sont nombreuses ! Si vous êtes concerné par la ludopédagogie, merci de nous écrire pour partager vos questions ou expériences. Nous serons ravis de pouvoir faire votre connaissance et ainsi rajouter une chaise autour de la table de jeu !

Julian Alvarez

NOS COLLÈGUES PRÉSENTENT

"Cambriole à l'ambassade" : le nouvel escape game de l'INSPE HDF tout en co-construction !



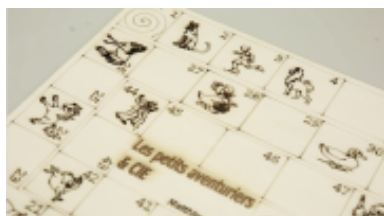
Le nouvel escape game de l'INSPE HDF "Cambricole à l'ambassade" est tourné vers l'apprentissage des langues. Romain, l'encadrant expérimenté, et Axel, le néo-passionné, nous racontent la co-création de ce jeu et de ses énigmes complexes !



Les jeux pour favoriser la compréhension et l'apprentissage des élèves

Stéphanie Montigny, passionnée de didactique des mathématiques et plus particulièrement de la géométrie, a très rapidement intégré le jeu dans l'apprentissage de ces disciplines en tant que professeure des écoles. Elle a immédiatement constaté les multiples apports de ces dispositifs sur les apprentissages, qui permettent notamment d'aborder de manière pragmatique la triptyque « Manipuler-Verbaliser-Abstraire ».

NOS ÉTUDIANTS PRÉSENTENT



Les petits aventuriers et cie

Dans le cadre du module complémentaire soutenu par Valerio Vassalo et son équipe "minilab pour maximaths", Matthieu Aubin a développé un jeu facilitant l'apprentissage de notions mathématiques. Le fablab "minilab" de l'INSPE leur a permis de réaliser le jeu tangible. Matthieu Aubin vous présente son idée et son jeu.



Détournement du jeu Splendor en EPS

Le module complémentaire ouvert aux publics premier et second degré, proposait la découverte de jeux, la conception et la mise en place pédagogique de jeux. Les jeux explorés étaient des jeux type "escape games", le jeu d'échecs, des jeux de plateau, etc.

NOS SITES ET NOS ESPACES PRÉSENTENT



Le jeu d'un simple amusement à un outil pédagogique !

L'objectif visé par l'équipe pluridisciplinaire du module était l'intégration du jeu dans l'enseignement à travers un travail sur des jeux divers selon des axes variés : de leur découverte à leur détournement à des fins pédagogiques, en passant par la conception intégrale de nouveaux jeux pédagogiques avec une réflexion sur l'ancrage disciplinaire.

Le jeu au service des apprentissages



Le jeu est au service des apprentissages. Il permet de développer de multiples compétences : compétences techniques (raisonnement, logique, mémoire...), créatives (imagination, expression...) et comportementales (confiance en soi, respect...). Il a donc pleinement sa place en classe auprès des élèves et par voie de conséquence à l'INSPE auprès des professeurs et CPE de demain. La BU INSPE de Villeneuve d'Ascq propose ainsi 450 jeux et animations autour de ceux-ci à ses étudiants et personnels depuis 2019.



Fabriquer des jeux et des supports pour enseigner et apprendre

Les étudiants inscrits au module complémentaire « Fabriquer des jeux et des supports pour enseigner/apprendre » ont été amenés à explorer les outils, les objets, les approches pédagogiques favorisant l'apprentissage par le jeu. Puis place à la conception, seul ou à plusieurs pour fabriquer, tester puis partager les ressources qui ont été inventées ! Christine Desmaret et Romain Deledicq nous en parlent.

S'INFORMER ET SE FORMER

Le Diplôme Universitaire Apprendre Par Le Jeu (DU APLJ)



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.

OUTILS & CIE



Quels jeux choisir ?

Que vous soyez enseignants, personnels administratifs ou étudiants, vous pourrez trouver dans cet article des idées de jeux pour vos formations, pour le plaisir de jouer ou tout simplement pour en découvrir de nouveaux !

ALLONS VOIR AILLEURS

Retrouver le goût et la motivation d'apprendre par le jeu :
bienvenue au club Coup de Pouce !

Découvrez l'Association Coup de Pouce qui œuvre depuis 1994 aux côtés des villes, de l'Éducation nationale et des parents. Elle propose



un dispositif de prévention du décrochage scolaire précoce qui fait la part belle au jeu comme outil puissant de mobilisation et de révélation des potentiels de chaque enfant.



Simulation en santé

Hélène Dehaut, Infirmière aux Urgences et Soins Intensifs Cardiologiques du CHU Lille a suivi le Diplôme Universitaire d'enseignement et de pédagogie par la simulation en santé. Elle a réalisé des serious games pour former les étudiants IPA aux soins critiques, elle répond aux questions du BIP.

PROCHAINEMENT...



Le 30 mars à Villeneuve d'Ascq

« Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ? », c'est la réflexion soulevée par l'exposition ludopédagogique créée par Julian Alvarez avec différents services de l'INSPE de Lille HdF.



Le 1er avril en ligne

Les rencontres du DU APLJ se tiendront le 1er avril 2022. Pour vous inscrire à cette rencontre gratuite, vous pouvez contacter julian.alvarez@univ-lille.fr.

REMERCIEMENTS

Pour cette 4e édition du BIP, nous remercions vivement **Julian Alvarez**, Enseignant chercheur spécialisé en ludopédagogie à l'Université de Lille pour son implication et ses conseils.

De même, un grand merci à **Christine Desmaret**, Responsable pédagogique du site de Villeneuve d'Ascq et **Pierre Carion**, Responsable pédagogique du site de Valenciennes qui ont aimablement renforcé l'équipe éditoriale.

A PROPOS DU COMITÉ ÉDITORIAL DU BIP

Sous l'impulsion d'Anne Midenet, Chargée de mission innovations pédagogiques de l'INSPE HDF, le comité éditorial se compose de :

- **Kathy Fronton**, Ingénieure pédagogique à la Direction de l'Innovation Pédagogique à l'Université de Lille ;
- **Olivier Lemort**, Responsable du service innovations pédagogiques et formation des formateurs de l'INSPE Lille HDF ;

Si vous souhaitez vous impliquer dans ce comité, contactez-nous à innov-peda-inspe@univ-lille.fr

