



BIENVENUE A LA PREMIERE PAUSE PEDAGOGIQUE DE L ANNEE

Généré par LettresPolices.com

2024



LUDOPEDAGOGIE ACTEURS ET IDEOLOGIE

Généré par LettresetPolices.com

Pause pédagogique du 09 Janvier 2024 :

M2 Pédagogie des Sciences de la Santé – CFPRS – UNISTRA

Animateurs : Ludovic CAILLARD, Elise PETRINI et Lisa ROELLINGER

OBJECTIFS DE CETTE PAUSE PEDAGOGIQUE



- Définir la ludopédagogie et comprendre son évolution
- Identifier ses forces et ses limites
- Différencier la ludopédagogie à la pédagogie active



**Mais avant de « jouer », comment définissez
vous la ludopédagogie?**

Wooclap

Comment définissez vous la ludopédagogie ?

Pédagogie ludique Apprendre en s'amusant
Amusant C'est là pendant de Ludo 😊 S'amuser en apprenant
Pédagogie par le jeux Plaisir Apprentissage ludique Émotions Serious game
Satisfaction Ancrage **Pédagogie par le jeu** Facilitation Utilisation
Jeu pédagogique Apprendre en jouant Jeu Apprendre par le jeu Jeux Drôle
Amusement Créativité Ludique Jouer Apprendre en s amusant
Apprendre de façon ludique Stratégie co elaboratives Apprentissage par le jeu
C'est la pédagogie de Ludo 🤔

ACTION !

- Pour chaque groupe : (15 minutes)
 - Prenez le temps d'une lecture individuelle
 - Nommez un rapporteur, un scribe et un gestionnaire du temps
 - Relevez les éléments spécifiques demandés à votre groupe
 - Sur Wooclap rapportez les éléments clefs sur votre tableau.

2 Groupe 2 les Lannister

Repose sur la création d'émotions positives

Favorise les apprentissages grâce à l'ancrage et la mémorisation

Maintien l'attention et la concentration (évite l'ennui et le décrochage)

Permet d'accepter l'erreur pour en tirer profit, en faire une expérience positive

Diminution des relations hiérarchiques, du stress, de culpabilité

Interactions sociales / interactif et participatif

1 Groupe 1 Les Starck

Qualités: concret, pratique, appliqué

Qualités 2: apprentissage par l'erreur, apprentissage progressif par expérimentations et exploration

Qualité 3 : massification de l'enseignement, insertion professionnelle

Distinction : être jeu et simulation (confusion),
Toute simulation n'est pas un jeu

Distinction 2 : simulation reproduit fidèlement le réel

Distinction 3 : tout jeu repose sur une simulation

Enfin = pédagogie active

3 Groupe 3 Les Targaryen

Adaptée à un public adulte

Se situe entre la simulation et l'enseignement théorique

Adapté au contexte de travail

Permet le développement de soft skills

4 Groupe 4 Les Baratheon

Développement essentiellement des compétences psycho sociales

S'adresse particulièrement aux adultes mais aussi... aux autres quelque soit l'âge

Favorise l'engagement et la motivation

La motivation intrinsèque est soumise au contexte

La Ludopédagogie est un outil plus qu'une méthode

Favorise l'interaction avec autrui

DEFINITION de LUDOPEDAGOGIE

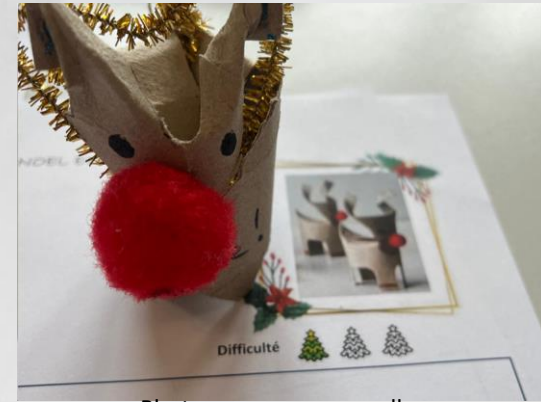


Photo source personnelle

- Etymologie = faire apprendre avec des jeux ou par le jeu
- Wikipédia : *éducation par le jeu aussi appelé ludo-éducation ou amusement éducatif, est la fusion du divertissement et de l'éducation. C'est une forme de divertissement conçue pour éduquer tout en amusant*
- *Doxa du jeu*



Photo avec l'aimable autorisation de l'auteur

HISTORIQUE de la LUDOPEDAGOGIE



- Pédagogie alternative et active
- Freinet et Montessori
- Ecole maternelle
- Expansion dans les années 90 en milieu scolaire
- Milieu professionnel entre 1990-2000 avec l'apparition des serious-game, gamification...

PRESENTATION DE L'ARTICLE ET DE L'AUTEUR

La ludopédagogie, acteurs et idéologie

Ludopedagogy, actors and ideologie

Michel Lavigne¹

¹Lara-Seppia, Université de Toulouse, UT2J, France, michel_lavigne50@hotmail.com

Article publié le 16 mars 2022 dans Revue Educations

LES FORCES DE LUDOPEDAGOGIE

- Favorise un cadre **bienveillant**
- **Echanges** entre pairs
- Propice à l'apprentissage par **erreurs-essais**
- **Soft-skills**
- Ancrage et mémorisation profonde combinés aux **émotions positives** du jeu
- Favorise l'**engagement** et la **motivation**

LES LIMITES DE LUDOPEDAGOGIE



- Non adaptée aux **savoirs** et savoir-faire
- Motivation dépendante de **l'attitude ludique** de la personne
- Formation **initiale**
- Valorise **l'action** à la connaissance théorique

NUANCES ET DIFFERENCES AVEC LA PEDAGOGIE ACTIVE

- Forces non spécifiques à la ludopédagogie mais relatives aux pédagogies actives
- Motivation dépendante de **l'attitude ludique** de la personne
- Formation **initiale**
- Pédagogie limitée au softskill dans la formation professionnelle

QUI GAGNERA ~~LE TRONE...~~ LA GALETTE ?

www.kahoot.it

Kahoot!

Pause pédagogique Master 2

Rank	Player Name	Score
1	Quentin	4765
2	Martine 🤖	4764
3	Gwenn	4742

Navigation icons: Refresh, Mute, Full Screen

LA LUDOPEDAGOGIE EN BREF :

- Utilisée en formation **professionnelle** pour développer les softskills.
- Confusion entre pédagogie active et Ludopédagogie.
- Applications dans les relations **sociales**, mais **limites techniques**.
- Vigilance sur l'idéologie « **pouvoir motivant du jeu.** »
- Succès en entreprise, mais questionnements pour **formations avancées**.

BIBLIOGRAPHIE:

- Accueil [Internet]. [cité 5 janv 2024]. Disponible sur: <https://sites.google.com/view/michel-lavigne/accueil>
- Goria S. Formes et apports du jeu pour innover Petite histoire des pratiques et recherches actuelles. Technologie et innovation. 1 janv 2023;8.
- Lavigne M. La ludopédagogie, acteurs et idéologie. Edu [Internet]. 2022 [cité 5 janv 2024];6(1). Disponible sur: <https://www.openscience.fr/La-ludopedagogie-acteurs-et-ideologie>
- Lavigne M. Les faiblesses ludiques et pédagogiques des serious games.
- The Thiagi Group [Internet]. [cité 5 janv 2024]. Ludopedagogie Français. Disponible sur: <https://www.thiagi.com/francais>



LUDOPEDAGOGIE ACTEURS ET IDEOLOGIE

Généré par LettresePolices.com