

# La ludification des apprentissages

CLAIRE AUCOURT

Conseillère pédagogique, Direction de l'apprentissage et de l'innovation pédagogique (HEC Montréal),  
[claire.aucourt@hec.ca](mailto:claire.aucourt@hec.ca)

FRANCK HERLING

Conseiller pédagogique, Direction de l'apprentissage et de l'innovation pédagogique (HEC Montréal),  
[franck.herling@hec.ca](mailto:franck.herling@hec.ca)

## TYPE DE SOUMISSION

Atelier

## RESUME

Par nature, l'être humain est un être joueur et social, qui apprend en interagissant avec les autres et en ressentant des émotions qui permettent de faciliter l'ancrage des apprentissages en mémoire. Loin de reposer uniquement sur la dimension cognitive, l'apprentissage sollicite également les dimensions affective et sociale, qui sont au cœur même du processus. Si nous apprenons énormément avec le jeu durant nos premières années d'apprentissage, avec le temps, le recours à cette pratique semble progressivement s'effacer au profit de méthodes considérées plus « sérieuses ». Pourtant, qu'importe son âge, l'être humain a envie – nous pourrions même dire a besoin – de vivre des expériences interactives, ludiques et divertissantes, qui mêlent plaisir et apprentissage. C'est notamment inspiré par ce constat que nous avons décidé de développer et proposer un atelier sur la ludification des apprentissages. Il s'agit d'un atelier inspirant et innovant, destiné aux enseignants de notre établissement qui souhaitent en apprendre plus sur le sujet en vue d'en intégrer les principes dans leurs enseignements afin de proposer des expériences d'apprentissage plus ludiques et interactives pour leurs étudiants. Par ailleurs, cet atelier invite également les enseignants à repenser l'environnement d'apprentissage pour y intégrer autant les dimensions sociale et affective que la dimension cognitive. Afin d'atteindre notre objectif, nous avons mis l'accent sur une combinaison du fond (les contenus) et la forme (l'approche) afin de transporter les participants dans un autre univers et leur faire vivre une expérience que l'on souhaite mémorable – où se mêlent plaisir et apprentissage.

## SUMMARY

By nature, human beings are playful and social beings, who learn by interacting with others and by experiencing emotions that facilitate the retention of learning. Far from relying solely on the cognitive dimension, learning also involves the affective and social dimensions, which are at the heart of the process. While we learn a tremendous amount through play during our early years of learning, over time, the use of play seems to gradually fade away in favour of more "serious"

methods. However, regardless of age, human beings want – we could even say need – to experience interactive, playful, and entertaining situations that combine pleasure and learning. It's inspired by this observation that we decided to develop and offer a workshop on the gamification of learning. This is an inspiring and innovative workshop for teachers at our institution who wish to learn more about the subject to integrate its principles into their teaching, in order to offer more fun and interactive learning experiences for their students. This workshop also invites teachers to rethink the learning environment to integrate both social and affective dimensions as well as the cognitive dimension. In order to achieve our objective, we have focused on both the content and the form in order to transport the participants into another universe and give them an experience that we hope will be memorable – where fun and learning are combined.

### **MOTS-CLES (MAXIMUM 5)**

ludification, apprentissage immersif, interactivité, émotions, social

### **KEY WORDS (MAXIMUM 5)**

gamification, immersive learning, interactivity, emotions, social

## **1. Un atelier sur la ludification, pour mêler plaisir et apprentissage**

Cet atelier sur la ludification des apprentissages s'adresse aux enseignants désireux d'intégrer les composantes du jeu dans des situations d'apprentissage destinées à des étudiants du milieu universitaire. À travers cet atelier, nous proposons aux participants non seulement de découvrir, mais aussi – voire surtout – de vivre la ludification des apprentissages.

### **1.1. La démarche pédagogique**

Pour développer un tel atelier, nous avons décidé de nous appuyer sur l'apprentissage immersif et interactif en vue de proposer une expérience qui sollicite tout autant les dimensions affective et sociale que cognitive. Après tout, l'être humain est, par nature, un être joueur et social, qui apprend en interagissant avec les autres et en ressentant des émotions qui permettent de faciliter l'ancrage des apprentissages en mémoire (Lubart, 2003). Si nous apprenons énormément avec le jeu durant nos premières années d'apprentissage, car le jeu demeure la principale source de développement des enfants (sur le plan affectif, social, physique, ou cognitif), avec le temps, le recours à cette pratique semble progressivement s'effacer au profit de méthodes considérées plus « sérieuses », voire complètement disparaître dans le paysage de l'enseignement universitaire. Pourtant, les éléments du jeu constituent un formidable apport pour l'apprentissage (Sitzman, 2011), du moment qu'on les emploie avec une certaine parcimonie et qu'ils soient intégrés à des activités d'apprentissage alignées avec les objectifs du cours. Nous

souhaitons montrer qu'à n'importe quel âge, l'être humain a envie – nous pourrions même dire a besoin – de vivre des expériences inspirantes et divertissantes, qui mêlent plaisir et apprentissage (Forbes, 2021). Et cette prise de conscience passe bien souvent par le fait de le vivre soi-même. C'est pourquoi, il nous était important d'aborder la thématique d'une façon ludique et originale : nous avons alors choisi l'univers de l'espace comme toile de fond, en proposant aux participants de prendre part à une mission spatiale interactive, rythmée de surprises et de rebondissements. Comme nous nous plaisons à le dire (et parce que nous intégrons le thème de l'espace jusque dans notre discours), nous souhaitons que les personnes qui suivent notre atelier n'aient pas la tête dans la lune durant celui-ci, mais ressortent de là avec des étoiles plein les yeux – du moins telle est notre ambition !

## **1.2. Les objectifs d'apprentissage**

Nous poursuivons trois objectifs d'apprentissage au travers de cet atelier. À l'issue de celui-ci, les participants seront capables de :

- Apprécier un exemple de ludification des apprentissages (il s'agit de faire prendre conscience aux participants de ce qu'est la ludification et de son intérêt sur l'apprentissage (Sailer & Homner, 2020), pour leur donner envie de s'en inspirer pour leurs cours) ;
- Déterminer les éléments essentiels de la ludification (il s'agit de permettre aux participants de se familiariser avec les ressorts du jeu et l'ensemble des éléments de la ludification (Toda & al., 2019) qu'il est possible d'intégrer dans leur pratique en fonction des contenus de leur enseignement) ;
- Adapter ses contenus dans cette optique (il s'agit de permettre aux participants de faciliter le transfert et leur donner l'opportunité de ludifier de façon concrète un contenu relié à leur discipline ou une situation d'apprentissage qui appelle à faire développer des compétences).

## **1.3. Le déroulement**

En condition habituelle (lors d'un atelier donné à notre école avec un public composé uniquement d'enseignants), nous prévoyons environ 2 heures pour l'atelier ; cela est dû au fait que nous réservons une grande partie du temps à la troisième partie qui vise à permettre aux participants d'adapter des contenus en tenant compte des éléments de la ludification. Or, pour un atelier qui s'adresse à un public plus large (et composé de personnes sans doute intéressées

par la manière dont l'atelier a été conçu), nous prévoyons une version qui dure 1 heure 30 et qui comporte une période de discussion.

De manière plus concrète, l'atelier se déroule de la façon suivante :

**Amorce (15 minutes)** : nous débutons avec une amorce qui vise à susciter la curiosité et l'intérêt des participants dès les premières minutes. Nous introduisons alors l'univers, le scénario et l'aventure dans laquelle nous souhaitons que nos participants embarquent. À cet effet, dès leur arrivée dans la salle, ils se voient remettre une carte d'embarquement – qui laisse entrevoir la mission spatiale qui va débiter. Nous présentons également les objectifs d'apprentissage, le plan et le but de la mission. Nous en profitons également pour faire connaissance avec les participants au travers d'une rapide activité brise-glace, afin de créer un climat détendu dans lequel chacun se sent à l'aise de participer.

Suite à cette courte amorce, l'atelier se déroule en trois parties – que nous appelons des niveaux, pour faire écho à l'univers du jeu – et qui se veulent de difficulté graduelle, pour aller progressivement toujours plus loin dans la thématique :

1. **Première partie (10 minutes)** : le niveau 1 intitulé *Les planètes* (pour vivre un exemple concret de ludification d'entrée de jeu). Nous prévoyons une courte activité en équipe autour du jeu de rôle pour mettre très rapidement les participants en action.
2. **Deuxième partie (25 minutes)** : le niveau 2 intitulé *L'espace intersidéral* (pour apprendre sur la théorie autour de la ludification). Inspirés par la différenciation pédagogique, nous offrons aux participants trois choix d'activités interactives différentes pour aborder un contenu similaire en lien avec la ludification des apprentissages. Les participants votent pour choisir l'activité qu'ils désirent faire et nous abordons alors quelques contenus théoriques de façon interactive et participative.
3. **Troisième partie (40 minutes en temps normal, mais 10 minutes dans ce cas-ci)** : le niveau 3 intitulé *La galaxie* (pour appliquer les principes vus précédemment dans une situation réelle). D'habitude, à cette étape, les participants sont répartis en deux équipes et, après avoir choisi un contenu de leur cours, travaillent ensemble pour le ludifier en prenant en compte des éléments issus de la taxonomie présentée durant la deuxième partie ; chaque groupe a ensuite l'occasion de présenter à l'autre ce qu'il a réalisé – nous sommes toujours épatés par la qualité et la créativité dont nos enseignants font preuve, et ce qu'ils arrivent à réaliser dans un délai tout de même assez court. Dans un souci de temps, nous proposons durant l'atelier offert au QPES un avant-goût de ce que nous

avons l'habitude de faire en temps normal, tout en expliquant clairement la manière dont cette partie se déroule habituellement.

**Clôture** (10 minutes) : afin de finir en beauté, nous terminons toujours avec une rapide activité de synthèse et de conscientisation des apprentissages, pour nous assurer que nos participants prennent pleinement conscience des apprentissages qu'ils ont réalisés, et qu'ils puissent faire le lien entre les contenus abordés (le fond) et la façon dont ils ont été abordés (la forme).

**Discussion** (20 minutes) : nous prévoyons de prendre le reste du temps pour recueillir les impressions des participants, ainsi que de recevoir de la rétroaction en lien avec l'atelier et l'expérience vécue.

## 1.4. Les contenus

La première partie – le niveau 1 – sert avant tout de phase introductive pour amener progressivement les participants à se mettre dans un rôle de « joueurs » et les rendre actifs dès le début de l'atelier, avant d'aborder la thématique plus en profondeur.

La seconde partie – le niveau 2 – vise véritablement à découvrir les contenus plus théoriques. Nous y développons la notion de ludification des apprentissages, qui peut être définie comme le fait d'adopter des éléments de conception du jeu dans des contextes ou des processus qui ne sont pas des jeux, englobant généralement des activités du monde réel (Deterding & al., 2011). Nous en présentons également les différents éléments qui participent à rendre des situations d'apprentissage ludiques (Zichermann & Cunningham, 2011), en se basant notamment sur une taxonomie de la ludification (Toda & al., 2019) que nous avons légèrement adaptée et révisée pour le bien de l'atelier. Cette taxonomie nous sert à présenter les éléments de la ludification, classée selon 4 axes :

- L'axe de la fiction : il regroupe des éléments tels que l'univers, le scénario, les personnages, l'intrigue, le suspens ;
- L'axe de la performance : il regroupe des éléments tels que la progression, les niveaux, les badges, les récompenses ;
- L'axe de l'environnement : il regroupe des éléments tels que le hasard, les choix, les délais, les défis ;
- L'axe du social : il regroupe des éléments tels que l'ambiance, la coopération, la compétition, l'humour.

Les nombreux effets positifs de la ludification en matière d'apprentissage sont aussi mis de l'avant, comme le fait de : susciter l'intérêt et l'attention ; faciliter la compréhension et la

réention ; encourager la participation et l'engagement ; soutenir la motivation (Sitzman, 2011). Si nous mettons en lumière ces effets positifs potentiels sur les étudiants, nous ne manquons toutefois pas de rappeler la nécessité de garder en vue les objectifs d'apprentissages visés, lesquels vont influencer et guider l'enseignant dans sa manière de faire (Palová & Vejicka, 2022), de sorte que les situations d'apprentissages proposées restent alignées avec les objectifs de départ. Après tout, on ne recourt pas à la ludification juste parce que cela semble innovant, ou parce que c'est dans l'air du temps : il faut que cela soit au service de l'apprentissage ! Par ailleurs, outre les objectifs visés, il faut prendre en compte que l'on s'adresse à un public d'adultes, dans le milieu universitaire, et – même si l'adulte garde son côté joueur qui le caractérisait tant étant enfant – l'on ne va pas ludifier une situation destinée à un public d'adultes de la même façon qu'on le ferait pour un public plus jeune. Il en va de même lorsque l'on tend vers des apprentissages plus en profondeur et le développement de compétences : le niveau et la complexité des apprentissages sont également des facteurs à prendre en compte. C'est pourquoi, nous appuyons également notre discours par des exemples concrets d'enseignants de notre école qui ont recours aux ressorts de la ludification dans leurs cours, avec leurs étudiants universitaires, pour travailler des apprentissages complexes et d'un haut niveau taxonomique. Bien souvent, il s'agit même de participants à notre atelier qui ont été inspirés lors de celui-ci, et que nous avons eu l'occasion d'accompagner par la suite afin de concrétiser leur démarche de ludification dans leurs cours. Cela contribue à rendre plus concrète et authentique l'expérience vécue par les participants, et participe par la même occasion à enrichir et faire évoluer l'atelier.

La troisième partie – le niveau 3 – vise à mettre en application les éléments qui ont été vus précédemment dans un contexte réel afin de véritablement rendre une partie de cours davantage ludique. Elle s'appuie tout ce qui a été précédemment vu afin de le transférer et l'intégrer à la réalité des participants : ce sont donc davantage les participants qui déterminent les contenus de cette partie, car ils sont amenés, en équipes, à présenter aux autres la manière dont ils ont ludifié un contenu ou une situation en lien avec leur discipline et en tenant compte de leurs objectifs d'apprentissage. En ce sens, ce qui ressort de cette partie diffère d'un atelier à l'autre et participe à rendre chaque atelier unique pour les animateurs également !

Outre le contenu, il est important de mentionner que c'est aussi – voire surtout – la forme qui participe à faire découvrir la ludification des apprentissages.

## 1.5. Les équipements et le matériel pédagogique

Pour que les participants profitent au mieux de l'expérience, il est idéal que l'atelier soit ouvert à des groupes entre 10 et 25 personnes maximum. Nous avons l'habitude de disposer les tables et chaises en deux îlots, car l'atelier repose sur l'interaction sociale. En ce qui concerne les équipements, un ordinateur et un rétroprojecteur suffisent. Durant l'atelier, nous avons recourt à un outil de vote interactif à certains moments et utilisons une présentation PowerPoint comme support visuel, très inspirer de l'univers du jeu vidéo. Un grand travail a donc été réalisé afin d'aboutir à une présentation qui soit visuellement belle, attrayante et moderne – autant de choses qui participent à faire voyager les participants dans l'univers choisi pour l'atelier. À la fin de l'atelier, nous présentons également une affiche qui synthétise de manière imagée les éléments essentiels de la ludification ; les participants repartent avec une version imprimée de l'affiche comme souvenir palpable, à laquelle s'ajoutent – nous l'espérons ! – tous les nombreux souvenirs de l'expérience ludique vécue à travers cet atelier.

Forts du succès observé auprès de nos enseignants dans notre établissement, nous avons à cœur de proposer cet atelier hors des murs de notre école afin d'inspirer d'autres publics.

## Références bibliographiques

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. et Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15.
- Forbes, Lisa K. (2021). The Process of Play in Learning in Higher Education: A Phenomenological Study. *Journal of Teaching and Learning*, 15(1), 57-73.
- Lubart, T. (2003). *Psychologie de la créativité* (2e éd.), Paris, Armand Colin.
- Palová, D., Vejcka, M. (2022). Implementation of Gamification Principles into Higher Education. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 763-779.
- Sailer, M., Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77-112.
- Sitzman, T. (2011). Meta-Analytical Examination of the Instructional Effectiveness of Computer-Based Simulation Games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489-528.

Toda, A.M., Klock, A.C.T., Oliveira, W. & al. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*. 6(1), 16.

Toda, A. M., Palomino, P. T., Oliveira, W., Rodrigues, L., Klock, A. C. T., Gasparini, I., Cristea, A. I., & Isotani, S. (2019). How to Gamify Learning Systems? An Experience Report using the Design Sprint Method and a Taxonomy for Gamification Elements in Education. *Educational Technology & Society*, 22(3), 47–60.

Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design : mise en œuvre de mécanismes de jeu dans des applications Web et mobiles*. Sébastopol, Californie: O'Reilly Media.