



AEEIBO – Paris 2025



Atelier « ludopédagogie »

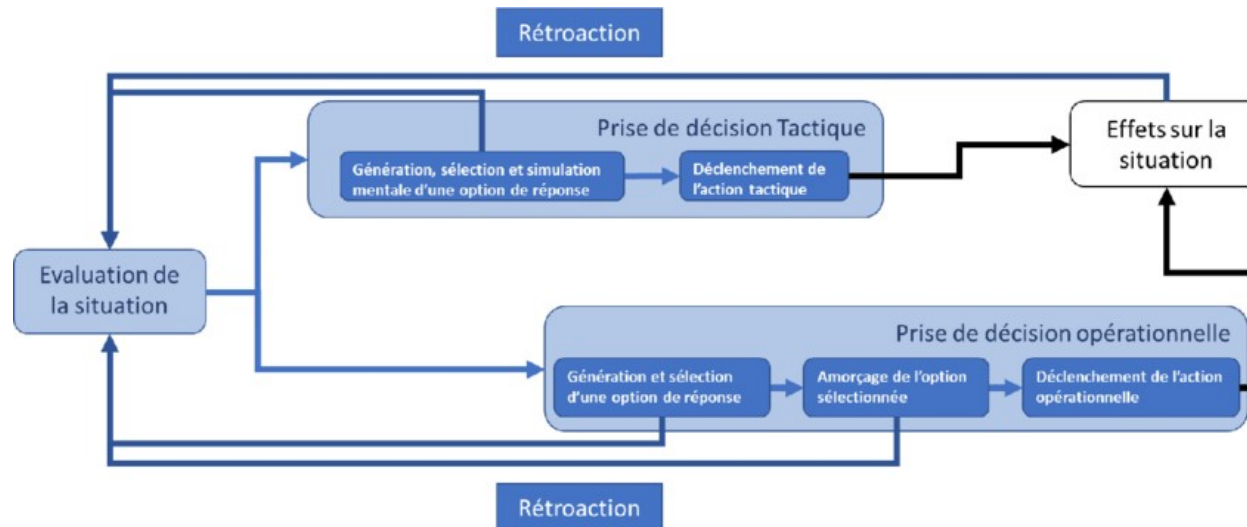
Eric Dessenne – SimUSanté - CHU Amiens Picardie



Apprendre ensemble pour soigner ensemble

Aucun conflit d'intérêt

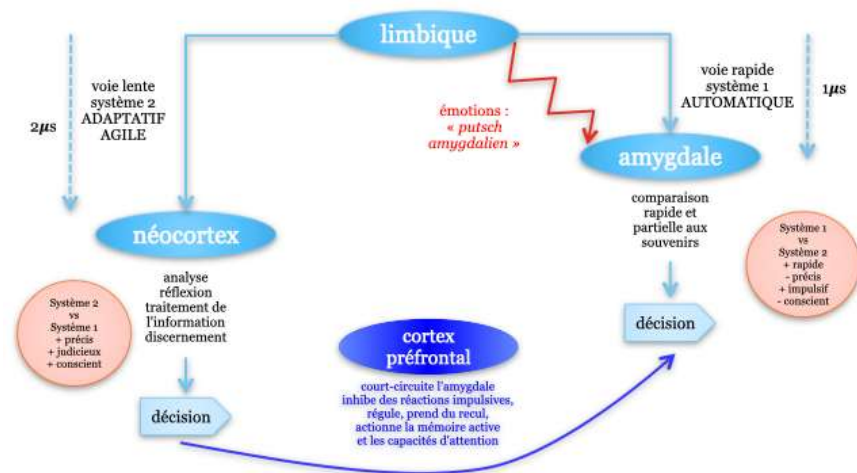
Pourquoi le jeu en pédagogie ? ... Préambule



Prise de décision tactique et opérationnelle anticipatoire en conduite V Corneloup

Modèle An-DanteTeam & Leader Performance

Deux circuits pour la prise de décision



La ludopédagogie

De la ludification à la ludicisation

* « **ludification** » du latin *facere* « faire le jeu »

Utilisation de mécanismes traditionnellement associés aux jeux vidéo dans des contextes autres que ceux du jeu (commerce, santé, réseaux sociaux, plateformes web, etc.)

Pr Jesse Schell, Conférence DICE, mai 2000

* « **ludicisation** » notion de transformation

Changer le sens d'une situation d'apprentissage de manière ce qu'elle soit perçue comme un jeu.

Henriot J. Le jeu. Paris, Presses Universitaires de France (1969)

Genvo S. Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. Sciences du jeu (2013)

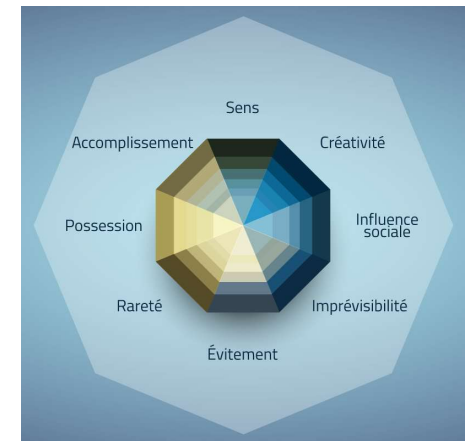
Nombreux motivateurs :

* du « *game-centered design* » vers « *l'human-centered design* »

Modèle Octalysis, Yu-kai Chou « Gamification & Behavioral Design »

* « *Game Play Motivations* » (GPM) et « *Trojan Player Typology* » (TPT)
Social, Complétion, Compétition, Échappement, Histoire, Intelligence

Yee 2006, Bartle 1996, Hamari & Tuunanen 2014, Kahn et al., 2015



La ludopédagogie : intérêts ?

Le concept de Flow

- Théorisé pour le jeu vidéo puis en psychologie du sport
(Csikszentmihalyi, 1975, 1996, 1999, 2000 ; Jackson, 1992)
- Nommé également « état psychologique optimal »
« un état optimal dans lequel le joueur est entièrement satisfait de son expérience grâce à un équilibre parfait entre compétences requises, niveau de difficulté et progression. »
- Notion de « **centration positive** » et d'**Expérience ludique optimale** : objectifs clairs, rétroaction immédiate, zone de satisfaction...
- Juste équilibre dans le niveau de difficulté (Zone de Développement Proximal)
(Lev Vygotski, Pensée et Langage Terrains / Éditions Sociales, 1985)

Intérêts dans la métacognition

- **Améliorer sa capacité d'encodage** : Le rôle des chunks dans le processus de mémorisation
Miller « chunking and the capacity of short term memory » 1956
- **Traitements** ascendant et descendant des stimuli, **filtration de l'information** non pertinente (ex : Effet Stroop, 1935), optimiser **l'attention sélective** (ex : Test de Simmons et Chabris 1999)
- **Approche multi-sensorielle** (escape game) : « la madeleine de Proust »
Marcel Proust, À la recherche du temps perdu « Du côté de chez Swann » (1913)
- Construction de « **l'hypothèse juste** » et notion de **pattern recognition**
Tiberghien-1991, J. Schuermann 1996

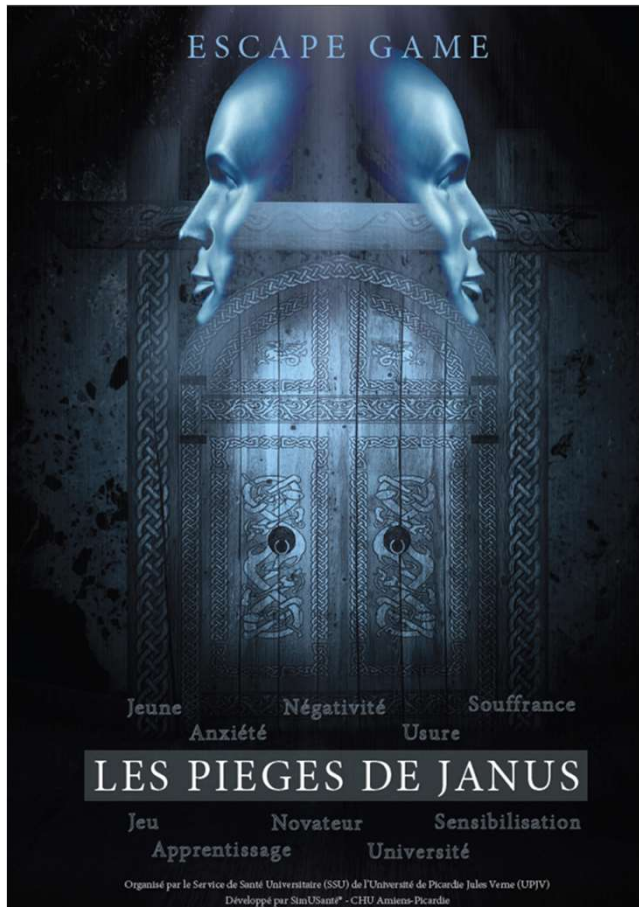
Et concrètement...

Des transpositions multiples

- * Les méthodes « anciennes »
- * Les « serious games » numériques
- * Les « escape game »
- * Les jeux de société



Exemple de recherche « Les pièges de Janus »



Un contexte : Des chiffres alarmants chez les étudiants...

30 % présente des signes de détresse psychologique (*Observatoire nationale de la Vie étudiante 2021*)

70 % des étudiants se disent en situation de mal-être quant à leur santé mentale

36 % disent avoir eu des pensées suicidaires (*Institut CSA 2019*)

Enjeu stratégique et axe de santé publique et des facteurs favorisants

« C'est d'autant plus inquiétant que la moitié de ces étudiants disent ne pas en parler, ne pas se confier »
(Directeur général de la LMDE, Fabrice Grière, sur Franceinfo 2020)

Des étudiants en santé particulièrement touchés ?

Symptômes anxieux chez 62 %, symptômes dépressifs chez 28 % et idées suicidaires chez 23 % (enquête du CNA 2018, étudiants en santé)

93,7 % rapporte « avoir été exposés au moins une fois à des violences hospitalières »

Rôle du tutorat parfois mis en avant (#balance ton stage)

Un problème qui s'aggrave ?

Tabou de la santé mentale chez les professionnels de santé

impact direct de la santé mentale des soignants sur les futurs soignants...

Etude analytique quasi-expérimentale de type ici – ailleurs « les pièges de Janus »

- Niveau 1 : Satisfaction des participants

- 97,61% de « très bien » selon les différents critères évalués.

- Niveau 2 : Connaissances sur la dépression

- Les étudiants ayant participé à l'EGP ont, de manière statistiquement significative, de meilleures connaissances sur la pathologie dépressive par rapport aux étudiants n'ayant pas pu y participer.

- Niveau 3 : Représentations sociales de la dépression et des professionnels de santé

- Questionnaire d'attitudes et question ouverte : Différence non statistiquement significative
- Questionnaire de caractérisation : différence statistiquement significative du choix des termes entre les deux groupes
- Evaluation du niveau de confiance envers les professionnels et structure de santé : pour le SSU, le médecin traitant et le psychologue – différence statistiquement significative en faveur des « ayant participé » de l'UPJV

- Niveau 4 : Impact à distance

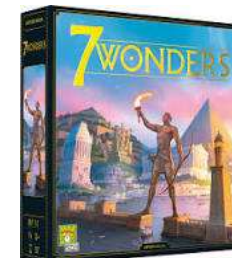
- 1 étudiant sur 2 a discuté avec ses proches de l'EGP
- 85% des participants disent être plus sensibles à l'identification des signes de dépression pour eux et pour leur entourage
- Utilisation des ressources : 92% des étudiants ont gardé le flyer et plus d'1 étudiant sur 2 le consulte « parfois ». 31% ont consulté de la documentation sur la dépression

Nous pouvons conjecturer que l'EGP “Les pièges de Janus”, a permis d'améliorer les connaissances sur la dépression et le niveau de confiance envers les professionnels et structures de santé. Cependant, notre seule étude ne peut pas conclure à une relation de causalité.

- Concept très ancien :
 - * 3000 avant JC, Senet, Mehen
 - * ~ An 600 : apparition du Go et des échecs



- Fin 19^{ème} , début 20^{ème} siècle : édition des premiers jeux de société
 - * Monopoly (1930)
 - * Scrabble (1950)
- Les années 1990 : Expansion du jeu de société « moderne »
 - * Le concept de victoire reste présent mais celui de défaite est mis au second plan
 - * Les joueurs sont concernés par chaque tour
 - * La place du hasard tend à se réduire
 - * La contextualisation, le scénario et le rôle des joueurs sont mis en avant
 - * Apparition des premiers jeux collaboratif



- Une offre majoritaire en maternelle et primaire : jeu de vocabulaire, jeu de mathématique, jeu narratif...

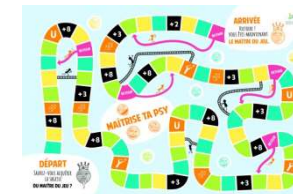
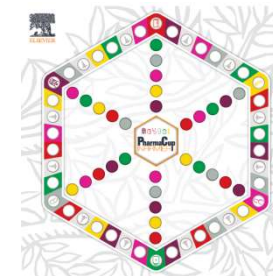
- Plusieurs applications dans le secondaire et parcours universitaire : langue vivante, jeu collaboratif, jeu thématique...

<https://view.genial.ly/5e9efc6c60e2f20daa5965ae/game-jumanlly-niveau-cm>

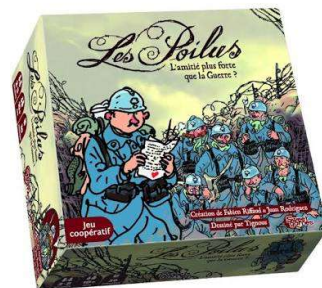
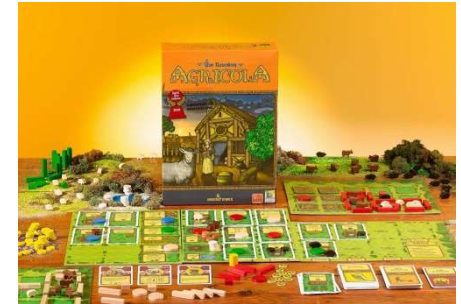


- Quelques applications en santé :

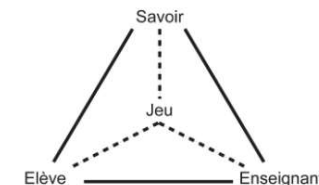
- Hygie Poly (Stratégie Santé) en économie de la santé
- Planc blanc (CHU de Tours) pour l'organisation des prises en charge en cas d'afflux massif des victimes
- PharmaCup (IFSI de Créteil)
- Maîtrise ta psy, Parcours ta santé (Association Hospitalière Sainte-Marie)



- Garder la ludification en « sortant du numérique et des écrans »
- S'appuyer sur des jeux de société à visée non pédagogique :
 - * Développement le team bonding
 - * Repérage et développement des softs skills et des compétences transversales
 - * Exercice sur la rigueur, la gestion de ressource, la prise de décision, la communication, la collaboration...
 - * Outils de sensibilisation sur une thématique donnée



- Sur la base de la création d'un jeu de société pédagogique :
 - Sentiment d'efficacité personnel
 - Se prête fortement aux savoirs combinatoires et donc au maintien et au développement de compétences
 - Minimiser les conséquences de ses propres actes, et, par conséquent, d'apprendre dans une situation sans risque
 - Favoriser les interactions avec ses pairs et la dynamique motivationnelle
 - Inverser les rôles apprenants et d'enseignants
- Acceptation des règles : acceptation d'un protocole, d'un nouveau process...
- Importance du débriefing : métacognition et place de l'analyse réflexive
- Jeu à orientation « stratégique » : développer des capacités de raisonnement et de conceptualisation (« la stratégie s'oppose au hasard »)
- Intégrer le jeu dans un triangle didactique



- Approche(s) supplémentaire(s) pour l'enseignant et le formateur en s'appuyant sur les principes et les « dogmes » de la simulation en santé tout en assumant le côté « jeu »
- Favorise une progression commune vers une performance de groupe (Borman et al., 2001)
- Une mise en avant d'une pédagogie multi-sensorielle dans l'intégration des connaissances et la mobilisation de l'intelligence collective (Glaser, 1994), d'une dynamique motivationnelle et d'un renforcement de l'estime de soi
- Bien identifier les limites : absence de logique pédagogique, contraintes matérielles et logistiques, place du jeu trop importante...
- Nécessite une appropriation par toutes « les parties prenantes » et une intégration réfléchie dans les projets pédagogiques
- La ludopédagogie: un terrain et un objet de recherche...et une certaine liberté pédagogique

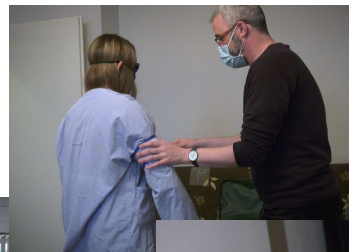
« Et Si l'on parlait du plaisir d'enseigner...

...et si l'on parlait aussi du plaisir d'apprendre »

Philippe Meirieu



Merci de votre attention



Apprendre ensemble pour soigner ensemble

Bibliographie

LEVY Pierre « L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace » Poche (1994)

DE GRAEVE S. « Apprendre par les jeux » Bruxelles (1996)

DEMONTROND P. et GAUDREAU P. « Le concept de « flow » ou « état psychologique optimal » : état de la question appliquée au sport » 2008 Ed Staps

AARSETH E. « Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature » Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press (1997)

DE GRANDMONT N. « Pédagogie du jeu - jouer pour apprendre » (1997) Ed. De Boeck

FOURNIER M. « Profession pédagogue » Entretien avec Philippe Meirieu - Courants et pratiques pédagogiques

MUSSET M. et THIBERT R. « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? » Dossier d'actualité Veille et Analyse (2009)

BOOTZ P. « Les Basiques : la littérature numérique » (2006)

EDWARDS R. « Le LNS et d'autres sujets de théorie rôliste » Adept Press (2001)

VIOLET P. « Méthodes pédagogiques pour développer la compétence - Manuel pratique à l'usage des formateurs » Broché (2015)

MACANUFO J. et al « Gamestorming: Jouer pour innover. Pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers » Broché (2014)

LE BRETON R. « Design Narratif: Scénario et expérience de jeu » Broché (2017)

WIX A. « Jouer en classe, est-ce bien sérieux ? » - Académie d'Aix-Marseille (2012)