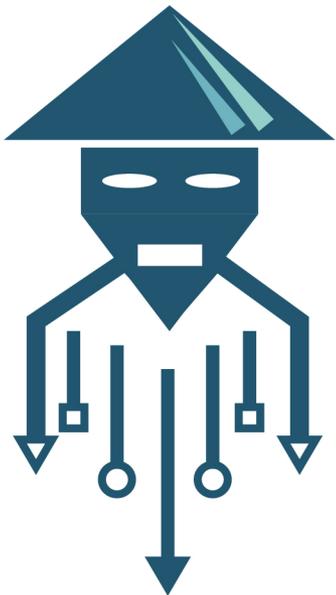


# Partie 2 - A1.1

## Le concept de gamification et ses éléments basiques



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs



# Les jeux à travers l'histoire

L'effet des jeux sur la société a une histoire riche et fascinante, car le paradigme de l'adoption des jeux sous une forme ou une autre remonte aux premières civilisations qui existaient il y a cent mille ans, des jeux de plateau qui ont été joués en Égypte à 3500 avant JC (Clark et al., 2016) aux jeux joués chez les indigènes australiens (Edwards, 2009).





**Jeu de balle?**

**Jeux de course?**

**Jeux avec le corps?**



**Jeux de plateau?**

**Jeux d'esprit?**

**Pouvez-vous penser à certains jeux auxquels vous avez joué dans votre jeunesse ?  
Connaissez-vous leur origine ?**

## Selon la chaîne "History", les anciens Égyptiens aimaient les jeux de société.

*"Après une longue journée de travail le long du Nil, les Égyptiens se détendaient souvent en jouant à des jeux de société. Plusieurs jeux différents étaient joués, dont "Mehen" et "Chiens et chacals", mais le plus populaire était peut-être un jeu de hasard connu sous le nom de "Senet". Ce passe-temps remonte à 3500 avant J.-C. et se jouait sur un long plateau peint de 30 carrés. Chaque joueur avait un ensemble de pièces qui se déplaçaient le long du plateau en fonction des jets de dés ou des bâtons. Les historiens débattent encore des règles exactes de Senet, mais la popularité du jeu ne fait guère de doute. Des peintures montrent la reine Néfertiti jouant à Senet, et des pharaons comme Toutankhamon avaient même des plateaux de jeu enterrés avec eux dans leurs tombes".*



**La reine Nefertiti jouant à Senet env. 1279–1213 avant J.-C.**

Nina de Garis Davies

Image source: [www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org)

*History Channel, 2018*

Source: History Channel (2018). *11 Things You May Not Know About Ancient Egypt*. Disponible sous : <https://www.history.com/news/11-things-you-may-not-know-about-ancient-egypt>



## Selon le gouvernement du Queensland, les jeux traditionnels étaient pratiqués par les enfants indigènes dans de nombreuses régions d'Australie

*L'un des jeux qui a été joué était "Weme". Il s'agit d'un jeu de lancer de pierres observé dans le centre de l'Australie. Il est similaire au jeu de boules, mais consiste à essayer de frapper une balle en dehors d'un cercle désigné.*



**Compétences ?**

**Travail de groupe ?**

**Sentiments ?**

**Caractéristiques?**

**21<sup>st</sup> siècle ?**



**Quelle est la première pensée qui vous vient à l'esprit lorsque vous entendez le mot "jeu" ?**



# Qu'est-ce qu'un jeu?

Une définition générale d'un jeu est donnée par (Schell, 2008) comme suit :

*" un jeu est une activité de résolution de problèmes, abordée avec une attitude ludique"*





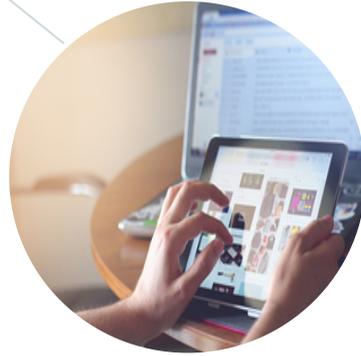
# Le terme du jeu au 21<sup>e</sup> siècle

- ◎ Le terme "game" (jeu) a évolué à l'ère moderne. Dans le détail, au cours du 21<sup>e</sup> siècle, le concept de jeu, en raison des progrès technologiques rapides, a pris une autre importance dans l'essor de la révolution numérique (Clarke et al., 2017).





# Le terme “game” au 21e siècle



En particulier, le début de la révolution numérique a apporté avec elle des technologies informatiques, telles que les jeux vidéo et les simulations qui sont ouvertement accessibles à une grande partie de la population humaine (Clarke et al., 2017).

*En passant des jeux en général aux jeux sur ordinateur, l'une des plus grandes différences que nous pouvons constater est que les ordinateurs améliorent l'"expérience de jeu", ce que les gens attendent le plus des jeux (Prensky, 2001, p. 18).*



# Les éléments des jeux/games (1)

Selon Prensky (2001), les jeux informatiques et vidéo sont potentiellement le divertissement le plus attrayant de l'histoire de l'humanité en raison d'une combinaison de douze éléments qu'il résume comme suit :

Les jeux sont une forme d'amusement.

Cela nous donne du plaisir et de la joie.

Les jeux sont une forme de mise en scène

Cela nous donne un engagement intense et passionné.

Les jeux ont des règles.

Cela nous donne de la structure

Les jeux ont un/des but/s.

Cela nous motive.

# Les éléments des jeux/games (2)

Les jeux sont interactifs.

Cela nous permet de faire.

Les jeux sont adaptatifs.

Cela nous donne de l'élan.

Les jeux ont des résultats  
et des feedbacks.

Cela nous permet d'apprendre.

Les jeux ont des statuts gagnants.

Cela nous permet de satisfaire notre  
ego.

# Les éléments des jeux/games (3)



NEET SYSTEM

Les jeux ont des conflits/  
concurrence/défi/opposition.

Cela nous donne de  
l'adrénaline.

Les jeux apporte la capacité de  
résoudre les problèmes.

Cela stimule notre créativité.

Les jeux ont de l'interaction.

Cela nous amène des groupes  
sociaux.

Les jeux ont une représentation  
et une histoire.

Cela nous apporte de l'émotion.



# L'attrait pour les jeux informatiques

Voici quelques-unes des raisons pour lesquelles les gens trouvent les jeux informatiques attrayants et satisfaisants :

- ⊙ ils sont généralement plus rapides et plus réactifs ;
- ⊙ ils peuvent simuler physiquement le tir dans l'espace, ou combiner tous les facteurs pour faire voler un avion, ou encore considérer les millions de possibilités dans les puzzles ou les concours de stratégie ;
- ⊙ ils sont capables de réaliser des représentations graphiques plus nombreuses, meilleures et beaucoup plus variées ;
- ⊙ les joueurs peuvent jouer à différents niveaux de défi et
- ⊙ ils peuvent générer et permettre un grand nombre d'options et de scénarios (Prensky, 2001, p. 5).



**Compétences ?**

**Travail de groupe ?**

**Sentiments ?**

**Caractéristiques?**

**21<sup>st</sup> siècle ?**



**Quelle est la première pensée qui vous vient à l'esprit lorsque vous entendez le mot "jeu éducatif" ?**

# Qu'est-ce qu'un jeu éducatif ?

Plus précisément, Tang & Hanneghan (2015) donnent une définition d'un jeu éducatif qui peut être décrite comme suit:

*“le jeu éducatif, également appelé jeu instructif, tire parti des principes du jeu pour “gamifier” les technologies afin de créer un contenu éducatif attrayant”*





Les jeux éducatifs sont

*"une alternative viable aux technologies d'apprentissage existantes assistée par ordinateur qui peut aider à persuader et à encourager les natifs du numérique à acquérir des connaissances"*

Tang & Hanneghan, 2015



# Gamification et apprentissage par le jeu

L'utilisation de jeux ou de la "gamification" pour améliorer les processus d'enseignement et d'apprentissage afin d'avoir un impact positif sur l'apprentissage des élèves est une approche que l'on a récemment commencé à appeler l'apprentissage par le jeu (GBL en anglais pour "Game based learning") (Clarke et al., 2017).

L'introduction du terme GBL dans la recherche en éducation a commencé à apparaître fortement liée aux technologies numériques depuis le début des années 2000, lorsque Prensky (2001) a suggéré le terme Digital Game-Based Learning, qui a influencé la manière dont la communauté universitaire "a travaillé, développé et perçu les conditions requises pour le GBL, en particulier par rapport à l'exigence de la technologie" (Clarke et al., 2017, p.74).





# Le terme “game” au 21e siècle

Tang, Hanneghan et Rhalibi (2009) proposent une définition du GBL qui suit une perspective orientée vers le numérique :

*“L'apprentissage basé sur les jeux tire parti des technologies du “gaming” pour créer un environnement d'apprentissage virtuel amusant, motivant et interactif qui favorise l'apprentissage par l'expérience (p.1).*





# Le terme “game” au 21e siècle

Par ailleurs, Clarke et al. (2017) suggèrent que l'apprentissage par le jeu est une approche qui fait référence :



*“au paradigme de l'adoption de jeux et d'activités ludiques en tant que systèmes permettant de représenter et de simuler des conditions de vie réelles, de transmettre des connaissances et des enseignements moraux et, d'une manière générale, de favoriser l'évolution sociale” (p. 73).*

# Gamification et apprentissage par le jeu (GBL)



Bien que les termes "apprentissage par le jeu" et "gamification" soient fréquemment utilisés de façon interchangeable, il y a quelques différences. Selon Tandon (2017) :

"Dans **l'apprentissage par le jeu (GBL)**, le jeu fait partie du processus d'apprentissage. Il est appliqué au niveau d'un produit, dans un cours, un module ou un sujet, pour atteindre un objectif d'apprentissage spécifique. L'objectif est d'aider les apprenants à comprendre un concept, à acquérir une compétence distincte ou à vérifier la compréhension d'un concept par les apprenants (par le biais d'une évaluation). Dans l'apprentissage par le jeu, le contenu à maîtriser est présenté sous la forme d'un jeu, par le biais de caractéristiques telles que la simulation, la compétition, le conflit, etc.

En revanche, dans la **Gamification**, l'ensemble du processus d'apprentissage est transformé en jeu. Il est appliqué au niveau du système, où le système pédagogique complet ou le système de gestion de l'apprentissage est conçu comme un jeu. Dans ce cas, les éléments du jeu peuvent se manifester sous la forme de récompenses sous forme de badges, ou de niveaux que les apprenants atteignent / collectent à la suite de l'accomplissement d'une tâche d'apprentissage".

Source: Tandon, R (2017). *7 Frequently asked questions about gamification*.  
Disponible sous : <https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>



## Questions pour la réflexion

- ⊙ Selon vous, quels sont les éléments d'un jeu bien conçu ?
- ⊙ Comment les jeux peuvent-ils aider les élèves à apprendre ?
- ⊙ Quelles sont les compétences qui peuvent être développées dans un environnement d'apprentissage ludique en fonction de la matière que vous enseignez ?
- ⊙ Les activités basées sur le jeu conviennent-elles à tous les élèves ?

# Merci!

## Des questions?





## Références

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education.

*International Journal of Serious Games*, 4 (3), 73-86.

Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, October). EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development. Available at:

<https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>

Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education*. Available at:

<https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>

Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.



## Références (suite)

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at:

<http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>

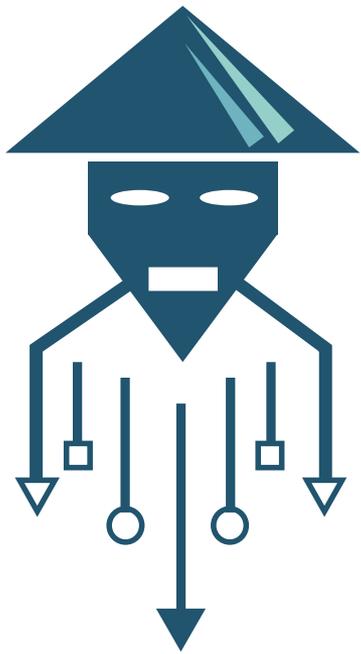
Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Available at:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>

Tandon, R (2017). *7 Frequently asked questions about gamification*. Available at:

<https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>

Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). *Designing Educational Games: A Pedagogical Approach*, IGI Global, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.



# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

