

# Table des matières

□ <b>Cockpit : E6 Gaming &amp; Ludification</b> .....	3
<b>1. Définitions et Distinctions (Sources Wikipédia)</b> .....	3
<b>Définitions et Distinctions Gamification (Ludification) et Le Serious Game (Jeu Sérieux)</b>	
<b>:</b> .....	4
<b>Recommandations en Ingénierie de Formation</b> .....	5
<b>Analyse Comparative : Forces et Limites</b> .....	10
<b>Utilité en Ingénierie de Formation</b> .....	11
<b>Liens avec d'autres concepts théoriques</b> .....	11
<b>Focus : L'Escape Game Pédagogique</b> .....	11
<b>Questions pour les pairs et le formateur</b> .....	12
<b>Atelier Pratique : Conception d'Escape Game</b> .....	12
□ <b>Bibliographie &amp; Références</b> .....	12



# ☐ Cockpit : E6 Gaming & Ludification

Choisir une méthode, c'est choisir une voie pour la connaissance ; la justifier, c'est donner à l'apprenant une carte pour comprendre le chemin qu'il va parcourir.

## ☐ Informations rapides

- **Page parente** : [e6\\_methodes](#)
- **Module concerné** : [Module MAEL](#)



☐ Compétence E6 - Choisir avec justification les méthodes d'accompagnement de l'apprentissage

- ☐ Vérifier la pertinence des exemples concrets pour le public cible
- ☐ Ajouter des liens vers des ressources externes (vidéos de démo)
- ☐ Prévoir un temps de débriefing structuré après l'activité ludique

## 1. Définitions et Distinctions (Sources Wikipédia)

### ☐ Ludification (Gamification)



La **ludification** est l'utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines (apprentissage, travail, réseaux sociaux). \* **But** : Augmenter l'acceptabilité et l'usage en s'appuyant sur la prédisposition humaine au jeu et le système de récompense. \* **Origine** : Des processus existaient avant le jeu vidéo (ex: « bons points » à l'école, bons de réduction). \* **Application** : Motiver une équipe, changer le regard sur un objectif, obtenir des comportements actifs sur des tâches rébarbatives.

### ☐ Jeu Sérieux (Serious Game)



Un **jeu sérieux** combine une intention « sérieuse » (pédagogique, informative, marketing, entraînement) avec des ressorts ludiques. \* **Définition** : Englobe tous les jeux (société, rôle, vidéo) qui s'écartent du seul divertissement. \* **Vocation** : Rendre attrayante la dimension sérieuse par l'interactivité, les règles et les objectifs ludiques. \* **Historique** : Apparus fin XVIIIe siècle (simulation militaire), puis utilisés par les entreprises pour la formation.

```
graph TD
  A[Intention Sérieuse] --> B{Type de dispositif}
  B --> C[Ludification / Gamification]
  B --> D[Le jeu EST le support]
  B --> E[Ajout de mécaniques jeu]
  C --> F[Objectif: Motivation & Engagement]
  D --> F
  E --> F
  F --> G[Typologie des Jeux Sérieux (Alvarez & Rampnoux)]
  G --> H[Advergaming (Publicitaire)]
  G --> I[Edutainment (Éducatif)]
  G --> J[Edumarket Games (Communication)]
  G --> K[Jeux Engagés (Idéologique)]
  G --> L[Entraînement & Simulation]
  style C fill:#e1f5fe,stroke:#01579b,stroke-width:2px
  style D fill:#fff3e0,stroke:#e65100,stroke-width:2px
  style H fill:#f3e5f5,stroke:#4a148c
  style I fill:#f3e5f5,stroke:#4a148c
  style J fill:#f3e5f5,stroke:#4a148c
  style K fill:#f3e5f5,stroke:#4a148c
```

---

## Définitions et Distinctions Gamification (Ludification) et Le Serious Game (Jeu Sérieux) :

Ces deux concepts exploitent les ressorts du jeu pour la formation, mais se distinguent par leur structure et leur degré d'immersion.

### La Gamification (Ludification) :

C'est l'intégration de mécanismes de jeu (points, badges, classements, barres de progression, défis) dans un environnement d'apprentissage non ludique (ex: un module e-learning classique, un parcours de formation). L'objectif est d'utiliser la dynamique du jeu pour stimuler la motivation et l'engagement sans transformer la structure même du cours. Le contenu reste identique, seule la couche motivationnelle change (Deterding et al., 2011).

### Le Serious Game (Jeu Sérieux) :

C'est une application interactive dont la finalité première est pédagogique, mais qui adopte la structure complète d'un jeu vidéo (scénario, règles, défis, immersion). Ici, le jeu est le support d'apprentissage. L'apprenant acquiert des compétences en jouant un rôle ou en résolvant des problèmes dans un environnement simulé.

L'Escape Game Pédagogique est une forme spécifique de Serious Game. Il se caractérise par une contrainte temporelle forte, une narration immersive (s'échapper, résoudre une enquête) et des énigmes qui obligent à la collaboration et à l'application immédiate de savoirs pour progresser.

### [□ Avantages et Inconvénients](#)

#### La Gamification

##### Avantages :

- Stimulation de la motivation : Répond aux besoins de compétence et de reconnaissance (badges), luttant contre l'abandon en formation asynchrone.
- Flexibilité et coût : Facile à implémenter sur des LMS existants sans refondre tout le scénario pédagogique.
- Suivi des progrès : Les barres de progression offrent une visualisation claire de l'avancement pour l'apprenant.

## Inconvénients :

- Motivation extrinsèque risquée : Si les récompenses disparaissent, la motivation peut s'effondrer. Risque de "faire pour les points" plutôt que pour apprendre.
- Effet de lassitude : Les mécanismes répétitifs peuvent devenir infantilissants ou agaçants pour un public adulte expert.
- Compétition malvenue : Les classements peuvent décourager les apprenants en difficulté et nuire à la cohésion de groupe.

## Le Serious Game (incluant l'Escape Game)

### Avantages :

- Apprentissage expérientiel et sécurisé : Permet de simuler des situations à risques (gestion de crise, erreurs médicales, vente complexe) où l'erreur est formatrice et sans conséquence réelle.
- Engagement profond (Flow) : L'immersion narrative et la résolution d'énigmes (comme dans l'Escape Game) favorisent une concentration intense et une mémorisation durable.
- Développement des Soft Skills : Favorise naturellement la collaboration, la communication et la gestion du stress, surtout dans les formats collaboratifs type Escape Game.

### Inconvénients :

- Coût et complexité : La conception (scénario, graphisme, programmation ou logistique physique pour un Escape Game) demande du temps et des ressources importantes.
- Risque de transfert : L'apprenant peut devenir expert du jeu sans réussir à transférer les compétences dans sa réalité professionnelle si le débriefing est négligé.
- Contraintes techniques/logistiques : Nécessite parfois du matériel spécifique, des espaces dédiés ou une forte bande passante.

## Recommandations en Ingénierie de Formation

Le choix entre ces dispositifs doit être guidé par les objectifs d'apprentissage et le contexte.

### Serious Gaming et Gamification :

L'essor des technologies numériques a transformé de nombreux secteurs, et le domaine du jeu n'échappe pas à cette évolution. Le concept de "serious gaming" et celui de "gamification" sont devenus des outils puissants pour engager les utilisateurs, améliorer l'apprentissage et favoriser la motivation. Cet article explore ces deux concepts, leurs différences, leurs applications et leur impact dans divers domaines.

Qu'est-ce que le Serious Gaming ?

Le serious gaming désigne l'utilisation de jeux vidéo à des fins non récréatives. Ces jeux sont conçus pour transmettre des connaissances, développer des compétences ou sensibiliser à des problématiques spécifiques. Contrairement aux jeux traditionnels, qui visent principalement le divertissement, les serious games intègrent des objectifs pédagogiques ou sociaux.

Exemples de Serious Games

Simulations médicales : Des jeux comme "Surgeon Simulator" permettent aux étudiants en médecine de pratiquer des procédures chirurgicales dans un environnement virtuel sans risque pour les

patients.

**Formation professionnelle :** Des entreprises utilisent des serious games pour former leurs employés à des situations de travail spécifiques, comme la gestion de crise ou la vente.

**Sensibilisation à des enjeux sociaux :** Des jeux comme "Papers, Please" abordent des thèmes complexes tels que l'immigration et les droits de l'homme, incitant les joueurs à réfléchir à ces questions.

Qu'est-ce que la Gamification ?

La gamification consiste à intégrer des éléments de jeu dans des contextes non ludiques pour améliorer l'engagement et la motivation des utilisateurs. Cela peut inclure des systèmes de points, des badges, des classements ou des défis. L'objectif est de rendre des activités, souvent perçues comme ennuyeuses ou difficiles, plus attrayantes et stimulantes.

Exemples de Gamification

**Applications de fitness :** Des applications comme "Strava" ou "MyFitnessPal" utilisent des éléments de gamification pour encourager les utilisateurs à atteindre leurs objectifs de santé et de condition physique.

**Éducation :** Des plateformes d'apprentissage en ligne comme "Khan Academy" intègrent des systèmes de récompense pour motiver les étudiants à progresser dans leurs études.

**Programmes de fidélité :** De nombreuses entreprises utilisent la gamification pour inciter les clients à interagir davantage avec leurs marques, en offrant des points ou des récompenses pour des achats ou des interactions.

Différences entre Serious Gaming et Gamification

Bien que serious gaming et gamification partagent des objectifs similaires d'engagement et de motivation, ils diffèrent fondamentalement dans leur approche :

**Objectif :** Le serious gaming vise à éduquer ou sensibiliser, tandis que la gamification cherche à rendre une activité plus engageante.

**Conception :** Les serious games sont des jeux complets avec des mécaniques de jeu élaborées, tandis que la gamification utilise des éléments de jeu dans des contextes existants.

**Public cible :** Les serious games sont souvent destinés à des groupes spécifiques (étudiants, professionnels), alors que la gamification peut s'adresser à un public plus large.

Applications dans Divers Domaines

Éducation

Dans le domaine éducatif, le serious gaming et la gamification sont utilisés pour rendre l'apprentissage plus interactif et engageant. Les serious games peuvent simuler des environnements d'apprentissage complexes, tandis que la gamification peut transformer des cours traditionnels en expériences d'apprentissage plus dynamiques.

Santé

Dans le secteur de la santé, les serious games sont utilisés pour former les professionnels et sensibiliser le grand public à des questions de santé. La gamification, quant à elle, est souvent intégrée dans des applications de santé pour encourager les comportements sains.

## Entreprises

Les entreprises adoptent ces concepts pour améliorer la formation des employés et renforcer l'engagement des équipes. Les serious games peuvent simuler des situations de travail, tandis que la gamification peut être utilisée pour motiver les employés à atteindre des objectifs de performance.

## Impact et Perspectives d'Avenir

L'impact du serious gaming et de la gamification est déjà visible dans de nombreux secteurs. Ces approches innovantes favorisent l'engagement, améliorent l'apprentissage et peuvent même transformer des comportements. À l'avenir, on peut s'attendre à une intégration encore plus poussée de ces concepts dans divers domaines, notamment grâce à l'avancement des technologies telles que la réalité virtuelle et augmentée.

## Défis à Surmonter

Malgré leurs avantages, ces approches ne sont pas sans défis. Il est essentiel de concevoir des jeux et des systèmes de gamification qui soient réellement engageants et pertinents pour les utilisateurs. De plus, il est crucial de mesurer l'efficacité de ces méthodes pour garantir qu'elles atteignent leurs objectifs

Le serious gaming et la gamification représentent des outils puissants pour engager les utilisateurs et favoriser l'apprentissage dans divers contextes. En intégrant des éléments de jeu dans des environnements non ludiques, ces approches peuvent transformer la manière dont nous apprenons, travaillons et interagissons. Alors que la technologie continue d'évoluer, il sera fascinant de voir comment ces concepts se développeront et influenceront notre quotidien. <accordion-item title="Contextes conseillés :">

### Pour la Gamification :

Formations longues et asynchrones nécessitant un maintien du rythme (lutte contre le décrochage). Sujets répétitifs ou procéduraux simples où la motivation doit être entretenue. Pour dynamiser des communautés d'apprentissage ou des forums de discussion.

**Pour le Serious Game (et l'Escape Game) :** Acquisition de compétences complexes ou procédurales (savoir-agir en situation). Entraînement à la gestion de situations rares, critiques ou dangereuses. Développement de compétences transversales (travail d'équipe, leadership, communication) via la simulation collaborative.

**Spécifique Escape Game :** Idéal pour briser la glace, créer une cohésion d'équipe forte ou réactiver des connaissances de manière ludique et pressante.

### Contextes déconseillés :

#### Gamification :

Sujets graves, sensibles ou éthiques (ex: harcèlement, licenciement) où le jeu pourrait être perçu comme une banalisation irrespectueuse. Publics très sceptiques envers le ludique. Serious Game / Escape Game : Transmission de simples connaissances factuelles (définitions, listes) où le coût de

développement est disproportionné. Situations où les contraintes logistiques (temps, espace, technique) ne permettent pas une immersion fluide.

[Liens avec d'autres concepts du glossaire](#)

**Apprentissage Expérientiel (Kolb) :** Le Serious Game et l'Escape Game incarnent parfaitement le cycle de Kolb (Expérience concrète → Observation réflexive → Conceptualisation → Expérimentation active), surtout lorsqu'ils sont suivis d'un débriefing structuré. **Théorie de l'Autodétermination (Deci & Ryan) :** La gamification cherche à satisfaire les besoins d'autonomie, de compétence et d'appartenance sociale.

**Blended Learning (Apprentissage Mixte) :** Ces outils s'intègrent idéalement dans un parcours hybride : un Serious Game en asynchrone pour préparer une mise en situation en présentiel, ou une phase de gamification pour animer l'entre-deux sessions.

**Débriefing / Métacognition :** Indissociable du Serious Game réussi. C'est le moment où le vécu émotionnel du jeu est transformé en savoir formalisé. Sans ce temps d'analyse, le jeu reste un simple divertissement.

[Questions pour les pairs et le formateur](#)

- Mesure de l'efficacité : Au-delà du taux de satisfaction ("c'était amusant"), quels indicateurs pertinents mettre en place pour évaluer le réel transfert de compétences issu d'un Serious Game ou d'un Escape Game ?
- Équilibre Ludique/Pédagogique : Comment concevoir des énigmes (dans un Escape Game) ou des défis (Gamification) qui soient suffisamment stimulants ludiquement sans créer une charge cognitive excessive qui nuirait à l'apprentissage du contenu cible ?
- Gestion de l'échec : Dans un Escape Game où le but est de "réussir", comment valoriser pédagogiquement l'échec (ne pas s'échapper à temps) pour en faire un levier d'apprentissage puissant lors du débriefing ?
- Inclusion : Comment adapter ces dispositifs (souvent basés sur la rapidité, l'observation visuelle ou la compétition) pour garantir l'inclusion de tous les profils d'apprenants, y compris ceux en situation de handicap ou neuro-atypiques ?

### **Concept ajouté : Le Scénarisation Pédagogique (Storytelling)**

Définition : La scénarisation pédagogique consiste à intégrer les contenus d'apprentissage dans une narration structurée (une histoire, un fil conducteur, un contexte) plutôt que de les présenter de manière linéaire et abstraite. Elle donne du sens aux activités, contextualise les savoirs et engage émotionnellement l'apprenant.

Pertinence pour l'hybridation et le ludique : Ce concept est la colonne vertébrale de tout Serious Game et de tout Escape Game réussi. Sans une narration forte, les mécaniques de jeu (énigmes, badges) restent artificielles. En formation en ligne, la scénarisation permet de transformer un parcours module par module en une "mission" ou un "voyage", augmentant ainsi la motivation intrinsèque et facilitant la mémorisation par l'ancrage émotionnel et contextuel. Elle est également cruciale pour le transfert, car elle situe les connaissances dans un contexte d'usage réaliste.

---

[Identifier les éléments constitutifs d'un escape game](#)

Identifier les éléments constitutifs d'un escape game (structure, narration, mécaniques de jeu,

énigmes) ; - Expérimenter un escape game et en analyser les ressorts pédagogiques et ludiques ; - Concevoir un prototype d'escape game ou des premières énigmes en lien avec leur discipline ou contexte professionnel.

Ce cours d'une journée initie les participant-e-s à la conception d'escape games pédagogiques, des dispositifs ludiques favorisant l'engagement, la collaboration et l'acquisition de compétences variées. La matinée est consacrée à l'expérimentation d'un escape game, suivie d'une analyse collective portant sur les mécaniques de jeu, la dynamique de groupe et les apports pédagogiques. Cette phase permet d'introduire les bases théoriques : types de jeux, intérêts éducatifs, éléments clés de conception (scénario, énigmes, narration, contraintes, etc.). L'après-midi est dédiée à un atelier de création. Par petits groupes, les participant-es conçoivent un prototype de jeu ou une énigme en lien avec leur contexte professionnel. Cette activité collaborative permet d'explorer les leviers de motivation propres aux escape games tout en tenant compte des contraintes pédagogiques. La journée se conclut par une présentation des prototypes et un échange de retours constructifs.

En tant qu'outil pédagogique, l'escape game n'est pas une fin en soi, mais un dispositif médiateur puissant qui active des leviers d'apprentissage spécifiques difficiles à atteindre avec des méthodes traditionnelles (cours magistraux, lectures).

Voici comment il fonctionne pédagogiquement selon les compétences de votre document :

### Un catalyseur d'engagement et de motivation

Mécanisme : L'immersion, le scénario et la ludification (gamification) transforment la contrainte d'apprendre en désir de réussir une mission. Bénéfice pédagogique : Il active la motivation intrinsèque. Les apprenants ne sont plus passifs ; ils deviennent acteurs de leur découverte. Cela répond à la compétence E3 (tenir compte de l'auto-organisation et de l'auto-efficacité) en rendant l'apprenant responsable de sa progression immédiate.

### Un accélérateur de transfert et de mise en pratique

Mécanisme : Contrairement à la théorie abstraite, l'escape game place l'apprenant dans une situation simulée mais concrète où il doit utiliser immédiatement une connaissance pour avancer (ex: utiliser une procédure de sécurité pour ouvrir un cadenas). Bénéfice pédagogique : Il réduit l'écart entre la théorie et la pratique. C'est l'application directe de la compétence G5 (développer un concept de transfert). L'erreur devient immédiate et sans conséquence réelle (on ne meurt pas, on reste bloqué), ce qui encourage l'expérimentation (B10 : méthodes orientées pratiques).

### Un révélateur de dynamiques de groupe et de soft skills

Mécanisme : La pression du temps et la complexité des énigmes obligent à communiquer, déléguer, écouter et collaborer. Les rôles naturels émergent vite (leader, suiveur, organisateur, créatif). Bénéfice pédagogique : C'est un outil d'observation unique pour le formateur. Il permet de travailler les compétences transversales (communication, travail d'équipe, gestion du stress) de manière tangible. Cela sert directement les domaines F (Diriger et modérer des groupes) et D (Interagir avec les participants).

### Un support puissant pour le débriefing et la métacognition

Mécanisme : La force pédagogique réelle ne réside pas dans le jeu lui-même, mais dans le débriefing qui suit. Le vécu commun (stress, réussite, échec, blocage) fournit une matière riche pour l'analyse. Bénéfice pédagogique : Le formateur peut s'appuyer sur des faits vécus ("Quand vous avez trouvé la clé, comment avez-vous partagé l'info ?") pour faire prendre conscience aux apprenants de leurs

propres schémas mentaux et comportementaux. C'est l'application idéale de la compétence C1 (feedback complet) et H2 (réflexion sur sa propre conception de l'apprentissage).

## Un outil de différenciation et d'inclusion

Mécanisme : Les énigmes peuvent être variées (logique, observation, manuelle, culturelle, numérique), permettant à chacun de briller selon ses forces. Bénéfice pédagogique : Il valorise la diversité des profils au sein d'un groupe hétérogène (B9). Chaque participant peut contribuer selon ses compétences propres, renforçant la cohésion et l'estime de soi (I3 : exploiter la diversité).

En résumé pour votre conception :

Pour que l'escape game soit un outil pédagogique efficace et non un simple divertissement, vous devez garantir que :

Chaque énigme correspond à un objectif pédagogique précis (Lien CO A5/G2). Le scénario contextualise la réalité professionnelle des apprenants (Lien CO G6). Le temps de débriefing est au moins égal au temps de jeu pour ancrer les apprentissages (Lien CO C1). C'est cette articulation entre vécu émotionnel fort (le jeu) et analyse rationnelle (le débriefing) qui fait de l'escape game un outil pédagogique de haut niveau pour le Brevet Fédéral de Formateur.

---

## Analyse Comparative : Forces et Limites

### [□ Les Avantages](#)

#### Ludification

- **Engagement soutenu** : Feedback immédiat (badges, progression) lutte contre le décrochage.
- **Motivation** : Persévérance stimulée par la reconnaissance instantanée.
- **Agilité** : Intégration facile sans refonte totale du dispositif.
- **Management** : Nouvelle façon de gérer une équipe et d'installer une ambiance de travail.

#### Jeux Sérieux

- **Apprentissage expérientiel** : Pratique et erreur dans un environnement sécurisé.
- **Immersion** : État de flow propice à la mémorisation.
- **Transfert** : Contextualisation réaliste facilitant l'application pro.
- **Polyvalence** : Couvre de la simulation militaire à la communication d'entreprise.

### [△ Les Inconvénients et Risques](#)

#### Ludification

- **Motivation fragile** : Risque de cibler les points plutôt que le savoir.
- **Lassitude** : Mécanismes répétitifs pouvant sembler infantilisants.
- **Compétition nuisible** : Classements décourageants pour certains profils.

#### Jeux Sérieux

- **Coût et complexité** : Conception longue, onéreuse et technique.
- **Transfert limité** : Risque de rester "dans le jeu" sans débriefing.

- **Barrières techniques** : Matériel ou bande passante requis.

## Utilité en Ingénierie de Formation

☐ **Quand utiliser la Ludification ?** Idéale pour maintenir le rythme sur des formations longues, dynamiser des communautés et encourager la répétition de gestes procéduraux. Utile pour faire accepter des tâches considérées comme rébarbatives (questionnaires, assimilations d'infos).

☐ **Quand utiliser les Jeux Sérieux ?** Réservée aux compétences complexes, simulations de situations à risques et développement de soft skills. Pertinent pour tous les secteurs : éducation (edutainment), entreprise (edumarket), prévention ou entraînement technique.

## Liens avec d'autres concepts théoriques

- **Apprentissage Expérientiel (Kolb)** : Le Jeu Sérieux = expérience concrète. La Ludification = expérimentation active.
- **Théorie de l'Autodétermination (Deci & Ryan)** : La Ludification cible directement les besoins de compétence et d'autonomie via la récompense.
- **Blended Learning** : Outils parfaits pour les phases asynchrones.
- **Métacognition** : Analyse de sa progression ou débriefing post-jeu.

## Focus : L'Escape Game Pédagogique

**Définition : Escape Game (Jeu d'évasion)** Déclinaison physique des jeux vidéo de type « escape the room ». C'est un jeu de rôle grandeur nature où les participants doivent résoudre des énigmes pour s'échapper d'un lieu ou accomplir une mission dans un temps imparti.

flowchart LR subgraph "Leviers Activés" A[Immersion & Scénario] --> B(Motivation Intrinsèque) C[Situation Simulée] --> D(Transfert & Pratique) E[Pression & Énigmes] --> F(Collaboration & Soft Skills) G[Vécu Commun] --> H(Débriefing Riche) end subgraph "Compétences BF" B --> E3[I1, E3] D --> G5[B10, G5] F --> F1[D2, F2] H --> C1[H2, C1] end

### ☐ Analyse détaillée des impacts pédagogiques

- **Catalyseur d'engagement (CO E3, I1)** : Transforme la contrainte en désir de réussir. L'apprenant devient acteur de sa découverte.
- **Accélérateur de transfert (CO G5, B10)** : Utilisation immédiate des connaissances. L'erreur est sans conséquence réelle, encourageant l'expérimentation.
- **Révéléateur de dynamiques (CO F1, F2, D2)** : La pression du temps fait émerger les rôles naturels (leader, organisateur). Outil d'observation unique pour le formateur.
- **Support de métacognition (CO C1, H2)** : Le débriefing post-jeu est crucial. Il permet

d'analyser les comportements vécus ("Quand vous avez trouvé la clé...").

- **Outil d'inclusion (CO B9, I3)** : Variété des énigmes (logique, manuelle, observation) permettant à chacun de briller selon ses forces.

### □ Règles d'or pour la conception

1. **Alignement** : Chaque énigme doit correspondre à un objectif pédagogique précis.
2. **Contexte** : Le scénario doit refléter la réalité professionnelle des apprenants.
3. **Débriefing** : Le temps d'analyse doit être au moins égal au temps de jeu pour ancrer les savoirs.
4. **Typologie** : S'assurer que le jeu correspond bien à une catégorie de "Jeu Sérieux" (ex: simulation ou edutainment) et non au simple divertissement.

---

## Questions pour les pairs et le formateur

- Définir des indicateurs de transfert au-delà du taux de satisfaction ("c'était amusant")
- Équilibrer ludique et pédagogique pour éviter la surcharge cognitive
- Transformer l'échec dans le jeu en levier d'apprentissage constructif lors du débriefing
- Adapter les dispositifs pour l'inclusion (handicap, neuro-atypie, profils non-compétitifs)

## Atelier Pratique : Conception d'Escape Game

### Objectifs de la journée de formation :

- Identifier les éléments constitutifs (structure, narration, mécaniques).
- Expérimenter un escape game et analyser ses ressorts.
- Concevoir un prototype d'énigmes en lien avec son contexte professionnel.

### Déroulé type :

- **Matin** : Expérimentation live + Analyse collective + Bases théoriques.
- **Après-midi** : Atelier de création par petits groupes + Présentation et retours.

---

## □ Bibliographie & Références

- Alvarez, J., & Djaouti, D. (2010). Introduction au Serious Game. Questions Théoriques.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry.

- Mezirow, J. (2000). Learning as Transformation: Critical Perspectives on a Theory in Progress. (Pour le lien avec la métacognition et le débriefing).
  - Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning. Prentice-Hall.
- 

[← Retour aux Méthodes](#)

[carnet, E6, méthodes, pédagogie, Serious, Gaming, Gamification](#)

Page mise à jour le {{date | Auteur : [Eugénie Decré] | Version : 1.0}}

From:

<https://wiki.eugeniedecre.com/> - **Formation en Conscience**

Permanent link:

[https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:e6\\_methodes:e6\\_gaming](https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:e6_methodes:e6_gaming)

Last update: **2026/05/15 12:03**

