



# La ludopédagogie

La ludopédagogie est une méthode éducative qui utilise le jeu pour faciliter l'apprentissage. Fondée sur des principes des neurosciences, elle s'appuie sur des mécanismes ludiques variés afin de rendre les formations plus engageantes et interactives.

La ludopédagogie est une méthode très utilisée pendant l'enfance pour apprendre de nouveaux concepts, mais qui est rapidement mise de côté en grandissant. Pourtant, le jeu est un outil puissant pour capter l'attention des apprenants, renforcer leur engagement et optimiser la mémorisation.

## Ce que permet l'utilisation du jeu en formation :

- 1. Mettre en pratique les 4 piliers d'apprentissage de Stanislas Dehaene** (voir la fiche dédiée).
- 2. Supprimer la notion de danger.** Quand on joue, on se sent en sécurité grâce à un cadre défini et un espace-temps spécifique, sans conséquences sur la "vraie" vie. Des règles claires sont fixées, et, surtout, l'erreur est permise. Il est prouvé que le stress freine la création de nouveaux neurones. En choisissant le jeu pour aborder des sujets complexes, plutôt qu'une approche magistrale, on réduit le stress des apprenants, ce qui favorise la formation de nouveaux neurones. Bonne nouvelle, non ?
- 3. Tirer parti de la diversité.** Nous avons tous des façons différentes d'apprendre. En proposant des modalités variées le jeu permet de s'adapter aux préférences d'apprentissage de chacun et de mobiliser tous les sens pour un ancrage plus profond des concepts clés.
- 4. Générer de la motivation intrinsèque.** Le jeu donne envie aux apprenants de participer à l'activité pour le plaisir même qu'elle offre plutôt que pour un critère extérieur (motivation extrinsèque).
- 5. Concrétiser l'abstrait.** Le jeu offre un espace métaphorique qui permet de représenter des concepts ou des situations abstraites de façon plus visuelle, manipulable et accessible.
- 6. Proposer une progression adaptée aux apprenants.** Grâce à des systèmes de niveaux ou de manches, les apprenants peuvent renforcer leurs compétences avant de passer à l'étape suivante.
- 7. Générer des émotions.** Le jeu suscite des émotions positives et marquantes, renforçant ainsi la mémorisation des apprentissages. (voir la fiche dédiée)



## Conseils pratiques pour appliquer les principes de la ludopédagogie

Le jeu en formation peut revêtir des formes diverses : serious game, activité ludique, jeu de rôle, etc. Quelle que soit la forme choisie, voici une liste de points essentiels à intégrer pour garantir que le jeu sert véritablement l'apprentissage.

### Mettre en pratique les 4 piliers d'apprentissage de Stanislas Dehaene

- **Attention** : Le jeu contient des éléments dynamiques ou interactifs pour capter et maintenir l'attention des apprenants.
- **Engagement actif** : Les apprenants sont amenés à agir, manipuler ou interagir directement dans le jeu pour participer activement à leur apprentissage.
- **Retour sur erreur** : Le jeu permet aux apprenants de comprendre et corriger leurs erreurs de manière constructive et sans jugement.
- **Consolidation** : Les concepts clés sont revus de manière répétée dans le jeu pour favoriser la mémorisation à long terme.

### Supprimer la notion de danger

- Les règles du jeu sont clairement établies pour **créer un cadre** où les apprenants se sentent en **sécurité**.
- Il est **explicitement permis** aux apprenants de faire des erreurs sans conséquence, dans un climat bienveillant.

### Tirer parti de la diversité

- Le jeu sollicite **plusieurs sens** pour permettre un **ancrage** plus profond et complémentaire des concepts.

### Générer de la motivation intrinsèque

- Le jeu est conçu pour être engageant **en lui-même**.
- Le niveau de difficulté est équilibré pour susciter l'**envie de progresser** sans être **décourageant**.

### Concrétiser l'abstrait

- Le jeu permet aux apprenants de **manipuler ou d'interagir concrètement** avec des **idées abstraites** pour mieux les assimiler.
- La représentation des concepts dans le jeu est **claire et compréhensible** pour éviter toute confusion.

### Proposer une progression adaptée aux apprenants

- Le jeu propose des niveaux ou étapes **progressifs** qui permettent aux apprenants de renforcer leurs compétences avant de passer à l'étape suivante.
- Des retours (scores, indicateurs, etc.) sont fournis pour permettre aux apprenants de **mesurer leur progression** tout au long du jeu.

### Générer des émotions

- Le jeu intègre des éléments qui suscitent des **émotions positives** (ex. fierté, amusement) chez les apprenants.
- L'histoire, les personnages ou le contexte du jeu créent une **immersion** qui favorise une connexion émotionnelle.

