
Diplôme universitaire de simulation en santé et innovation pédagogique

Ludopédagogie

Mouhaoui Mohammed, UH2 Casablanca
Head of ED Trauma Center, Casablanca
Head of Morocco Sim



Ludopédagogie

Définition

- La ludopédagogie correspond consiste à utilise des jeux ou activités ludiques pour faciliter l'apprentissage et l'acquisition des connaissances,
- Elle permet de rendre l'apprentissage plus interactif, motivant et efficace pour les étudiants en sciences de la santé.



Ludopédagogie



Flash back

Ludus

Ludus dans la Rome antique pouvait faire référence :

- à une école primaire,
- à un jeu de société, ou
- à une école d'entraînement de gladiateurs.

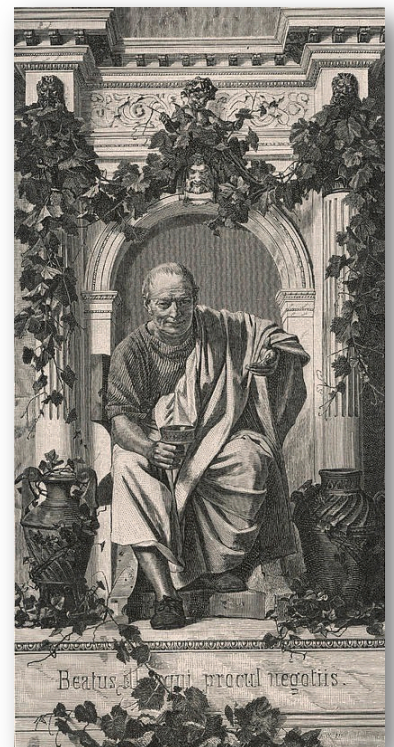


Flash back

“

Celui qui joint l'utile à
l'agréable recueille
tous les suffrages.

Horace



Flash back



L'émotion quelle qu'elle soit, a des effets positifs sur la mémoire !
Damasio, 1996



Ludopédagogie

+

- Renforcer l'engagement des apprenants

Les jeux rendent l'apprentissage plus attrayant et stimulant, ce qui augmente l'engagement des étudiants,

- Faciliter la mémorisation

Le jeu peut améliorer la rétention des informations grâce à l'utilisation de différentes formes d'apprentissage (visuel, auditif, kinesthésique),



Ludopédagogie

+

- Développer des compétences pratiques

Certains jeux permettent de simuler des situations cliniques ou de travailler des compétences spécifiques (communication, prise de décision),

- Promouvoir l'apprentissage actif

La ludopédagogie encourage les étudiants à participer activement au processus d'apprentissage, plutôt que de simplement écouter passivement.



Ludopédagogie

3P

Plaisir

Pédagogie

Performance



Ludopédagogie



- Coût,
- Chronophagie,
- Rétention à long terme ?



Ludopédagogie

Ludification

Serious game

Escape game



Ludopédagogie

Ludification

- La ludification emploie des éléments de jeu pour rendre un programme de formation non basé sur le jeu plus amusant et plus engageant,

Serious game

- Le serious game est un apprentissage par le jeu, où le jeu lui-même est le programme de formation.



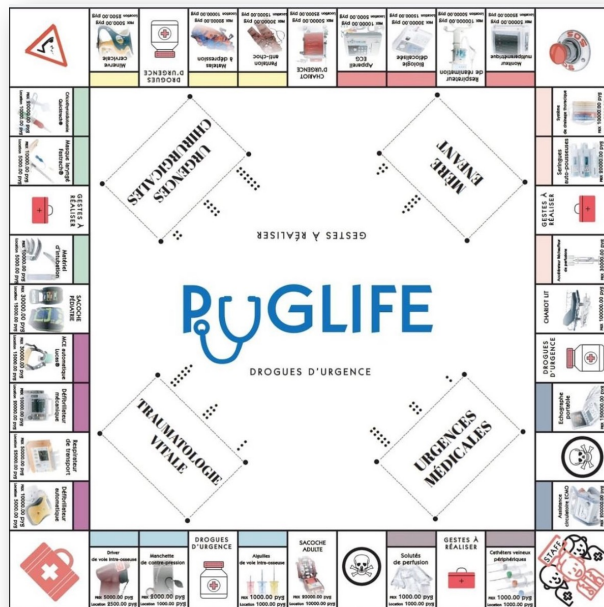
3

Ludopédagogie



4

Ludopédagogie



5

Ludopédagogie



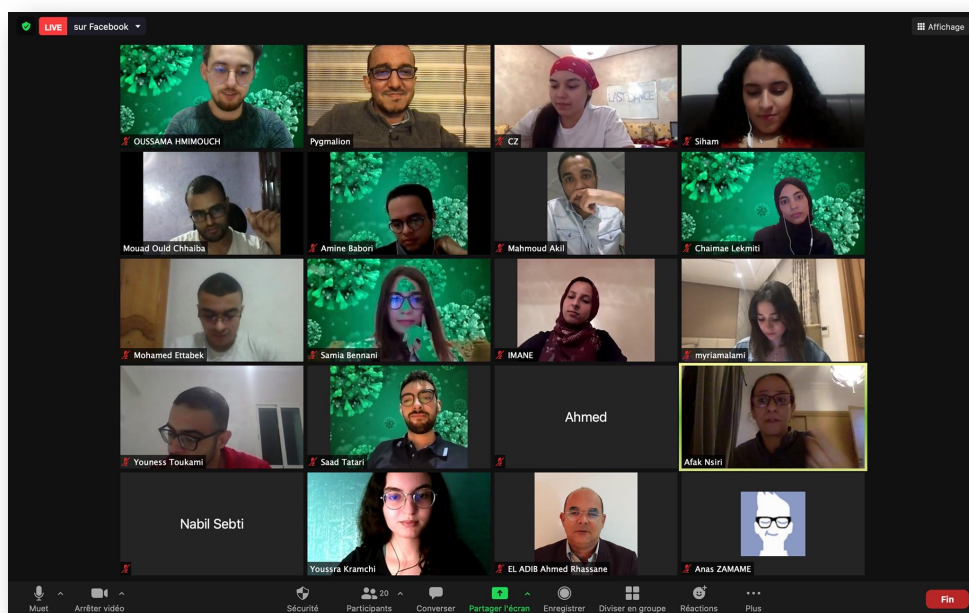
5

Ludopédagogie



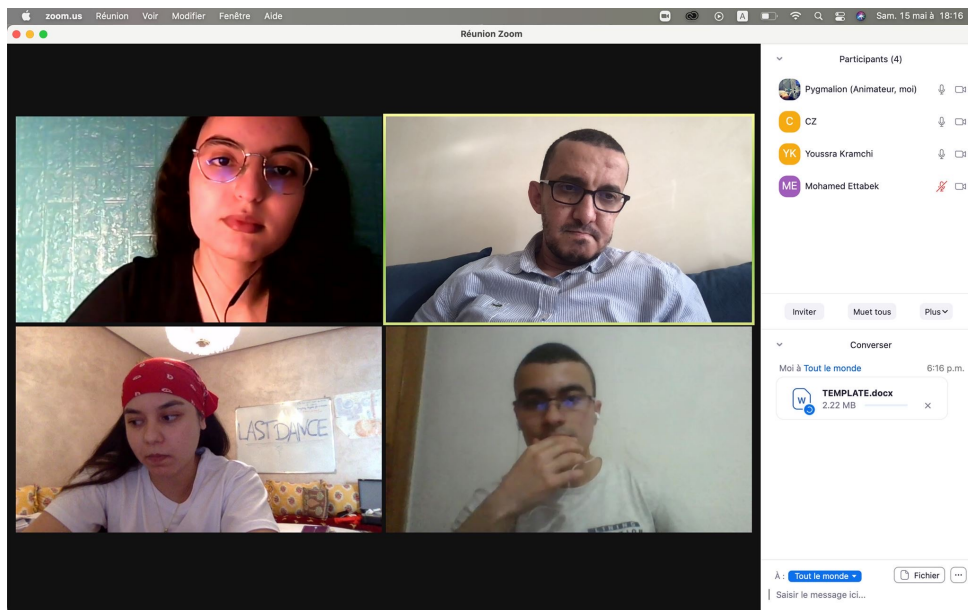
7

Ludopédagogie



3

Ludopédagogie



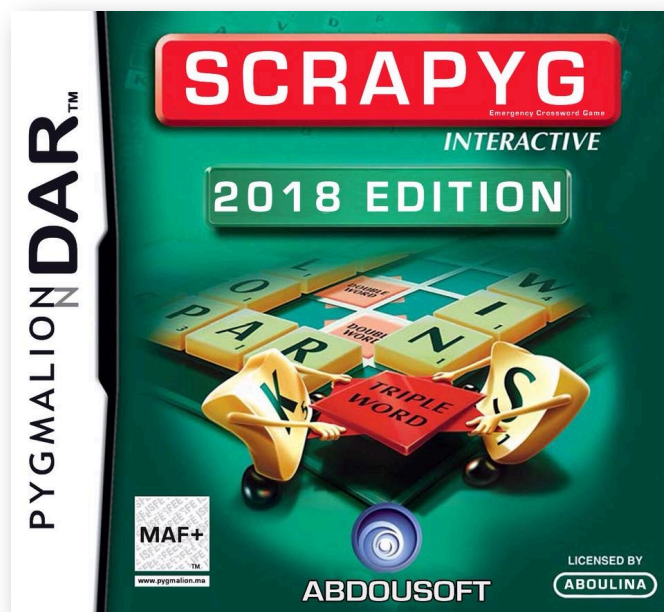
9

Ludopédagogie



0

Ludopédagogie



1

Ludopédagogie

10 commandement

- Toujours avant le jeu mon environnement j'aménagerai,
- En cas de nécessité, un assistant je prendrai,
- Clairement et progressivement mais rapidement les règles j'expliquerai,
- Un tour pour rien j'organiserai,
- Au respect des règles impitoyablement je veillerai,



2

Ludopédagogie

10 commandement

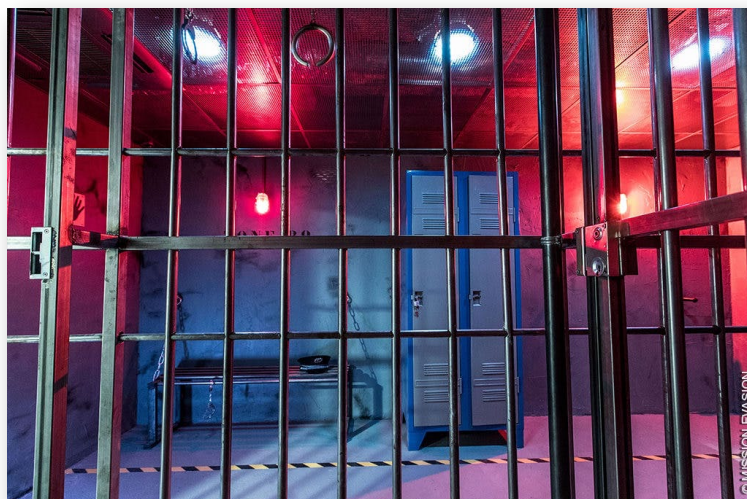
- Un silence absolu néanmoins point je n'imposerai,
- D'une clôture symbolique le jeu je terminerai,
- Jamais l'exploitation pédagogique je n'omettrai,
- Avant l'arrivée du meneur suivant, la salle toujours je rangerai,
- En post-jeu, jamais je ne jubilerai.



3

Ludopédagogie

Escape game



4

Ludopédagogie

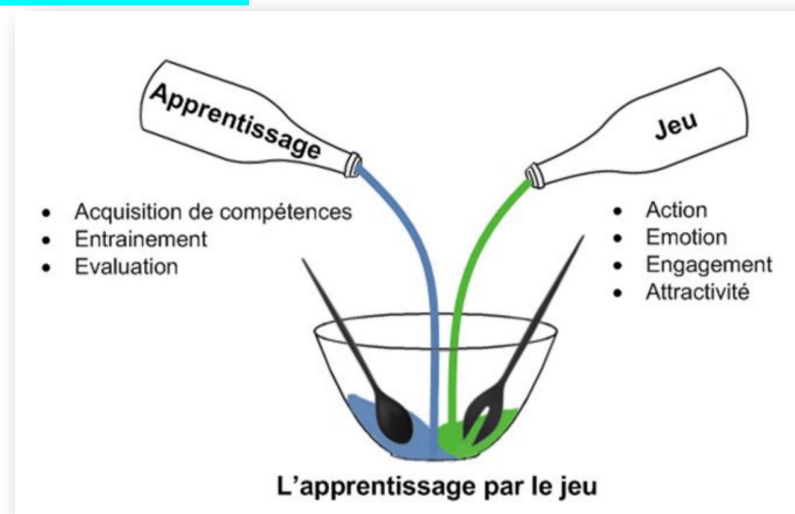
Escape game

- Sortir d'un environnement soigné en résolvant une énigme quant à un diagnostic précis.
- Il est essentiel de réfléchir à l'après-jeu et au debriefing à chaud pour expliquer les énigmes et les relier aux notions à retenir.
- Critères :
 - Objectifs pédagogiques et public cible,
 - Scénario, environnement et indices,
 - Mode de travail collaboratif,
 - Rôle du game master.



Ludopédagogie

Processus de création



Ludopédagogie

Processus de création

- Plan
 - Analyse du besoin,
 - Sélectionner la stratégie de game thinking,
 - Concevoir l'expérience "canva",
 - Prototyper et tester.



Ludopédagogie

Processus de création

- Objectifs
 - Contexte de la demande,
 - Compétences à atteindre,
 - Attentes du commanditaire et des apprenants,
 - Contraintes.



Ludopédagogie

Processus de création

- Public cible
 - Qui sont les participants ?
 - Quelles stratégies de formation ?
 - Quels sont leurs intérêts ?
 - Quel est leur niveau de compétence ?



9

Conclusion

Ludopédagogie

- Oui,
- Mais toujours dans le cadre d'un curriculum de formation.



0