

Communiqué de Presse

Premières journées scientifiques françaises sur la ludopédagogie : l'université de Caen Normandie inaugure le 1^{er} colloque sur le jeu comme outil pédagogique dans l'enseignement supérieur

*Les 5 et 6 décembre 2024, le CEMU accueillera les enseignants
chercheurs spécialistes de la ludopédagogie pour débattre des enjeux et
applications du jeu dans l'apprentissage des étudiants.*



Caen, novembre 2024 – *Les 5 et 6 décembre 2024, l'université de Caen Normandie, en collaboration avec le réseau Ikigai, organisateur des toutes premières Journées Scientifiques françaises sur la Ludopédagogie. Ce colloque inédit, soutenu par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche et l'Association Internationale de Pédagogie Universitaire (AIPU France), explorera le potentiel des jeux sous toutes leurs formes (vidéo, de plateau ou de rôle ou d'ambiance) pour transformer les pratiques pédagogiques dans l'enseignement supérieur.*

Une réflexion inédite sur le jeu comme levier d'apprentissage

La ludopédagogie se définit comme l'utilisation du jeu dans un contexte d'enseignement pour renforcer l'engagement des apprenants, favoriser l'acquisition des compétences et transformer les représentations (Alvarez, 2019 ; Sanchez, 2023). Les jeux, loin d'être de simples distractions, deviennent des outils puissants pour stimuler la participation active et engager les étudiants dans des apprentissages significatifs.

Les intervenants s'interrogeront sur cette question centrale : comment le jeu peut-il offrir une opportunité pédagogique soutenant le développement et l'acquisition des compétences ?

Les axes du colloque : quatre thématiques au cœur des enjeux pédagogiques

Ce colloque de deux jours abordera quatre axes principaux qui structurent la réflexion autour de la ludopédagogie :

1. **Cultures ludiques et littératie ludique** : Comment introduire le jeu en tant qu'objet culturel dans l'apprentissage ? Cet axe explore comment les étudiants peuvent interpréter les jeux comme des médias éducatifs et intégrer les cultures ludiques dans leur parcours.
2. **Éthique, diversité et inclusion** : Quelles sont les questions éthiques qui se posent dans la création et l'usage de jeux pédagogiques ? Ce thème aborde la manière dont le jeu peut promouvoir un environnement d'apprentissage inclusif et sensibiliser les étudiants aux enjeux de la diversité.
3. **Conception ludique et scénarisation** : Quelles sont les étapes pour concevoir des jeux éducatifs efficaces ? Des spécialistes décriront des exemples de conception ludique et expliqueront comment les jeux immersifs peuvent soutenir des objectifs pédagogiques spécifiques.
4. **Méthodes et métriques d'évaluation** : Comment évaluer l'impact des jeux sur l'apprentissage ? Cet axe se concentre sur les outils et les méthodologies permettant de mesurer les effets des jeux sur le développement des compétences et la rétention des connaissances.

Un événement pour créer une communauté de pratiques

Ces Journées Scientifiques visent à poser les bases d'une communauté de pratique en ludopédagogie dans l'enseignement supérieur francophone.

« Avec la multiplication des pratiques de ludopédagogie dans les universités, il est essentiel de se doter d'outils pour évaluer leur impact et définir des pratiques éthiques et inclusives », Matthieu le Crosnier, Ingénieur pédagogique responsable de l'équipe « valorisation et développement ».

Programme et conférences

Le colloque sera inauguré par une conférence d'Emmanuelle Savignac, *anthropologue et professeure des universités en Sciences de l'information et de la Communication à l'université Sorbonne Paris Nord*, le 5 décembre à 14h00. Elle s'interrogera sur ce que fait le jeu au travail et le travail au jeu.

Les deux jours seront rythmés par des conférences, des ateliers et des présentations de recherches menées par des enseignants et des chercheurs de toute la France, qui partageront leurs expériences et leurs analyses sur l'intégration du jeu dans l'enseignement supérieur.

Pour découvrir le programme détaillé :

<https://ludopedagogie.sciencesconf.org/program/details>

Informations pratiques :

- **Dates** : 5 et 6 décembre 2024
- **Lieu** : Centre d'Enseignement Multimédia Universitaire (CEMU), Université de Caen Normandie
- **Accréditation Presse** : L'entrée est offerte aux journalistes souhaitant couvrir l'événement. Merci de contacter Sandra Ammara - sandra.sacommunication@gmail.com - pour plus d'informations ou pour confirmer votre présence.

Contact presse université de Caen Normandie :

Sandra Ammara : 06 79 92 71 34 – sandra.sacommunication@gmail.com