JOURNÉES SCIENTIFIQUES LUDOPÉDAGOGIE 2026

PROGRAMME

Jeudi
03.12.26

8h30 - 9h15
Accueil
Amphithéâtre de Boüard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

9h15 - 9h40
Introduction
Jérôme Legrix-Pagès
Amphithéâtre de Boüard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

9h40 - 10h45
Ouverture
« Le jeu comme vecteur de praxis transformatrice »
Maude Bonenfant
& Gabrielle Trépanier-Jobin
Amphithéâtre de Boüard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

10h45 - 11h15
Pause café

11h15 - 12h05
Mettre en jeu les controverses

1 Concevoir un jeu sérieux sur la vaccination comme laboratoire des controverses et des transitions sociales
Yann Le Faou et al.

2 Mettre en jeu les controverses professionnelles : le théâtre participatif comme dispositif d'expérimentation et de problématisation en formation initiale des enseignants de primaire
Sanae El Wahabi

Amphithéâtre de Boüard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

12h05 - 14h
Déjeuner
Aula Magna

14h - 15h30
Interroger les effets du jeu sur les apprenants

3 Jouer, raconter, philosopher: les pratiques ludophilosophiques comme dispositifs de transition de l'expérience affective à la pensée réflexive chez l'enfant
Marjorie Metz

4 Faire concevoir pour apprendre ? Arbitrage de design et effets de cadrage dans un dispositif de création de jeux vidéo en UPE2A
Alexis Hassler et Laurence Schmoll

5 Équilibrer plaisir, apprentissage et engagement dans les jeux sérieux environnementaux: une étude comparative entre jeux de société et ateliers ludiques
Ivan Minguez et Merlin Oulevey

Amphithéâtre de Boüard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

15h30 - 16h
Pause café

16h - 17h
Analyser les représentations ludiques

6 Analyser les représentations dans les jeux : recherche-création et perspectives critiques autour du projet RHÉTOLUD
Régis Catinaud, Claire Siegel et Marleïne Arundell

7 Fabriquer une partie regardable : conception ludique et médiatisation de l'actual-play
Valentin Camus

Amphithéâtre de Boüard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

17h - 18h
Former aux métiers en transition

8 Les proto-compétences en ludopédagogie – Étape de transition vers les compétences professionnelles
Philippe Lépinard

9 Log In To Life, conception d'un jeu vidéo pédagogique pour la formation à la web-clinique en prévention du suicide : légitimité, game design et responsabilité
Camille Carlier, Ariane Magny et Anne-Christine Lesniak

Amphithéâtre de Boüard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

18h05 - 19h
Session de présentation des posters
Aula Magna

Vendredi
04.12.26

8h30 - 9h
Accueil
Amphithéâtre de Boüard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

9h - 10h20
Concevoir des jeux pour la transition écologique

10 La Fresque des Géoressources comme dispositif d'évaluation ludique : transition pédagogique, enjeux écologiques et résistances étudiantes
Evi Belsack, Corentin Caudron et Arnaud Van Hecke

11 Traduire la complexité des écosystèmes en mécaniques de jeu : retour réflexif sur un dispositif ludique
Alexandra Scelles

12 Concevoir les transitions : ce que les éco-jeux nous apprennent sur les responsabilités du game design
Romain Pichon-Sintes

Amphithéâtre de Boüard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

10h30 - 11h30
Transformer les pratiques pédagogiques

13 Jeu dans la classe de français : entre transition pédagogique et résistance institutionnelle
Siham El Ansari

14 Faire jouer les élèves: transformation ou ajustements des postures enseignantes ?
Romain Vincent

Amphithéâtre de Boüard,
Campus 1, bâtiment B, niveau 0

11h30 - 12h30
Clôture et remise des prix
Jérôme Legrix-Pagès
Amphithéâtre de Boüard
Campus 1, bâtiment B, niveau 0