

Initiation AUX JEUX SÉRIEUX

Cette fiche a été co construite avec des enseignants, ingénieurs pédagogiques et personnels administratifs lors de la rencontre PRO3, les 15 et 16 janvier 2026.

1. Terminologie

Jeux sérieux (serious games) : dispositifs ludiques conçus principalement pour développer des compétences et transmettre des connaissances.

Gamification : ajout d'éléments ludiques (points, badges, défis, niveaux, récompenses) à une activité pédagogique existante afin de renforcer la motivation et l'engagement.

Ludopédagogie : approche pédagogique utilisant le jeu pour favoriser l'apprentissage par l'expérience.

2. Les étapes de conception d'un jeu sérieux

Lorsque je souhaite créer un jeu sérieux, quelles sont les étapes clés pour concevoir une expérience ludique engageante, au service des apprentissages ?

Le cadrage pédagogique	L'expérience de jeu	La mise en œuvre du jeu	L'ajustement du jeu
<ul style="list-style-type: none"> • La veille de l'existant • L'expression du besoin • Les objectifs pédagogiques • Le public cible (niveau, prérequis) • Le contexte d'usage (en autonomie, pendant le cours, en hybride...) • Le lieu de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Le concept (analogique, numérique, hybride, 1^{ère} ou 3^{ème} personne...) • Les messages clés • L'architecture (grandes étapes, rythme, durée...) • Le storyboard (personnages, univers...) • Le gameplay et les mécaniques de jeu (règles, interactions, manière d'aborder les messages clés...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Le scénario idéal (chemin optimal vers les objectifs) • La répartition des messages clés • Les scénarios alternatifs (branches) • L'intégration de l'évaluation • Le format des feedbacks • Le matériel pédagogique associé • La production • Des tests et ajustements (itérations successives) • L'expérience immersive (design, visuel, son) 	<ul style="list-style-type: none"> • La vérification de la cohérence du scénario avec les règles • L'ergonomie à vérifier • Le test général et la relecture • L'absence d'impasse • L'accès à l'ensemble des connaissances requises

3. Les différents formats de jeux sérieux

Lorsque je souhaite créer un jeu sérieux, quel format dois-je choisir en fonction de mon objectif, mon public, mes contraintes ?

Il existe 3 formats :

- Les jeux analogiques (entièrement physiques)
- Les jeux numériques (entièrement avec des outils numériques)
- Les jeux hybrides (qui associe analogiques et numériques)

	Analogique	Numérique	Hybride
AVANTAGES	<ul style="list-style-type: none"> • Didactique • Coopératif (lien social, de proximité) • Inclusivité / Accessibilité • Flexibilité d'animation • Manipulations • Réutilisable 	<ul style="list-style-type: none"> • Didactique • Adaptable / Modulable • Autonomie • Mises à jour faciles • Traçabilité des données / suivi individualisé 	<ul style="list-style-type: none"> • Didactique • Coopératif (lien social, de proximité) • Diversité des formats • Adaptable
INCONVENIENTS	<ul style="list-style-type: none"> • Logistique espaces-temps • Evolution, mise à jour • Suivi de données limité • Usure du matériel 	<ul style="list-style-type: none"> • Manque d'interactions sociales • Coûteux • Equipement numérique • Formation technique nécessaire pour les concepteurs • Addiction aux écrans 	<ul style="list-style-type: none"> • Logistique espace, temps, équipement • Equipement / connexion • Suivi de données limité • Coûteux

4. L'animation d'un jeu sérieux

Lorsque j'anime une séance de jeu, comment s'assurer que les apprenants accèdent au contenu pédagogique et le retiennent ?

	Prérequis	Avant la séance	Pendant la séance	Après la séance
Étapes	<ul style="list-style-type: none"> • Définition des objectifs pédagogiques • Anticipation des aspects logistiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Annoncer les objectifs • Introduire l'activité ludique 	<ul style="list-style-type: none"> • Installer (à anticiper) • Mettre en activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire expliciter les acquis, les stratégies, les ressentis • Compléter avec d'autres apports
Objectif	Anticiper	Susciter l'engagement	Faire jouer	Capitaliser
Posture	Animateur Mène la session, régule les échanges	Observateur En retrait, observe les dynamiques	Facilitateur Crée les conditions propices	Animateur Mène la session, régule les échanges Facilitateur Transmet et formalise les acquis