

# Pédagogie par le jeu : "Les apprentissages informels doivent être explicités" (Jacques Tardif)

Dépêche n° 709509

5 MIN DE LECTURE

Par **SYLVAIN MARCELLI**  
Publiée le 02/04/2024 à 17h41

Près de 200 formateurs et professionnels de santé ont assisté le 21 mars 2024 au CHU d'Amiens (Somme) à une conférence de Jacques Tardif, professeur émérite en sciences de l'éducation au Québec, sur les apports de la ludopédagogie. Il préconise de compléter le temps de jeu par un temps de debriefing, "pour que la personne en situation d'apprentissage formalise et réutilise ce qu'elle a appris". Le "pape" de l'approche par compétences a aussi appelé à ne pas avoir peur des IA génératives. "Faites en sorte que leurs usages fassent partie de l'apprentissage de vos étudiants", conseille-t-il.



Jacques Tardif, psychologue de l'éducation et professeur émérite de l'Université de Sherbrooke (Canada). | AEFInfo - Sylvain Marcelli

Simusanté, centre de formation par la simulation du CHU d'Amiens, a organisé le 21 mars 2024 une journée de "printemps pédagogique" sur le thème de l'apprentissage par le jeu. L'objectif était de mesurer l'intérêt de la "ludopédagogie", autrement dit le recours à des jeux sérieux et à des jeux de société pour faciliter l'apprentissage, en formation initiale et continue. L'après-midi, les participants ont découvert et testé en petits groupes des techniques de formation allant de l'improvisation théâtrale à la création "d'escape-games".

"Tout comme l'apprentissage par problème, l'apprentissage par projets, l'étude de cas, l'alternance, la classe inversée, le jeu est un moyen et non une finalité", estime Jacques Tardif, professeur émérite en sciences de l'éducation à l'université de Sherbrooke (Canada) et parrain du projet **Idefi** à l'origine de Simusanté ([lire sur AEF info](#)). "Dans le domaine de la pédagogie, on a parfois la tentation de transformer le moyen en finalité", pointe-t-il. Mieux vaut éviter cet écueil, d'autant que "les théories de la motivation montrent que la valeur de la tâche est l'un des plus puissants déterminants d'engagement et de persistance dans l'engagement. Cela peut avoir plus d'impact et d'influence que le moyen pédagogique".

## FAVORISER L'APPRENTISSAGE EN PROFONDEUR

"Le scénario pédagogique est crucial mais je dirais, puisqu'on parle de ludopédagogie, que l'insertion consciente de l'apprentissage dans le parcours de formation est capitale. Peu importe le moyen, mettez l'accent là-dessus". Le spécialiste de l'approche par compétences préconise d'ajouter systématiquement au temps de jeu un temps de debriefing, "pour que la personne en situation d'apprentissage formalise et réutilise ce qu'elle a appris". L'enjeu est de favoriser l'apprentissage en profondeur, "celui qui change la compréhension d'un phénomène et la manière d'agir", et de ne pas se limiter à un apprentissage en surface.

"Les apprentissages informels qui ne sont pas formalisés, *debriefés*, explicites, risquent de rester sous le seuil de la conscience", prévient Jacques Tardif. Dès lors, "plus une situation d'apprentissage favorise les apprentissages informels, plus vous avez besoin de passer par une phase de décontextualisation et d'explicitation". Cette règle s'applique également aux **SAÉ** dans l'approche par compétences, pour permettre "la transférabilité des apprentissages".

**CHU**  
Centre hospitalier universitaire

**Idefi**  
Initiatives d'excellence en formations innovantes

**SAÉ**  
situations d'apprentissage et d'évaluation

## "LES APPORTS DES IA GÉNÉRATIVES SERONT INESTIMABLES"

"Ne fermez pas la porte aux IA génératives, intégrez-les dans votre plan de cours et faites en sorte que leurs usages fassent partie de l'apprentissage de vos étudiants", conseille Jacques Tardif, en complément de sa présentation. "J'estime que les apports des IA seront inestimables pour chaque étudiante et étudiant. Ce sont des outils très complémentaires aux formateurs pour la correction des travaux, pour accompagner l'étudiant, même si malheureusement il y a de nombreuses dérives et des questions éthiques qui se posent."

Il estime que les IA génératives représentent un "soutien" pour les formateurs. "Source de recherche documentaire incroyable", elles peuvent recenser et résumer des écrits pertinents (par exemple avec Perplexity AI). Elles peuvent aussi générer des situations d'apprentissage, à condition de ne pas tout prendre "pour argent comptant". Elles aident à adapter les contenus d'enseignement et à construire des situations d'évaluation. Chat PDF permet par exemple de créer un questionnaire d'évaluation pour la fin du cours et de corriger les étudiants.

De leur côté, les étudiants peuvent, selon Jacques Tardif, utiliser ces outils avec profit dans leur recherche documentaire, pour mieux comprendre certains concepts (en demandant à l'IA de leur fournir des exemples). Cela peut être une aide à la rédaction et un appui dans leur progression. "J'ai vu un professeur en communication et marketing qui demande à ses 50 étudiants d'utiliser Chat GPT. Les étudiants doivent créer une proposition personnelle à partir des réponses de Chat GPT. C'est une utilisation très intéressante".

"Quand les étudiants utilisent l'IA sans le dire à leur professeur, c'est une interaction pédagogique aberrante", juge Jacques Tardif. "Il ne faut pas l'interdire mais aller de l'avant pour éviter qu'une relation presque perverse s'installe entre l'IA générative, l'étudiant et l'enseignant".

## DE LA LUDIFICATION À LA LUDICISATION

Lors d'une autre présentation, Éric Dessenne, cadre de santé et référent en ludopédagogie chez Simusanté, évoque un "changement de paradigme" dans la conception même du jeu depuis quelques années. Les jeux de société mettent de plus en plus l'accent sur l'implication, la progression des joueurs et la dimension collaborative. "Autrement dit, on est clairement dans la pédagogie active", observe le formateur. Les jeux vidéo valorisent eux aussi la montée en compétences des joueurs, adaptent la difficulté, promeuvent les interactions (avec le mode multijoueurs). "Nous avons là deux loisirs qui s'adaptent complètement au courant pédagogique actuel. Ce serait dommage de s'en priver !"

Plutôt que de parler de "ludification", Éric Dessenne propose, avec d'autres chercheurs, de parler de "ludicisation". "Il ne s'agit plus de transformer un jeu pour le rendre pédagogique mais de partir d'un objet pédagogique pour aller vers le jeu". Il conseille de chercher dans la ludopédagogie l'état de "flow" : cet état de concentration maximal théorisé par un psychologue hongrois en 1975 permet d'être complètement immergé dans le jeu et d'apprendre sans difficulté.

## "UN OUTIL SUPPLÉMENTAIRE DANS LA BESACE DU FORMATEUR"

"La ludopédagogie est un outil supplémentaire dans la besace du formateur", relativise Éric Dessenne. "Il faut en identifier l'intérêt mais aussi les limites. D'une part, on ne peut pas toujours jouer. D'autre part, cela reste un terrain et un objet de recherche sur lequel on manque encore de données".

Simusanté a conçu un escape game ("Les Pièges de Janus") sur la prévention de la dépression chez les étudiants avec le service de santé universitaire de l'UPJV. Il s'agit de résoudre pendant une heure des énigmes pour retrouver une étudiante qui a disparu. "Il y a un effet waouh évident : 70 % des étudiants parlent de cet espace game à leur proche après avoir joué, une personne sur deux consulte des documents sur la dépression, des étudiants ont pris rendez-vous avec le service de santé universitaire", relate Éric Dessenne.

**UPJV**  
Université de Picardie Jules-Verne