



Journée de l'innovation pédagogique par le numérique  
Lundi 26 juin 2023

# JOUER POUR APPRENDRE

Retour d'expérience en sciences de gestion

Carole GRILLET - IUT d'Orléans



**TOUT LE MONDE !!**

Apprenant  
groupe TP, TD ou Amphi

**QUI ?**

débutant à  
confirmé

**TOUT NIVEAU !!**



**QUELS JEUX ?**

Jeux basiques  
génériques



Jeux numériques

Jeux pédagogiques adaptés  
numériques ou non

7 familles  
trivial pursuit  
qui est-ce ?



escape game  
quizz

simulation de gestion

**DEBUT d'un cours**

Découverte  
Accessibilité de nouvelles  
connaissances  
Donner envie

**PENDANT un cours**

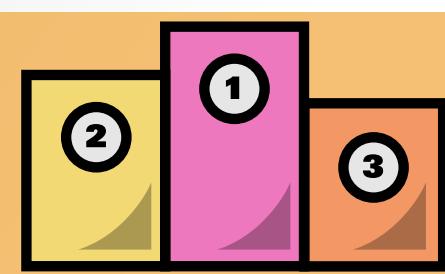
Aide à l'apprentissage  
remédiation  
dynamiser le cours

**QUAND ET  
POURQUOI ?**

**FIN d'un cours**  
révision  
consolidation  
synthèse



**QUELS  
EFFETS ?**



dépassement de soi,  
répétition  
amélioration

Plaisir, excitation du jeu

dynamique de groupe  
échange  
argumentation  
solidarité  
prise de décisions collectives



processus d'apprentissage  
par essai erreur  
confiance en soi  
changement du rapport à  
l'erreur



Doit rester ludique !!  
Pas trop sérieux  
volontariat

temps de conception et  
de mise en place du jeu

fin du jeu = SYNTHESE  
des apprentissages  
par étudiants ou  
enseignant

**POINTS DE  
VIGILANCE**

