



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 poursuit
qui est-ce ?



escape game
quizz

simulation de gestion

DEBUT d'un cours

Découverte
Accessibilité de nouvelles
connaissances
Donner envie

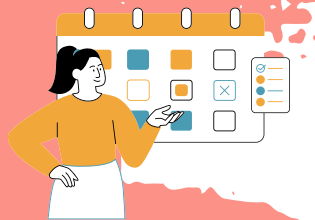
PENDANT un cours

Aide à l'apprentissage
remédiation
dynamiser le cours

FIN d'un cours

révision
consolidation
synthèse

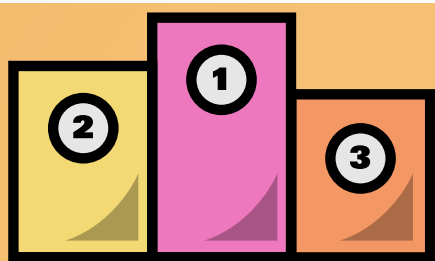
**QUAND ET
POURQUOI ?**



**QUELS
EFFETS ?**



Plaisir, excitation du jeu



dépassement de soi,
répétition
amélioration

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

fin du jeu = SYNTHESE
des apprentissages
par étudiants ou
enseignant

**POINTS DE
VIGILANCE**

temps de conception et
de mise en place du jeu

