Utiliser le jeu dans la médiation en IST en 8 points

1. L'universalité du jeu
2. Le jeu comme outil pédagogique
3. Les jeux pédagogiques, une offre en plein essor
4. Créer un jeu pédagogique, un projet à part entière
5. Créer un jeu pédagogique simple et ludique
6. Le rôle du.de la médiateur.trice dans le jeu
7. Un exemple de jeu et ses apports dans la médiation en information scientifique
8. Des exemples de jeux pégagogiques francophones en libre accès

Liens utiles

1. L'universalité du jeu

L'importance du jeu dans le développement des compétences n'est pas l'apanage d'une catégorie d'âge. Le jeu pédagogique pour adultes est un excellent outil de médiation dans la formation et pour le renforcement de capacités personnelles et collectives, et ce quelles que soient les cultures, les âges, les positions sociales et catégories professionnelles. Tout le monde joue ou a joué à un moment donné de sa vie, le jeu est ainsi un élément de langage commun. La simple évocation du mot jeu dans une activité professionnelle débarrasse celle-ci de la charge mentale associée au travail. Le jeu induit naturellement une dynamique individuelle et/ou collective propice aux échanges et au dépassement de soi.

2. Le jeu comme outil pédagogique

Le jeu instaure une situation de communication nouvelle qui oscille entre le sérieux et le ludique. Il facilite l'acquisition de compétences (-faire, -être) dans une ambiance décomplexée et moins astreignante qu'une formation traditionnelle. Le jeu permet de « mêler plaisir et travail ». Il peut amener le groupe à mettre en pratique l'apprentissage dans la situation du jeu avant d'imaginer comment chacun.e pourra mettre en pratique les compétences acquises dans sa situation professionnelle. Les séances de jeu permettent aux apprenant-e-s de s'interroger de façon originale sur des situations fictives. Plus particulièrement, les jeux de rôle permettent de dépasser un contexte professionnel et de se projeter dans une situation nouvelle avec des prises de décisions inédites. Le jeu est un outil pédagogique efficace pour soutenir et ancrer les apprentissages. Il peut être un véritable levier de transformations.

3. Les jeux pédagogiques, une offre en plein essor

L'usage du jeu dans les formations pour adultes est en plein développement, il concerne tous les domaines d'apprentissage et peut prendre toutes les formes : jeux virtuels, jeux d'évasion *(escape games),* jeux de cartes, jeux de plateau, jeux de rôles… Pour un projet de jeu en présentiel, le.la

cirad
CC BY NC SA

médiateur.trice aura à décider, à partir d'une étude de l'offre existante, s'il ou elle réutilisera un jeu déjà disponible, l'adaptera ou en concevra un nouveau. Des critères peuvent guider son choix :

- la thématique, c'est-à-dire la problématique motivant le recours au jeu ;
- le type de compétences à acquérir ou renforcer ;
- le contexte d'usage du jeu (en autonomie, en complément d'une formation, avec un-e animateur.trice, en présentiel…) ;
- le public cible ;
- le nombre de joueurs ou joueuses ;
- la langue d'édition ;
- l'équilibre entre apport de connaissances/plaisir du jeu ;
- le niveau de difficulté ;
- le matériel pédagogique inclus dans le jeu (livret pédagogique, source d'information…) ;
- la facilité de réutilisation (formats des fichiers et contraintes de réimpression…).

4. Créer un jeu pédagogique, un projet à part entière

Si aucun jeu ne répond aux besoins identifiés ou n'est pas adapté à une situation professionnelle, il est possible d'en créer un nouveau.
Un jeu peut répondre à un objectif unique de type « savoir utiliser ». Mais le jeu est particulièrement adapté pour aborder et comprendre des situations complexes et imbriquées.

Créer un jeu implique une organisation et un fonctionnement en mode projet avec la définition d'objectifs et des résultats attendus, la fixation de délais et la planification, l'identification des personnes ressources, et la construction d'un budget dédié. Quelques clés de réussite d'un projet de jeu :

- avoir conscience que créer ou adapter un jeu nécessitent du temps ;
- anticiper les coûts de maquettage et d'impression évite de mauvaises surprises ;
- mettre en œuvre le travail collaboratif et l'intelligence collective enrichira le jeu ;
- définir en amont les auteur-e-s et les contributeurs.trices non auteur-e-s (voir fiche CoopIST : Reconnaitre tous les contributeurs d'une publication https://doi.org/10.18167/coopist/0007) permet de clarifier les rôles et de créditer chacun.e de sa contribution à la création du jeu ;
- trouver un imprimeur pour fabriquer un jeu sur mesure n'est pas aisé et implique de répondre à des exigences (format, délais, tarifs…) ;
- créer un jeu pouvant être joué dans différents contextes est un plus : en présence d'un.e médiateur.trice ou de façon autonome, en individuel ou en groupe, avec des parties longues ou brèves… ;
- imaginer un jeu facile à mettre à jour favorisera son évolution ;
- tester une version 0 permet de rectifier ses faiblesses ou ses lacunes ;
- diffuser les fichiers du jeu en libre accès, par exemple dans une archive ouverte, encouragera sa réutilisation ;
- accompagner la diffusion du jeu par la création d'évènements, par son inclusion dans des formations, assurera son adoption.

5. Créer un jeu pédagogique simple et ludique

Créer un jeu pédagogique ne consiste pas simplement à transcrire son savoir et transposer son savoir-faire traditionnel dans un jeu (plateau, cartes, progression, etc.). De nombreux éléments sont à considérer et à combiner pour aboutir à un produit pédagogique efficace, utile et ludique :

- choisir un niveau de difficulté adapté à votre public, dont les connaissances sont différentes des vôtres, évite de rater votre cible ;
- privilégier un jeu court ou modulable dans sa durée permet de répondre à une variété de situations ;
- mettre en place des règles du jeu simples évite des explications longues et facilite l'attraction du public ;
- utiliser la référence à des jeux existants facilite la compréhension des règles et la prise en main par les joueurs ;
- soigner la présentation du jeu, les couleurs et les illustrations donne envie de jouer ;
- être précis et univoque dans la formulation des questions, des situations proposées et des réponses permet de centrer les discussions sur l'essentiel ;
- prévoir un livret pédagogique avec les bonnes réponses, leur explication et la mention des sources permet d'aller plus loin dans l'apprentissage par le jeu ;
- préserver les ressorts ludiques liés au jeu garantit le succès du jeu : plaisir, surprise, rebondissements, défis, humour…

6. Le rôle du.de la médiateur.trice dans le jeu

Le.la médiateur.trice commence en présentant les objectifs et les règles du jeu. Son exposé est bref et se concentre sur l'essentiel pour débuter la partie : le but du jeu, comment l'on fait pour gagner, la récompense le cas échéant et les obstacles que rencontreront les joueurs et joueuses. La dimension pédagogique doit peu à peu laisser place au ludique en faisant des participant.e.s les acteur.trice.s de ce moment de réflexion et de partage.

Certain.e.s participant.e.s disposent suffisamment d'acquis pour être des expert-e-s dans le domaine couvert par le jeu. Le.la médiateur.trice peut utiliser ce levier pour que ces personnes apportent une valeur ajoutée à la partie en cours : expliquer certains aspects d'un savoir, donner des exemples ou partager un retour d'expérience enrichiront les connaissances du groupe.

L'effacement du.de la médiateur.trice devant les joueur.euse.s permet à la partie de jeu de se dérouler plus naturellement, il contribue à des échanges plus spontanés et permet aux idées de circuler. Cela peut prendre différentes formes :

- un.e participant.e peut interagir avec un.e autre joueur.euse via des cartes tirées ou du fait de situations particulières ;
- le groupe de joueur.euse.s en entier peut être mis à contribution pour résoudre une énigme ou faire face à une situation commune.

Le.la médiateur.trice modère ces deux processus d'apprentissage tout en veillant à ce que la partie reste agréable. La bonne humeur dans une partie de jeu est perceptible chez les participant.e.s par des fous rires, des anecdotes, des blagues, etc. Le.la médiateur.trice peut aussi provoquer des discussions et suggérer des pistes pour aller plus loin.

cirad
CC BY NC SA

7. Un exemple de jeu et ses apports dans la médiation en information scientifique

Le jeu pédagogique « Libérez la science, un jeu FAIR play » a été utilisé dans des contextes d'apprentissage variés et auprès de publics diversifiés :

- formation sur le libre accès et la professionnalisation de revues scientifiques africaines organisée par le Grenier des savoirs (https://www.revues.scienceafrique.org/) ;
- entracte-jeu lors du colloque de Dakar (Sénégal) « Science ouverte au Sud. Enjeux et perspectives pour une nouvelle dynamique » (octobre 2019, https://opensciencesud.sciencesconf.org/) ;
- sessions de jeu organisées dans des bibliothèques de centres de recherche,
- séquence jouée avec des professionnel.le.s de l'information scientifique et technique pour clôturer une session de formation.

Ces différentes séances ont permis de relever certains effets du jeu dans l'apprentissage et le renforcement de compétences à savoir :

- la verticalité de la relation académique entre les étudiant-e-s et les enseignant.e.s s'estompe au cours d'une séance ludique. Les participant-e-s jouent véritablement le jeu et leur parole se libère ;
- le jeu rend plausibles certaines situations. Il diminue l'effort d'apprentissage et se révèle être un formidable canal de diffusion et de communication, même au stade d'initiation et dans des contextes de mixité culturelle, par exemple à l'international ;
- le jeu convainc, il facilite la prise en compte par les participant.e.s de pratiques et de points de vue différents. Par exemple, au cours du jeu *Libérez la science : un jeu FAIR-play*, les discussions sur les types de licence et la visibilité de la production scientifique ont pu convaincre certains participant-e-s des avantages du libre accès ;
- le.la formateur.trice devient passeur.euse de savoirs en stimulant des allers et retours entre lui.elle et les apprenant-e-s, ou entre apprenant-e-s. Une dynamique d'intelligence collective se met en œuvre où chacun-e apprend des autres. Le.la formateur.trice devient médiateur.trice : il ou elle régule, questionne, approfondit la réflexion et propose des sources d'information complémentaires.

8. Des exemples de jeux pégagogiques francophones en libre accès

Sélection de jeux pour la formation en Information scientifique et technique (IST) d'étudiant.e.s et chercheur.euse.s :

- Boussou Cécile, Deboin Marie-Claude, Dedieu Laurence, Barale Martine, Auzoux Sandrine, Fontebasso Nadia, Boyer Annie, 2019. **Libérez la science : un jeu FAIR-play**. Montpellier, CIRAD, 24 p. https://doi.org/10.18167/agritrop/00438. Objectifs : favoriser les discussions et apprentissages autour du libre accès aux publications et aux données de la recherche. Favoriser les bonnes pratiques. Public : étudiant.e .s, enseignant.e.s-chercheur.e.s.
  Notre lecture : des questions variées sur les publications et les données. Prise en main facile, jeu ludique. Le jeu peut se pratiquer avec ou sans la présence d'un-e animateur.trice grâce au livret pédagogique.
- Gadrat Valérie, Lafosse Yvette, Sowinski Claire, Wysoczynski Coralie, 2019. **Jeu GopenDoRe** Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.3533025. Objectifs : jeu coopératif pour acquérir de bonnes pratiques de gestion et de partage des données de la recherche (version 4). Public : enseignant.e.s-chercheur.e.s.
  Notre lecture : ce jeu est très complet et couvre tous les domaines de la gestion des données. Il nécessite la présence d'un-e animateur.trice et s'adresse à des personnes déjà impliquées dans

cirad
CC BY NC SA

la gestion des données. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.3533025. Public : enseignant.e.s-chercheur.e.s.

- GT Formation SCD de Tours, 2019. **Jeu de glisser-déposer sur la recherche documentaire** [Data set]. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.3403579. Objectif : savoir identifier les éléments d'information et les fonctionnalités dans une interface de recherche documentaire. Public : étudiant.e.s.
  Notre lecture : ce jeu complète une formation sur le même sujet et permet de valider rapidement les acquis.
- Alarcon Nicolas, 2018. **Libérez la Science !** http://doi.org/10.5281/zenodo.1445346 Zenodo. Comprendre les enjeux de la science ouverte et du libre accès. Public : étudiant.e.s, enseignant.e.s-chercheur.e.s.
  Notre lecture : deux niveaux de difficultés sont proposés dans ce jeu. Il couvre des notions générales majoritairement autour du libre accès aux publications. Ce jeu est lié au contexte de travail des universités. Prise en main facile.
- Fortin Hélène, 2018. **Brise game : découverte de l'interface** (version 1). Zenodo. https://doi.org/10.5281/zenodo.1889394. Objectif : permettre l'appropriation de l'interface du catalogue enrichi des bibliothèques du réseau BRISE. Public : utilisateur.trice.s de la bibliothèque.
  Notre lecture : ce jeu porte sur un outil particulier, donc il n'est pas réutilisable dans d'autres contextes. Le principe d'un jeu pour découvrir un catalogue de bibliothèque est intéressant.

L'université de Guyane (https://www.univ-guyane.fr/) a développé plusieurs jeux autour de l'information scientifique et la gestion des données :

- Latour Marie, Sauvage Bénédicte, 2019. **Jeu #Réseauxsociaux**. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.3458032. Objectif : identifier les principaux réseaux sociaux et connaître les principales fonctionnalités. Public : étudiante.s.
  Notre lecture : ce jeu est adapté aux étudiant-e-s, il permet d'aborder les réseaux sociaux sous un angle plus fonctionnel et aux joueurs.euses de s'interroger sur leurs pratiques. Il favorise les discussions autour des principaux réseaux sociaux.
- Latour Marie, Caroline Boiteux, 2018. **Jeu Fastoche HAL** [Data set]. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.1409806. Objectif : réfléchir au fonctionnement de l'archive ouverte pluridisciplinaire HAL (https://hal.archives-ouvertes.fr/), s'initier au dépôt et découvrir les principales métadonnées à remplir. Public : étudiant.e.s, enseignant.e.s-chercheur.e.s. Notre lecture : ce jeu nécessite la présence d'un-e formateur.trice, il permet de bien comprendre la notion de métadonnées et de réfléchir aux possibilités de diffusion des publications dans une archive ouverte comme Hal.
- Latour Marie, Boiteux Caroline, 2018. **Jeu Open Strategist** [Data set]. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.1409792. Objectifs : aider à s'approprier les différents outils et stratégies possibles du libre accès *(open access)*. Public : enseignante.s-chercheur.e.s. Notre lecture : ce jeu peut compléter une formation sur le libre accès, il aborde de nombreuses notions autour de la diffusion des publications. Les ressorts du jeu sont présents : stratégie, embûches, suspens.
- Latour Marie, 2018. **Jeu Licences to kill** (version 2) [Data set]. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.1972975. Objectifs : se familiariser aux licences de propriété intellectuelle (Copyright, Domaine Public, Creatives Commons, Copyleft) et faire connaître les conditions de réutilisation des contenus utilisés dans le cadre d'un travail académique. Public : étudiant.e.s, enseignante.s-chercheur.e.s.
  Notre lecture : ce jeu nécessite d'avoir des connaissances de base sur le sujet. La règle du jeu n'est pas assez intuitive mais le sujet est intéressant.

cirad

- Latour Marie, 2018. **Jeu Révise tes bases** [Data set]. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.1973210. Objectif : utiliser les fonctionnalités présentes dans la majorité des bases de données auxquelles donne accès la bibliothèque. Public : étudiant.e.s.
  Notre lecture : ce jeu s'adresse à des débutant-e-s. Il peut compléter une formation mais ne se suffit pas à lui-même. Le principe est simple mais pas suffisamment ludique.
- Latour Marie, Boiteux Caroline, 2018. **Jeu Super Open Researcher** [Data set]. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.1409702. Objectifs : s'approprier les notions du libre accès *(open access)* et ouvrir le débat sur les enjeux qui y sont liés. Public : étudiant.e.s, enseignant.e.s-chercheur.e.s. Public : étudiant.e.s, enseignant.e.s-chercheur ;e.s.
  Notre lecture : des jeux de rôles sont proposés au travers de différents personnages. Les joueurs.euses peuvent être amené.e.s à développer un argumentaire particulier parfois à l'encontre de leurs propres convictions mais en lien avec le personnage. Cela permet de réfléchir à la notion de libre accès selon différents points de vue. Ce jeu nécessite la présence d'un-e formateur.trice.
- Latour Marie, 2018. **Jeu To be in the norms** [Data set]. Zenodo. http://doi.org/10.5281/zenodo.2001138. Objectifs : faire comprendre la norme bibliographique et la rigueur avec laquelle elle doit être suivie. Public : étudiant.e.s.
  Notre lecture : la force de ce jeu est de rendre attrayant un sujet qui ne l'est pas ! Il complète judicieusement une formation autour des normes bibliographiques et facilite leur mémorisation.

Liens utiles

Barthélémy-Ruiz Chantal, 2006. Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire. *Les Cahiers de pédagogie*, *448 – dossier « Le jeu en classe »*, en ligne. https://www.cahiers-pedagogiques.com/Le-mariage-de-l-eau-et-du-feu-Jeu-et-education-a-travers-l-histoire

Bertrand Anna, 2018. Le jeu : comment l'intégrer comme un outil pédagogique, un moyen d'apprentissage ? Dijon, ESM Bourgogne Franche-Comté, mémoire de fin d'études.

Bizien Laurence, 2019. Serio Ludere : et si vous jouiez avec vos doctorants ? *Lab & Doc.* https://labedoc.hypotheses.org/6081

Latour Marie, Boiteux Caroline, 2019. Promotion de l'open access : jouer, c'est adhérer ? *Arabesques* 93. https://doi.org/10.35562/arabesques.568

Simonis Olivier. La gamification, c'est du sérieux ! *Survey magazine.* https://www.soft-concept.com/surveymag/gamification-cest-du-serieux.html (consulté le 20 avril 2020)

Cécile Boussou (0000-0001-9527-1038) ;
Délégation à l'information scientifique et technique, Cirad. France
Gilbert Willy Tio Babena (0000-0003-0239-1829)
Département des sciences du langage et de la communication, Université de Maroua. Cameroun
Juin 2020

Comment citer ce document
Boussou, C. ; Tio Babena, G. W. 2020. Utiliser le jeu dans la médiation en IST, en 8 points. Montpellier (FRA) : CIRAD, 6 p. https://doi.org/10.18167/coopist/0069
Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons : Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International, disponible en ligne : *http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr*
ou par courrier postal à : Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.
Cette licence vous permet de remixer, arranger et adapter cette œuvre à des fins non commerciales tant que vous créditez l'auteur-e ou les auteur-e-s en citant son nom ou leurs noms et que les nouvelles œuvres sont diffusées selon les mêmes conditions.