

# ENGAGER ET MOTIVER LES ÉLÈVES PAR LA LUDIFICATION DES APPRENTISSAGES



Région académique  
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES



**Séminaire académique**

d a n e  
*Lyon*

**2 Décembre 2019**

**RÔTONDE**  
Mines Saint-Étienne

École des Mines

158 Cours Fauriel, 42023 Saint-Étienne



# ENGAGER ET MOTIVER LES ÉLÈVES PAR LA LUDIFICATION DES APPRENTISSAGES

## Programme

**8h30 – 9h00 Accueil – café**

**9h00-9h50 : Conférence inaugurale : Ludification des apprentissages : quelles définitions et quels enjeux ? – Amphithéâtre** – Elise Lavoué (Laboratoire Liris, CNRS) et Eric Sanchez (Professeur de didactique au Centre d'Enseignement et de Recherche pour la Formation à l'enseignement, Université de Fribourg)

**10h00-10h45 : Table-ronde - Ludification et prise en compte de la diversité des apprenants – Amphithéâtre** – Guillaume Desbrosse (Ecole des Mines de Saint Etienne), Baptiste Monerrat (société Woonoz), Audrey Serna (Laboratoire Liris CNRS).  
Animateur : Stéphane Simonian Université Lyon 2.

**11h00-12h00 : La Ludothèque : jouer et échanger avec des concepteurs de jeux**

**12h00-13h15 : Pause déjeuner**

**13h30-15h00 : Mini-conférences - Amphithéâtre**

- **Ludifier pour motiver les élèves, le projet « learning Adventure »** - Philippe Pernelle (Université Claude Bernard Lyon 1)
- **Ludifier la gestion de classe, l'expérience « Class Craft »** - Caroline Jouneau-Sion (Collège les 4 Vents – L'Arbresle)
- **Mathador** : du jeu de plateau au jeu numérique - Georges Nivoix (Réseau Canopé)
- **Construire un jeu pour engager les élèves dans leur projet d'orientation** - Gilles Aldon – Corinne Raffin (Incubateur – Ifé, ENS Lyon)

**15h10-16h10 : La Ludothèque : jouer et échanger avec des concepteurs de jeux**

**16h20-17h00 : Table-ronde - Scénarisation et design ludique : Comment engager et motiver les apprenants ? - Amphithéâtre**

Margaux Sarret (Fréquence Ecole), Stéphane Simonian (Université Lyon 2), Kevin Faure (ART'M – Créateurs associés), Bertrand Marne (Université Lyon 2), Kimi Do (Réseau Canopé), Philippe Pernelle (Université Lyon 1).  
Animateur : Audrey Serna (Laboratoire Liris -CNRS)



### LA LUDOTHÈQUE

**Connais-moi, échappe toi : un escape game pour s'interroger sur les données personnelles** Perrine Douheret - Dane de Lyon – Salle : Espace La Rotonde

**IOTA : escape Game sur la société numérique de demain** ART'M – Créateurs associés RT'M – Créateurs associés – Salle La Rotonde sous-sol / NB : uniquement le matin ou à partir de 16h30

**Ludimoodle : expérimenter la ludification en mathématiques** PAPN – Université Lyon 3 – Salle E405

**Oh my food : construire un questionnaire critique sur l'alimentation** Aurélie Roge et Flore Chabouillot, Graines d'explorateur, Ifé Ens-Lyon / Salle E 406 / NB : uniquement l'après-midi

**Voyage en Résistance : ludification en réalité alternée et Histoire de la Résistance** - Fabien Colini Association Petit Homme – Salle Amphithéâtre

**Médiasphère : développez la culture numérique des élèves** Véronique Raze – Réseau Canopé – Salle D118

**Voxapolis : Comprendre les enjeux du vote** Pascal Mériaux Réseau Canopé– Dane de Lyon – Salle F4 / NB : uniquement l'après-midi