

# ENGAGER ET MOTIVER

# LES ÉLÈVES

# PAR LA LUDIFICATION

# DES APPRENTISSAGES



Région académique  
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES



## Séminaire académique

# dane

Lyon

## 2 Décembre 2019

# RÖTONDE

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**

**9h00-10h00 : Conférence inaugurale : Ludification des apprentissages : quelles définitions et quels enjeux ?** – 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** – Guillaume Desbrosse (Ecole des Mines de Saint Etienne), Baptiste Monterrat (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**

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



**Inscription en ligne jusqu'au 7 novembre**

<https://tinyurl.com/y3hpn3jb>



**Renseignements : <https://dane.ac-lyon.fr> ou [dane@ac-lyon.fr](mailto:dane@ac-lyon.fr) Tél. 04.72.80.66.05**

## LA LUDOTHÈQUE

**IOTA : un escape game pour s'interroger sur le numérique et sa place dans nos sociétés** *La Rotonde et ARTM – Créateurs associés*

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

**« Oh my food ! » : construire un questionnaire critique sur l'alimentation**  
*Aurélie Rogé,, Flore Charbouillot, Association Marguerite, Ifé Ens-Lyon*

**Voyage en Résistance : ludification en réalité alternée et Histoire de la Résistance**  
*- Association Petit Homme*

**Médiasphères : développez la culture numérique des élèves**  
*Véronique Raze – Réseau Canopé*

**Voxapolis : Comprendre les enjeux du vote**  
*Pascal Mériaux – Dane de Lyon*