

# Niveau d'intégration du jeu dans des apprentissages : un modèle

basé sur le modèle passif-participatif de M. Romero (2015)



L'enseignant n'utilise pas de jeux ni de mécaniques ludiques.

X



Des ressorts ludiques sont utilisés mais sont intégrés dans des activités qui sont plus sérieuses que tenant du divertissement.

Les interactions entre les apprenants ou avec l'enseignant sont quasi inexistantes.

Les apprenants peuvent être actifs dans la tâche.

Quiz, mots-croisés



Des mécanismes ludiques sont présents, notamment au travers d'objets ludogènes, pour engager les apprenants.

Les interactions sont très limitées et sont plutôt axées enseignants-élèves.

Rituels ludiques (utilisation de dés, de roues de rituels,...)



Des jeux plus élaborés sont utilisés et des compétences plus complexes sont mobilisées.

Les apprenants interagissent davantage entre eux, l'enseignant est un médiateur.

Le jeu invite les élèves à mobiliser des compétences psychosociales plus fines : coopération, gestion des émotions, ...

Jeux de plateau, jeux de cartes



Les apprenants sont au cœur du jeu, plusieurs compétences sont mobilisées (interdisciplinaires, ou psychosociales).

Les interactions, obligatoires afin de jouer et / ou de réussir, et l'immersion sont au cœur.

Une phase de débriefing est essentielle pour identifier les apprentissages.

Jeux de rôle, histoires dont vous êtes le héros, jeux d'évasion



Les apprenants se sont emparés des codes du jeu et sont capables à leur tour de créer des jeux à destination d'autres apprenants. Ces jeux intégreront des compétences éducatives mais également ludiques.

Une telle création pourrait valider des connaissances et des compétences diverses.

Tous types de jeux