

**Gamification**

# **Gamifiez votre séquence !**

- Nos Projets - Jeux et apprentissages -



Date de mise en ligne : lundi 4 avril 2016

**Description :**

Découvrez comment appliquer les concepts de jeu à une séquence pédagogique à partir d'un outil très pratique : l'octalysis.

---

**Académie de Versailles - Délégation académique au numérique éducatif -**

**Licence « Creative Commons BY-SA »**

---

Depuis 2010, nous assistons à l'émergence de la gamification dans les entreprises privées. Les résultats sont conséquents et la question se pose de son utilisation en classe. Mais qu'est-ce que la gamification ? Quels concepts de jeu sont utilisés ? Grâce à un outil développé par Yu-Kai Chou, évaluez le degré de gamification de votre cours et améliorez-le.

## Définition

La **gamification**, concept fondé sur le terme anglais « game » (jeu), est l'**utilisation des concepts de jeux dans une activité**. Elle n'est pas forcément numérique et peut s'appliquer à toutes les activités humaines. Contrairement à la ludification qui n'ajoute que du ludique, du « fun », dans une séquence, la gamification prend en compte la totalité des concepts de jeu dont le divertissement fait partie.

## Concepts de jeux

Pour gamifier une séquence, il convient donc de connaître les concepts qui font qu'un jeu est un jeu. Plusieurs auteurs se sont lancés dans la confection de listes plus ou moins exhaustives et pour l'heure, aucune ne fait figure de référence universitaire. Après étude de plusieurs d'entre elles, nous avons décidé d'utiliser le travail de **Yu-Kai Chou**, pionnier de la gamification depuis 2003, intervenant à l'université de Stanford. Il propose un outil qui permet d'évaluer le degré de gamification d'une activité. Plus qu'une liste, son travail est une réflexion à plusieurs niveaux sur la motivation des individus et l'utilisation de leurs ressentis pour les encourager à s'engager dans une tâche. C'est ce qu'il appelle le "**human-focused design**". Les jeux utilisent par essence ces ressorts d'émotions, de ressentis et parviennent à mobiliser de très nombreux joueurs depuis des siècles. Il est donc intéressant d'en tirer des enseignements afin **d'engager l'élève dans son apprentissage et le rendre autonome**.

Oh ! Merci d'avoir déjà lu jusque ici. [Cadeau](#).

## L'octalysis

**L'octalysis** est l'outil d'évaluation de gamification d'une activité créé par Yu-Kai Chou. Il est construit autour de 8 concepts fondamentaux :

- **Le sens épique** (donner du sens à une action, donner l'impression d'une implication dans une mission qui dépasse le joueur)
- **L'accomplissement** (validation de compétences, de niveaux, de progression)
- **L'acquisition** (obtention d'un statut, d'un avatar)
- **La rareté** (saisir l'opportunité quand elle se présente)
- **L'évitement** (la peur de perdre)
- **La curiosité et l'imprévisibilité** (avoir l'envie de découvrir la suite, ne pas savoir à quoi s'attendre)
- **Le social** (travail en collaboration ou compétition)
- **L'empowerment** (l'amélioration de ses capacités, la créativité)

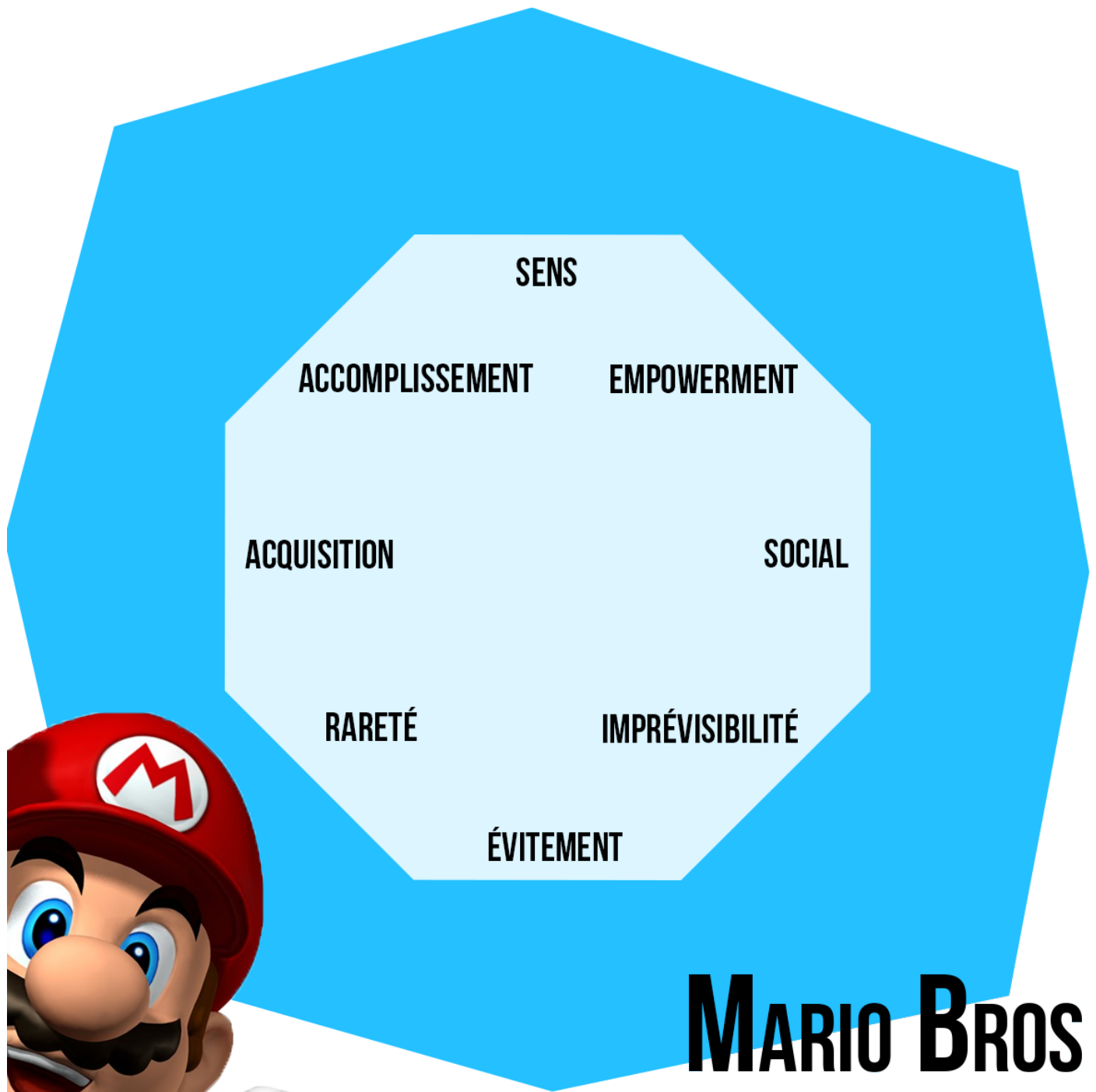
## Gamifiez votre séquence !

---

Retrouvez l'octalysis complet et en anglais : [Complete Gamification Framework](#)

Outil d'évaluation qualitatif, il permet de situer sa propre séquence pédagogique sur l'échelle de la gamification puis d'en améliorer certains aspects.

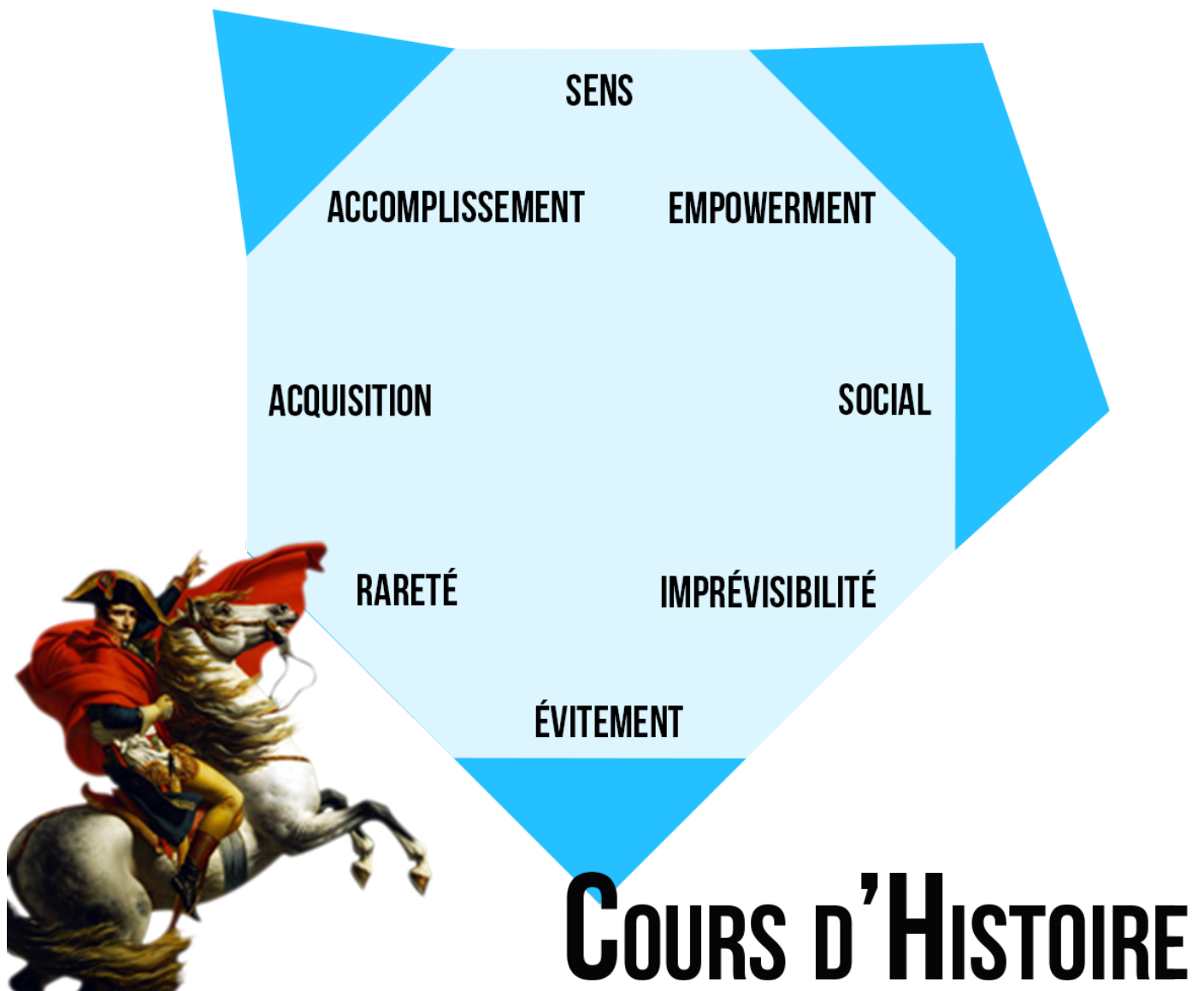
Voici l'octalysis d'un jeu vidéo : Mario Bros.



Tous les concepts sont étirés au maximum. Ce jeu est fortement gamifié (heureusement).

## Gamifier sa séquence pédagogique

Afin de gamifier sa séquence pédagogique, il convient d'effectuer un premier bilan.  
Réalisé sur un cours d'histoire-géographie très traditionnel, voici le résultat :



A priori, un cours magistral n'est donc pas très gamifié.

Prenons maintenant l'exemple d'un cours d'histoire de CM1 sur les châteaux forts et tentons d'améliorer chaque item de gamification.

- **Sens épique** : l'acquisition de savoirs spécifiques et de compétences devient une quête médiévale de la sagesse ancestrale, quête lancée par le mythique roi Arthur. Ou alors, les élèves doivent organiser un spectacle ou une sortie scolaire sur le thème des châteaux forts.
- **Accomplissement** : au fur et à mesure de leurs avancées, les élèves collectent des badges représentant des blasons médiévaux, un tableau des quêtes est accroché au mur et les avatars des élèves s'y déplacent dessus.
- **Acquisition** : les élèves obtiennent des avatars qui évoluent avec le temps et l'acquisition de compétences. Ils peuvent aussi obtenir des protections pour des futurs devoirs et se faire recruter dans des guildes (appellation

des groupes de travail).

- **Rareté** : Les exposés et les devoirs en temps limités sont peu nombreux et absolument nécessaires pour réussir la quête.
- **Évitement** : Les élèves peuvent perdre les protections préalablement acquises ou certaines compétences.
- **Imprévisibilité** : Des mini-quêtes peuvent être proposées de façon aléatoire tels des bonus.
- **Social** : La quête est un travail de groupe de toute la classe qui est toutefois divisée en guildes avec pour chacune une quête intermédiaire à réaliser.
- **Empowerment** : Les élèves peuvent obtenir des boosters pour débloquer de nouveaux exposés ou des connaissances secrètes délivrées par l'enseignant pour améliorer leurs exposés. Ils reçoivent de plus des feedbacks de la part de l'enseignant qui leur permettent de s'améliorer.

Les élèves sont ainsi plongés dans une expérience de jeu qui les rend **acteurs de leurs apprentissages**. Le sens épique les pousse à partir à la recherche d'informations, recherche stimulée par la volonté d'améliorer leurs avatars, leurs pouvoirs et l'obtention de récompenses. L'organisation en guildes quant à elle développe leur autonomie. L'enseignant use dans cette démarche d'un ressort bien connu des jeux qui est **l'implication émotionnelle**, efficace dans l'appropriation des savoirs. En effet, les jeux permettent une libération de **dopamine**, « neurotransmetteur du bonheur », qui engendre des attitudes positives et stimule la réflexion. Chez les 11-19 ans, le cerveau est particulièrement réceptif à cette neurohormone. Pour sa part, l'enseignant change de posture en passant, le temps de l'expérience, maître du jeu. Des temps de remédiation sont ensuite nécessaires pour faire prendre conscience à la classe des savoirs acquis.

Waow ... Vous êtes encore là ?? [Petite détente](#)

## Conclusion

La gamification d'une séquence pédagogique nécessite une préparation minutieuse en terme de vocabulaire, de graphismes et de concepts de jeu à utiliser. L'élève, qui bien souvent est un véritable joueur sur son temps personnel, doit être convaincu à la fois par le scénario de l'enseignant et l'ambiance de jeu qui est créée pour s'engager dans l'expérience. Si l'on cherche à impliquer les émotions et les ressentis de la classe, une analyse en amont des habitudes de jeu des élèves peut permettre une gamification plus proche de leurs attentes. Des règles de jeu spécifiques peuvent aussi être mises en place et prévalent, lors du temps de jeu, sur les règles de la classe. Enfin l'enseignant doit lui-même avoir envie de jouer pour que l'expérience fonctionne. L'objet « classe » est, dans son ensemble, engagé dans le jeu, enseignant, élève, pourquoi pas administration ou vie scolaire, décor de la salle de classe.

La gamification est donc un bon moyen de varier sa pédagogie, de motiver toutes les équipes et les classes dans une démarche innovante.

Pour terminer, une petite sitographie :

- [Le site Apprendre avec le jeu numérique du ministère](#)
- [Le site de Yu-Kai Chou](#)
- [Le site de Victor Manrique](#) qui propose une autre liste de concept de jeu sous forme de jeu de cartes
- [Le site de Gabe Zichermann](#) qui propose de nombreux articles sur la gamification
- [Badgeville](#) qui propose un service de gamification aux entreprises

Bravo ! En lisant cet article jusqu'au bout vous avez bien mérité votre statut de [maître de la gamification](#).