

Transcription du podcast : « Idée reçue 3 : le jeu numérique va motiver les apprenants avec Iza Marfisi » produit par l'université de Lille / DAPI disponible sur https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-3-le-jeu-numerique-va-motiver-les-apprenants-avec-iza-marfisi/s-hzMtPFY0gCa?si=a6cfb49b40e2435c9d6167e2766048a0&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Iza Marfisi est l'interviewée.
Caroline Behague est journaliste.

Caroline Behague : « Elle est chercheuse en informatique, créatrice de jeux sérieux et elle fait partie de l'équipe qui propose la formation Ludifik'action, une formation annuelle dont l'ambition est d'aider les enseignants à créer un jeu sur-mesure pour leur classe à partir de leur besoin. Cette double approche lui permet d'avoir un regard critique et pragmatique sur le jeu proposé en classe et dans l'enseignement supérieur. Sa recette préférée : la réalité mixte. Iza Marfisi nous explique et surtout nous donne des conseils précieux à l'heure d'envisager la création d'un jeu sérieux. Bonjour Iza . »

Iza Marfisi : « Bonjour Caroline. »

Caroline B. : « Alors pour créer des jeux sérieux, tu as d'abord lu des études, tu t'es intéressée aux clés de succès d'un jeu sérieux, est-ce que tu peux nous révéler les recettes que tu as trouvées? Quels sont les ressorts qui permettent de réussir un jeu peut-être aussi bien dans l'engagement que dans les apprentissages ? »

Iza M. : « Alors c'est une très bonne question. Et en fait c'est une question à laquelle on n'a pas encore répondu tout simplement parce que la création d'un jeu c'est plus pour le moment à un art qu'une recette bien connue bien édictée et donc en fait, on cherche toujours la bonne recette. Il y a pas mal d'études qui nous montrent que déjà un jeu, il est composé d'un ensemble de mécaniques de jeu, donc il y en a beaucoup. Il peut y avoir la collaboration, la compétition, le hasard, le fait d'avoir tout un monde par exemple imaginaire, un thème, d'avoir une histoire etc. Enfin, il y a énormément de mécaniques de jeu et ensuite le tout c'est de trouver les bonnes mécaniques de jeu et les combiner de la bonne façon pour un contexte donné. Donc, en fait, j'ai envie de dire qu'il y a pas vraiment de bonnes recettes. Tout va dépendre de trouver les bonnes mécaniques de jeu par rapport aux objectifs pédagogiques de l'enseignant et au contexte dans lequel ils sont utilisés.

Caroline B. : « Alors quels sont les ressorts que toi, tu as utilisé pour tes jeux et que tu aimes utiliser parce que tu sais aussi que ça motive, ça engage...et voilà ça marche !

Iza M. : « Alors, je pense que dans un contexte pédagogique la collaboration, c'est très intéressant puisque ça permet vraiment de faire travailler des élèves ensemble ou des étudiants, ça dépend de leur âge, de les faire réfléchir. Et donc ça aide en fait à apprendre c'est de la mouvance du socio-constructivisme, c'est à dire qu'on apprend en échangeant avec les autres. Ensuite, il faut voir vraiment ce que l'enseignant aime bien faire et le contexte, c'est à dire que par exemple la compétition, je ferais attention de l'utiliser que dans un contexte où les étudiants ou

les élèves aiment bien la compétition. C'est à dire que par exemple si on est dans une école d'ingénieur et que les élèves ont l'habitude d'être mis en compétition, c'est peut-être une mécanique qui marche bien pour eux. En revanche, si on travaille par exemple à l'université, enfin je dis ça parce que c'est les deux exemples que j'ai, là, les étudiants n'aiment pas du tout la compétition. En tout cas, ceux que j'avais n'aimais pas du tout la compétition. Donc à ce moment-là, il faut faire attention de surtout pas mettre l'accent là-dessus.

Caroline B. : « À l'inverse, y a-t-il des techniques qui font plus l'unanimité ? »

Iza M. : « Moi je trouve qu'une des mécaniques de jeux qui marchent toujours bien, c'est la surprise puisque ça crée de l'émotion. Donc de faire quelque chose de surprenant dans un jeu, c'est toujours bien, ça permet aussi de faire une cassure entre un cours classique qui est un peu barbant où là les étudiants, voilà, rentrent dans la salle, se disent [changement de voix, plus démotivée] « oh encore un autre cours », le fait d'avoir une surprise dans le jeu, ça va les mettre dans une autre perspective, ils vont se dire [changement de voix, plus enjouée] « oh finalement c'est peut-être bien ce cours ». Et donc voilà, ils vont changer de façon d'être et ça va les aider aussi je trouve à rentrer dans le jeu. Donc ça c'est une des mécaniques que j'aime bien utiliser. Mais encore une fois, je pense que le plus important c'est que la mécanique aille bien avec l'enseignant et que ce soit en fait l'enseignant qui choisisse lui-même les mécaniques de jeu avec lesquels il est ou elle est à l'aise.

Caroline B. : « Dans la formation que tu proposes, tu ne conseilles pas toujours d'aller vers des jeux numériques, tu privilégies parfois le jeu classique de plateau. Pour toi, faut-il utiliser un jeu numérique et quand faut-il plutôt se diriger vers un jeu classique ? Y-a-t-il des règles à suivre ? Est-ce que tu peux nous donner des conseils ?

Iza M. : « Alors déjà moi je conseillerais dans tous les cas de commencer avec un prototype papier. Tout simplement parce que développer un jeu numérique, c'est très cher et on n'est pas du tout sûr que ça marche et donc il vaut mieux tester les mécaniques de jeu sur une version papier qui est beaucoup plus simple à développer, en tout cas au début, pour vérifier que ça fonctionne bien et que ça vaut le coup d'investir dans le développement à long terme d'un jeu numérique. Ensuite, je pense que le numérique il a plusieurs avantages mais il a beaucoup d'inconvénients. Premier inconvénient, c'est que, il faut du matériel numérique. Donc il faut un ordinateur ou il faut une tablette, etc. Ce matériel, il faut le charger, il faut vérifier qu'il est à jour, c'est énormément de contraintes pour un enseignant, donc ça il faut vraiment le prendre en compte. Quand on est dans le supérieur, c'est moins contraignant puisque, habituellement, les étudiants ont déjà leur smartphone dans la poche, ils ont tous un ordinateur... Donc ça c'est moins une contrainte pour eux. Ensuite, d'un point de vue pédagogique une des grosses contraintes du numérique, c'est que et bien on est face à son ordinateur tout seul. Et donc on va forcément être coupé un peu du reste du monde. Alors c'est pour ça que moi je préconise, si on a envie d'utiliser le numérique, c'est d'utiliser de la réalité augmentée. C'est intéressant puisqu'en fait on bénéficie un petit peu du meilleur des deux mondes puisqu'on a les avantages du numérique, comme par exemple l'auto-correction ou le fait de pouvoir utiliser des animations, des vidéos, du contenu multimédia, qu'on pourrait pas avoir sur papier. Plus, le fait qu'on va manipuler des vrais objets et que vu que c'est de la

réalité augmentée, qu'on utilise sur smartphone ou tablette, ça reste un écran relativement petit et donc on va quand même voir les autres personnes, l'enseignant mais aussi les autres élèves ou les étudiants qui sont autour de nous. Si en plus on combine ça avec un peu de collaboration, c'est parfait puisque voilà, on n'est pas accroché à notre téléphone. Et voilà. Moi je pense vraiment que la réalité augmentée ou la réalité mixte si on va un peu plus loin est vraiment très intéressant pour l'apprentissage pédagogique.

Caroline B. : « Est-ce que tu fais une différence entre réalité mixte et réalité augmentée ? Qu'est-ce que serait que cette différence ? »

Iza M. : « lors oui, il y a une différence. Alors les termes changent très vite parce que les technologies avancent très vite aussi dans ce domaine là. Ce qu'on appellerait réalité augmentée, c'est tout simplement, d'afficher des éléments numériques sur des vrais objets. Par exemple, si on se place au-dessus d'une photo d'un livre, ça va nous afficher, je sais pas un texte, un label, pour nous dire « oui, c'est bien une vache » par exemple ou nous donner des informations sur la vache, c'est tout. Ça, c'est de la réalité augmentée. La réalité mixte ça va un petit peu plus loin, c'est à dire que, en manipulant les objets réels, on va avoir un impact sur l'application numérique. Par exemple, c'est quand on met deux cartes ensemble que quelque chose se produit sur l'application. On peut déjà considérer ça comme de la réalité mixte. Si on va plus loin encore dans le continuum, on a ce qu'on appelle la réalité virtuelle. Donc là, on porte vraiment un casque qui nous immerge complètement dans la réalité et en fait, on a plus du tout accès au monde réel. Alors maintenant, ce qui est un peu plus compliqué, c'est que on a des casques de réalité virtuelle qui nous permettent avec des caméras de voir des objets réels et donc c'est pour ça que je disais que c'est un peu compliqué, le continuum est de plus en plus flou entre la réalité augmentée et la réalité virtuelle.

Caroline B. : « Au début de notre entretien, je t'ai interrogé sur les mécanismes de jeu qui fonctionnent et qui donnent envie d'apprendre. Mais au contraire, y-a-t-il aussi de mauvaises pratiques notamment quand on pense à l'essor des jeux numériques ? »

Iza M. : « Oui, je pense qu'il y en a beaucoup parce que...le numérique certaines personnes pensent que ça va tout résoudre. D'ailleurs, c'est une c'est assez récurrent, en fait à chaque fois qu'on trouve une nouvelle technologie, on pense que ça va tout résoudre. Là en ce moment c'est l'IA. Mais en fait, on se rend compte que ce qui est important dans l'enseignement, c'est les enseignants ! Donc pour moi, il faut faire très attention à pas faire du numérique pour essayer de remplacer entre guillemets les enseignants. Nous ce qu'on propose, en tout cas, au LIUM, au laboratoire d'informatique de l'Université du Mans, c'est vraiment de créer des outils pour les accompagner, pour leur proposer des nouvelles façons de concevoir leur cours, d'enseigner des nouvelles pédagogies, des nouvelles formes de pédagogie. Mais, en aucun cas les remplacer parce qu'ils sont indispensables.

Caroline B. : « Mais comment être sûr de réussir un jeu ? Est-ce qu'il faut le tester par exemple ? »

Iza M. : « Alors, très bonne question. Déjà il faut absolument le tester ! En fait, il faut savoir que les jeux dans le commerce, ils sont issus de plusieurs années de tests et de re-tests. Donc voilà, c'est pas en deux mois qu'on va arriver à faire un jeu qui va fonctionner et qui va nous satisfaire du premier coup. Tout dépend de combien de fois on peut le tester, parce que, évidemment il faut tomber au bon moment dans l'année, etc. Mais je dirais que si on est rapide et que on a suffisamment de classes pour faire des prétextes et bien en un an, un an et demi, on peut arriver vraiment à une version finale avec du matériel disons professionnels, c'est à dire que on peut aller dans un FabLab pour fabriquer des belles cartes avec des bouts arrondis, du matériel plastifié, une boîte aussi ça c'est super important, des pions etc. Et pas juste des post-it et des petits bibelots qui traînent dans notre placard.

Caroline B. : « C'est important pour toi le **game art** et d'avoir un bel objet pour jouer ? »

Iza M. : « Oui, absolument le matériel de jeu est extrêmement important, c'est vraiment quelque chose qui va attirer l'oeil qui va donner envie de manipuler et en fait donner envie de rentrer dans le jeu. Donc ça, c'est super important et moi j'encourage les enseignants à aller dans des fablabs. Faut voir les enseignants, ils sont tellement, ils sont tellement fiers du résultat à la fin et ils peuvent ! Parce que c'est très beau et puis ça donne vraiment un aspect fini en fait. On se dit « ah ça y est, j'ai fini mon jeu c'est joli, c'est bien on peut l'utiliser ». S'il y a un élément sur lequel on peut vraiment insister, c'est la boîte de jeu. En fait, une boîte de jeu posée sur une table, si elle est jolie si elle est fermée en plus, on a qu'une envie, c'est de l'ouvrir et de commencer à jouer. Et en plus, une boîte de jeu, c'est extrêmement utile puisque si elle est bien faite avec des petits compartiments, elle va encourager les étudiants ou les élèves à remettre tout le matériel à sa place à la fin du jeu. Et ça, c'est super important puisque ça permet aux enseignants de pas perdre du temps dans la mise en place du jeu et puis à la fin voilà débarrasser etc.

Caroline B. : « Tu as cette conviction qu'il faut de nouvelles formes de pédagogie. Pourquoi inciter les professeurs à chercher de nouvelles façons de faire apprendre ? »

Iza M. : « Alors déjà parce que les élèves ont changé. Les élèves d'aujourd'hui se fatiguent plus vite. Ils ont plus le phénomène de zapping et donc il faut trouver des nouvelles façons d'attirer leur attention, de les motiver, de les encourager à continuer. Mais surtout parce que c'est les enseignants eux-mêmes qui sont demandeurs. L'objectif, c'est pas de les forcer à changer leur pédagogie, c'est que si eux, ils veulent changer leur pédagogie, de leur offrir des outils, de leur offrir les moyens de le faire facilement. »

Caroline B. : « Tu penses que le jeu, cela peut résoudre une partie des problèmes d'engagement et de motivation qui est aujourd'hui relevé de manière générale dans les lycées, les universités ? »

Iza M. : « Oui, je pense que ça peut aider mais pas tout le temps. C'est à dire que le jeu c'est très puissant puisque ça implique les étudiants ou les élèves dans l'activité mais par contre c'est épuisant ; justement parce qu'ils sont très impliqués. Et donc, il faut surtout faire attention à pas mettre du jeu de partout, c'est à dire que si on joue

toute une journée déjà, on sera épuisé et puis en plus on perd l'effet de nouveautés et donc ça ne marcherait pas. Donc moi je conseille dans ma formation de faire un jeu sur l'activité ou le TP ou la notion qui ne passe pas actuellement. Donc ça je pense que c'est une bonne façon d'introduire le jeu puisque déjà on s'attaque à un petit point et de toute façon même si le jeu n'est pas fantastique, ça sera toujours mieux qu'avant. Et puis après, je pense que le jeu aussi, en plus de motiver les apprenants, il peut aussi motiver l'enseignant. C'est-à-dire qu'un enseignant qui s'est investi dans la conception d'un jeu, qui a re-conçu en fait son activité, normalement, si tout se passe bien, il sera très content de le tester, et cette dynamique là : le fait qu'il soit content, le fait qu'il soit motivé pour tester quelque chose de nouveau, c'est quelque chose qui se ressent énormément quand on est étudiant ou élève et je pense que rien que cette motivation ça peut tout changer.

Caroline B. : « C'est du plaisir dans les deux sens tu veux dire ? »

Iza M. : « Tout à fait. Oui, je pense que le plus important c'est de redonner envie aux enseignants d'enseigner. »

Caroline B. : « Merci Iza, j'ai trouvé l'entretien passionnant, merci pour ta collaboration. »

Iza M. : « Merci à vous de m'avoir écouté et puis j'espère à bientôt. »

Vous retrouverez en ligne des compléments d'information sur cet échange et la liste des jeux préférés d'Iza Marfisi. À très bientôt pour un nouvel épisode de Ludopédagogie le podcast où l'on apprend à utiliser le jeu dans les apprentissages. »