



Faire travailler les étudiants en amphi autour d'un projet de groupe

Création de jeux pédagogiques par les étudiants sur la Gouvernance scolaire en pays francophones.

NOM ET
PRÉNOM
DU RÉFÉRENT

Rozenn Décret-Rouillard
Maîtresse de conférences en Sciences de l'éducation et de la formation, Université Rennes 2

ANNÉE DE MISE
EN ŒUVRE
2025/2026 (Semestre 1)

MOTS CLÉS :

Jeu pédagogique, Serious Game, Ludopédagogie, World Café, Évaluation par les pairs, Carnet de bord, Réflexivité, Travail de groupe, Prototypage, Gouvernance scolaire.



Autres personnes impliquées

Maëlle Jaffredou

Ingénierie pédagogique (DAP)

Roula Hadchiti

Intervention pour le Canada (Québec)

Moussa Sagayar

Intervention pour le Niger

CONTEXTE

DISCIPLINE	Gouvernance scolaire en pays francophones
FORMAT D'ENSEIGNEMENT	Cours magistral (CM)
TYPE D'ACTIVITÉ	Projet de groupe avec production d'un jeu pédagogique (numérique ou non). Évaluation finale sous forme de World Café (tests et évaluation par les pairs), accompagné d'un journal de bord réflexif.
DURÉE	Six séances de deux heures dont la séance d'évaluation finale
LIEU D'ENSEIGNEMENT	Amphi B7 pour les cours théoriques et la production des jeux pédagogiques (cours 1 à 5), avec une salle TD disponible en plus pour les séances 3, 4 et 5. Amphi T (RDC du Bâtiment T, PNRV) et plateaux A, E et F (RDC Bâtiment T, PNRV) pour l'évaluation finale.
PARTICULARITÉS	Le cours comprend des interventions d'experts du Québec et du Niger. Utilisation d'un Carnet de bord / journal réflexif pour accompagner la réflexion sur le projet. L'évaluation finale se fait par les pairs et les enseignants via un format World Café .

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

Pédagogiques : Réinvestir les notions du cours, transformer des contenus théoriques en éléments de jeu, en s'appuyant sur des éléments du cours ainsi que sur des recherches personnelles. Développer la capacité à concevoir des outils éducatifs, en adoptant une posture adéquate, pour un public cible. Évaluer les apprentissages autrement.

Méthodologiques et créatifs : Stimuler la créativité. Apprendre à concevoir un prototype et s'initier à la démarche expérimentale (tester, observer, ajuster).

Collaboratifs : Travailler en équipe, s'initier à la gestion de projet (planification, échéances, itérations). Développer les compétences orales (présentation orale du jeu) et apprendre à donner et recevoir du feedback constructif.

Réflexifs : Analyser la valeur pédagogique d'un jeu. Réfléchir à l'articulation entre ludique et apprentissage. Prendre du recul sur l'expérience de groupe via le carnet de bord.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Réinvestir les notions du cours, adopter une posture de concepteur/formateur, identifier les mécanismes d'apprentissage, expliciter et analyser la démarche de conception, prendre du recul sur la dynamique de groupe, développer des compétences (créatives, organisationnelles, théoriques). Compétence visée : Appréhender les enjeux de la gouvernance scolaire dans différents pays francophones.

PUBLIC VISÉ

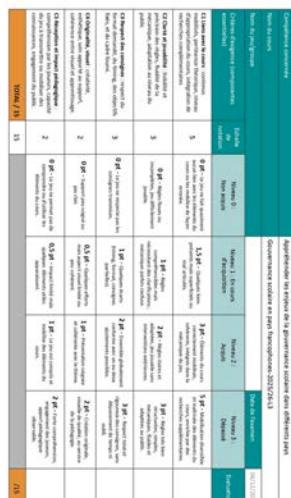
- **EFFECTIF** : 161 étudiants
- **NIVEAU D'ÉTUDES** : Licence 3
- **FILIÈRE** : Sciences de l'éducation et de la formation
- **PARTICULARITÉ** : Groupes constitués de 8 étudiants environ (soit 20 groupes au total). Les groupes sont constitués en amont de l'activité.



RÔLES DANS L'ACTIVITÉ

Enseignante (Référente)	<p>Définir les objectifs du cours ; Assurer la cohérence et le contenu pédagogique ; Évaluer le jeu pédagogique et son contenu ; Gérer la logistique de chaque séance ; Apporter des éléments théoriques sur la gouvernance scolaire en France à partir des connaissances des étudiants et problématiser la notion de "gouvernance".</p>
Ingénieure pédagogique	<p>Co-animer les séances ; Apporter du contenu méthodologique et des consignes claires en termes d'attendu ; Préparer les modalités d'évaluation et le déroulé du World Café ; Concevoir des ressources pédagogiques ; Gérer la logistique de chaque séance.</p>
Intervenants (Québec et Niger)	<p>Apporter des éléments théoriques et contextuels sur la Gouvernance scolaire dans leur pays.</p>
Étudiants	<p>Créer un jeu pédagogique en groupe à l'aide des ressources fournies ; Compléter le carnet de bord (individuel et collectif) ; Tester et évaluer les jeux des pairs (rôle de visiteur) ; Animer la propre table de jeu de l'équipe (rôle d'animateur).</p>

EXEMPLES DE RESSOURCES PRODUITES



Création d'un jeu pédagogique
Gouvernance scolaire en pays francophones

Carnet de bord

Le carnet de bord est un outil d'écriture qui permet de garder des traces des idées et de ses actions dans une intention de réflexion, d'analyse et d'ajustement de ses idées et de ses interventions (Desjardins, 2002).

À quoi ça sert ?

Ce carnet de bord est un outil d'écriture qui permet de garder des traces de ses idées et de ses actions dans une intention de réflexion, d'analyse et d'ajustement de ses idées et de ses interventions (Desjardins, 2002).

Créer un jeu de cartes avec Canva

1. Ouvrez Canva et cliquez sur Dimensions personnalisées.

2. Saisissez les dimensions de la carte en prenant en compte 0,5 cm de marge sur chaque côté pour le fond perdu.

3. Créez vos cartes !

4. Ajoutez le contenu des cartes (textes, symboles, etc., selon le jeu choisi).

5. Téléchargez le document en format PDF.

6. Vérifiez l'ordre et l'alignement des cartes. Vérifiez que toutes les cartes sont bien alignées et bien alignées.

7. Imprimez le document en format PDF pour imprimer les cartes.

Fiche d'intention de jeu pédagogique

Je complète la fiche d'intention de jeu en précisant le thème, les éléments de cours qui serviront à l'élaboration, le format, les objectifs pédagogiques, la mécanique de jeu, les règles, le matériel, etc. Cette fiche pourra évoquer au fur et à mesure de l'avancée du projet.

1. Informations générales

- Nom du groupe _____
- Nom du jeu (provisoire) _____

2. Thème du jeu

- Sujet retenu (mot-clé, chapitre, concept du cours) : _____
- Éléments précis du cours abordés : (notions, définitions, exemples, théories à mobiliser) _____

3. Objectifs pédagogiques (Que les joueurs doivent apprendre / réviser en jouant)

- À la fin du jeu, les joueurs devront être capables de :
 1. _____
 2. _____
 3. _____

4. Format du jeu

- Quiz / QCM
- Plateau (cases, parcours)
- Quizz (émissions/télébonus)
- Jeu de rôle / mise en situation
- Escape game papier
- Autre (préciser) _____

Créer un jeu de cartes avec Canva

1. Ouvrez Canva et cliquez sur Dimensions personnalisées.

2. Saisissez les dimensions de la carte en prenant en compte 0,5 cm de marge sur chaque côté pour le fond perdu.

3. Créez vos cartes !

4. Ajoutez le contenu des cartes (textes, symboles, etc., selon le jeu choisi).

5. Téléchargez le document en format PDF.

6. Vérifiez l'ordre et l'alignement des cartes. Vérifiez que toutes les cartes sont bien alignées et bien alignées.

7. Imprimez le document en format PDF pour imprimer les cartes.

ÉVALUATION

L'activité fait l'objet de deux types d'évaluation.

A/ Évaluation par les pairs (World Café) :

- Les pairs testent les jeux et fournissent un retour à l'aide d'une fiche d'évaluation.
- Chaque groupe pourra tester 7 jeux différents.

Critères d'évaluation par les pairs (Note sur 5) : Clarté des règles (sur 1), Originalité (sur 1), Lien avec le cours (sur 2), Respect du timing (sur 1).

Le **Carnet de bord** (1 à 2 pages) est à rendre jusqu'à une semaine après l'évaluation des productions. Il doit comporter une partie commune (description du jeu, conception, organisation, difficultés/réussites) et des contributions individuelles (tâches réalisées, compétences développées, éléments retenus du cours, réussites/difficultés individuelles).

B/ Évaluation par l'enseignante et l'ingénierie pédagogique (note sur 15) :

- Porte sur la **qualité de l'objet produit et ses contenus pédagogiques**.
- **Critères d'exigence :**
 - C1 Liens avec le cours.
 - C2 Clarté et jouabilité.
 - C3 Respect des consignes.
 - C4 Originalité, visuel .
 - C5 Réception et impact pédagogique.

Une partie de la note est basée sur le **Carnet de bord réflexif**.



DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

L'activité se déroule sur **6 séances de cours** de deux heures, réparties de la manière suivante :

Séance 1 :



Une heure de cours sur Gouvernance scolaire en pays francophones par Rozenn Décret-Rouillard. Puis, une heure visant à donner les consignes du projet et quelques apports sur le jeu (ludopédagogie, serious game). Attendus pour la fin de la séance : groupe constitué et idée de formats possibles.

Séance 2 :



Intervention de Roula Hadchiti (Québec) sur deux heures.
Attendus lors de la séance : échanges et apports théoriques.



Séance 3 :

Une heure de cours suivi d'une heure d'activité pour le projet de groupe : idéation & choix du format. Choix du thème, brainstorming, esquisse du prototype. Attendus pour la fin de la séance : fiche d'intention de jeu (nom, thème, format, objectifs).

Séance 4 :



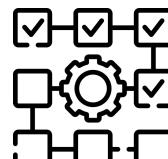
Intervention Moussa Sagayar (Niger) sur une heure. Puis, mise en production, mini tests et ajustements. Attendus lors de la séance : un prototype jouable.



Séance 5 :

Sur deux heures, finalisation du jeu, test croisé avec un autre groupe, préparation du pitch. Attendus pour la fin de la séance : fiche de jeu finalisée, prototype jouable et un pitch clair.

Séance 6 :



Deux heures de tests des jeux et évaluation (World Café).
Jeux testés et évalués par les pairs, retour collectif.

DÉROULÉ DU WORLD CAFÉ

Séance 6

L'évaluation dure **2 heures** et a lieu dans l'Amphi T et les plateaux A, E et F.

1. **Briefing commun (10 min)** : Tout le monde dans l'amphi T. Rappel des objectifs, fonctionnement du World Café, fiches d'évaluation par les pairs et règles de rotation (toutes les 10 minutes).
2. **Installation (5 min)** : Les 6 ou 7 groupes de chaque salle s'installent à leur table. Ils complètent une fiche d'évaluation par les pairs avec le nom du jeu et les membres du groupe.
3. **Tests et rotation - World Café (7 rotations x 10 min = 70 min)** :
 - o 1 ou 2 animateurs par groupe restent à la table pour expliquer le jeu. Les groupes s'organisent pour faire tourner les rôles.
 - o Les autres étudiants sont **visiteurs** et tournent pour tester **7 jeux différents**.
 - o Les visiteurs jouent une version courte du jeu et remplissent la fiche d'évaluation par les pairs.
 - o L'enseignante et l'ingénierie pédagogique passent dans chaque groupe pour évaluer les productions, à l'aide d'une grille critériée.
4. **Mini-pause, collecte et retour en amphi (5 min)** : Les animateurs récupèrent leurs fiches d'évaluation et les groupes se rassemblent dans l'amphi T.
5. **Échange sur les jeux testés et bilan global du cours (20 min)** : Échange collectif sur ce qui a fonctionné dans les jeux, puis bilan sur le cours et le projet (appréciation, difficultés, éléments utiles, conseils d'amélioration).

Clôture (5 min) : Remerciements et rappel du carnet de bord à rendre.

RESSOURCES, OUTILS, MOYENS

- **Matériel d'installation World Café** : Jeux des groupes installés sur tables, fiches d'évaluation par les pairs (sur grand post-it), feuilles/post-it pour synthèses, chronomètre, son pour les rotations, grille d'évaluation pour l'enseignante et l'ingénierie pédagogique. 20 tables réservées pour la séance finale.
- **Outils pour la conception** : Matériel de récupération (carton, feuilles, crayon, etc.). Exemples d'outils et aides suggérés : Canva, Genially, Edulab.
- **Ressources fournies** : Contenu de cours sur la gouvernance scolaire. Ressources sur le jeu et le serious game. Ressources pour faciliter le travail en groupe (compte-rendu, rétroplanning, diagramme de Gantt, contrat d'équipe, carnet de bord). Fiche d'intention de jeu, trame de règles du jeu, ressources pour préparer un pitch.

Plateforme de cours : L'ensemble des ressources sont déposées sur l'espace de cours Cursus.

ÉVOLUTION DE L'ACTIVITÉ

- **Problématique initiale :** Remplacer un examen sur table individuel par une activité plus dynamique et engageante pour les étudiants, via un projet de groupe.
- **Améliorations envisagées pour l'année prochaine :**
 - Transmettre la grille d'évaluation et les critères dès le début du projet, en même temps que les consignes et le carnet de bord.
 - Réserver les salles et tables le plus tôt possible.
 - Donner des exemples d'outils numériques à utiliser (Canva, Genially, Edulab).
 - Prévoir l'utilisation de l'Edulab pour les séances de prototypage.
 - Faire en sorte que l'évaluation par les pairs ne soit pas directement faite face aux groupes évalués pour éviter d'éventuels conflits.
 - Prévoir une activité, à la fin de la séance d'évaluation, pour vérifier l'ancrage des éléments du cours par les étudiants.
 - Clarifier les droits d'auteurs autour de la réadaptation de jeux déjà existants.
 - Prévoir un journal de bord par groupe et non par personne pour faciliter la correction.

POINTS FORTS DE L'ACTIVITÉ

Évaluation dynamique et collaborative	L'utilisation du format World Café pour l'évaluation par les pairs permet l'expérimentation, l'échange de réflexions et un bilan collectif, rendant la séance interactive.
Réflexivité accrue	Le Carnet de bord force les étudiants à prendre du recul sur leur démarche de conception, l'organisation de groupe et le lien entre théorie et pratique.
Posture professionnelle	Le projet place les étudiants en posture de concepteurs/formateurs , développant leur capacité à créer des outils éducatifs alignés sur des objectifs d'apprentissage.
Diversité des apports	Le cours est enrichi par des interventions d'experts étrangers (Québec, Niger), contextualisant le sujet.
Processus itératif	Le déroulé encourage une démarche expérimentale avec étapes claires (idéation, prototypage, test interne, test croisé, finalisation), favorisant l'ajustement continu.

COMMENT S'APPROPRIER CETTE PRATIQUE PÉDAGOGIQUE ?

- **Rythme du projet structuré** : Découper le projet sur plusieurs séances avec des attendus clairs (Idéation, Prototypage, Test croisé). Accompagner la conception par des étapes intermédiaires (fiche d'intention, prototype, règles claires).
- **Encourager la réflexivité** : Mettre en place un journal de bord / carnet réflexif pour inciter les étudiants à analyser leurs choix, leur organisation au sein du groupe, et les liens avec la théorie.
- **Varier les modalités d'évaluation** : Intégrer une **évaluation par les pairs** avec des critères précis (clarté, lien avec le cours, jouabilité) pour valoriser la production et le feedback. Le format **World Café** est idéal pour tester de nombreux projets en un temps limité.
- **Grille d'évaluation critériée** : Transmettre la grille à toutes les personnes concernées par cette activité (étudiants, correcteurs enseignante/ingénieure pédagogique) afin de leur permettre de visualiser les attentes d'évaluation.
- **Fournir des ressources méthodologiques** : Mettre à disposition des outils pour la gestion de projet (Gantt, contrat d'équipe) et la conception.

EXEMPLES DE PRODUCTIONS ÉTUDIANTES

