



LES JEUX VIDÉO SÉRIEUX



EN CLASSE DE FLE



MOTIVER, ENGAGER ET APPRENDRE AUTREMENT



**Lavinia Soare**

Co-fondatrice de Serious Evo, consultante en communication digitale, conteuse d'histoires, formatrice certifiée ANC, collaboratrice à l'Université de Bucarest et éternelle curieuse qui croit que les idées se transforment mieux en équipe.



**Nizar Djalal Adnani**

Co-fondateur Serious Evo, docteur en marketing, Enseignant chercheur à l'Université d'Oran (Algérie), entrepreneur, consultant et Business Coach, concepteur de jeux & serious games, expert en gamification depuis 2005 et qui soutient le fait que l'apprentissage doit être aussi fun qu'utile.



# LES SERIOUS GAMES ET LA GAMIFICATION



L'objectif d'un **jeu sérieux** est de combiner à la fois des aspects sérieux tels que l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo.

Alvarez, J. (2007). Du jeu vidéo au serious game

**La gamification** c'est d'ajouter du jeu ou des éléments de jeu à un dispositif ou un contexte purement utilitaire.





Ils s'inspirent des mécanismes des jeux dans lesquelles on trouve:

The screenshot displays the Duolingo app interface with a blue header. The header includes the Duolingo logo, navigation tabs (Home, Words, Activity, Discussion, Immersion), a user profile (meem\_sap), and icons for a language flag, a fire icon with '2', a shield icon with '32', and a bell icon.

The main content area is divided into two columns. The left column features several interactive elements:

- Double or Nothing:** A challenge card with a calendar icon showing '7' and a fire icon. Text: "Attempt to double your five lingot wager by maintaining a seven day streak." A green button says "Get for: 5" with a shield icon.
- PRACTICE:** A section header.
- Timed Practice:** A card with a stopwatch icon. Text: "See how well you do practicing your skills against the clock in Timed Practice." A grey button says "✓ Equipped".
- Spanish Progress Quiz:** A card with a green arrow icon. Text: "Take an extended Spanish quiz to measure your language learning progress." A green button says "Get for: 25" with a shield icon.
- BONUS SKILLS 3 slots open:** A section header.
- Idioms and Proverbs:** A card with a purple thought bubble icon. Text: "Learn some Spanish Idioms and proverbs." A green button says "Get for: 30" with a shield icon.

The right column features a **Daily Goal** dashboard:

- A green owl icon and a yellow banner: "Keep up the good work!".
- A large orange circular progress indicator showing "28/20 xp goal met".
- Streak information: "2 day streak" and "13 hours left".
- A line graph showing progress over the week (Th, F, Sa, Su, M, Tu, W). The y-axis ranges from 0 to 30. The graph shows a peak on Monday (M) at approximately 28 and a low on Tuesday (Tu) at approximately 10.
- A blue button at the bottom: "Strengthen skills" with a double-headed arrow icon.



# POURQUOI LA GAMIFICATION?

## Motivation Intrinsèque vs Extrinsèque :

- Intrinsèque : Le plaisir, la curiosité, l'accomplissement.
- Extrinsèque : Récompenses, statuts, reconnaissance.

## Avantages :

- Renforcer l'engagement.
- Améliorer l'apprentissage ou les compétences.
- Créer un sentiment d'appartenance et de communauté.





Après deux semaines on aura retenu...

10% de ce qu'on a lu

Lecture

20% de ce qu'on a entendu

Écouter parler

30% de ce qu'on a vu

Regarder des images

Regarder une vidéo

50% de ce qu'on a vu et entendu

Regarder une exposition

Regarder une démonstration

Observation sur place

État Passif

70% de ce qu'on a dit

Participer à une discussion

Donner une conférence

État Actif

90% de ce qu'on a dit et fait

Donner un spectacle

Simuler la véritable expérience

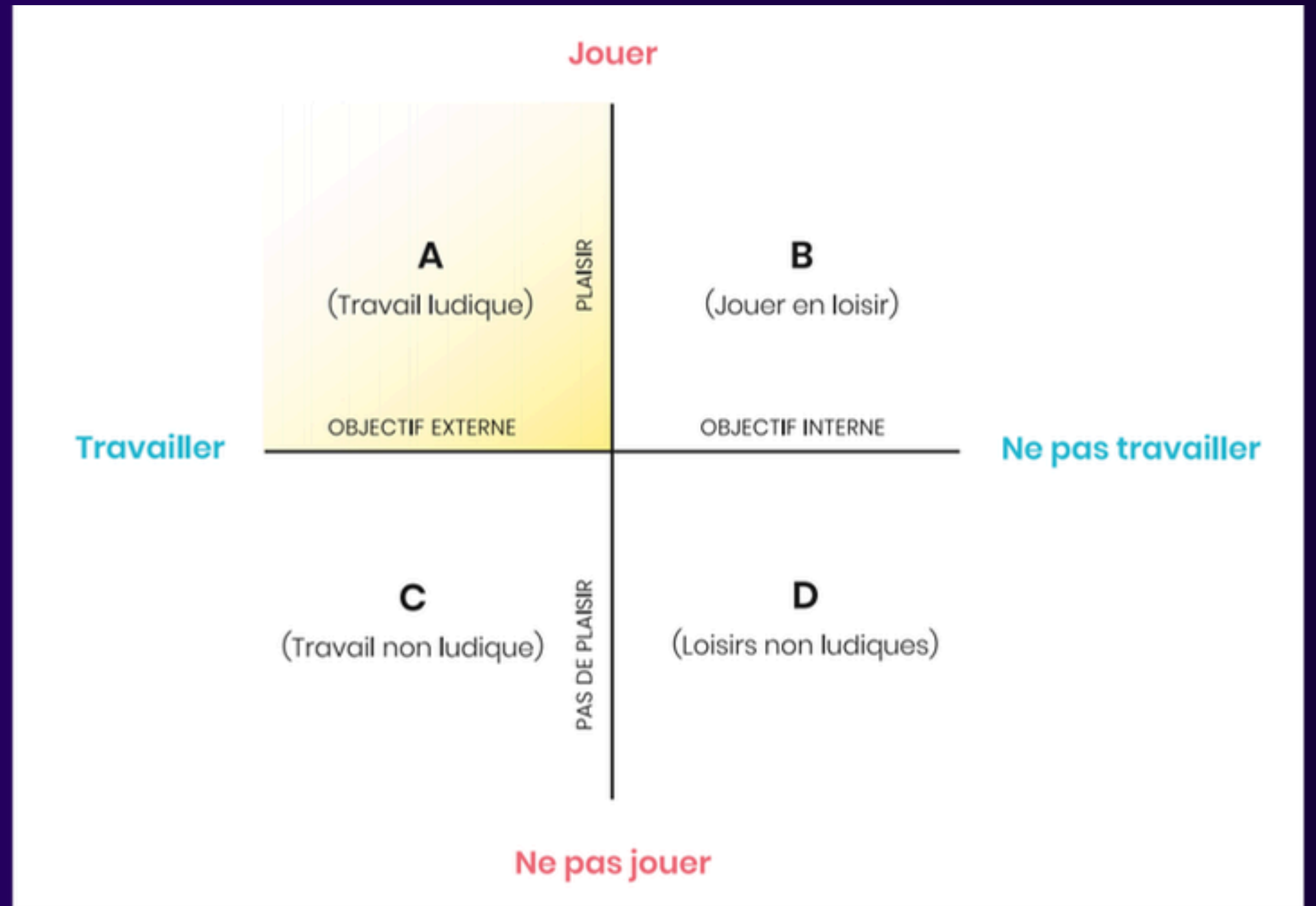
Les Serious Games sont à ce niveau

Vivre la véritable expérience

Traduit et adapté de: Edgar Dale, Audio-Visual Methods in Teaching, Holt, Rinehart and Winston



# SCHÉMA DES SITUATIONS DES ACTIVITÉS LUDIQUES





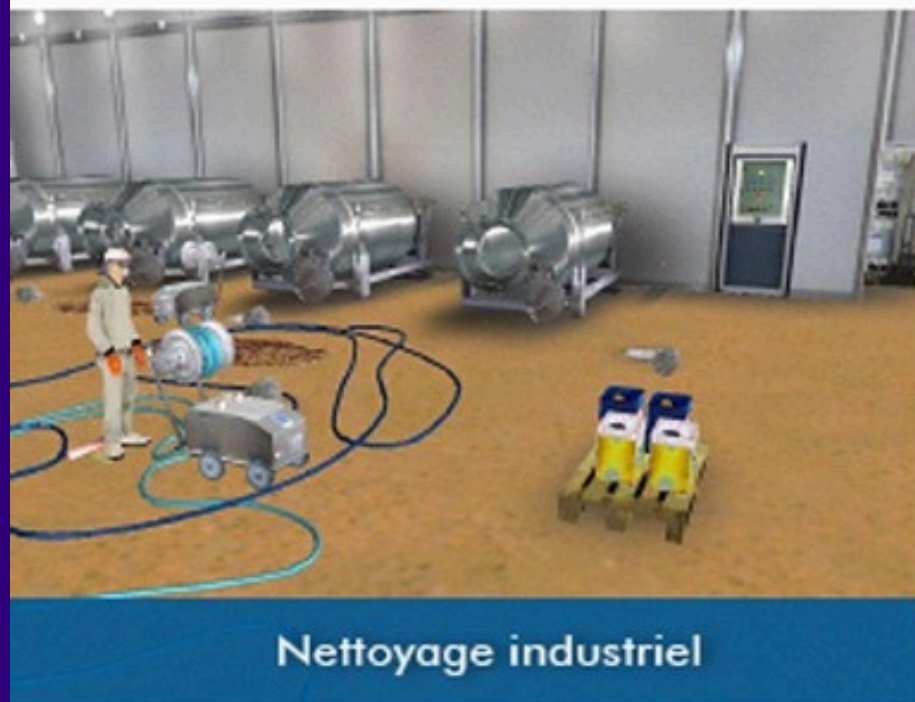
# CHAMPS D'APPLICATION DES JEUX SÉRIEUX



- Les advergames (publicité, promotion d'une marque);
- Les edutainment ou edugames (jeux à vocations éducatives);
- Les edumarket games (stratégie de communication d'une entreprise);
- Les business games (jeux de simulation de gestion);
- Les wargames (jeux stratégiques de simulation de conflits);
- Les jeux engagés ou political games (ils traitent de problématiques géopolitiques et en font prendre conscience aux joueurs);
- Les healthcare games (santé, simulation).







Interim mission 3D, L'INRS propose un jeu vidéo pour faire progresser la prévention des risques professionnels dans le travail temporaire.





La série des Tycoon : Lemonade Tycoon





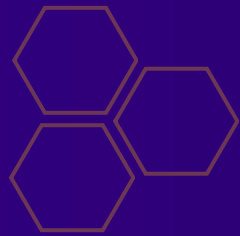
# LES JEUX SERIEUX ET L'APPRENTISSAGE



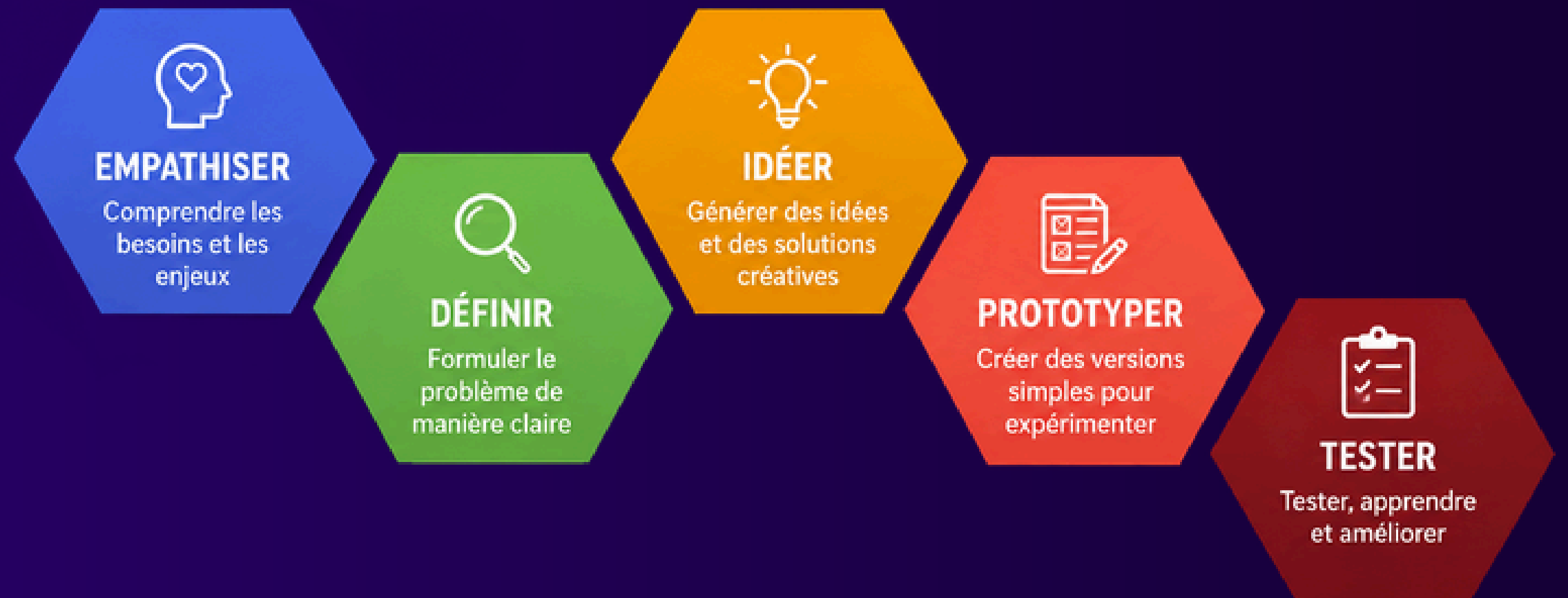




# LA GAMIFICATION PROCESSUS DE CRÉATION



Le Design thinking est une méthode de résolution pratique et créative des problèmes. Elle est basée sur un processus de co-créativité, impliquant des retours de l'utilisateur final





# LE GAME DESIGN

## » DÉFINITION

Le game design est l'art de concevoir l'expérience du joueur.

Il consiste à imaginer :



LES RÈGLES  
DU JEU



LES  
INTERACTIONS



LES  
OBJECTIFS



LES  
DÉFIS



LES ÉMOTIONS  
DU JOUEUR

Le game design définit :



CE QUE  
LE JOUEUR  
FAIT



POURQUOI  
IL LE FAIT



CE QUI LUI DONNE  
ENVIE DE CONTINUER  
À JOUER



LE GAME DESIGN TRANSFORME UNE IDÉE EN **EXPÉRIENCE INTERACTIVE.**



# INTRODUCTION AU GAME DESIGN

## Mécanismes et gameplay :

Les personnages et le scénario ?

Les interactions ?

Objectifs dans le jeu ?

Comment on gagne ?

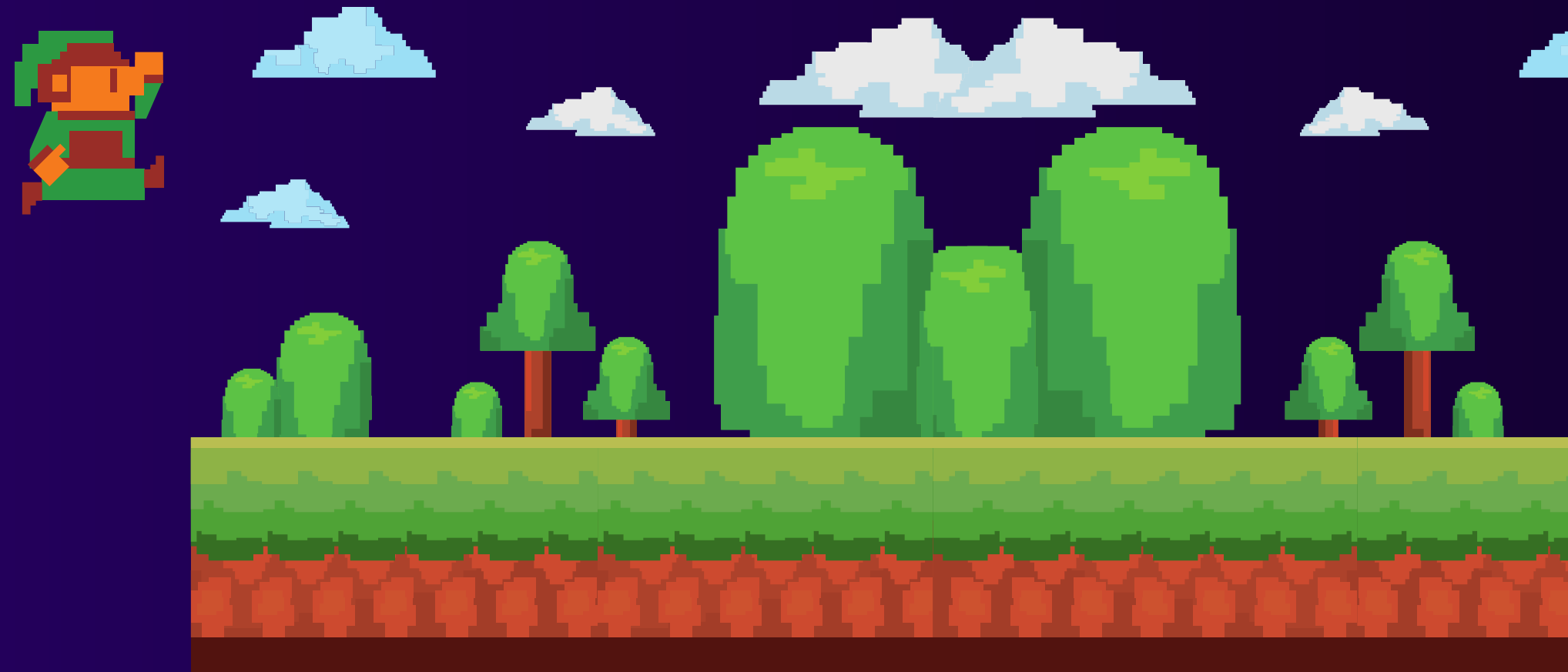
Comment on perd ?

Les obstacles ?

Les pouvoirs ?

Qu'est ce que j'apprend en faisant tout ça ?

Score et classement ?





# LES 8 MOTEURS DE LA GAMIFICATION

Le framework complet de Yu-Kai Chou



En combinant ces 8 moteurs, la gamification crée des expériences engageantes, motivantes et durables en résonnant avec les désirs humains fondamentaux.





# MÉCANIQUES & PÉDAGOGIE

Un serious game combine des éléments ludiques pour engager le joueur et des éléments pédagogiques pour favoriser l'apprentissage.



 Le jeu motive le joueur... 
  
 ... l'apprentissage le fait progresser ! 
 



# INTRODUCTION AU LEVEL DESIGN

## Définition :

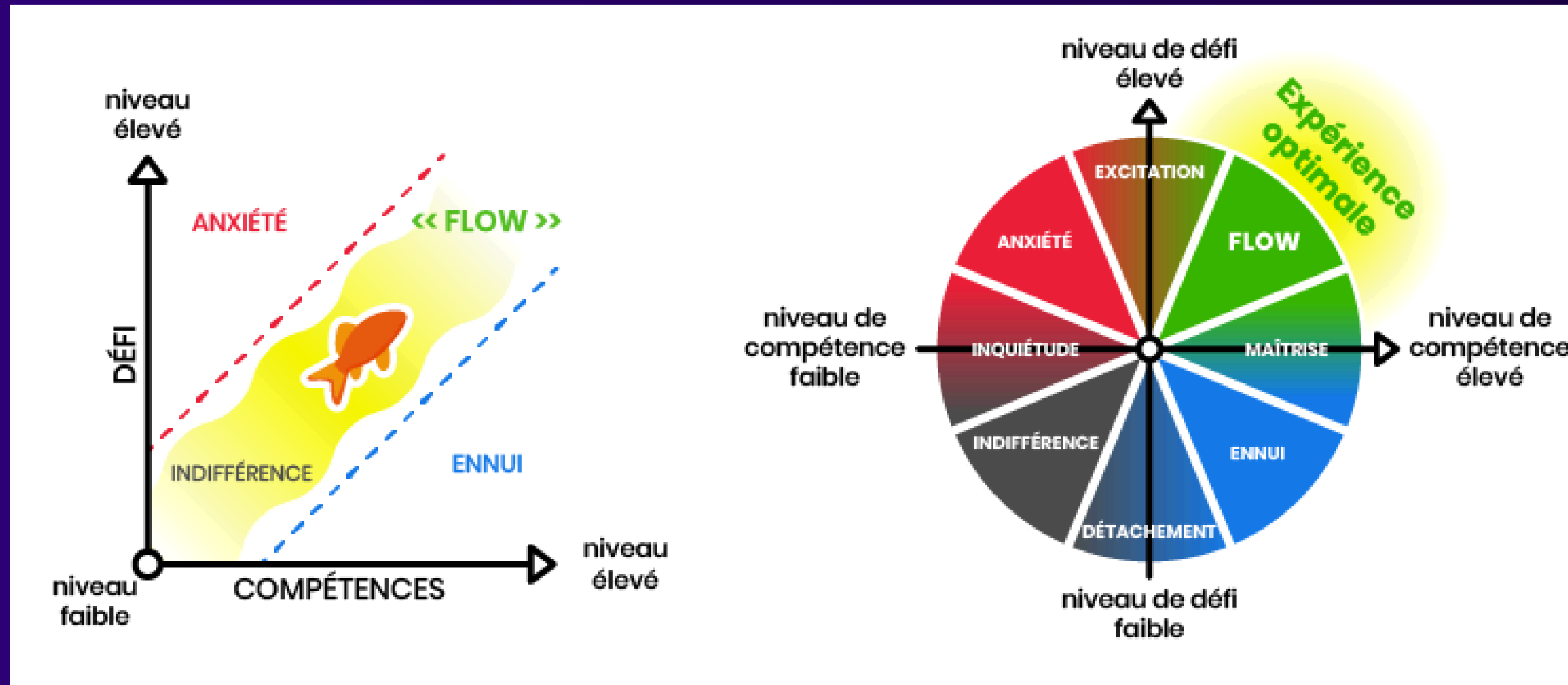
La conception des niveaux dans un jeu pour guider l'expérience des joueurs.

## Éléments clés :

- Progression : Augmenter la difficulté ou la complexité de manière fluide.
- Équilibre : Créer des niveaux qui ne sont ni trop faciles ni trop difficiles.
- Flow : Maintenir le joueur dans un état d'immersion et de plaisir.



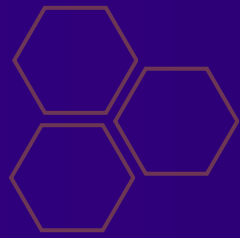
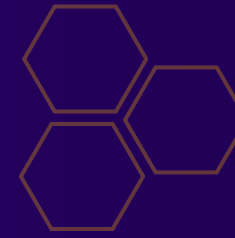
# INTRODUCTION AU LEVEL DESIGN



La théorie du flow de Mihály Csíkszentmihályi décrit un état de concentration et d'immersion totale dans une activité, où une personne se sent pleinement engagée et performante

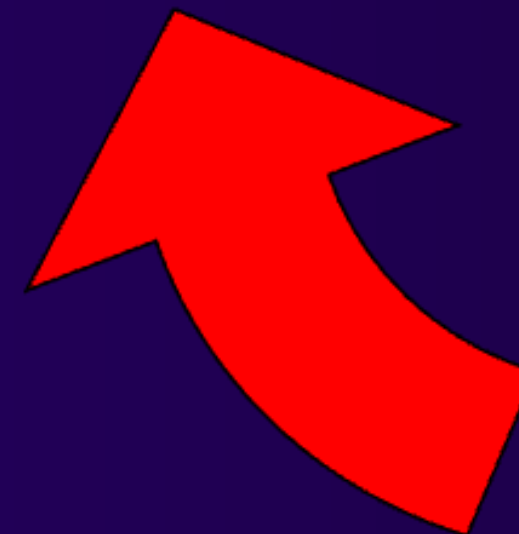
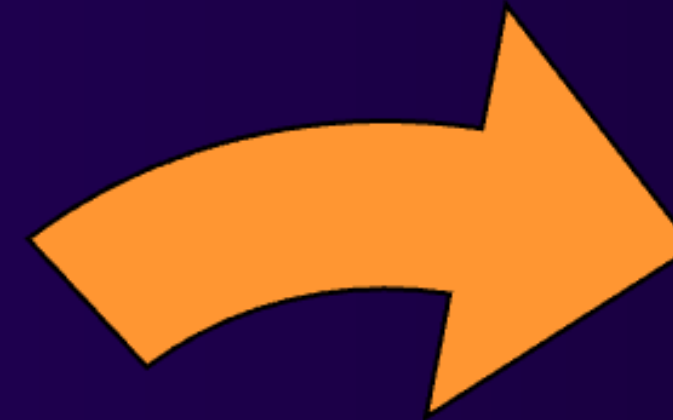


# INTRODUCTION AU LEVEL DESIGN



**1- Essai**  
**4- ré essai**

**2- Erreur**  
**5- Solution**



**3- Correction**



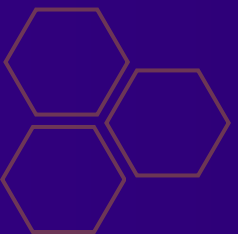
# LES STYLES DU GAME DESIGN

## RPG (Role-Playing Game)

Des jeux dans lesquels le joueur développe un personnage, prend des décisions et explore une histoire.

### Compétences développées

- pensée stratégique et planification
- prise de décision
- gestion des ressources
- lecture et compréhension narrative
- empathie et réflexion morale (à travers les choix et leurs conséquences)





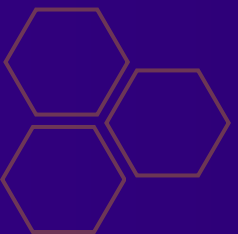
# LES STYLES DU GAME DESIGN

## FPS (First-Person Shooter)

Des jeux vus à la première personne, basés sur les réflexes et la coordination.

### Compétences développées

- réflexes rapides
- coordination œil-main
- travail d'équipe
- communication sous pression
- concentration et multitâche





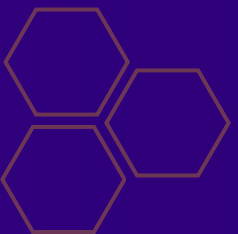
# LES STYLES DU GAME DESIGN

## Jeux de plateforme

Des jeux basés sur le mouvement, le timing et l'exploration.

## Compétences développées

- coordination motrice
- patience et persévérance
- précision et sens du timing
- adaptation rapide
- gestion de la frustration et esprit de persévérance





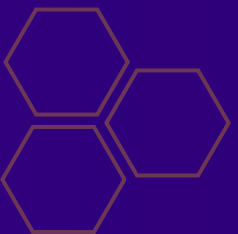
# LES STYLES DU GAME DESIGN

## Puzzle

Des jeux basés sur la logique, l'analyse et la résolution de problèmes.

## Compétences développées

- pensée logique
- résolution de problèmes
- reconnaissance des schémas
- patience et analyse
- créativité dans la recherche de solutions





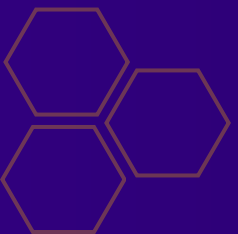
# LES STYLES DU GAME DESIGN

## Jeux de stratégie

Des jeux basés sur la planification et la gestion.

## Compétences développées

- planification à long terme
- gestion des ressources
- pensée critique
- anticipation des conséquences
- leadership et organisation





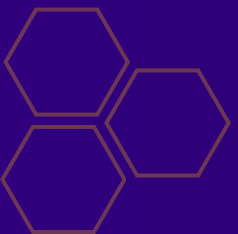
# LES STYLES DU GAME DESIGN

## Sandbox / Jeux créatifs

Des jeux où les joueurs peuvent construire et créer librement.

## Compétences développées

- créativité
- notions de design et d'architecture
- collaboration
- programmation simplifiée (dans certains cas)
- storytelling et imagination





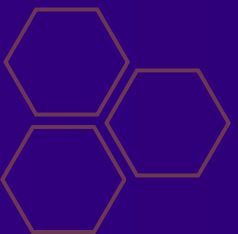
# LES STYLES DU GAME DESIGN

## Jeux de simulation

Des jeux qui reproduisent des activités réelles.

## Compétences développées

- attention aux détails
- gestion et organisation
- compréhension des systèmes complexes
- prise de décision sous contraintes
- analyse de données et statistiques





# LES STYLES DU GAME DESIGN

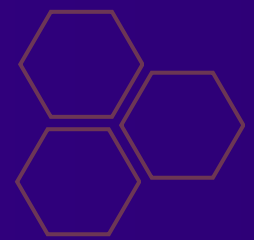
## Jeux coopératifs / multijoueurs en ligne

Des jeux centrés sur la collaboration et la communication.

### Compétences développées

- travail d'équipe
- leadership
- communication
- négociation
- intelligence sociale et lecture des comportements





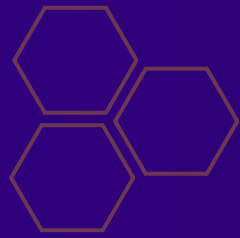
# OUTILS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO



**CHAT GPT + WWW.DESIGNARENA.AI**



# BAMBOOZLE TUTORIEL



The only ESL game website you'll EVER need | Baamboozle Teacher tutorial  
Charlie's Lessons

# Baamboozle

# TEACHER'S

# GUIDE

Watch on YouTube



# GODDOT TUTORIEL



How to make a Video Game - Godot Beginner Tutorial  
Brackeys

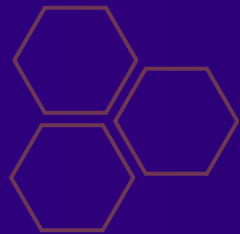
MAKE A  
**GAME**

 **GODOT**

Watch on  YouTube



# ROBLOX TUTORIEL



**Roblox Studio Basics - Roblox Beginners Scripting Tutorial #1 (2025)**  
BrawlDev

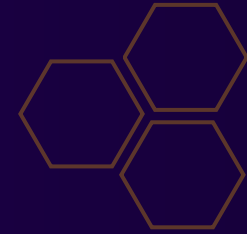
```
wait(10)  
local hotelType = 1  
local Room = workspace:WaitForChild("Room")  
local Rooms = Room:GetChildren()  
local stringRooms = {}  
for i=1,#Rooms do  
    table.insert(stringRooms, Rooms[i].Name)  
end  
table.sort(stringRooms)  
if hotelType >= 1 then  
    for i,v in pairs(stringRooms) do  
        if "Room" .. i < v then  
            local newRoom = Room:Clone()  
            newRoom:SetName("Room" .. i)  
            newRoom.Parent = workspace:FindFirstChild("Rooms")  
            hotelSave = (i+1)  
            newRoom.Parent = workspace:FindFirstChild("Rooms")  
        end  
    end  
end  
end
```

**Roblox Studio Introduction**

Watch on YouTube



# SERIOUS TEAM



Nizar Djalal Adnani  
nizar.adnani@seriousevo.com



Lavinia Soare  
Lavinia.soare@seriousevo.com



Emmanuel Samson



# JEUX VIDÉO CRÉÉS LORS DU HACHATHON JEU PARLE FRANÇAIS

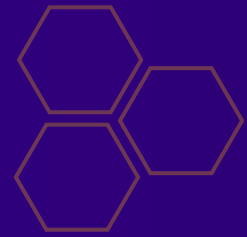
- **AquaBureau** – Lycées “Svetozar Marković” & “Bora Stanković”, Serbie  
ODD 14 : Vie aquatique

Un jeu en deux volets : un quiz pour tester ses connaissances sur les océans (pollution, biodiversité, pêche durable), suivi d'un mini-jeu où l'on incarne un gobio – petit poisson nettoyeur. Dans ce mini-jeu arcade, chaque déchet collecté rapporte des points, mais toucher un corail en fait perdre, rappelant leur fragilité. L'objectif : apprendre en jouant à préserver les écosystèmes marins tout en s'amusant. Actuellement, l'équipe perfectionne le quiz et développe le menu principal.





Pour plus d'informations - <https://jeuparlefrancais.org>



# MERCI BEAUCOUP !

Contact: [Lavinia.soare@serioussevo.com](mailto:Lavinia.soare@serioussevo.com)  
[nizar.adnani@serioussevo.com](mailto:nizar.adnani@serioussevo.com)

