

Laurent Aldon, auteur d'un livre d'enseignement sur l'Univers du jeu comme levier d'engagement des étudiant(e)s dans un apprentissage efficace



Contact Scientifique

Laurent Aldon
laurent.aldon@umontpellier.fr
Tél. 06 80 24 69 54

Contact Communication ICGM

Aurélien Arnaud
Chargée de Communication
aurelie.arnaud@umontpellier.fr
Tél. 04 67 14 94 63

Laurent Aldon, Enseignant-chercheur à l'*Université de Montpellier* et membre du Département *Chimie des Matériaux, Nanostructures, Matériaux pour l'Energie* (D4) de l'*Institut Charles Gerhardt Montpellier* (UMR 5253 - CNRS/UM/ENSCM) est auteur d'un livre d'enseignement sur l'Innovation pédagogique et l'univers du jeu comme levier d'engagement des étudiant(e)s dans un apprentissage efficace. Cet ouvrage novateur intitulé "*Innovation Pédagogique, Serious Gaming et Game Design*" paru récemment aux éditions Broché et référencé auprès de la Bibliothèque Nationale de France, s'inscrit dans une démarche globale d'apprentissage par le jeu, initiée par Laurent Aldon depuis plusieurs années.

Laurent enseigne la Science des Matériaux et l'Algorithmique à l'IUT de Nîmes où il anime des ateliers d'Innovation Pédagogique et développe des jeux "analogiques" (cartes, plateaux, jeux de rôles) pour et avec ses étudiants. Il est le concepteur du Jeu de Rôles "Hack and jaM" qui permet aux étudiants de découvrir la Gestion de Projet de façon "Agile" en s'adaptant aux imprévus. L'occasion pour eux de découvrir des compétences transversales ou soft skills comme la communication, la gestion du temps, l'autonomie, l'entraide et le travail en équipe. Au-delà du jeu, des cartes à jouer ont aussi été conçues et font l'objet d'un dépôt de brevet auprès de l'INPI.

Dans l'ouvrage "*Innovation Pédagogique, Serious Gaming et Game Design*" qui s'adresse aux enseignant(e)s ou aux formateurs(ices) souhaitant se lancer dans l'Innovation pédagogique en s'appuyant sur l'Univers du jeu, Laurent Aldon présente son retour d'expérience de Serious Game Design en exposant le changement de posture progressif qui lui a permis d'améliorer sa pédagogie par des méthodes qui invitent à de nouvelles stratégies d'intelligence collective.

Il démontre de manière minutieuse et argumentée comment la Gamification en classe, lorsqu'elle s'appuie sur la psychologie des joueurs en créant des jeux "sur mesure" pour illustrer des notions de cours délicates, apparaît comme levier d'engagement des étudiant(e)s dans un apprentissage efficace et permet de lutter contre l'échec scolaire.

Véritable boîte à outils, cet ouvrage rassemble l'essentiel des notions fondamentales et concepts clés de l'innovation pédagogique par la théorie du jeu et sa mise en œuvre, totalement transposables à tous types de disciplines.

Cet ouvrage est disponible au format E-book à 9,99€ et en version papier à 30,60€.

[En savoir plus](#)