



**Une plateforme pour l'éducation par le jeu  
et pour la recherche en éducation numérique**



**Formation FlashCards by Ikigai  
11 décembre 2023**

[bertrand.laforge@sorbonne-universite.fr](mailto:bertrand.laforge@sorbonne-universite.fr)



Mettre la gamification au service  
de l'enseignement, de la recherche,  
et de la médiation culturelle & scientifique

## Un consortium national

réunissant enseignants, ingénieurs pédagogiques,  
chercheurs, associations et professionnels du jeu vidéo



**[DNE]**  
DIRECTION  
DU NUMÉRIQUE  
POUR L'ÉDUCATION

 MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

 MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

 MINISTÈRE  
DE LA CULTURE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



# L'apprentissage par le jeu au service de l'intérêt général



**Des jeux pour la culture**  
Ludomédiation  
des arts & des sciences



**Des jeux pour la formation**  
initiale, continue  
et professionnelle



**Des jeux de sensibilisation**  
pour l'éducation populaire  
et la recherche participative

## **Ikigai Games for Citizens, c'est :**

- **Une expertise en production de jeux vidéo éducatifs et une méthodologie pluridisciplinaire**
- **Un réseau collaboratif permettant le partage des jeux, la formation des personnels et l'échange des bonnes pratiques**
- **Un portail dédié pour diffuser jeux éducatifs et donner accès à des services associés**
- **Des infrastructures nationales pour la collecte et l'analyse des données**
- **Une action de fond pour définir des nouveaux standards qui permettront la personnalisation des apprentissages**



# Les 36 partenaires du consortium Ikigai | 6 cercles





# Des jeux et des infrastructures reposant sur une approche scientifique

## Un conseil scientifique

**28 membres actifs**

### **Présidence – Antoine Taly**

Directeur de recherche au CNRS

Fondateur du Diplôme Inter-Universitaire

« Apprendre par le jeu » en partenariat avec  
le CRI - Centre de Recherches Interdisciplinaires



### **Vice-Présidence – Fanny Barnabé**

Enseignante-chercheuse à l'Université  
de Liège, docteure en langues et lettres

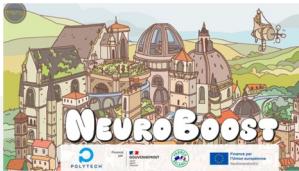


**Atelier du réseau à EIAH2023 est une des premières actions du CS  
d'Ikigai pour dégager les questions à travailler en recherche pour  
atteindre les résultats auxquels nous aspirons collectivement !**



Mode multijoueur

**Un catalogue de 19 jeux partagés  
et un site unique de diffusion (avec gestion des stores en //)**



**Des jeux primés**



Prix  
de l'Innovation  
« Futurs publics »  
2017



Médaille  
de la médiation  
scientifique  
CNRS 2021



**43 %**

des joueurs jouent  
aux jeux vidéo en  
ligne  
+6 pts VS 2020

**Qualité de réalisation - Innovation**

Des fiches pédagogiques et des tutos,  
des références scientifiques

**Des jeux en Print & Play**

**Une approche collaborative de la curation  
des niveaux et des contenus**



**Qu'est-ce que l'application  
FlashCards by Ikigai ?**

UNE COPRODUCTION



ET Université  
de Lille

**PAR LES ENSEIGNANT·ES, POUR LES ENSEIGNANT·ES**

avec des professionnel·les du développement digital

soutenue par



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

Liberté  
Égalité  
Fraternité



MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

Liberté  
Égalité  
Fraternité



Cofinancé par  
l'Union européenne



Région  
Hauts-de-France

Ikigai Games for Citizens est le pôle national de recherche et de production en gamification réunissant universités, grandes écoles, laboratoires et associations. Son action est soutenue par les Ministères de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, de l'Éducation Nationale et de la Culture.



# Qu'est-ce que l'application FlashCards by Ikigai ?

## Objectif pédagogique

Permettre la révision autonome basée sur la répétition espacée.

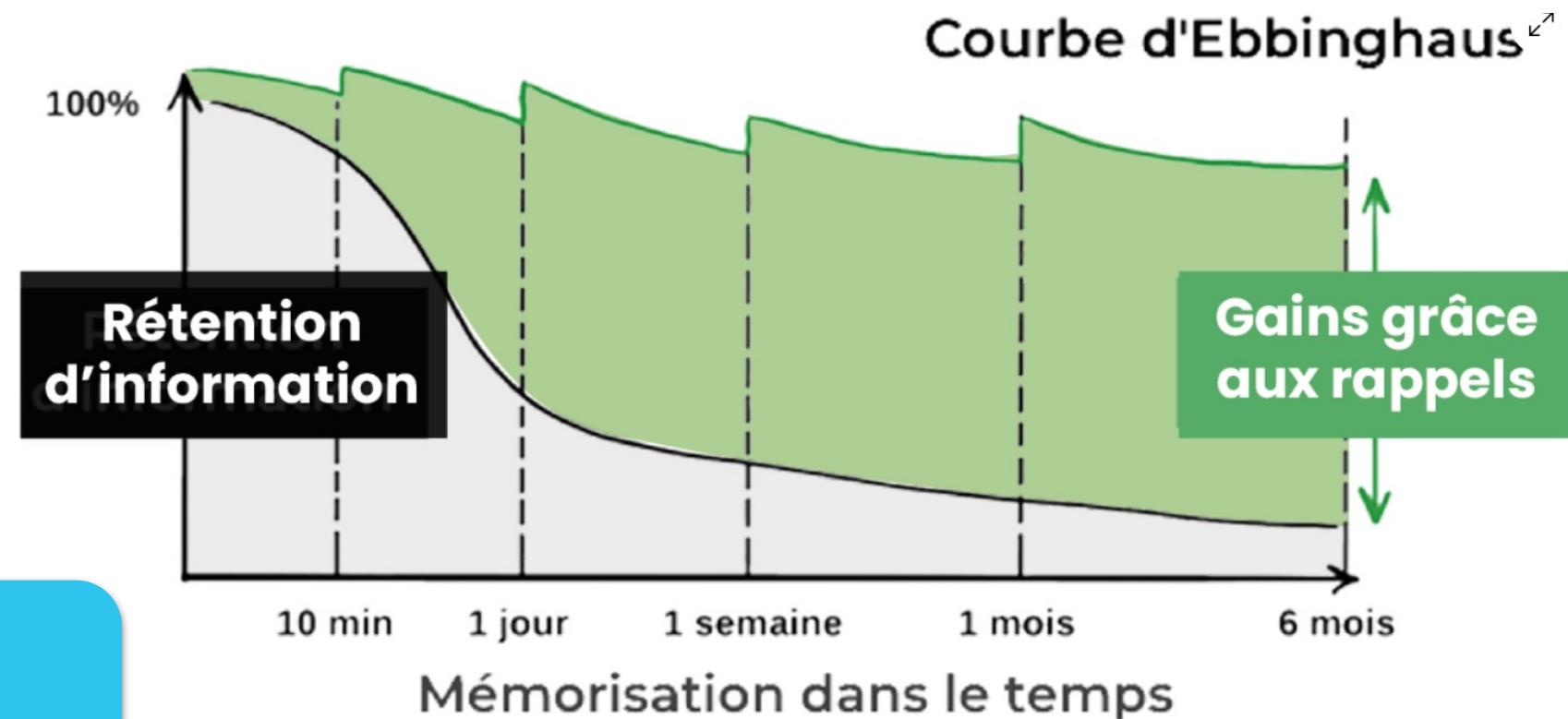
## Mode d'utilisation

Révision autonome par l'étudiant·e via la revue d'un certain nombre de cartes par jour.

Les cartes sont éditées par les enseignant·es et téléchargeables par les étudiants.

**Janvier 2024**

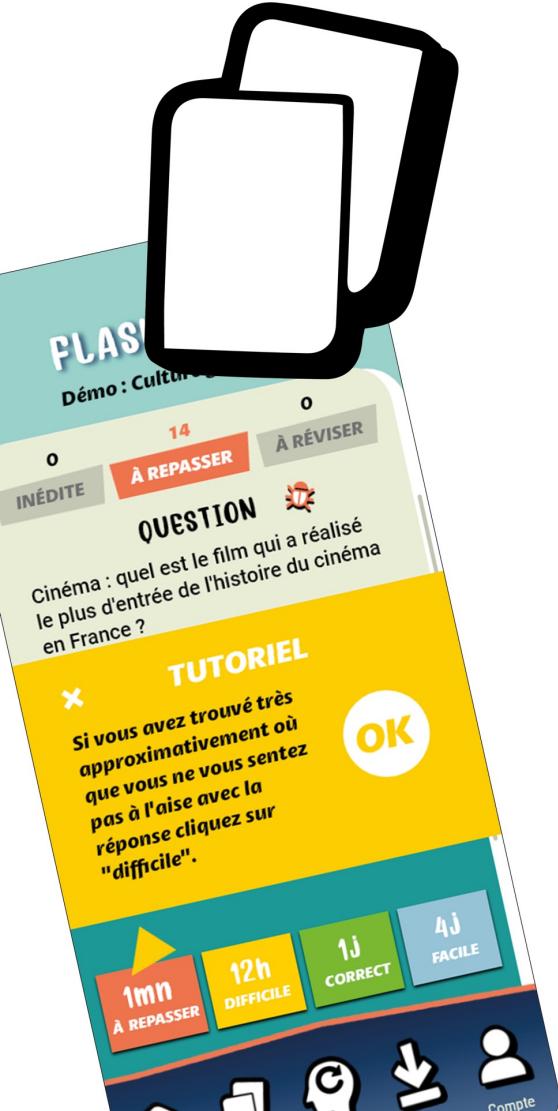
Un·e étudiant·e pourra aussi se créer ses cartes personnelles





# Qu'est-ce que l'application FlashCards by Ikigai ?

## FONCTIONNALITÉS



- Classement ergonomique des paquets de cartes par composante, discipline, matière, niveau
- Possibilité d'intégrer du **LaTeX**, des images et des sons dans les questions et réponses
- Personnalisation de la mise en page des cartes
- Éditeur de cartes ergonomique sur le portail Ikigai permettant de créer ses propres cartes et d'intégrer les cartes partagées par la communauté enseignante (son tutoriel pour une prise en main est disponible depuis la fiche du jeu)
- Personnalisation de ses programmes de révision
- Modes Vacances et Révision intensive paramétrables
- Système de relecture et de différenciation de rôles de validation des cartes parmi l'équipe pédagogique
- Paramétrage du partage des questions : de manière publique ou réservée à un établissement, pour les formations soumises à concours
- Possibilité de labelliser des paquets de cartes au sceau d'une institution pour en garantir la légitimité scientifique auprès des étudiant·es
- Stockage des cartes des utilisateurs d'une université sur le serveur de l'établissement
- Collecte de Learning analytics détaillées sur les sessions d'utilisation
- Dimension collaborative de la construction de contenu : partage des cartes à l'échelle de la communauté éducative française
- Possibilité de travail en équipe
- Évolutivité de l'application sur la base des retours des établissements en fonction des besoins concrets du terrain, permise par le contrôle par l'enseignement supérieur de l'application



# Qu'est-ce que l'application FlashCards by Ikigai ?

## FORMATS MULTIPLES

Des révisions sous différents types de formats : **texte, image, son.**

**FlashCards by Ikigai intègre le format LaTeX pour la notation de tous types d'écriture scientifique.**





# Qu'est-ce que l'application FlashCards by Ikigai ?



## UN CALENDRIER PARAMÉTRABLE

**Les étudiant·es créent leurs périodes d'étude intensives ou leurs périodes de pause.**



# Qu'est-ce que l'application FlashCards by Ikigai ?

## DES BIBLIOTHÈQUES DE PAQUETS DE CARTES PLURIDISCIPLINAIRES



Bénéficiez de paquets de cartes labellisés par les spécialistes académiques de chaque discipline.

UN CIRCUIT DE VALIDATION OFFRE DE SOLIDES GARANTIES QUANT À LA FIABILITÉ DES CARTES.



**Création du compte enseignant·e**



# Enseigner avec FlashCards

## ÉDITEUR DE CARTES SUR MESURE

**UN ESPACE  
ENSEIGNANT·E**  
en ligne sur [ikigai.games](https://ikigai.games)  
permet à chaque  
professeur·e de réaliser  
des cartes sur mesure  
pour un accompagnement  
personnalisé  
des étudiant·es.



APPRENANT·ES

The screenshot shows the 'Liste des cartes' (List of cards) page. At the top, there are several buttons: 'Paquets' (stack icon), 'Cartes' (card icon), 'Bugs' (bug icon), an 'Ajouter' (add) button, a 'Recharger la liste' (refresh) button, a 'Voir uniquement mes cartes' (see only my cards) button, a 'Quitter mes filtres' (quit filters) button, a 'Tutoriel création paquets' (tutorial for creating packages) button, a 'Colonnes' (columns) button with a checkmark, and a 'Légendes' (legends) button. Below the buttons is a search bar with the text 'Liste des cartes'. The main area displays a table of cards:

Actions	Bugs	Question	Réponses	Tag	Université	Nom du créateur	Mail du créateur	Decks	Date de création	Date de dernière modification	Publication
<input type="checkbox"/>		0	Subsumer	<input type="checkbox"/>	Sorbonne Université	Frédéric Suza	fred.suza@gmail.com	<b>En ligne</b>	11-10-2023	16-10-2023	<b>En ligne</b>
<input type="checkbox"/>		0	Apophthegme	<input type="checkbox"/>	Sorbonne Université	Frédéric Suza	fred.suza@gmail.com	<b>En ligne</b>	11-10-2023	16-10-2023	<b>En ligne</b>

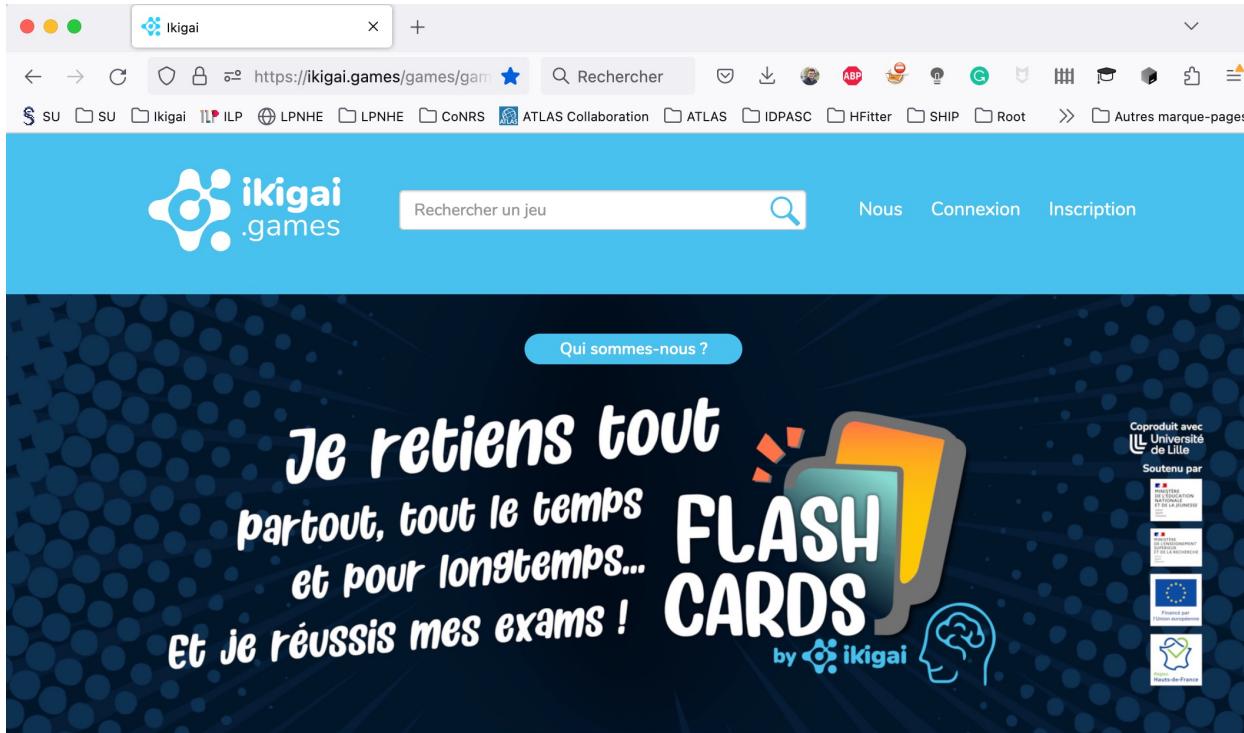
PARTAGE DE CONTENUS PÉDAGOGIQUES



ENSEIGNANT·ES



# Enseigner avec FlashCards



Ikigai.games

Rechercher un jeu

Nous Connexion Inscription

Qui sommes-nous ?

Je retiens tout partout, tout le temps et pour longtemps... Et je réussis mes exams !

FLASH CARDS by ikigai

Coproduit avec Université de Lille

Soutenu par



MES PAQUETS

3 paquets entamés / 3 total

Entrer un mot-clé

PAQUETS LU INÉDITES TAGS

▼ Culture générale

Démo : culture gé... 19 0 Tous niveaux, Culture génér...

▼ Français

Vocabulaire 32 0 Tous niveaux, Français - Gén...

▼ Sciences de l'information

Ikigai 16 0 Tous niveaux, Éducation aux...

Importer des paquets

Tous vos paquets sont à jour !

Paquets Cartes Révisions Télécharger Options

Le site <https://ikigai.games>

- Pour accéder aux services de l'enseignant
- Pour télécharger le jeu

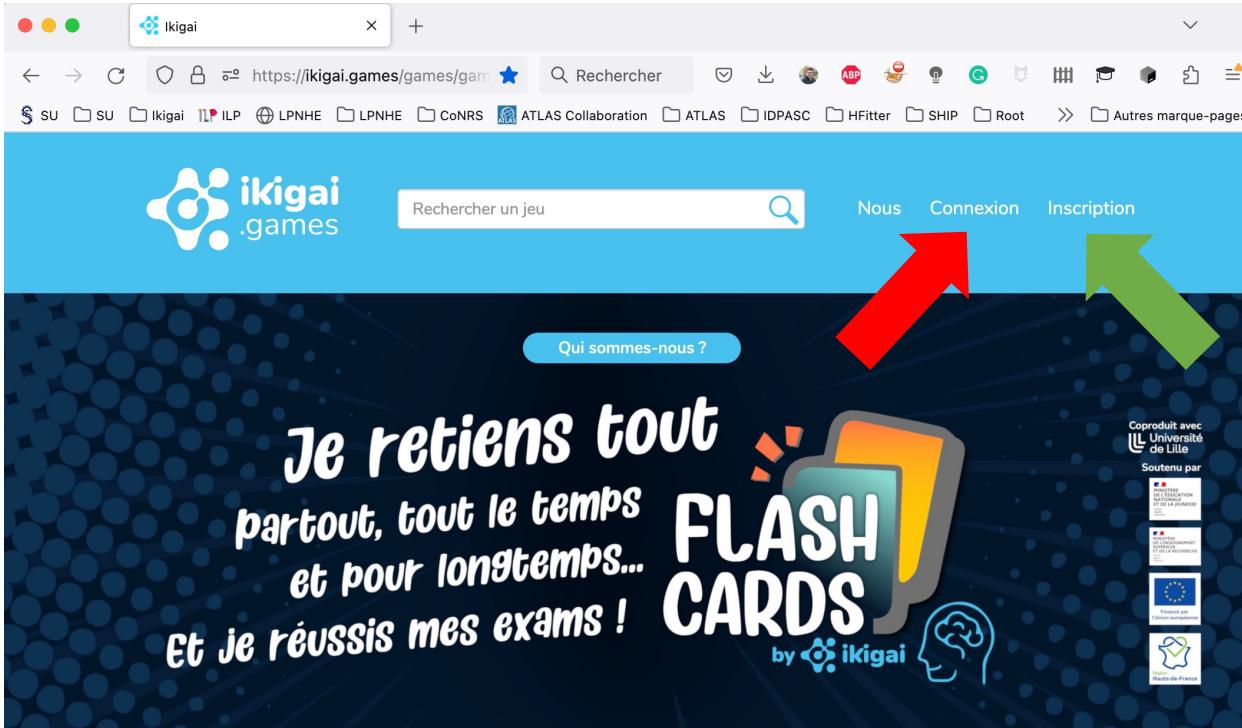
Le jeu peut être installé sur :

- Windows, MacOSX
- Mobile (Android, Iphone)

Mode sans installation sous  
Windows disponible



# Connexion de l'enseignant·e



**Sur le site <https://ikigai.games>**

- je me connecte avec mon login d'établissement (partenaires)
- Ou je me créer un compte Ikigai avec une adresse professionnelle (prof. Etablissement partenaire : Univ., Collèges, Lycées)

Indispensable pour avoir le droit d'édition des flashcards/paquets à proposer à vos étudiants



## Bienvenue

sur votre compte Ikigai pour bénéficier de fonctionnalités additionnelles, comme de nouveaux contenus et des recommandations personnalisées.

**se connecter**

Rester connecté

ou

**mode invité**

Sur le jeu, je me connecte de la même manière ou j'utilise le mode invité



# Connexion de l'enseignant·e

ikigai.games

Rechercher un jeu

Nous Connexion Inscription

Retour à l'accueil

Connexion de l'enseignant·e

Vous faites partie d'un établissement membre d'Ikigai ? Utilisez ce mode de connexion pour bénéficier des outils ouverts aux membres de votre établissement.

Se connecter

Utilisation externe

Dans le cas contraire, connectez-vous en tant qu'utilisateur·rice externe

Email

Mot de passe

Se connecter

Connectez-vous grâce à votre établissement

Vous faites partie d'un établissement membre d'Ikigai ? Utilisez ce mode de connexion pour bénéficier des outils ouverts aux membres de votre établissement.

Rechercher votre établissement

Sorbonne Université

Université Côte-d'Azur

Université de Bordeaux

Université de Caen

Université de Lille

Université de Perpignan

Université de Rennes

Université de BORDEAUX

Université de Lille

Université de Perpignan

Université de Rennes

## Sur le site <https://ikigai.games>

- Les étudiants des établissements du consortium Ikigai se connectent avec leur login d'établissement
- Les autres peuvent se créer un compte Ikigai

Connexion de l'enseignant·e

Français

Connectez-vous grâce à votre établissement

Vous faites partie d'un établissement membre d'Ikigai ? Utilisez ce mode de connexion pour bénéficier des outils ouverts aux membres de votre établissement.

Se connecter

Utilisation externe

Dans le cas contraire, connectez-vous en tant qu'utilisateur·rice externe

Email

Mot de passe

Se connecter

S'inscrire

Mot de passe oublié ?

SORBONNE UNIVERSITÉ

Bienvenue sur le portail d'authentification

Votre identifiant

Votre mot de passe

Options avancées

LOGIN

Première connexion ou perte du mot de passe :

> Etudiants

> Personnels FL

ID CAS

## Dans le jeu :

- l'étudiant.e se connecte de la même manière.
- Il peut aussi utiliser le mode invité (mode conseillé pour le secondaire)



# Connexion : les données

## Mode invité



Ce jeu collecte des données sur les interactions qui y sont effectuées par le joueur ou la joueuse. Celles-ci sont utilisées uniquement à des fins de recherche, de médiation et d'amélioration du jeu. Elles sont collectées de manière anonyme via un identifiant aléatoire, et aucune donnée personnelle n'est collectée.

J'ai compris

Données anonymes stockées sur le LRS Ikigai pour la recherche

## Mode ID CAS

Retour en arrière



ion pourra accéder à mon profil et envoyer des données de jeu

Je suis d'accord

Je suis connecté-e en tant que :

Bertrand LAFORGE

Changer de compte

Supprimer mon compte



Données nominatives (hashcodées 2fois) stockées sur le LRS de l'établissement



# Connexion : les données

The screenshot shows the ikigai.games website. At the top, there is a navigation bar with icons for search, download, and other functions. The main header features the ikigai.games logo and a search bar. Below the header, there is a large banner with the text "Je retiens tout partout, tout le temps et pour longtemps... Et je réussis mes exams!" and an image of a brain with the text "FLASH CARDS by ikigai". On the right side of the banner, there is a user profile for "Bertrand LAFORGE" with options for "Mon Profil", "Amis", and "Déconnexion". A red arrow points from the "Qui sommes-nous ?" button to the user profile, and another red arrow points from the user profile to the "Déconnexion" button.

**Enseignant Ikigai**  
Enseignant Ikigai  
Statut : Enseignant-e  
Institution : Sorbonne Université  
Editer le profil

Je vérifie mon statut d'enseignant, si problème, j'envoie un mail à [contact@ikigai.games](mailto:contact@ikigai.games) avec sujet **Pb Connexion Enseignant**



Installation de l'application



# L'application



Elle est dotée d'un tutoriel incorporé à l'application qui peut être quitté et repris à tout moment.

Elles incluent des menus assez explicites pour gérer :

- les paquets de cartes
- les cartes individuellement
- les programmes de révision
- les téléchargements des paquets de cartes

Mais passons à la pratique...



## Les tutos vidéo

**Des tutos vidéo sont disponibles** sur la chaîne youtube d'ikigai pour vous permettre de prendre en main l'application facilement. Une playlist dédiée leur est consacrée

<https://www.youtube.com/@ikigai5562/playlists>

**Un manuel pdf complet** décrit également en détail chaque opération. Il est disponible dans le matériel pédagogique de la page de l'application sur [ikigai.games](https://ikigai.games)

Ces tutos sont aussi disponibles à partir de la page de [FlashCards by Ikigai](https://ikigai.games) sur le site [ikigai.games](https://ikigai.games) (dans la liste de snapshots de l'application).



# Les tutos vidéo

<https://www.youtube.com/@ikigai5562/playlists>



Ces tutos sont aussi disponibles à partir de la page de FlashCards by ikigai sur le site ikigai.games (dans la liste de snapshots de l'application).

# Partager un paquet privé avec ses étudiants à l'aide d'un flashcode

Quand on a publié un paquet de cartes (avec au moins une carte !), un code apparaît dans la présentation de vos paquets sur le site ikigai.games. C'est lui qu'il faut partager avec vos étudiants.

The image shows the ikigai.games website interface. On the left, the 'Liste des paquets' page is displayed with a table of cards. The first card, 'Modèle Standard - Particules', has a pink oval around its 'LPSAGDEA' label. A red arrow points from the 'TÉLÉCHARGER' button in the modal to this label. The second card, 'Formules de dérivations', has a pink oval around its 'LPSAGDEA' label. A red arrow points from the 'FlashCode' input field in the modal to this label. The 'TÉLÉCHARGER' modal is on the right, showing a 'FlashCode' input field with '#####' and a 'Valider et télécharger' button.

ikigai.games

Rechercher un jeu

Paquets Cartes Catégories de bugs Bugs

Ajouter Recharger la liste Voir uniquement mes paquets

TÉLÉCHARGER

FILTRES

FlashCode

Entrez le FlashCode d'un paquet privé pour le télécharger :

#####

Valider et télécharger

Annuler

**Liste des paquets**

Actions	Nom	Code de partage	Créateur	Université	Langues	Matières	Niveaux	Tags	Date de création
	Modèle Standard - Particules		Publier pour générer le code	Bertrand LAFORGE - bertrand.laforge@sorbonne-universite.fr	Sorbonne Université	fr	Physique des particules à haute énergie - Généralités	Master 1	23-11-2023
	Formules de dérivations		LPSAGDEA	Bertrand LAFORGE - bertrand.laforge@sorbonne-universite.fr		fr	Mathématiques - Généralités	Lycée	05-12-2023

Créer  
une carte

**Tutoriel 2**

ENSEIGNANT·ES

FLASH  
CARDS

by ikigai



Créer  
un paquet

**Tutoriel 3**

ENSEIGNANT·ES

FLASH  
CARDS

by ikigai

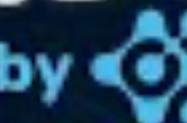


# Gérer les paquets **FLASH CARDS**

**Tutoriel 4**

**ENSEIGNANT·ES**



by  ikigai

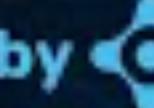


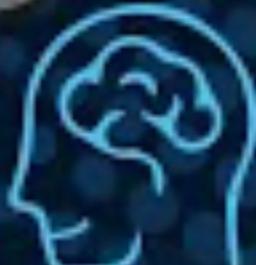
Publier  
et labelliser

**Tutoriel 6**

ENSEIGNANT·ES

**FLASH  
CARDS**

by  ikigai



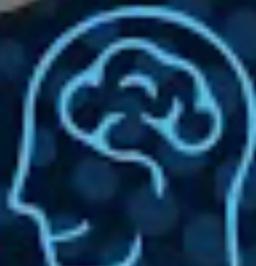
Gérer  
les rôles

**Tutoriel 5**

ENSEIGNANT·ES

FLASH  
CARDS

by ikigai

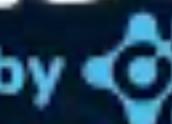


Fonctionnalités  
complémentaires

**Tutoriel 7**

ENSEIGNANT·ES

**FLASH  
CARDS**

by  ikigai





**BACKUP SLIDES**

**Contactez-nous**

[contact@ikigai.games](mailto:contact@ikigai.games)



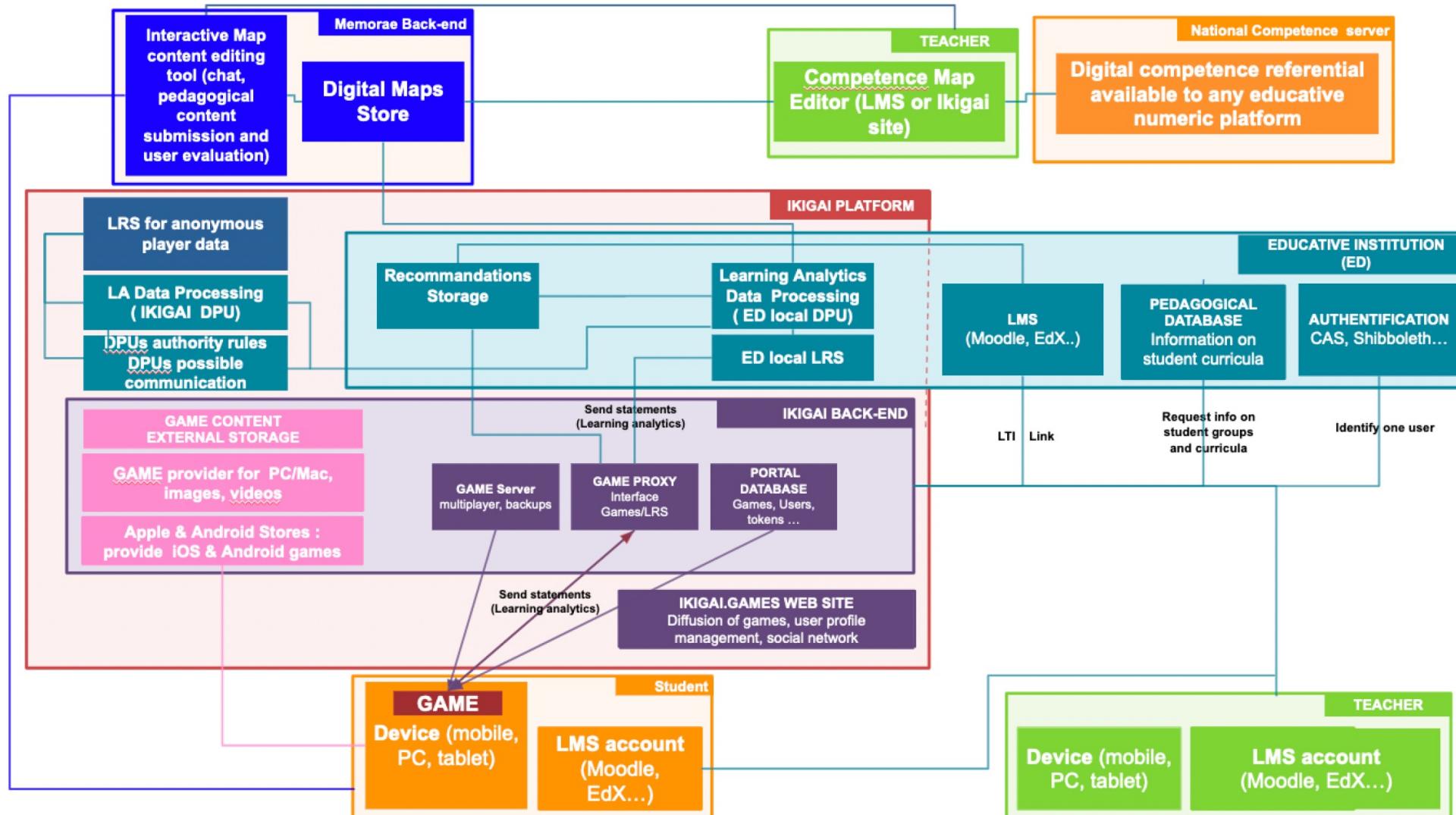
**Back up slides**

**Contactez-nous**  
[contact@ikigai.games](mailto:contact@ikigai.games)



# Schéma d'implémentation des infrastructures

Augmented Reality User's Experience Data Collecting, Processing, and Analysis, Y. Sulema, A. Pester, B. Laforge and F. Andres in Augmented Reality User's Experience: AI-Based Data Collection, Processing and Analysis, Springer Nature, 2023



**Fig. 1.1** Ikigai platform architecture



# Des services associés ergonomiques

## Des jeux configurables



# Pilotage

The screenshot shows the ikigai games for citizens platform. On the left, a sidebar displays a user profile (black silhouette), 'Max Profits', and a list of recent actions: 'Joue', 'Plan Cards', 'Plan Cards Details', 'Fabchart Tags', 'Activité en jeu', and 'Désconnecter'. Below this are navigation icons for '1', '2', and '3'. The main content area features a 'Master Quiz' section with a 'Quiz' icon, a 'U.E.' section with a 'U.E.' icon, and a 'Questions' section with a 'Questions' icon. Below these are search fields for 'Titres' (containing 'Santé'), 'Date' (set to 'Hier'), and 'U.E.' (set to 'Max Profits'). A 'Rechercher' button is also present. The 'Questions' section lists several items with 'U.E. MAX PROFITS' and 'Date 19-12-2019':

Question	U.E.	Date
Qu'est-ce que la « règle jouante » pour les femmes ?	Max Profits	19-12-2019
Hémioptérie - équation complexe	Max Profits	19-12-2019
Hémioptérie - Aperture complexe	Max Profits	19-12-2019
Qu'est-ce que la « règle jouante » pour les femmes ?	Max Profits	19-12-2019
Horlo - systèmes	Max Profits	19-12-2019
Hémioptérie - Rythme/taffogramme	Max Profits	19-12-2019
Hémioptérie - racine binaire	Max Profits	19-12-2019

At the top right, a 'Modifier la question' button is shown with a pencil icon. A 'PUBLIÉE' button is also visible. The right side of the interface includes a 'Nom de la question' section with a 'Répondre' button, a 'Texte de la question' section with a 'Répondre' button, and a 'Feedback général' section with a 'Répondre' button. A 'Feedback réponse valide' section is partially visible at the bottom right.



The screenshot shows the ikigai games software interface. On the left, there's a logo for 'ikigai games for citizens' with a blue hexagonal icon. Below it are navigation links: 'Mon Profil', 'Annexes', 'Data', 'FlashCards', 'FlashCards à Deckle', 'Fabrication Tags', 'Ajouter un logo', and 'Documentation'. The main area is a dashboard for 'Master Quiz'. It features a search bar for 'Titres' and a 'Rechercher' button. Below the search bar are four large buttons: a plus sign for 'Master Quiz', a plus sign with a circle for 'U.E.', a large orange plus sign for 'Questions', and a circular arrow for 'Recherches'. To the right of these buttons is a 'Publier' button with a pencil icon. Below the buttons is a 'Créer une fiche ikigai' button and an 'Envoyer' button. The 'Questions' section shows a list of items with columns for 'Titre', 'Date', 'U.I.', and 'Actions'. The 'Recherches' section shows a list of items with columns for 'Titre', 'Date', 'U.I.', and 'Actions'. The 'Feedback' section shows a list of items with columns for 'Titre', 'Date', 'U.I.', and 'Actions'. The 'Réponses' section shows a list of items with columns for 'Titre', 'Date', 'U.I.', and 'Actions'. The 'Feedback' section shows a list of items with columns for 'Titre', 'Date', 'U.I.', and 'Actions'. The 'Réponses' section shows a list of items with columns for 'Titre', 'Date', 'U.I.', and 'Actions'.

## Outils de curation pédagogique présentant des interfaces intuitives au service des enseignants.

## Analyse des données

## Tableaux de bord personnalisés pour les apprenants ou permettant aux formateurs de suivre le progrès d'un groupe d'apprenants.

# La puissance des learning analytics

## Accompagnement sur mesure

## Contribution des joueurs

## Tableaux de bord

## Feed-backs personnalisés



## Mode multijoueur

## Autoadaptation du jeu en fonction du comportement du joueur

## Recommandations pédagogiques (métadonnées)

## Recherche cognitive Intelligence artificielle



# Impliqué dans la construction des nouveaux standards numériques pour les apprentissages

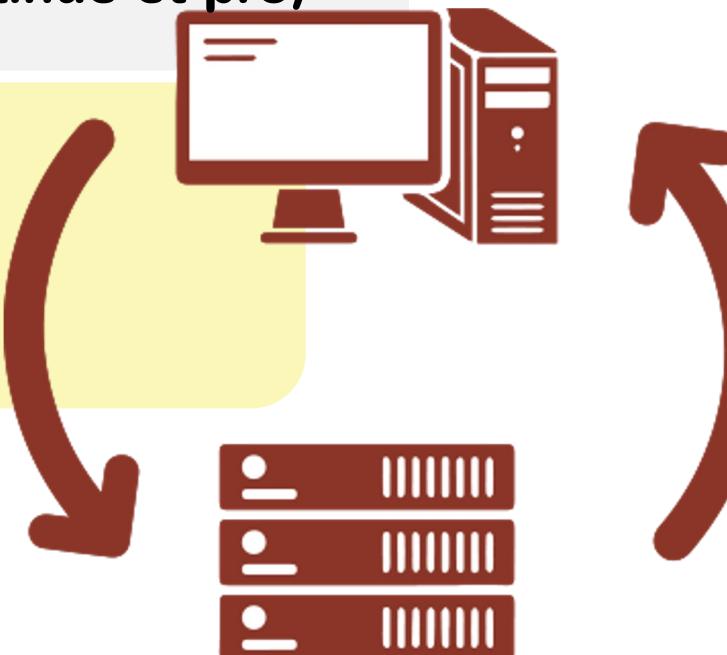


Standards pour les portfolios de formation initiale et tout au long de la vie (continue et pro)

## Interopérabilité des données d'éducation



IGFC partenaire de Prometheus-X (Gaia-X) et de Edget Net (LIP6)



FRANCE  
UNIVERSITÉ  
NUMÉRIQUE

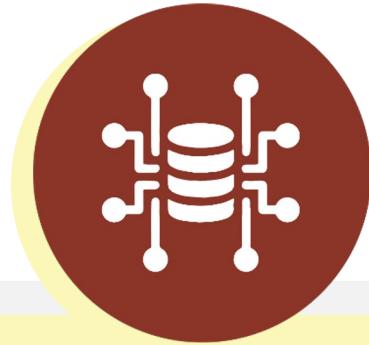


MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité  
[DNE]  
DIRECTION  
DU NUMÉRIQUE  
POUR L'ÉDUCATION



Porter une approche par compétences (pousser à la création d'un serveur national de capacités et compétences) dynamique (approche mixte bottom-up/top-down)

# Des infrastructures uniques pour les Learning Analytics



**Des données nominatives propres à chaque établissement**

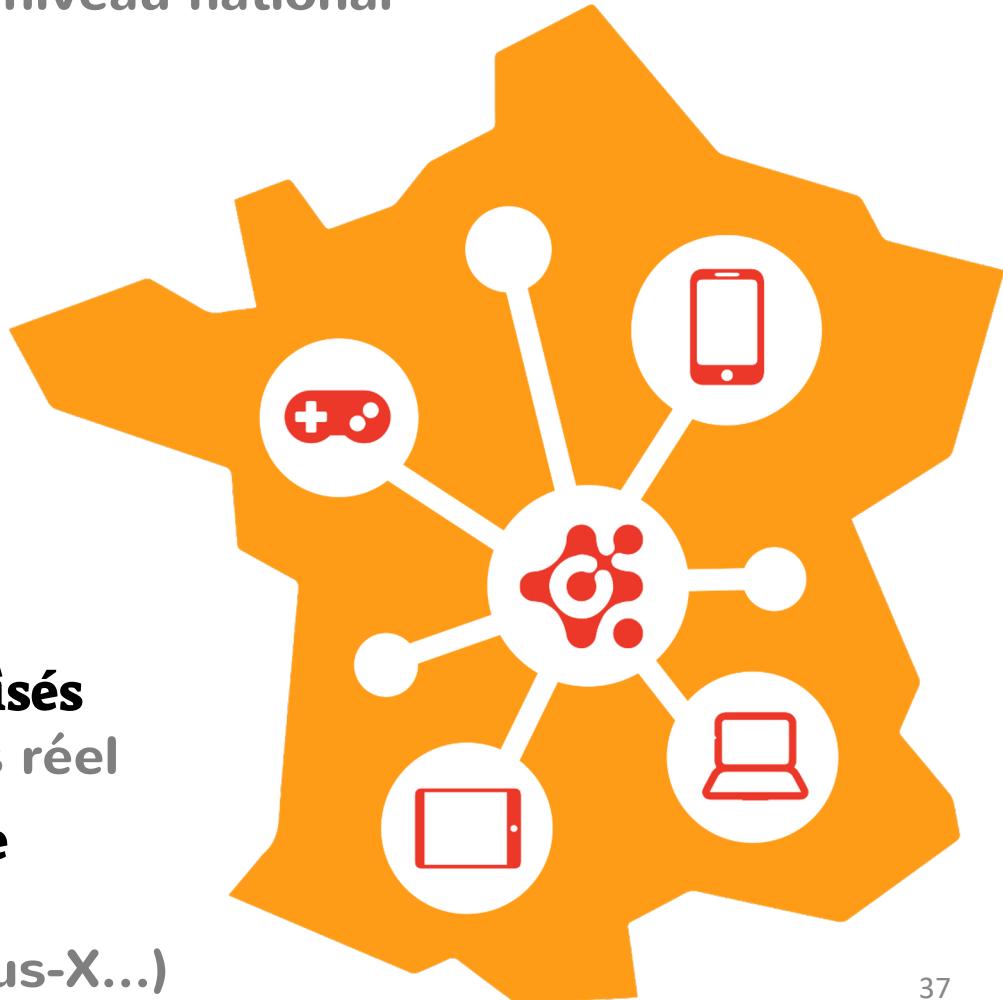
Des infrastructures d'analyse permettant le travail des chercheurs localement et au niveau national

## Collecte des données à l'échelle nationale

**Traces utilisateurs (LRS, xAPI)**  
pour la recherche pédagogique

**Prodiguer des conseils personnalisés (IA)** et adapter les jeux en temps réel

**Contribuer à la recherche en éducation numérique**  
définition de standards pour rendre les données interopérables (FUN, CNAM, Canopé, Prometheus-X...)





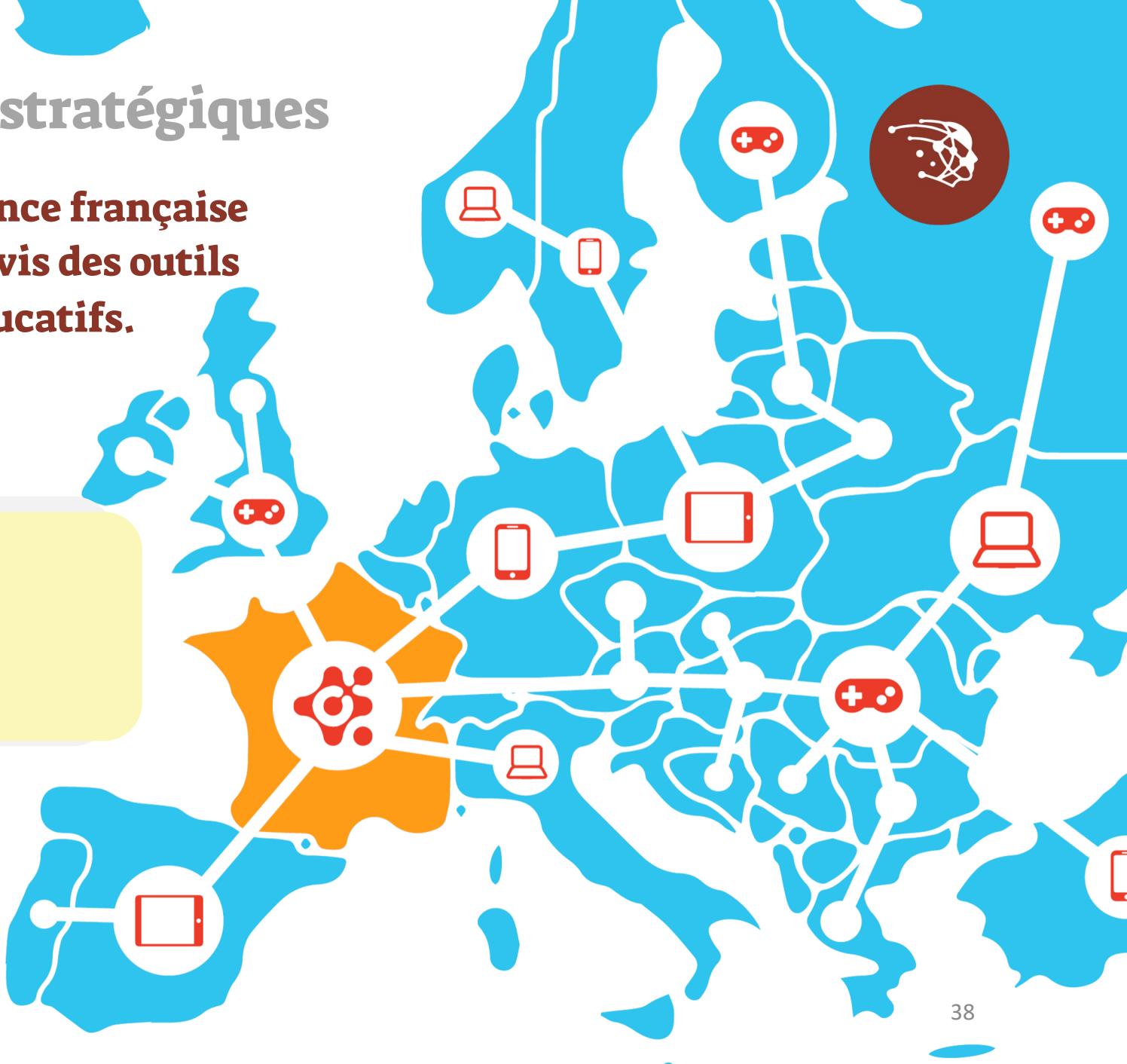
## Des infrastructures stratégiques



**Garantir l'indépendance française et européenne vis-à-vis des outils numériques éducatifs.**

**Organiser la collecte des données à l'échelle européenne**

**S'appuyer sur/renforcer les consortiums européens auxquels participent les établissements**





# Intégrer l'approche par compétences

## S'appuyer sur le projet Memoriae (M.H Abel et al., UTC) pour un accompagnement individualisé



Feed-back automatisés  
et recherches locales

Description  
of the focus



Alimentation en ressources  
par les apprenants et les enseignants

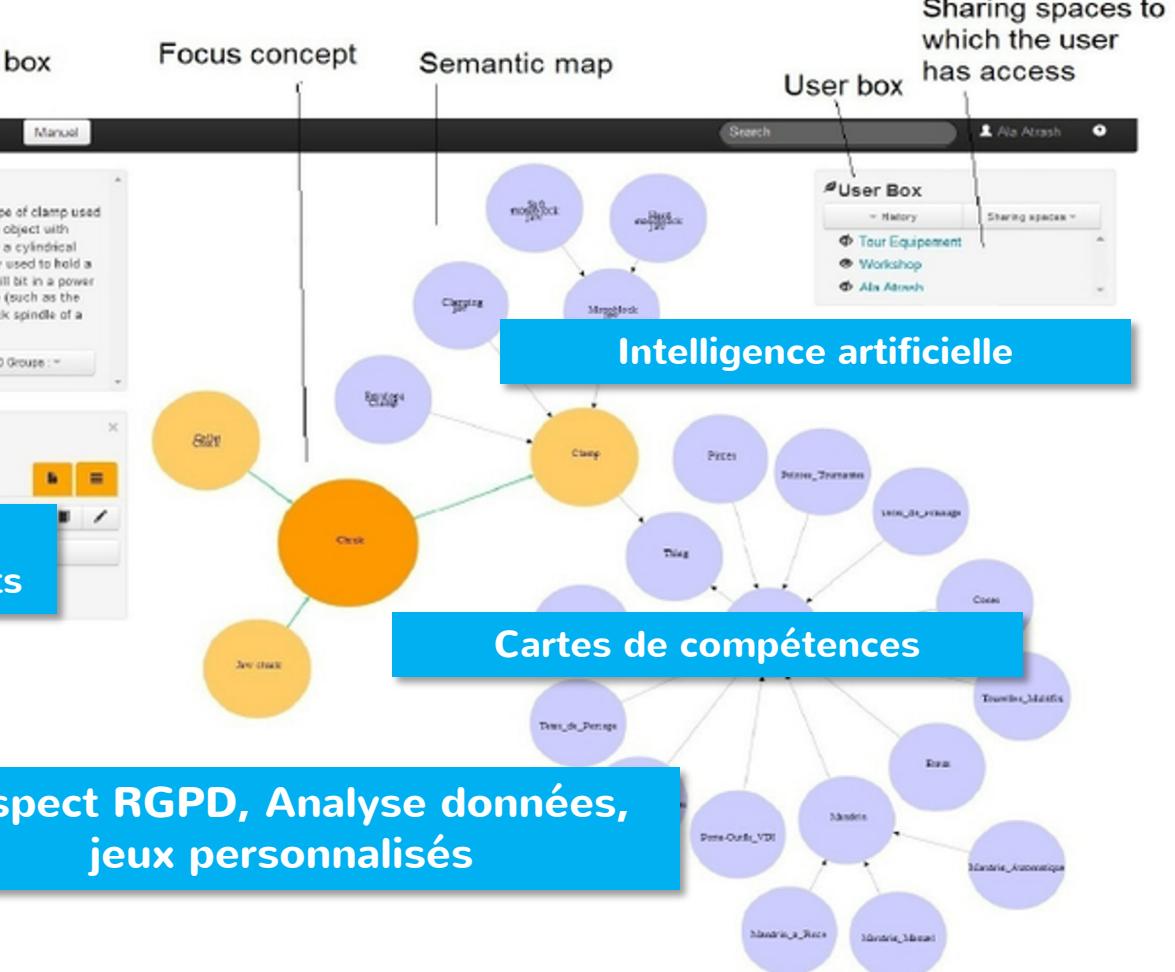
User's "workshop"  
sharing space



Resources shared  
within "workshop"  
sharing space and indexed  
by "Chuck" focus concept

S'insérer  
dans de nouveaux  
dispositifs d'évaluation  
formative.

Respect RGPD, Analyse données,  
jeux personnalisés





# Un consortium collaboratif d'intérêt général



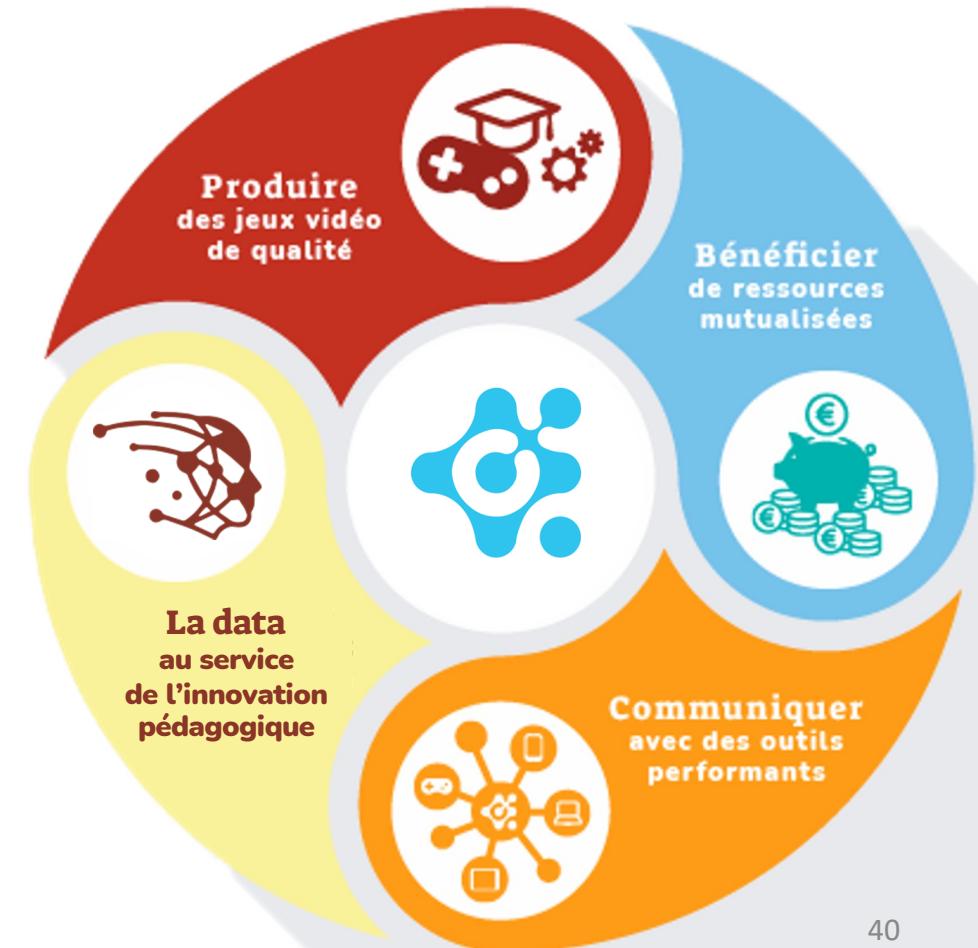
## Un écosystème unique

2017 – Lancement du projet à SORBONNE UNIVERSITÉ

2020 – Structuration de l'association nationale

### Ikigai GFC aujourd'hui :

- Une production de jeux et une gamification optimisée des formations pour les partenaires (hors TVA, par subvention (pas de marché, ressources mutualisées)
- 36 partenaires qui produisent et partagent des jeux
- Plus d'1,3 M€ d'investissements réutilisables
- Un budget de 500 000 €/an (dont 70 % de ressources propres)
- 14 salariés et alternants (équipe charpente)
- Une structure inscrite au RNSR (registre national des structures de recherche) --> partenaire de vos ANR, ERC, ... production et recherche...
- Une spinoff pour valoriser les investissements des partenaires et financer le réseau





Un portail dédié pour de nouveaux publics

**Centraliser l'offre de jeux vidéo éducatifs  
et leurs services associés**



Accueil

Les jeux

Connexion

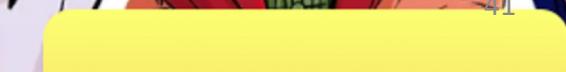
A propos

Contact

# Des jeux, des neurones

Je cherche un jeu

Tous nos jeux gratuitement sur vos mobiles



## Un studio de création



**ikigai**  
games for  
citizens

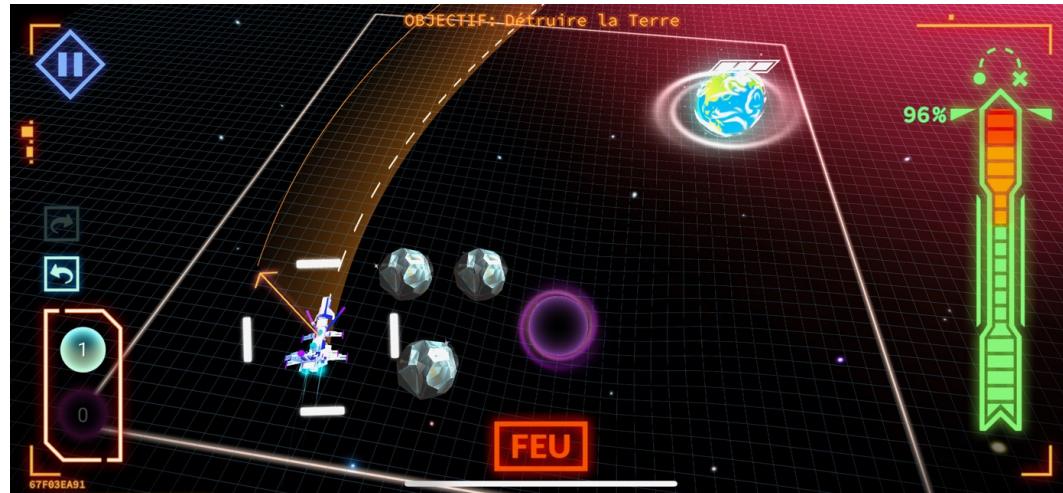
 [gfc.ikigai.games](http://gfc.ikigai.games)





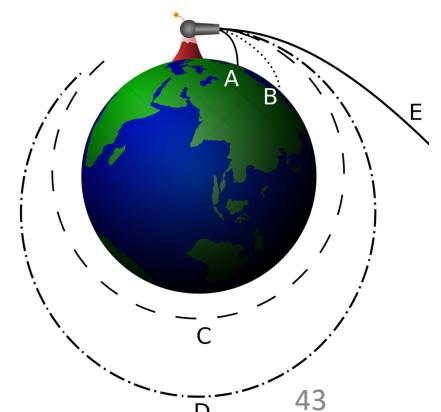
# Illustration de la démarche

## L'exemple de Stranger Fields, un jeu pour travailler le changement de paradigme de l'approche par les forces à l'utilisation des énergies



- Jeu utilisé en L1 à Sorbonne Université (SU) en usage libre, en cours,  
RP Canon de Newton,  
et en mode débriefing avec l'enseignant/pairs
- Recherche en didactique - E. Rollinde (LDAR, CY) & B. Laforge (GFC/SU)
  - compréhension de la formation de la trajectoire
  - construction de la représentation mentale des étudiants E vs. Forces

- Comment annoter les données du jeu pour maximiser le feedback pédagogique (compétences)
- Comment optimiser l'usage du jeu dans la formation (hybridation, mise en œuvre)
- Comment construire un feedback formatif immédiat et un feedback de plus longue

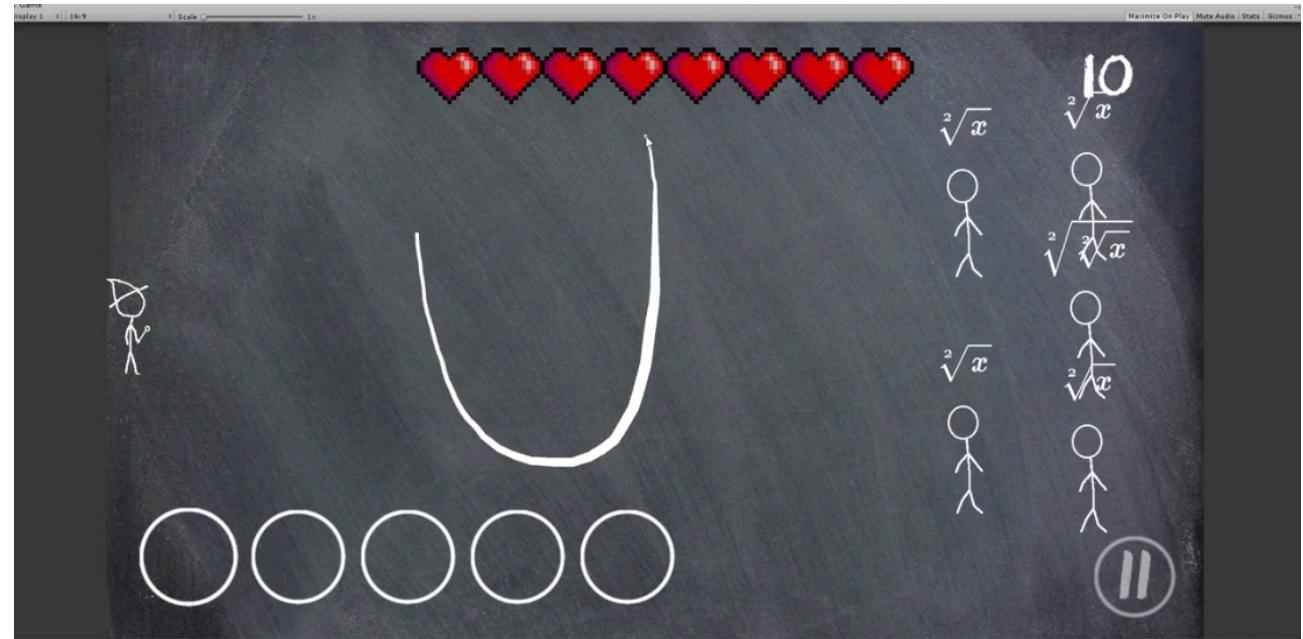




# Illustration de la démarche

## L'exemple de M-Wand, un jeu pour travailler les mathématiques

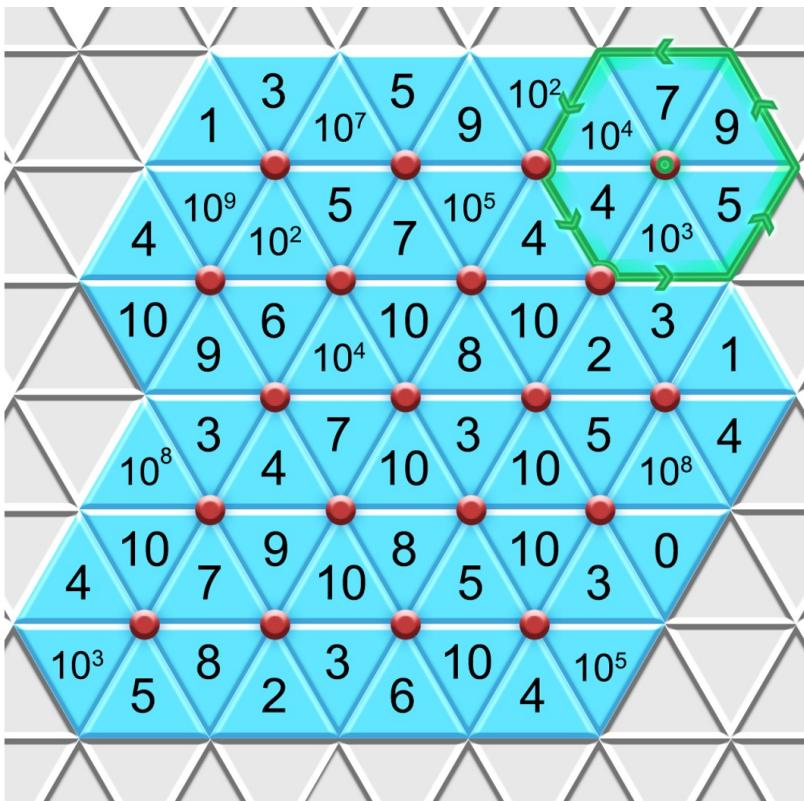
- Prototype du jeu réalisé par des étudiants d'une école de jeux
- Optimiser l'ancrage des connaissances : lecture par bloc, identification fonction/inverse, apprentissage fonction/rep. Graphique
- Impact du geste dans l'ancrage des connaissances
- Comment optimiser l'usage du jeu dans la formation (hybridation, mise en œuvre, vérification de l'efficacité)





# Illustration de la démarche

# L'exemple de Hexaverse, un jeu pour travailler les mathématiques, les langues, ...



## Applications aux différents domaines scientifiques

Il est possible d'étendre le principe du jeu en en faisant une abstraction : les nombres peuvent être remplacés par tout autre type d'**entité**, et les opérateurs mathématiques par tout autre type d'**opérateur grammatical**.

## Quelques exemples :

## Langue :

- **Exemple 1 :**
    - Les **triangles** sont des mots ou locutions.
    - Les **opérateurs** sont des mots de liaison.
    - **L'objectif** est de constituer des phrases.
  - **Exemple 2 :**
    - Les **triangles** sont des verbes irréguliers.
    - **L'opérateur** est l'appartenance au même verbe.
    - **L'objectif** est de grouper les formes du même verbe irrégulier. Ainsi, si le joueur balaye les triangles "see", "saw", "seen", il valide l'opération puisque ce sont bien trois formes du même verbe "see".

## Construction des niveaux pour améliorer les liens entre domaines lors de la mémorisation

## Efficacité de l'ancrage et restitution dans un contexte hors-jeux ?



Joignez-vous à l'effort collectif et  
travaillez avec le consortium et son  
Conseil Scientifique !

**Contactez-nous**

[contact@ikigai.games](mailto:contact@ikigai.games)