

Service national du

RÉCIT  
domaine des

ARTS



Domaine des langues

C.S. Marie-Victorin

# Ludification, jeu sérieux et tablettes tactiles

DOCUMENT DE TRAVAIL

# Questionnaire

The Kahoot! logo consists of the word "Kahoot!" in a white, bold, sans-serif font, centered within a bright blue square. The square has a subtle drop shadow, giving it a 3D effect against the white background.

**Kahoot!**

**kahoot.it**



# Ordre du jour

1. intention de l'atelier
2. définitions
3. recherches
4. applications
5. démarche de création
6. expérimentation
7. rétroaction et suivi

# Ressources



<http://recitarts.ca/spip.php?rubrique179>



# Intention

1. comprendre les phénomènes de la ludification et des jeux sérieux ainsi que leurs avantages en éducation.
2. expérimenter la création de jeux



# Définitions

## Ludification

La ludification (de l'anglais gamification) est le transfert des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux.



# Définitions

## Jeux sérieux

Un jeu sérieux (de l'anglais serious game) est un logiciel qui combine une intention «sérieuse» - de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement - avec des ressorts ludiques.

# Définitions

## Ludification - exemples

Waze



Utilisateurs font état d'événements sur la route pour faciliter la circulation.

## **FOURSQUARE**

Média social qui permet à l'utilisateur d'indiquer où il se trouve grâce à un système de géolocalisation et de recommander, ce faisant, des lieux de sorties. Ils gagnent des points et montent de niveaux suite à ces recommandations.



Moodle est une plate-forme d'apprentissage en ligne sous licence libre servant à créer des communautés s'instruisant autour de contenus et d'activités pédagogiques. Il est possible d'ajouter des extensions pour « ludifier » la plateforme : badges, rapports de suivi, forum, barre de progression, etc.)



# Définitions

Jeux sérieux - exemples



Le code perdu



Les artisans du changement



# Avantages de la ludification

1. Augmente la productivité.
2. Amusant! Le jeu est la récompense.
3. Apprentissage sans efforts tout en sollicitant le cerveau en entier.
4. Encourage la participation.
5. Stimule l'engagement et apporte un certain défi.
6. Permet l'erreur.
7. Développe la créativité.

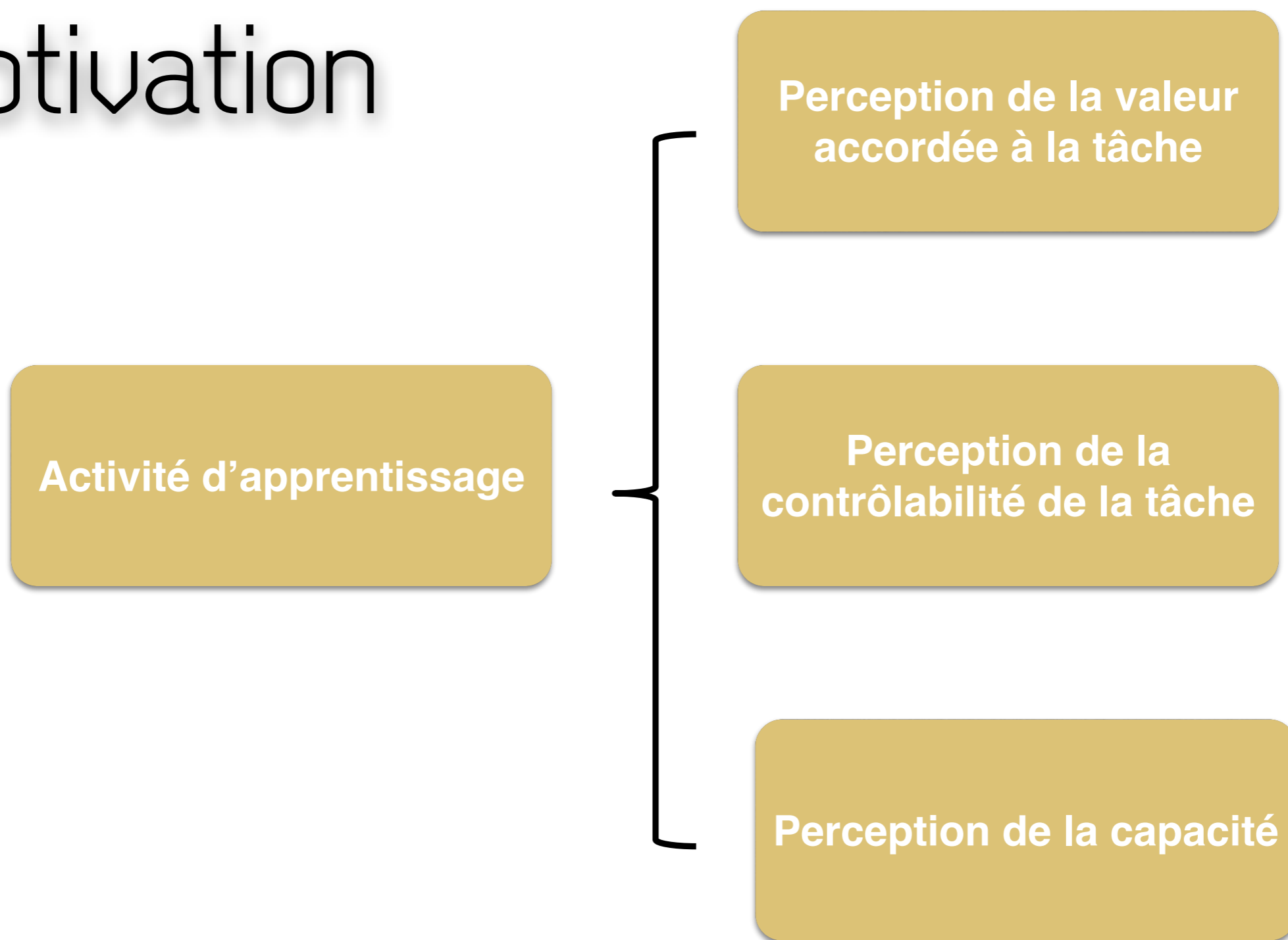


# Recherche

Selon Nasir et Saxe (1993), les étudiants sont plus susceptibles de réussir s'ils ont une «identité en milieu scolaire fort», ce pourrait être l'un des avantages les plus subtiles, mais puissants de la ludification.

# Recherche : Modèle de Viau

## Motivation





Les jeunes d'aujourd'hui apprennent-ils différemment ?

Les apprenants auraient développé un nouveau style cognitif caractérisé par le « multitâche », une attention relativement courte pendant l'apprentissage et une préférence pour l'exploration et la découverte.

Toutes ces composantes se retrouvent dans les jeux vidéo en plus de permettre aux joueurs de développer leur raisonnement inductif.

Louise Sauvé : <http://www.puq.ca/catalogue/livres/jeux-simulations-educatifs-1777.html>

<http://carrefour-education.qc.ca/files/images/dossiers/JeuxSerieux.pdf>



# Comment ludifier sa classe

- Faire participer les élèves à l'élaboration d'activités
- Permettre l'erreur et pouvoir recommencer
- Recevoir de la rétroaction spontanée
- Rendre le progrès visible
- Proposer des défis et des quêtes aux élèves
- Donner des choix
- Élaborer un système de badges et de points individuels

# Applications - Ludification

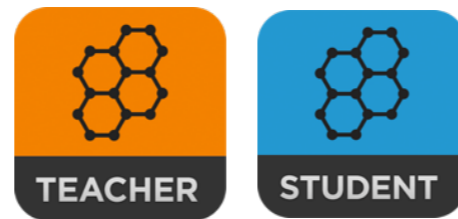
Liste non exhaustive

Tablette

Tiny Tap



Socrative



Duolingo



ClassDojo



ClassCraft

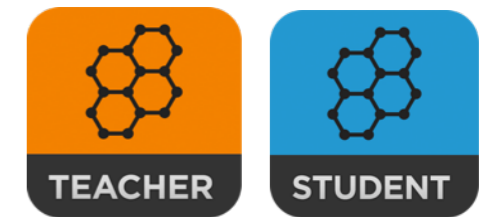


Ordinateur

Kahoot!



Socrative



Duolingo



ClassDojo



ClassCraft



EdPuzzle



# Applications - Ludification

Quêtes



<http://www.classtools.net/QR/create.php>



# Applications - Jeux sérieux

## Tablette

Sketch Nation



## Ordinateur

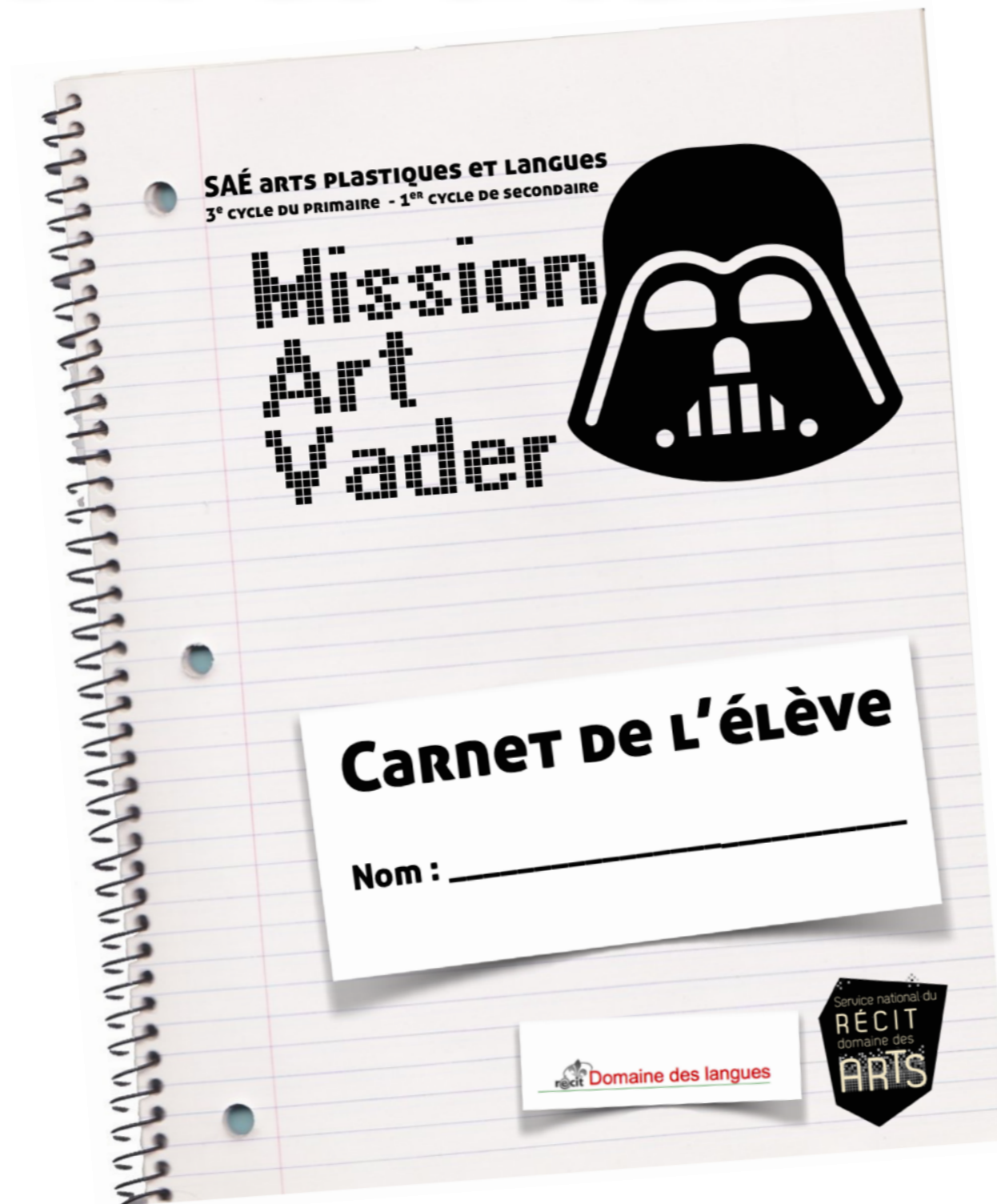
2 répertoires

- Serious Games
- Thot Cursus

Initiatives québécoises

- Le terrain de jeux
- DémEAUcratie
- Amélioration du français
- Le code perdu
- Les artisans du changement

# Démarche de création







# Expérimentation

1. Choisir un artiste;
2. Explorer son univers en construisant un jeu;
3. Jouer, faire jouer, partager et célébrer!




# Rétroaction

Qu'avez-vous appris à  
travers cette  
expérimentation ?

Suivi





« Le jeu, c'est tout ce  
qu'on fait sans y être  
obligé. »

Mark Twain