



PAR NATALIA GOMEZ

Travail de session : réalisation d'un projet ludique

LUDIFICATION, CULTURE ET COMMUNICATION
COM7607

Déroulement de la présentation

- 1 Introduction
- 2 Le concept
- 3 À qui s'adresse t-on?
- 4 Les partenariats
- 5 Le fonctionnement
- 6 Argumentation des choix et des stratégies

AGENDA





Introduction

- J'ai travaillé chez Scolab pendant 3 ans.
- Les élèves voient parfois l'apprentissage comme quelque chose d'obligatoire, peu amusant, voire parfois ennuyant.
- Je voulais utiliser la ludification pour transformer l'apprentissage en un moment où les élèves auraient du plaisir à apprendre.
- Apprendre = fun!

Jeu d'évasion en ligne

LA QUÊTE





Qui a déjà joué à un jeu d'évasion?

EN LIGNE OU VIRTUEL?

Le concept

Permettre aux élèves de **réviser les notions** vues en classes à travers une **forme ludique et amusante** et aux enseignant·e·s et parents d'**évaluer** les notions vues et de suivre le progrès des élèves.





ENSEIGNANT·E·S, ÉLÈVES ET PARENTS

- En groupe ou individuel
- À l'école ou à la maison
- Version gratuite et payante



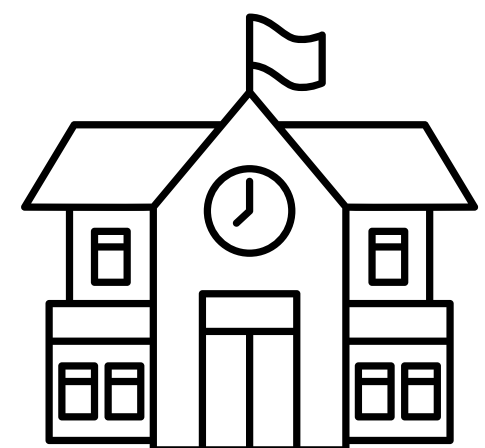
1RE À 6E ANNÉE DU PRIMAIRE

- La ludification est plus utilisée au primaire
- Approche moins magistrale



QUÉBEC

- Chaque province a son propre curriculum



MATIÈRES

- français, mathématiques, sciences, univers social et anglais

À QUI S'ADRESSE T-ON?

Partenaires



- Création des scénarios :
 - Experts dans le domaine de l'enseignement
 - Experts dans chacune des matières proposées
- Partenariats sporadiques avec des enseignant·e·s micro-influenceurs.
 - Marie-Florence Legault (Marydotcom)
 - Trois filles et l'enseignement autrement
 - Valérie Cadieux (La classe de Madame Valérie)
 - Stéphanie Fréchette (Les créations de Stéphanie)
 - Etc.

Le fonctionnement

Avant le jeu d'évasion



Que l'aventure commence!

Le fonctionnement

Pendant le jeu d'évasion



- Sur leur écran s'affiche une courte vidéo
 - Scénario
 - Objectif
 - Notions vues lors du scénario



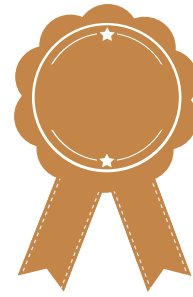
- Maximum de 3 indices
- Lexique de mots et de notions



- Personnage
 - Pour les féliciter
 - Étape suivante
 - Temps total
- Des points sont accordés selon le temps que ça leur a pris pour réussir l'énigme.

Le fonctionnement

Après le jeu d'évasion



- Badges



- Certificats imprimables



- Points
 - Barre de progression
 - Chaque scénario donne = 100 points
 - 3 niveaux de maîtrise : débutant, intermédiaire et expert .



- Check list des scénarios complétés



- Étoiles : 1 étoile = un scénario complété

- **Marques de progrès d'apprentissage**
 - Enregistrer et récompenser l'accomplissement de la tâche
 - Pas de temps fixe
 - Certificats, badges, étoiles et points
- **Fournir des commentaires sur le progrès**
 - Système qui est basé sur la croissance de l'élève et non pas sur la pénalisation.
- **Promouvoir la transparence dans l'évaluation**
 - Rendre les critères d'évaluation disponibles pour les étudiant.e.s
- **Motiver la persévérance**
 - Ce n'est pas tout qui est amusant pour les élèves
 - Systèmes de réussite pour rompre la monotonie



LA LUDIFICATION ET L'APPRENTISSAGE PAR DES SYSTÈMES D'ACCOMPLISSEMENTS

- **Encourager la maîtrise, montrer aux utilisateur·trices ce qui sont les experts et qu'est-ce qu'ils peuvent faire et certifier le développement professionnel continue**
 - Révision des concepts pour les maîtriser.
 - Au lieu de notes, on a des badges et certificats.
 - La maîtrise est récompensée.
- **Encourager la prise de risques**
 - Sortir de leur zone de confort
 - Études = stress pour certains. On veut changer ça.
 - Faire preuve d'imagination.
- **Encourager les nouveaux systèmes pour promouvoir la maîtrise et recadrer l'expérience du jeu pour promouvoir la réflexion**
 - Réalisation d'une tâche = davantage vu comme un défi.
 - Laisser une marge de manœuvre ou l'élève est libre d'explorer.
- **Encourager la collaboration**
 - Chaque élève va également apprendre de son coéquipier
 - La collaboration motive

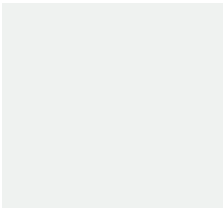
**LA LUDIFICATION ET
L'APPRENTISSAGE PAR DES
SYSTÈMES
D'ACCOMPLISSEMENTS**



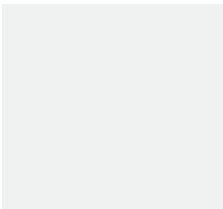
**LA
LUDIFICATION
EST LA CLÉ
POUR LES
GARDER
MOTIVÉS ET
ENGAGÉS!**



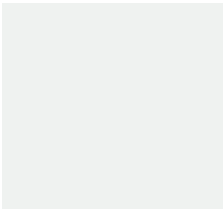
Les enjeux



L'accessibilité



Budget pour l'achat



L'équivalence des badges



Thank
You