



Simulation ludique

Présentation orale du projet ludique

Par : Pierre-François Marrocco, Marp27019901
Dans le cadre du cours COM7607
Présenté à Mme Rania Aoun

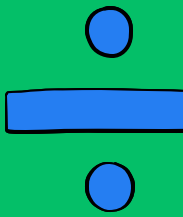
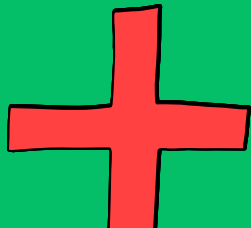
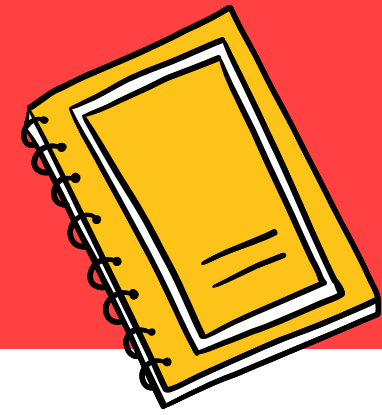


Table des matières



Introduction

- La problématique
- Solution proposée



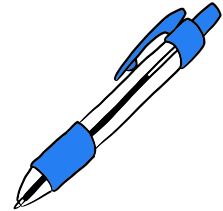
Développement

1. Concept
2. Logistique
3. Partenariats
4. Budget et échéancier
5. Enjeux éthiques



Liens avec la ludification

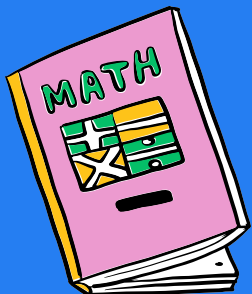
Conclusion

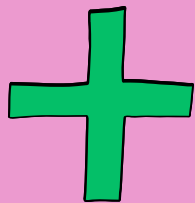


Introduction

$$a^2 + b^2 = c^2$$

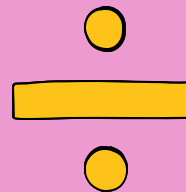
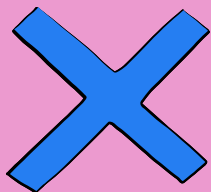
- ❑ À l'école secondaire, est-ce qu'on apprend réellement la valeur de l'argent?
- ❑ « **selon une enquête nationale menée par la FECQ en 2021, un étudiant locataire sur trois considère ne pas avoir assez d'argent pour subvenir à ses besoins. »**
- ❑ Comment résoudre ce problème?





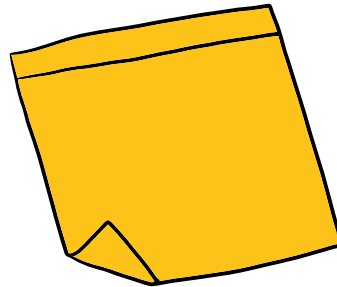
Solution proposée :

Une simulation
ludique !!!



Concept

- Nom : **L'argent : mon meilleur ami ou mon pire ennemi?**
- Étudiants du secondaire 5;
- Participation à une simulation mensuelle;
- Dans la peau d'étudiants universitaires et de nouveaux qui arrivent sur le marché du travail;
- Chaque mois, il y aura un thème différent;
- Le thème sera d'abord enseigné par l'enseignant et par la suite mis en pratique dans la simulation.

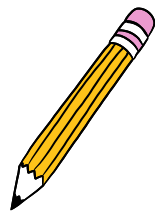


Concept (suite)



❑ **Imprévus qui vont se produire chaque semaine:**

- ✓ Rendent l'activité plus captivante et difficile.
- ✓ Apprend aux élèves l'importance de bien s'adapter, d'avoir un plan B et de ne pas reproduire ses erreurs antécédentes.



❑ **Ce qui rend cette simulation ludique et pédagogique :**

- ✓ Interactive;
- ✓ Très méthodologique: tenir compte du pour et du contre de chacune des décisions;
- ✓ Possibilité personnaliser son avatar (magasinage, coupe de cheveux etc.).



Concept (suite)



Différents thèmes mensuels :

Budgétisation

Magasiner
intelligemment
et comprendre
les taxes

Gagner de
l'argent et payer
ses impôts

Investissements

Crédit et
endettement

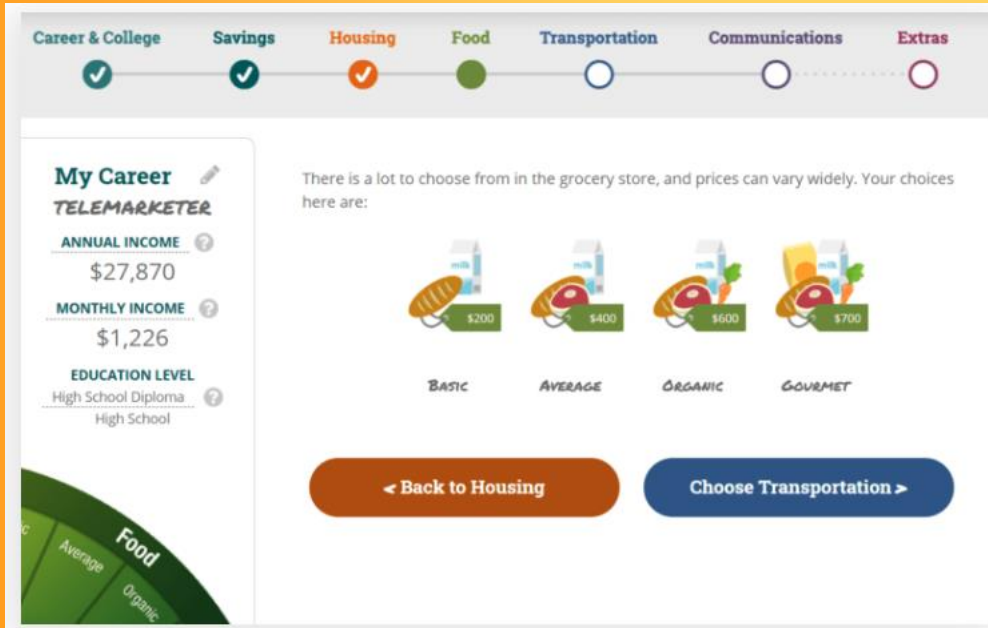
Épargne

Fraude



EXAMPLES :

Aperçu de l'interface



Aperçu de la personnalisation de l'avatar



Logistique

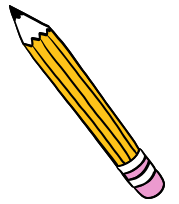


- ❑ Simulation disponible à télécharger dans le Apple app store ou Androïde store, Chrome books disponible à l'école pour étudiants sans téléphone portable;
- ❑ Une demi-heure consacrée à l'activité à la fin de chaque classe d'économie;
- ❑ Possibilité de se connecter à la simulation de chez eux à l'aide de leurs identifiants académiques.

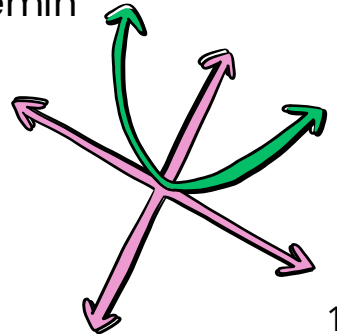
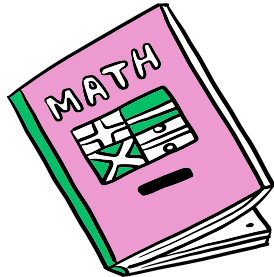
$$a^2 + b^2 = c^2$$



Logistique (suite)



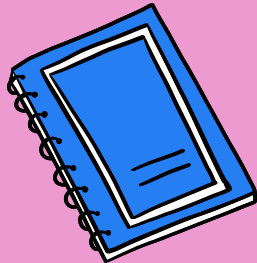
- ❑ 23:59 du dernier jour du mois, la période avec le thème étudiée sera fermée et l'étudiant ne pourra plus y faire de modifications;
- ❑ La simulation est programmée pour calculer à quoi ressemblera le portfolio de l'étudiant après la période qui vient de se terminer;
- ❑ L'argent qui reste après chaque période pourra être réinvesti par l'étudiant selon ses préférences;
- ❑ Si par malchance ou gourmandise, un étudiant se rapproche dangereusement de zéro sou, l'enseignant lui viendra en aide pour s'assurer qu'il reprenne le bon chemin financier.



Logistique (suite)

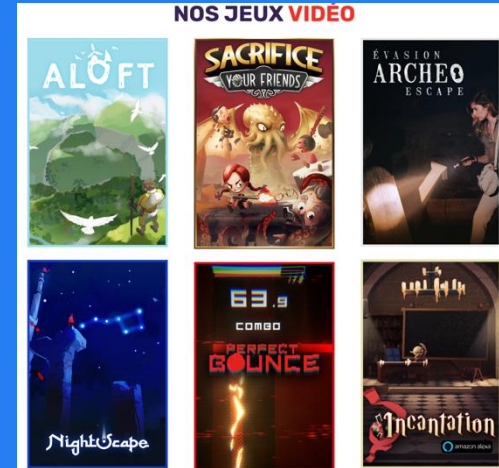
$$a^2 + b^2 = c^2$$

- ❑ À la fin de chaque période, il y aura également une note donnée par la simulation qui est déterminée par la performance de l'étudiant lors de la période qui vient de finir;
- ❑ Cette note sera jumelée à un message expliquant ce que l'élève aurait pu faire de mieux;
- ❑ Puis, à la fin de l'année scolaire, les résultats seront affichés en classe pour déterminer le classement;
- ❑ Selon plusieurs métriques comme le plus d'argent investi, le plus de monnaies épargnées, le meilleur rendement du coût d'opportunités, etc.



Partenariat N°1

- ❖ Entreprise montréalaise « ASTROLABE » ;
- ❖ Spécialiste en jeux vidéos, jeux de société et ludification de produits marketing;
- ❖ leurs projets ont une conception artistique haute en couleur avec des personnages et environnements en dessin animé.
- ❖ Ils apporteraient un côté plus amusant et léger à la simulation ludique qui a comme sujet principal l'argent.



Partenariat N°2

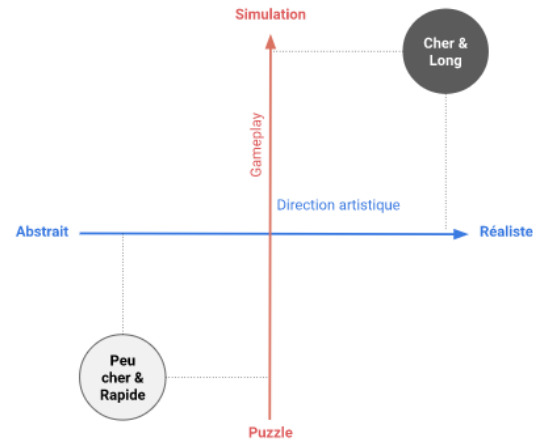
❖ Plan stratégique 2019-2023 :

- Maximiser le potentiel du numérique dans l'apprentissage des jeunes au primaire et au secondaire à l'aide de leur nouveau « Plan d'action numérique ».
- ❖ C'est-à-dire, un plan qui « [...] **visé une intégration efficace et une exploitation optimale du numérique au service de la réussite de toutes les personnes, qui leur permettent de développer et de maintenir leurs compétences tout au long de leur vie.** »
- ❖ Donc, ma simulation partage le même objectif!



Budget & échéancier

- ❑ Coûtera environ 400,000\$ CAD;
- ❑ Une partie du budget consacré aux éventuelles mises à jour et sessions de maintenance;
- ❑ Une réserve de 100,000\$ CAD d'extra pour les coûts imprévisibles.
- ❑ Va prendre environ 1 an à créer, tester et être prêt à être utilisé par les étudiants;
- ❑ Commencer le développement au mois d'août pour être prêt un an plus tard pour la rentrée des élèves à l'école.



Enjeux éthiques



- **Les applications qui utilisent de la fausse monnaie peuvent potentiellement être néfastes pour les adolescents si elles ne sont pas utilisées de manière responsable :**
 - Peuvent donner un faux sentiment de sécurité, pas les mêmes conséquences;
 - Peuvent influencer les adolescents à trop dépenser et à développer de mauvaises habitudes de consommation.
- **Donc, important que les enseignants surveillent l'utilisation de la simulation par leurs élèves et les sensibilisent à l'importance des dépenses responsables.**



Liens avec ludification en éducation

- **Basée sur le concept de la récompense :**
 - l'argent fictif que l'étudiant reçoit à la fin de chaque période;
 - les articles virtuels qu'il peut s'acheter;
 - la note à la fin de chaque période et de l'année scolaire (un type de « badge »).
- **Marketing relationnel :**
 - entre l'étudiant et son avatar dans la simulation et avec les autres élèves dans la classe.
- **Marketing expérientiel :**
 - lors de l'utilisation de la simulation.
- **Motivation intrinsèque :**
 - l'élève souhaite apprendre plus à chaque semaine.
- **Motivation extrinsèque :**
 - l'élève veut finir avec le meilleur résultat de la classe et veut certainement l'avatar le plus beau.
- **« La ludification et l'apprentissage par des systèmes d'accomplissements » :**
 - **prône la prise de risques, la collaboration, la participation active et l'épanouissement personnel et académique.**



Conclusion

❖ Dans un contexte académique, apprendre avec la ludification a beaucoup d'avantages :

- ✓ Rend le processus d'apprentissage plus amusant et engageant;
- ✓ Les élèves ont plus de chances de rester motivés et intéressés;
- ✓ Progresser à leur propre rythme;
- ✓ Choisir leur propre parcours d'apprentissage (éducation mieux adaptée).



- ❖ Bref, la ludification peut faire en sorte que l'apprentissage ressemble plus à un jeu et moins à une corvée...
- ❖ Cela est l'objectif de la simulation que j'ai présenté aujourd'hui!!!

QUIZ SURPRISE 😊

1. Allez sur le site QUIZIZZ.com
2. Cliquez sur « Enter code »
3. Entrer le code inscrit à l'avant de la classe

Bibliographie et références

- Aoun, R. (2022). *Ludification en éducation*. COM7607 [notes de cours]. Université du Québec à Montréal, Département de communication sociale et publique.
- Aoun, R. (2022). *Ludification et objectifs sociétaux*. COM7607 [notes de cours]. Université du Québec à Montréal, Département de communication sociale et publique
- Astrolabe – *Creating games of pixels and cardboard*. (s. d.-a). <https://www.astrolabe.games/>
- *Astrolabe Interactive - La Guilde du jeu vidéo du Québec*. (2022a, mars 16). La Guilde. <https://www.laguilde.quebec/fr/membre/astrolabe-interactive/>
- Audureau, W. (2019b, juin 29). *Concevoir un jeu vidéo, combien ça coûte, combien ça rapporte ?* Le Monde.fr. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/06/28/concevoir-un-jeu-video-combien-ca-coute-combien-ca-rapporte_5482520_4408996.html
- *Coût de la vie | Les étudiants restent sur leur faim*. (2022a, septembre 27). La Presse. <https://www.lapresse.ca/actualites/education/2022-09-27/cout-de-la-vie/les-etudiants-restent-sur-leur-faim.php>
- FRESLON, B. (s. d.-a). *Combien coûte votre jeu vidéo indépendant a produire même tout seul*. Video game creation. Consulté le 3 décembre 2022, à l'adresse <https://videogamecreation.fr/combien-coute-votre-jeu-video-independant-a-produire-meme-tout-seul/>
- Grossman, A. L. (2022a, septembre 16). *19 Free Financial Literacy Games for High School Students*. Money Prodigy. <https://www.moneyprodigy.com/free-financial-literacy-games-high-school-students/>
- Jain, R. (2020a, septembre 16). *How to make your own Avatar using Facebook Avatar*. Business Insider. <https://www.businessinsider.in/tech/apps/how-to/what-is-facebook-avatar-and-how-to-create-this-avatar/articleshow/76771068.cms>
- *Plan stratégique MEQ 2019-2023*. (2019b). CDN Contenu Quebec. Consulté le 3 décembre 2022, à l'adresse <https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/plan-strategique/plan-strategique-MEQ-2019-2023.pdf?1649255237>