

Ludification, jeu sérieux et tablettes tactiles

Andrée-Caroline Boucher, domaine des arts

Sandra Laine, domaine des langues

Questionnaire

The Kahoot! logo is a bright blue square with the word "Kahoot!" in white, bold, sans-serif font. The exclamation mark is stylized with a dot that has a small tail.

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://recit.org/ul/p3e>



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.

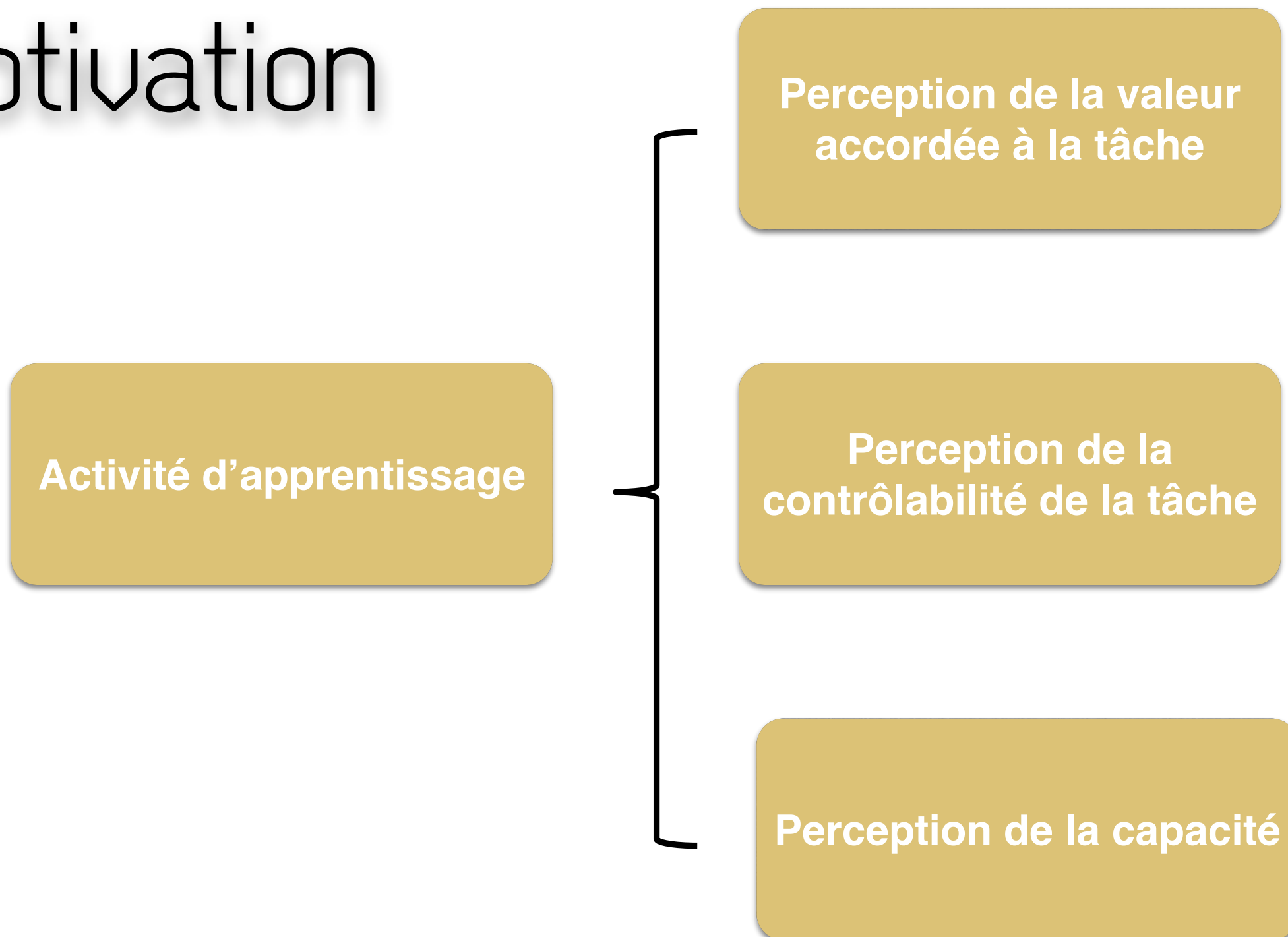


Recherche

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.



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
- Intégrer et utiliser les technologie

Applications - Ludification

Liste non exhaustive

Tablette

Tiny Tap



Socrative



Duolingo



ClassDojo



ClassCraft



Ordinateur

Kahoot



Socrative



Duolingo



ClassDojo




ClassCraft



EdPuzzle





Applications - Ludification

Outils pour créer des quêtes



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

Applications - Jeux sérieux

Tablette

Sketch Nation



Ordinateur

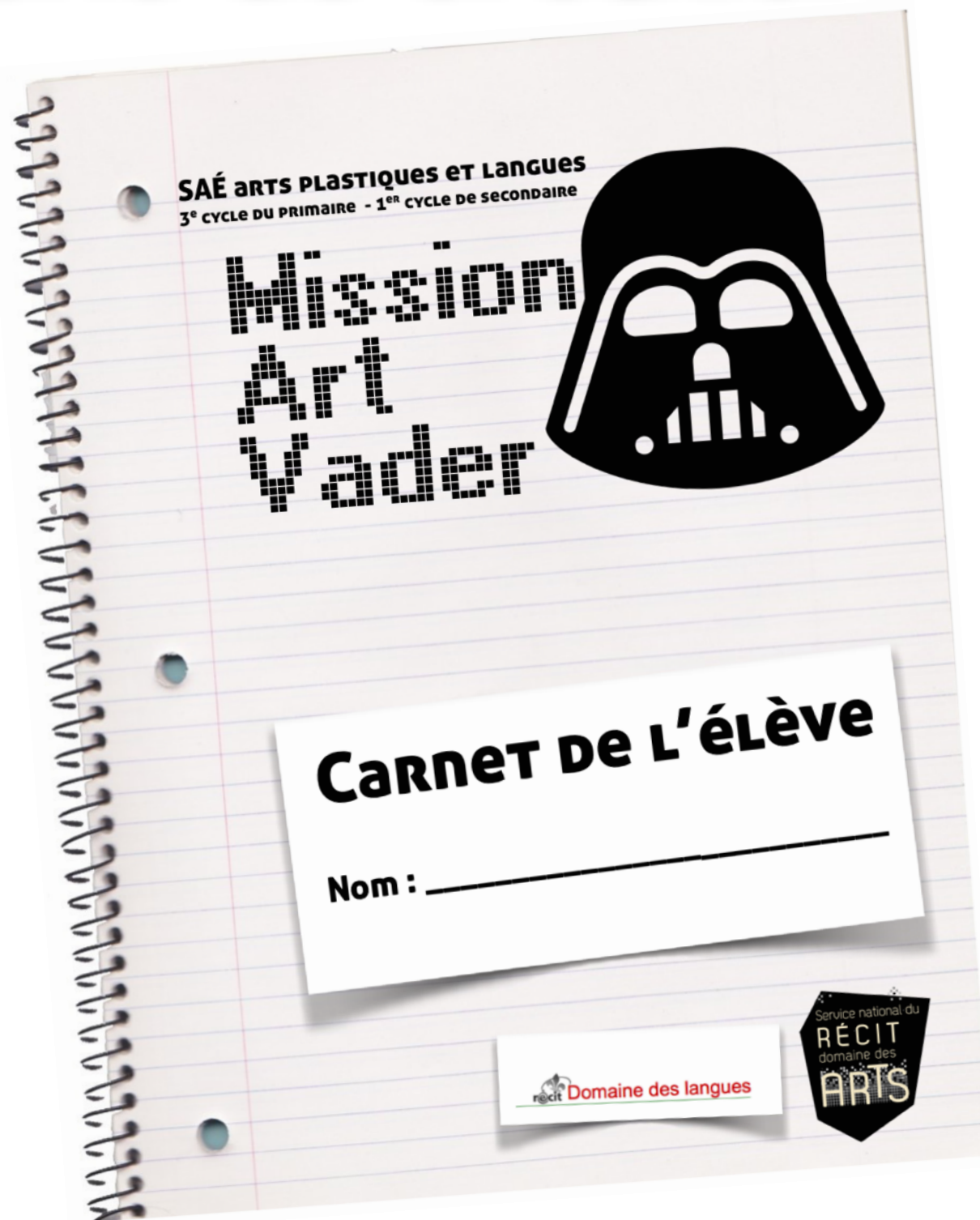
2 répertoires

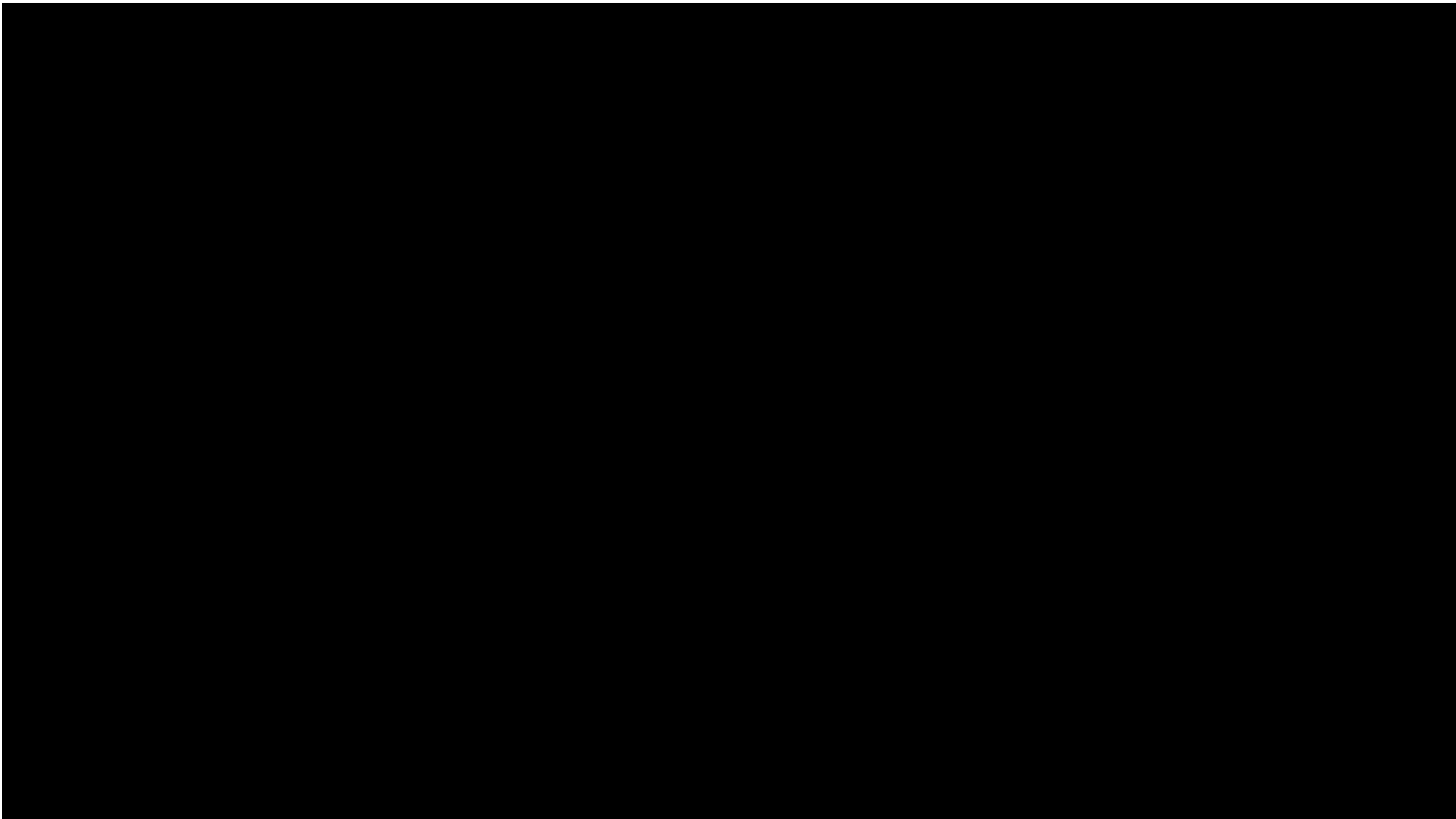
- Serious Games
- Thot Cursus

Initiatives québécoises

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

Démarche de création





<http://recit.org/ul/p2u>



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