

Transcription : Présentation générale de la formation

Bienvenue dans cette formation sur la ludification adaptative et l'utilisation de LudiLearn.

Vous avez entendu parler de ludification ou de gamification, mais vous ne savez pas comment l'appliquer dans votre classe ni si cela est vraiment pertinent ? Cette formation, d'une durée d'environ 10 heures, vous permettra de tout comprendre sur cette approche et de la mettre en œuvre avec vos élèves, que ce soit avec ou sans support numérique.

Elle s'inscrit dans le prolongement du projet LudiMoodle (2017-2021), qui visait à intégrer des éléments de jeu adaptés aux élèves dans un environnement numérique d'apprentissage. En 2023, le projet Ludimoodle+, financé par l'Agence Nationale de la Recherche dans le cadre de France 2030, poursuit cette initiative avec trois objectifs principaux :

- Approfondir les connaissances scientifiques sur les effets de la ludification adaptative grâce à une expérimentation impliquant près de 2 000 élèves de l'académie de Lyon.
- Diffuser les pratiques et recommandations issues du projet, notamment via cette formation.
- Développer l'outil LudiLearn, intégré à la plateforme pédagogique Éléa, et le rendre accessible à tous les enseignants.

La formation est composée de sept blocs.

Le premier bloc, sur lequel vous vous trouvez, sert d'introduction et permet de contextualiser le parcours.

Dans le second bloc, vous découvrirez ce qu'est la ludification, ainsi que ce qu'elle n'est pas. Il ne faut pas la confondre, par exemple, avec les jeux ou les serious-games. Différentes notions seront abordées, telles que les mécaniques et dynamiques de jeu. Points, scores, avatars, récompenses... n'auront plus de secret pour vous grâce à des exemples concrets.

Dans le troisième bloc, nous examinerons les fondements théoriques de la motivation et introduirons l'approche de ludification adaptative. Cette approche vise à proposer aux apprenants des éléments de jeu qui les motivent en fonction de leurs préférences. Certains peuvent être stimulés par la compétition, tandis que d'autres privilégieront la collaboration ou la récompense.

Le quatrième bloc sera axé sur la pratique. Vous découvrirez une méthodologie innovante pour concevoir des activités ludiques adaptées à vos élèves et apprendrez à identifier celles qui leur conviennent le mieux.

Dans le cinquième bloc, vous apprendrez à intégrer ces activités dans un scénario pédagogique cohérent, en les combinant avec des activités non ludifiées. Cette étape peut vous amener à repenser la scénarisation de vos cours, et même votre posture professionnelle.

Dans le sixième bloc, vous serez initiés à l'outil LudiLearn. Cet outil permet de ludifier vos activités pédagogiques sur Éléa, en adaptant les éléments de jeu à vos élèves ou à des activités spécifiques de vos cours. Vous pourrez ainsi mettre en application toutes les notions abordées précédemment.

Enfin, le septième bloc vous offrira une conclusion et une réflexion sur le parcours.

Chaque module de la formation comprend des vidéos d'experts, des cas pratiques, des exercices d'application, un résumé des notions clés et un test récapitulatif.

À l'issue de cette formation, vous serez capable :

- De comprendre les principes de la ludification ;
- D'identifier les principes de la motivation, les profils de joueurs et la ludification adaptative ;
- De concevoir des enseignements intégrant des activités ludifiées ;
- De créer une activité ludique sans outil numérique ;
- De concevoir un enseignement ludique avec LudiLearn ;
- De mettre en œuvre une activité ludifiée ;
- Et d'adopter une posture réflexive sur votre pratique pédagogique.

Pas d'inquiétude, cette formation ne requiert aucune connaissance préalable. Elle ne fera pas de vous des experts en jeu vidéo ou en pédagogie numérique, mais elle s'adresse à tout enseignant, concepteur pédagogique, formateur... désireux d'appliquer cette méthode pour motiver les élèves dans leurs apprentissages et les engager dans les activités pédagogiques.

Nous espérons que cette formation sera enrichissante et qu'elle vous embarquera dans l'aventure de la ludification adaptative avec vos élèves.

À vous de jouer !