

LA LUDIFICATION DES APPRENTISSAGES

La ludification revient à utiliser les principes du jeu et à les appliquer dans un cours pour permettre aux apprenants de travailler les apprentissages visés au travers d'une expérience ludique.

Ludifier un cours participe à rendre davantage mémorables les apprentissages proposés aux étudiants, car cela favorise :



l'**intérêt** et
l'**attention** des
apprenants



la **compréhension**
et l'**intégration**
des savoirs



la **motivation**
des apprenants



la **participation** et
l'**engagement** des
apprenants

Parcours

L'étudiant entreprend un parcours scénarisé et évolutif, qui suit une progression et le transporte dans un univers dynamique.

Fiction, histoire, narration, scénario,
intrigue, personnages, alliés,
ennemis, images, sons

Rebondissements,
péripéties, imprévus,
pièges, suspens, mystère

Itinéraire, carte, objectifs,
étapes, niveaux, paliers

Performance

L'étudiant réalise une performance mesurée en mobilisant des compétences dans un environnement paramétré et stimulant.

Récompenses, gains, réussites, badges,
points, pertes, erreurs, compétition,
classement, concours, scores

Défis, activités, épreuves,
énigmes, problèmes,
obstacles, contraintes

Limites de temps, délais,
compte à rebours

Plaisir

L'étudiant prend du plaisir en vivant une expérience divertissante, qui lui fait ressentir différentes émotions.

Coopération, cohésion,
entraide, échanges,
stratégie, rétroaction

Affectif, bonne ambiance,
humour, amusement, rire

Choix possibles, chance,
hasard, surprises
événements aléatoires

Les expériences ludiques visent à solliciter les canaux **visuel**, **auditif** et **kinesthésique**, et à mobiliser les dimensions **cognitive**, **sociale** et **affective**.