

Concevoir un cours sur et avec des mécaniques de jeu : retour sur la création du cours TED 1280

Comment dépasser la « ludification cosmétique » pour concevoir un cours qui incarne réellement les principes de la ludopédagogie? Cette activité propose un retour sur la conception du cours universitaire en ligne *TED 1280 Jeu sérieux, ludification, immersion numérique et conception pédagogique*, un cours dont le contenu et la pédagogie portent sur le jeu comme moyen pédagogique.

À partir d'une refonte amorcée en 2022-2023, nous présenterons comment une équipe multidisciplinaire a bâti un parcours structuré en niveaux narratifs, ponctué de quêtes, d'activités interactives, de mécaniques de récompense, de mini-jeux (Genially + SCORM), d'avatars pixel-art et d'un forum ludifié.

Animée par **Patrick Plante et Naïma Tebourbi**
Université TÉLUQ

Date : 9 janvier 2026



Animation



Patrick Plante

Professeur titulaire
Université TÉLUQ



Naïma Tebourbi

Spécialiste en sciences de l'éducation
Université TÉLUQ

Animation



Geneviève Demers

Spécialiste en sciences de l'éducation
Université TÉLUQ



Mathieu Moreau

Responsable de projets



Simon Gaudreau

Technicien en informatique

Déroulement de l'activité

EN
6-7
POINTS!

01 – Le besoin

02 – Le contenu du cours

03 – Le design pédagogique

04 – Est-ce que ça fonctionne?

05 – Les conditions de reproduction

06 – Le tour du proprio

07 – La période de question





500 \$

Quel est l'âge moyen des personnes joueuses au Canada?

A: 14 ans

B: 26 ans

C: 37 ans

D: 44 ans



500 \$

Quel est l'âge moyen des personnes joueuses au Canada?

A: 14 ans

B: 26 ans

C: 37 ans

D: 44 ans

- 14 \$ 1 MILLION**
- 13 \$ 500,000**
- 12 \$ 250,000**
- 11 \$ 100,000**
- 10 \$ 50,000**
- 9 \$ 30,000**
- 8 \$ 20,000**
- 7 \$ 10,000**
- 6 \$ 7,000**
- 5 \$ 5,000**
- 4 \$ 3,000**
- 3 \$ 2,000**
- 2 \$ 1,000**
- 1 • \$ 500**



1000 \$

Qui sont les personnes joueuses?

A: H 49 % - F 51 %

B: H 26 % - F 74 %

C: H 68 % - F 32 %

D: H 80 % - F 20 %



1000 \$

Qui sont les personnes joueuses?

A: H 49 % - F 51%

B: H 26 % - F 74 %

C: H 68 % - F 32 %

D: H 80 % - F 20 %

14 \$ 1 MILLION
13 \$ 500,000
12 \$ 250,000
11 \$ 100,000
10 \$ 50,000
9 \$ 30,000
8 \$ 20,000
7 \$ 10,000
6 \$ 7,000
5 \$ 5,000
4 \$ 3,000
3 \$ 2,000
2 • \$ 1,000
1 \$ 500



2000 \$

Avez-vous déjà intégré des jeux numériques ou des activités ludifiées dans un contexte pédagogique ?

A: Non, c'est dangereux

B: Non, je n'ai pas le temps

C: Oui, à quelques reprises

D: Oui, à tous les jours



2000 \$

Avez-vous déjà intégré des jeux numériques ou des activités ludifiées dans un contexte pédagogique ?

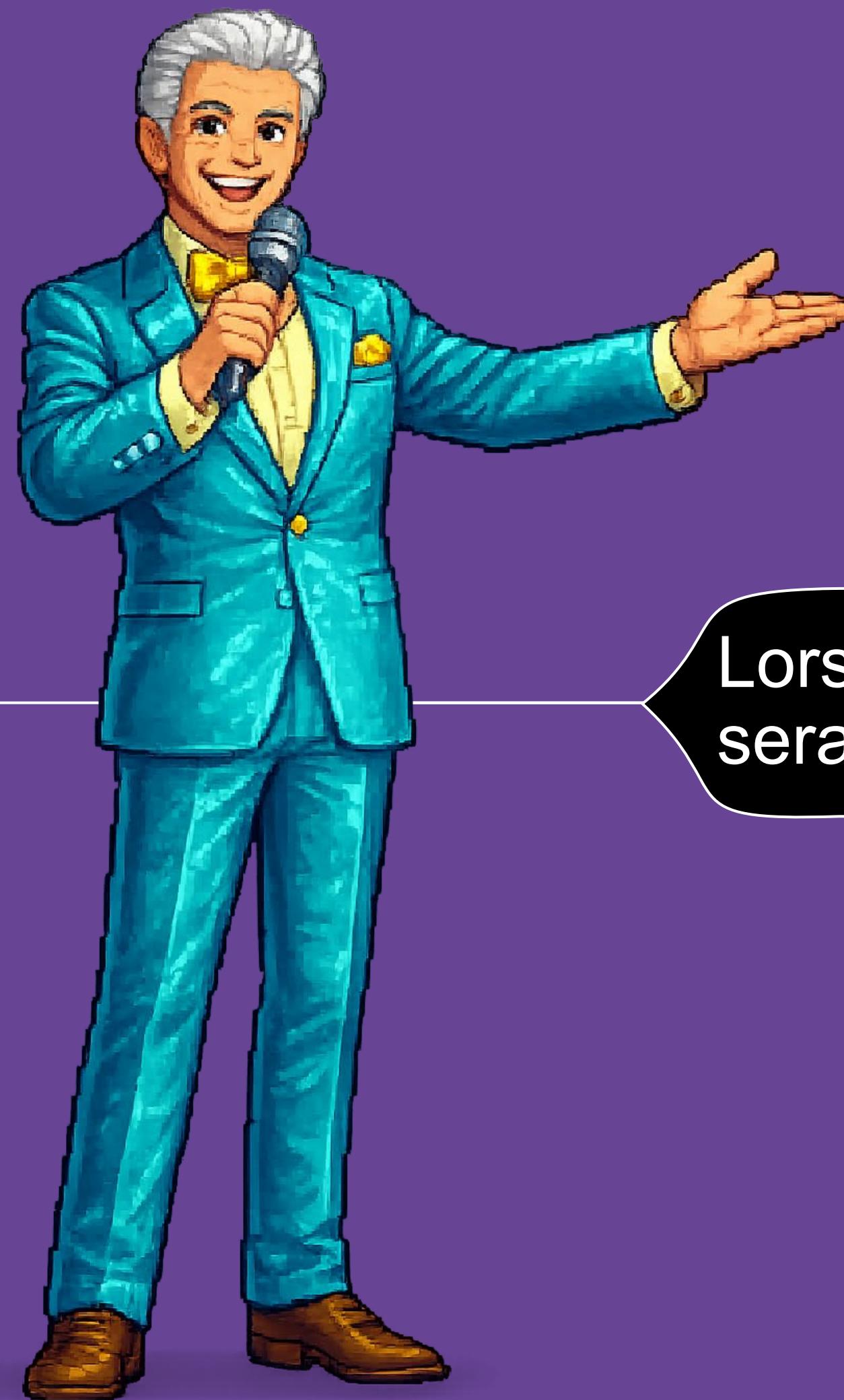
A: Non, c'est dangereux

B: Non, je n'ai pas le temps

C: Oui, à quelques reprises

D: Oui, à tous les jours

- 14 \$ 1 MILLION**
- 13 \$ 500,000**
- 12 \$ 250,000**
- 11 \$ 100,000**
- 10 \$ 50,000**
- 9 \$ 30,000**
- 8 \$ 20,000**
- 7 \$ 10,000**
- 6 \$ 7,000**
- 5 \$ 5,000**
- 4 \$ 3,000**
- 3. \$ 2,000**
- 2 \$ 1,000**
- 1 \$ 500**



1000000 \$

Lors de l'intégration d'un jeu, quelles étaient (ou seraient) vos intentions pédagogiques principales ?

01 – Le besoin

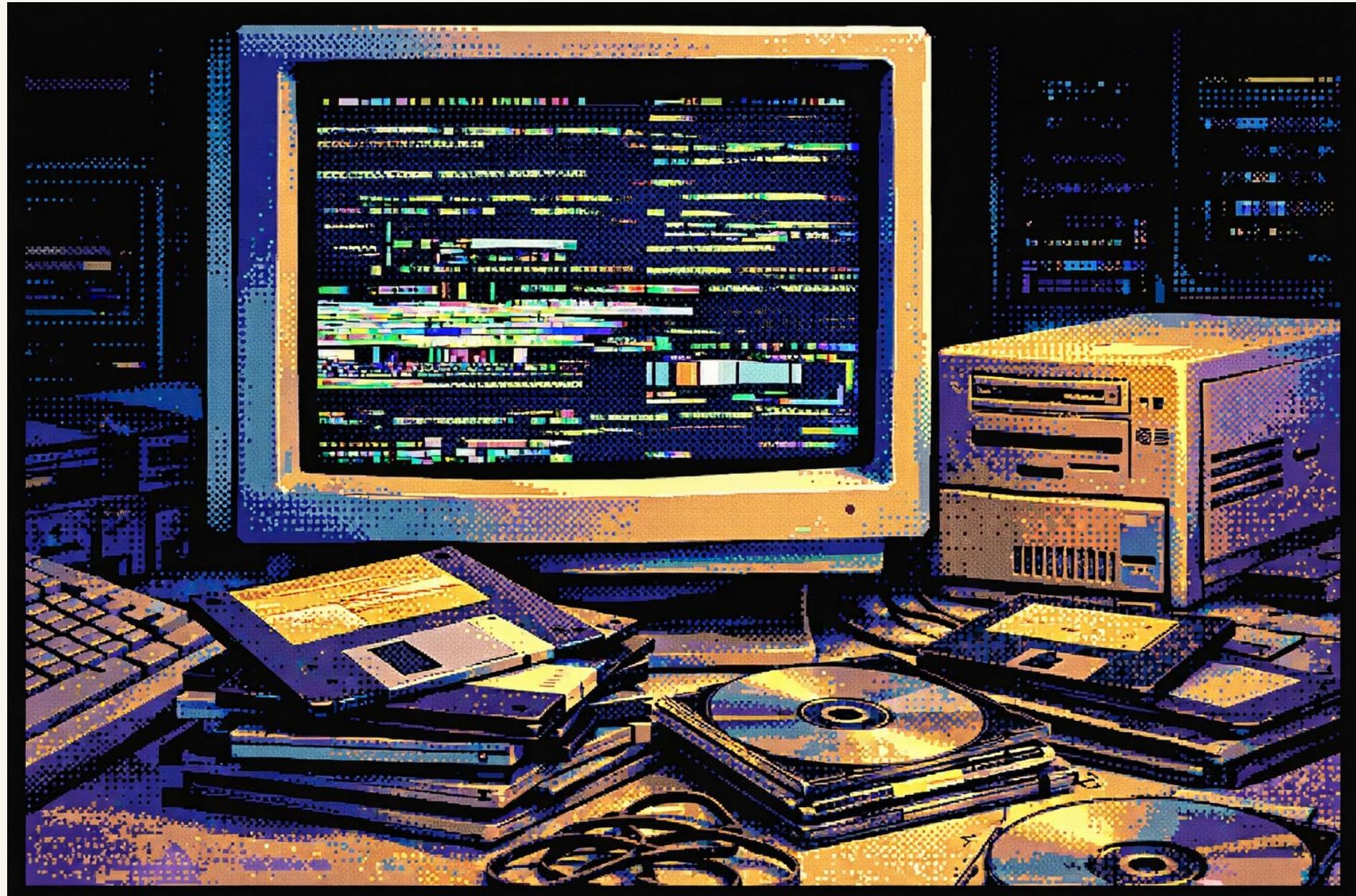
Les années 90 : Une vision d'avant-garde

The screenshot shows a web page from the early 1990s. At the top, a banner reads "Internet autoroute pour la pédagogie". To the left, there's a sidebar with a globe icon and the text "ITIÉ". The main content area features a large title "tec 1280" and a subtitle "Jeux, simulations et jeux de rôle : exploration et analyse pédagogique". Below the title is a grid of icons representing various educational activities like a lightbulb, a clock, documents, and dice. At the bottom, there's a login form with fields for "Visiteur" and "Tuteur", and a "Code utilisateur" field containing "pplante". A note at the bottom left says "Vous devez accepter les témoins (cookies) pour accéder au cours." The footer includes the "Télé-université" logo and the text "Université du Québec Télé-université".

- **L'auteure :** Crée par **Louise Sauvé** (1ère version).
- **L'esprit :** Une approche visionnaire pour l'époque.
- **La force :** Fruit d'une vaste collaboration multidisciplinaire.

01 – Le besoin

Contexte 2022 : Des changements nécessaires

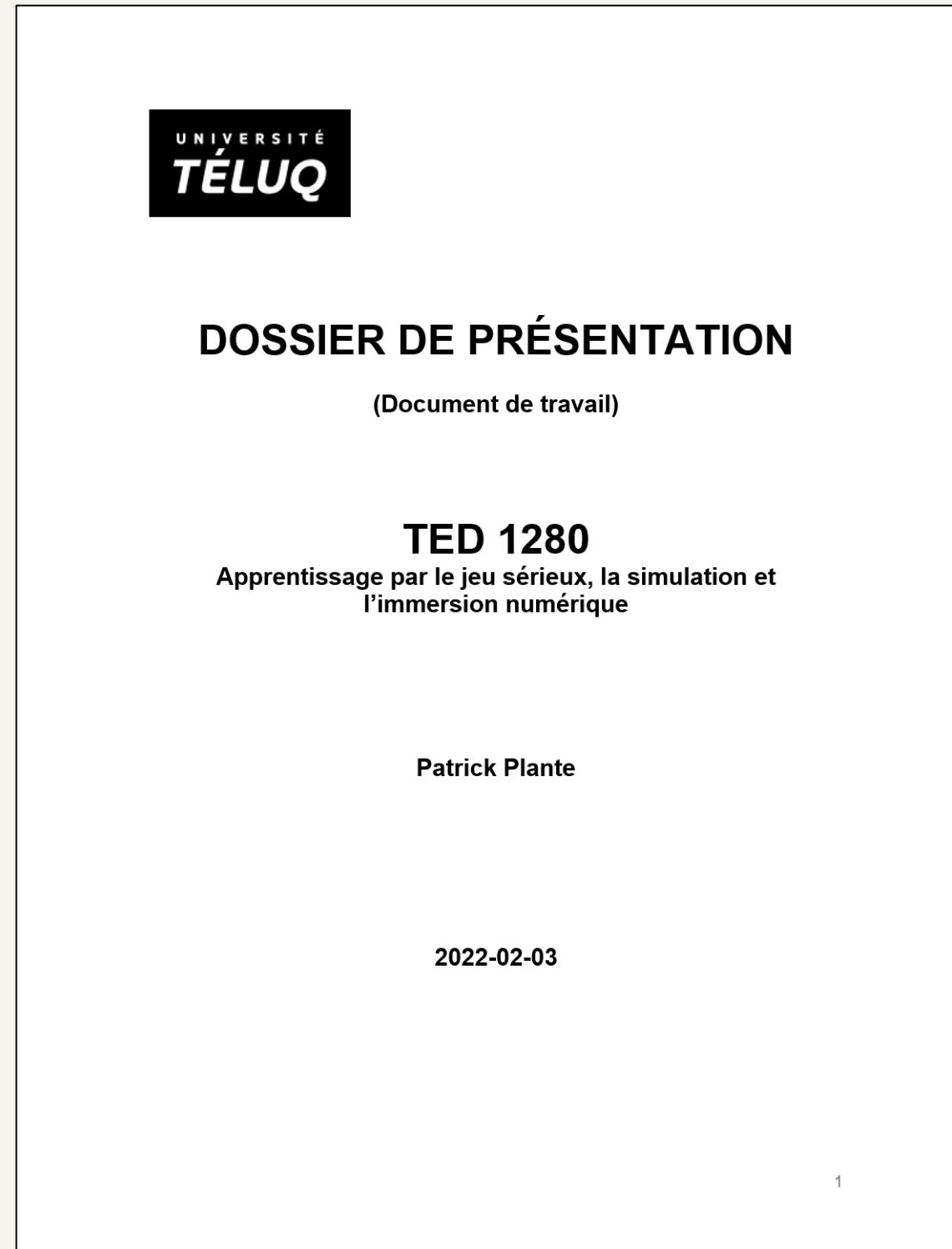


- **Plateforme désuète (AdapWeb)**
 - Enjeux : Sécurité, stabilité et maintenance
- **Évolution technopédagogique**
 - Constat : Contenus datés (> 20 ans) vs recherches actuelles (jeux sérieux, ludification, immersion).
- **Faible participation aux activités formatives**
 - Quiz
 - Forum
- **Nouvelles normes d'accessibilité**
 - WCAG
 - CUA

01 – Le besoin

**Dossier de présentation :
Février 2022**

**Début des travaux de l'équipe de
conception : Novembre 2023**



01 – Le besoin

Contexte de réalisation du cours actuel

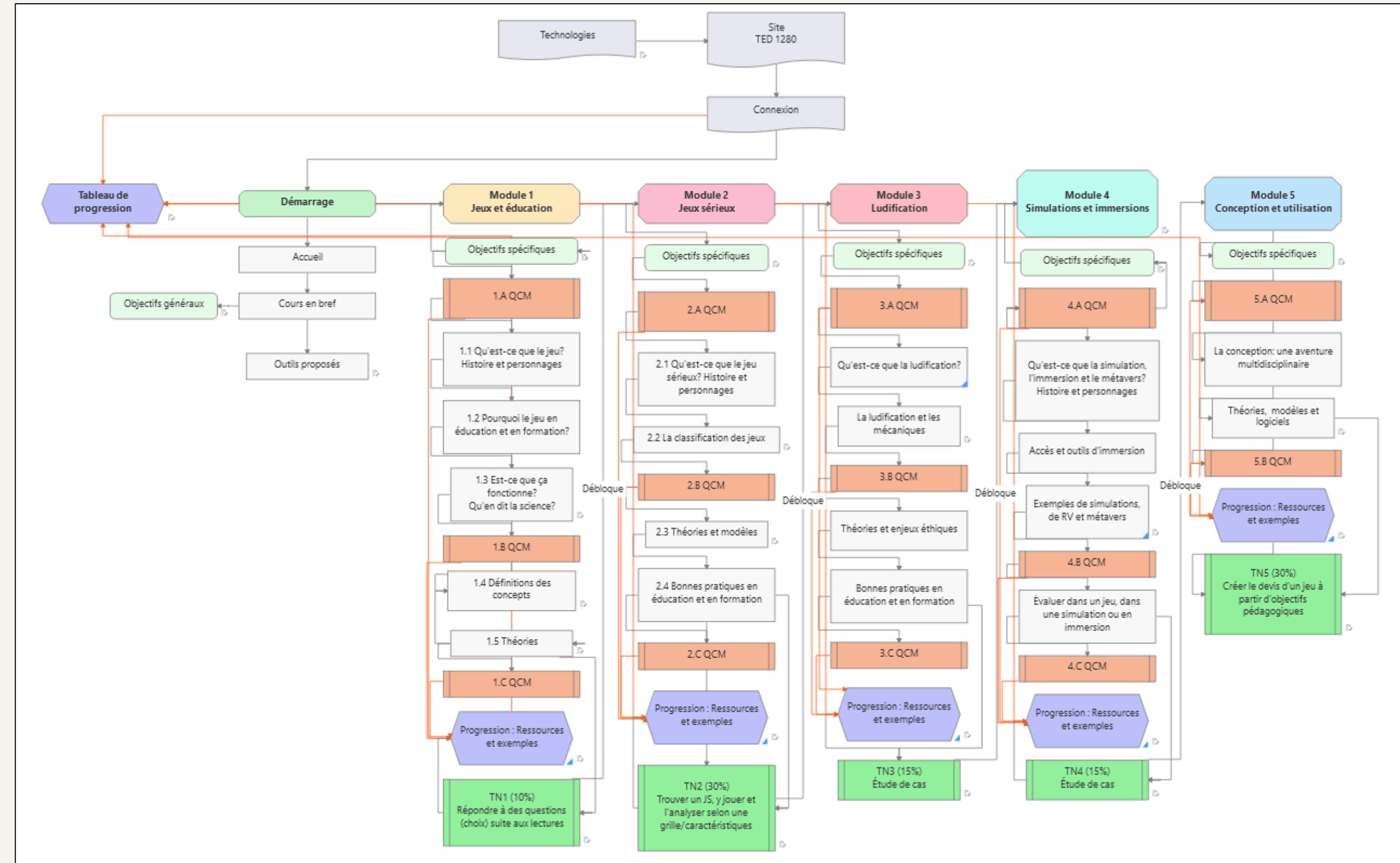
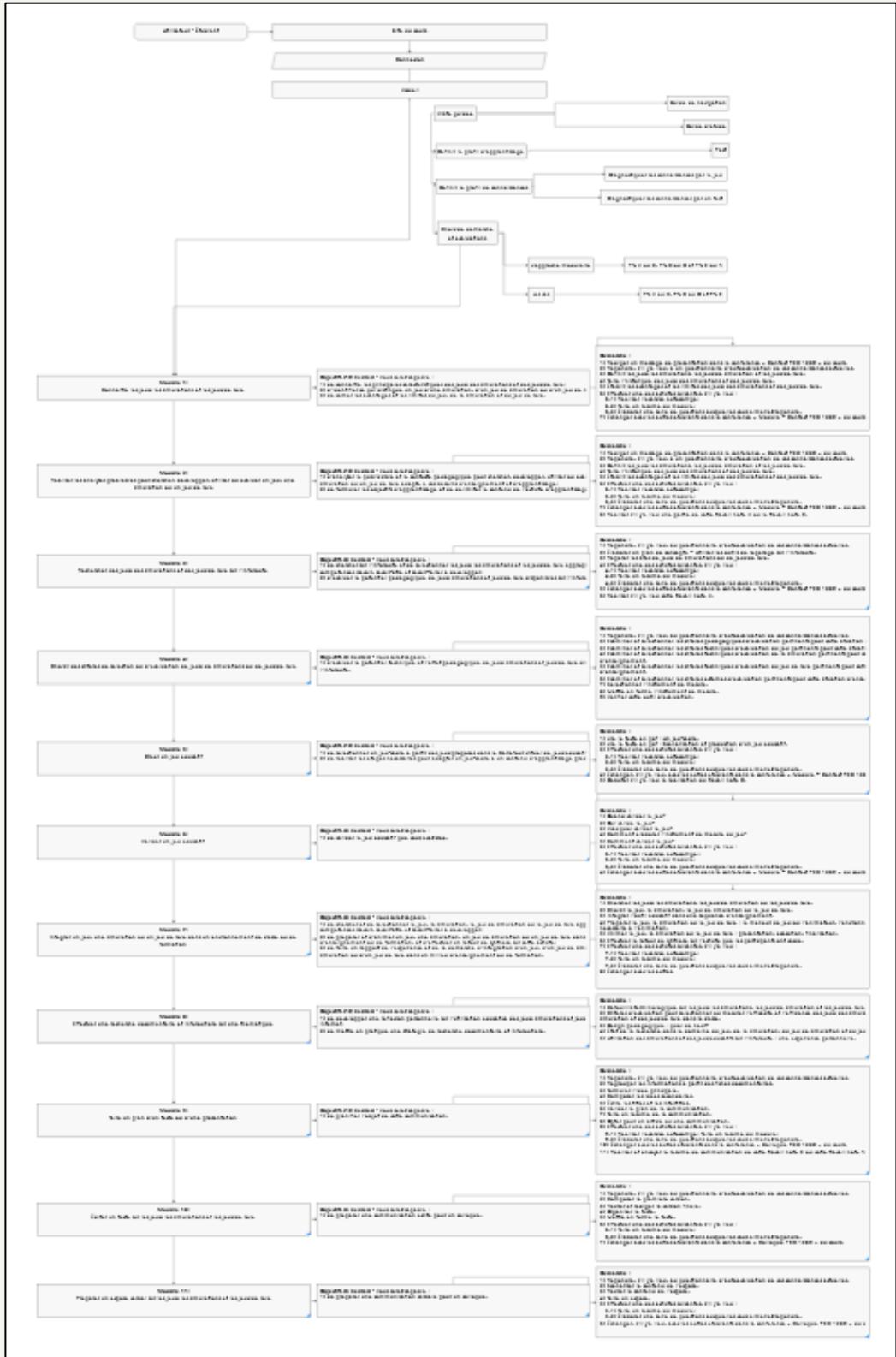


Figure 1 : Page-écran de l'organigramme de l'ancien cours TED 1280 :
<https://share.mindmanager.com/#publish/RxY49FoBsqUwdxbrf-z45AhuYsaAF2EczGHofF0U>

Figure 2 : Page-écran de l'organigramme du nouveau cours TED 1280 :
https://share.mindmanager.com/#publish/mRAmOH4OWpsXCN6sMhd96mnOw3_Euv0st5ElGOjH

01 – Le besoin

Trois transformations majeures

Transformation	Version antérieure	Nouvelle version
Structure	<ul style="list-style-type: none"> • 10 modules 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 niveaux • Progression narrative et cohérente • Logique de parcours, de défis et de progression
Approche	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture de contenus théoriques • Jeux conçus par la professeure à l'aide de son propre outil • Dernier TN: Création d'un jeu numérique par l'apprenant à partir de la plateforme de la professeure ou au choix, tester en contexte éducatif et s'autocritiquer 	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre les contenus en s'immergeant dans différentes mécaniques de ludification • Apprentissage et réflexion critique par l'expérimentation • Tous les TN mobilisent l'expérientiel, l'application, l'analyse critique • Interactivité à partir d'un forum imbriqué dans les mécaniques du jeu. • Une démarche inclusive, éthique
Contenus et outils	<ul style="list-style-type: none"> • Plateforme propriétaire (AdapWeb) • Jeux majoritairement analysés de façon descriptive • Peu de suivi de progression 	<ul style="list-style-type: none"> • Écosystème Moodle enrichi • Activités interactives et immersives • Jeux explorés, vécus et critiqués • Visualisation de la progression (carte, clés, badges)

02 – Le contenu du cours

Buts du cours



Comprendre les **fondements** du jeu, des jeux sérieux, de la ludification, de la simulation et de l'immersion en éducation



Développer une **analyse critique** de leur valeur pédagogique et de leurs enjeux éthiques



Concevoir le **devis d'une expérience ludique** à visée éducative

A pixelated landscape from Super Mario Bros. featuring two large green trees on the left and right, and a smaller one on the far right. In the foreground, three yellow question mark blocks are arranged horizontally. The background shows rolling green hills under a blue sky with white clouds.

<https://www.youtube.com/watch?v=ukCY3b6Vuy4>

02 – Le contenu du cours

Quelques chiffres

225 pages de contenu

23 pages de médiagraphie

25 jeux Genially (avec résultats SCORM)

45 infographies et carrousels interactifs

02 – Le contenu du cours

Démarche d'apprentissage

- Des outils ludiques et des jeux **au service des apprentissages**
- Une double fonction : **motiver** et **illustrer** les concepts, processus et théories
- Un niveau = un univers narratif = des défis pédagogiques



02 – Le contenu du cours

Démarche d'apprentissage

Niveau 1 : Jeux et éducation

Contexte narratif du niveau 1 : Univers du Moyen-Âge fantastique
Sujet : Origines du jeu et de sa place en éducation



L'avatar du professeur :
Pat Le Sage



Dans ce premier niveau, c'est **Pat Le Sage**, une figure érudite inspirée des sages médiévaux, qui vous guidera. Arborant toge et codex, il vous accompagnera avec bienveillance dans l'exploration des origines du jeu, des traditions ludiques ancestrales jusqu'aux débats contemporains qui portent sur leur place en éducation.



Pat Le Sage intervient pour :

- contextualiser les concepts théoriques;
- offrir des conseils pour réussir vos quêtes;
- vous inviter à réfléchir sur vos expériences personnelles de jeu à travers une perspective historique, scientifique et pédagogique.

Son style est posé, réfléchi, et toujours teinté d'un brin d'humour subtil... comme tout bon sage du royaume!

Boss 1 :
Travail noté 1 (10 %)



Foltran le Malfaisant

Notre premier boss est le **Fou du roi**, figure mythique du Moyen-Âge, autorisé à jouer dans les lieux les plus sérieux. Il incarne les paradoxes du jeu en éducation : inutile ou essentiel? Détour ou levier d'apprentissage? Il vous mettra au défi de repenser le jeu dans sa profondeur historique, animale, humaine et pédagogique.

Pour vaincre ce boss, vous devrez puiser dans vos souvenirs de joueuse ou de joueur, les déconstruire à l'aide des savoirs historiques, scientifiques et pédagogiques du cours, et démontrer que le jeu est bien plus qu'un simple divertissement.

Plus précisément, votre défi sera de démontrer votre compréhension du contenu du module en présentant une expérience personnelle et en l'analysant selon certaines données scientifiques.

02 – Le contenu du cours

Démarche d'apprentissage Niveau 2 : Jeux sérieux

Contexte narratif du niveau 2 :

Univers de l'Antiquité : philosophes et mythologie

Sujet : Définition, théories et classification des jeux sérieux et leur valeur éducative

VOTRE BADGE À
ACQUÉRIR :



NOMBRE DE QUÊTES ET
DE CLÉS À
ACQUÉRIR : 9



L'avatar du professeur :
Patricius Le Sage



Dans cet univers inspiré de la Grèce antique et des grandes écoles philosophiques, Patricius Le Sage, une incarnation de la sagesse classique, vous servira de guide. Drapé dans sa toge, il marche sur les traces de Socrate, Platon et Aristote, vous invitant à observer, à questionner et à analyser.



Patricius Le Sage intervient pour :

- définir les concepts clés des jeux sérieux;
- vous initier aux théories pédagogiques et aux modèles explicatifs de leur efficacité;
- vous accompagner dans l'analyse critique de jeux éducatifs.

Sa posture est celle du maître qui n'impose pas de réponse, mais pose les bonnes questions. Sa voix est calme, posée, mais redoutablement logique...

Boss 2 :
Travail noté 2 (30 %)



Méduse Librigone

Votre deuxième boss est Méduse Librigone, gardienne mythologique du savoir rigide et du jugement figé. Son regard transforme en pierre celles et ceux qui ne savent pas naviguer entre définitions, classifications et fondements théoriques. Elle surgit lorsque l'on oublie que les jeux sérieux sont à la fois outils pédagogiques puissants... et objets complexes à analyser.

Elle incarne les pièges du jugement hâtif, des évaluations superficielles ou de l'oubli du contexte éducatif.

Pour vaincre Méduse Librigone, vous devrez :

- trouver un jeu sérieux (ou en prendre un de la liste), et à la suite de son expérimentation :
 - l'évaluer selon une grille;
 - porter ensuite un jugement sur sa valeur en lien avec les théories, les modèles et les bonnes pratiques.

02 – Le contenu du cours

Démarche d'apprentissage

Niveau 3 : Ludification et ludicisation

- Contexte narratif du niveau 3 :**
Univers de la course et de la performance
Sujets : Origines, mécaniques et enjeux éthiques de la ludification et de la ludicisation

VOTRE BADGE À ACQUÉRIR :



NOMBRE DE QUÊTES ET DE CLÉS À ACQUÉRIR : 14





L'avatar du professeur :
Professeur Plante



Dans ce niveau, vous profiterez de l'accompagnement du professeur Plante, un pédagogue vif d'esprit, vêtu comme un analyste rétrotechno des années 70. Doté d'un regard analytique aiguisé, il vous aide à distinguer le vrai du faux, le jeu du simulacre, la motivation authentique de la manipulation par les mécaniques.

Professeur Plante intervient pour :

- vous guider à travers les mécaniques de ludification (centrées sur le jeu, l'utilisateur, ou les objectifs pédagogiques);
- démêler les concepts de ludification vs ludicisation;
- vous outiller pour porter un regard éthique et critique sur les stratégies utilisées dans le milieu éducatif.

Son rôle est d'ouvrir les circuits, d'analyser les rouages et de vous apprendre à ludifier avec intention, pas juste pour « faire cool ».



Boss 3 :
Travail noté 2 (30 %)

« Trickster » Charrette

Votre troisième boss est **Trickster Charrette**, un personnage rusé, rapide, charmeur – toujours en mouvement. Maître des apparences et des détournements, il transforme le moindre tableau de bord en jeu, la moindre action en récompense. Mais attention : est-ce encore du jeu... ou une illusion de jeu?

Trickster Charrette vous confrontera à la frontière floue entre la ludification et la ludicisation, entre plaisir authentique et manipulation subtile. Il vous entraînera dans une course effrénée à la motivation... mais vous demandera de réfléchir : au service de quoi?

Et à quel prix?

Votre défi sera d'analyser deux études de cas portant sur des pratiques de ludification en éducation et en formation en mobilisant la connaissance des mécaniques, des théories et des modèles ainsi que des enjeux éthiques.

02 – Le contenu du cours

Démarche d'apprentissage

Niveau 4 : Simulations et immersions

Contexte narratif du niveau 4 :

Univers futuriste inspirée de Blade Runner

Sujets : Comprendre, expérimenter et analyser les environnements immersifs, la simulation et le métavers.

VOTRE BADGE À
ACQUÉRIR :



NOMBRE DE QUÊTES ET
DE CLÉS À
ACQUÉRIR : 10



L'avatar du professeur :
Pr0f3553ur Pl4n73



Dans ce monde d'ombres numériques et de réalité augmentée, Pr0f3553ur Pl4n73 vous guide à travers les couches superposées du réel et du virtuel. Doté d'un esprit analytique et d'une sensibilité technocritique, il est la version cybernétique du professeur, évoluant dans un monde où les émotions, les données et les interfaces s'entrelacent.

Pr0f3553ur Pl4n73 intervient pour :

- définir les concepts de simulation, d'immersion et de métavers;
- expliquer les technologies d'accès (casques de RV, simulateurs, salles immersives, etc.);
- vous outiller pour évaluer les apprentissages dans ces environnements, tant du point de vue quantitatif que qualitatif.

Il vous encourage à rester critique et lucide, même quand l'expérience immersive est captivante.

Son mantra : *L'immersion ne doit jamais anesthésier la réflexion.*

Boss 4 :
Travail noté 4 (15 %)



Cybelle Matricine

Votre quatrième boss est Cybelle Matricine, une entité polymorphe venue d'un futur où les frontières entre réel et virtuel sont brouillées. Elle règne sur les mondes simulés, les univers immersifs et les métavers éducatifs. Avec ses salles immersives, ses environnements en 360°, ses réalités augmentée et virtuelle, elle vous plonge dans un monde où apprendre rime avec vivre.

Mais attention... derrière chaque pixel se cache une illusion, derrière chaque immersion, un risque d'oubli critique. Cybelle Matricine n'est pas là pour divertir, elle vous défie de garder votre esprit d'analyse, même dans les environnements les plus convaincants.

Votre défi consistera à analyser deux études de cas de votre choix (parmi les quatre proposées plus bas) portant sur des pratiques de simulation, d'immersion (RV, RA, 360) et de métavers en éducation et en formation, en mobilisant la connaissance des outils matériels d'accès et de méthodes d'évaluation.

02 – Le contenu du cours

Démarche d'apprentissage

Niveau 5 : Conception et utilisation

Contexte narratif du niveau 5 : Cité futuriste – La Forge des Concepteurs
Sujets : Planifier, structurer et prototyper une expérience ludique à visée éducative



L'avatar du professeur :
Professeur Plantehertz



Bienvenue dans le laboratoire de l'invention pédagogique! Pour vous guider dans ce dernier niveau, vous ferez équipe avec **Professeur Plantehertz**, version steampunk et électrisée du prof mi-rechercheur, mi-bricoleur, il incarne la créativité rigoureuse, la conception méthodique et l'alliance de la science et de l'imagination.

Professeur Plantehertz intervient pour :

- vous guider dans la conception d'un devis pédagogique clair, structuré et cohérent;
- vous accompagner dans la rédaction d'un Game Design Document (GDD);
- vous conseiller sur la création d'un prototype à l'aide d'un outil de conception simple, mais pertinent.
- Il aime les rouages bien huilés, les plans bien pensés et les mécaniques de jeu qui ont du sens.
 Il vous rappellera sans cesse que : « Un jeu mal conçu est une leçon oubliée. Un jeu bien conçu est une idée incarnée. »

Boss 5 : (30 %)



Ferronox le Corrupteur

Votre boss final est **Ferronox le Corrupteur**, un titan mécanique au cœur corrompu, gardien d'une cité de circuits et d'illusions. Il se nourrit d'idées floues, d'intentions mal définies, de jeux sans âme. Dans sa Forge des Concepteurs, il détourne toute bonne intention pédagogique en chaos ludique. Son pouvoir? Transformer un projet prometteur en une coquille vide, incapable de soutenir l'apprentissage.

Pour triompher de Ferronox, vous devrez faire bien plus que jouer : vous devrez concevoir avec méthode, structurer avec clarté et prototyper votre projet avec cohérence. Votre arme principale sera un devis pédagogique, renforcé par un GDD (Game Design Document ou document de design de jeu) solide et suivi d'un prototype fonctionnel, même simple, mais significatif.

02 – Le contenu du cours

Démarche d'apprentissage Transversalité



Avatar transversal : Pat l'explo

Pat l'explo est le seul avatar du professeur à voyager entre tous les niveaux. Explorateur intrépide, curieux, infatigable, il est **votre guide secret à travers le temps, les cultures et les savoirs ludiques**. Avec son chapeau d'aventurier, ses lunettes rondes et sa veste usée par les quêtes, il évoque autant **Indiana Jones** qu'un historien passionné du jeu.

Il surgit pour :

- vous proposer des **capsules bonus** ou des **dossiers complémentaires**;
- vous entraîner dans des **détours historiques ou culturels** à travers les époques et les continents;
- vous faire découvrir les **traces du jeu dans les civilisations anciennes**, les pratiques autochtones, les jeux oubliés ou les prototypes révolutionnaires.

Son mantra :

« Pour comprendre le jeu d'aujourd'hui, il faut explorer ceux d'hier, là où ils sont nés, ont vécus et ont été transformés. »



03 – Le design pédagogique

Fonctionnement du cours

Parcours ludifié en 5 niveaux

- Trame narrative
- Présence d'un **sage (conseils bienveillants)**
- Chaque niveau comprend des activités formatives (**tests de connaissance et quêtes formatives** (quiz) (25 avec Genially))
- Réussir les quêtes et participer au forum permet d'obtenir des **52 clés** et des **récompenses pédagogiques** (dépense pédagogique dans la boutique virtuelle du cours)
- Chaque niveau se termine par un **boss** à vaincre : le **travail noté**
- Chaque niveau complété = **obtention d'un badge**

03 – Le design pédagogique

Les cartes

Départ du niveau 1



⌚ Temps estimé : 30 minutes

03 – Le design pédagogique

Le forum

BlablaZone



Avant de commencer, nous vous invitons à vous présenter auprès des autres joueurs du cours. Profitez de l'occasion pour vous faire connaître, parler de votre parcours professionnel et académique, de votre intérêt pour le cours, pour les jeux, etc.



Rendez-vous dans la BlablaZone pour découvrir les idées de vos collègues et partager vos réflexions!



Participez activement et obtenez une clé bonus en proposant une idée originale ou en répondant aux contributions des autres participants. Ensuite, vous pourrez obtenir votre clé !

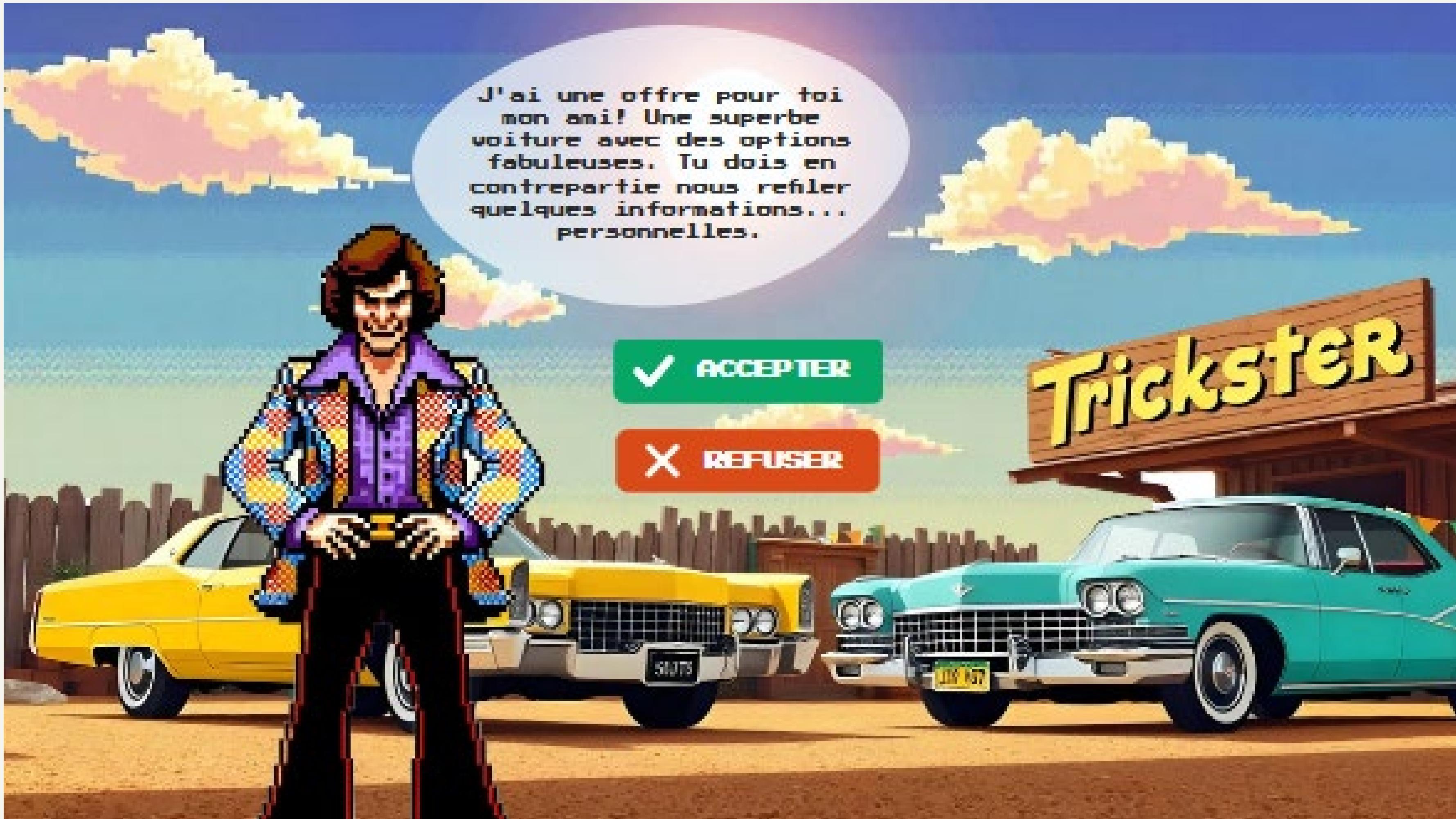
03 – Le design pédagogique

Les jeux-questionnaires



03 – Le design pédagogique

Les jeux-questionnaires



03 – Le design pédagogique

Flexibilité et accès

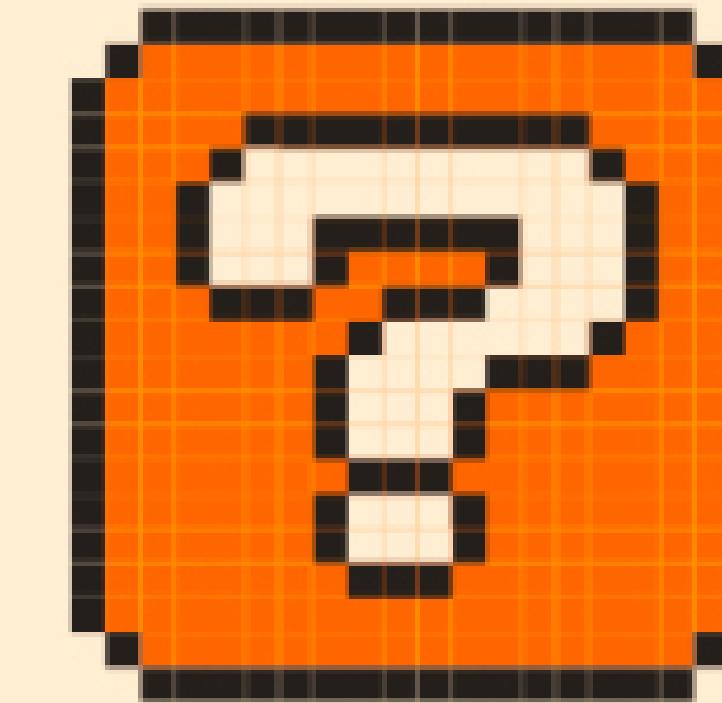
Testez vos connaissances

Selon votre préférence, réalisez ce défi de manière ludifiée ou de manière traditionnelle.

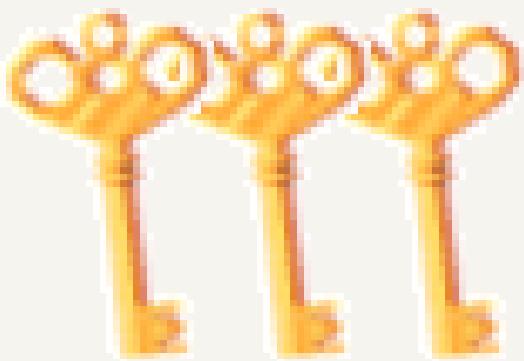
Je me dirige vers la version ludifiée



Je me dirige vers la version traditionnelle



03 – Le design pédagogique



Boutique virtuelle du joueur (gamer) 🎁✨

👉 Votre espace d'échanges des clés en cadeaux

Bienvenue dans la Boutique virtuelle du joueur (gamer)!

Ici, vos efforts se transforment en récompenses concrètes. Chaque clé 🔑 que vous gagnez est la preuve de votre engagement et vous rapproche de trésors exclusifs qui enrichiront votre parcours.

Comment gagner des clés?

- **Accomplissez les quêtes** prévues dans chacun des cinq niveaux du cours.
- **Participez activement à la BlablaZone** en partageant des idées pertinentes qui font avancer la discussion pour gagner des clés supplémentaires et débloquer plus rapidement des cadeaux!

Comment déverrouiller les cadeaux?

C'est simple : chaque cadeau est associé à un certain nombre de clés. Dès que vous atteignez ce seuil, le cadeau se déverrouille **automatiquement** dans cette boutique. Continuez à progresser pour tous les obtenir, jusqu'au grand total de 52 clés!

La boutique

Mes récompenses exclusives :

Entrevue avec Louise Sauvé	Rapport Solitaire_Quiz	Apprendre avec les jeux sérieux (serious games)?	Entrevue avec Samuel Venière
Retour d'expérience d'intégration d'un jeu sérieux dans le cours TED 1280	Intégration des jeux éducatifs et de l'accessibilité dans les contextes scolaires québécois	Concevoir et programmer des jeux avec l'intelligence artificielle générative	Cadeau mystère

ENTREVUE AVEC LOUISE SAUVÉ

Rencontrez la fondatrice de la première version du cours TED 1280 en 1998! Une discussion approfondie sur les jeux sérieux en éducation. Format vidéo.

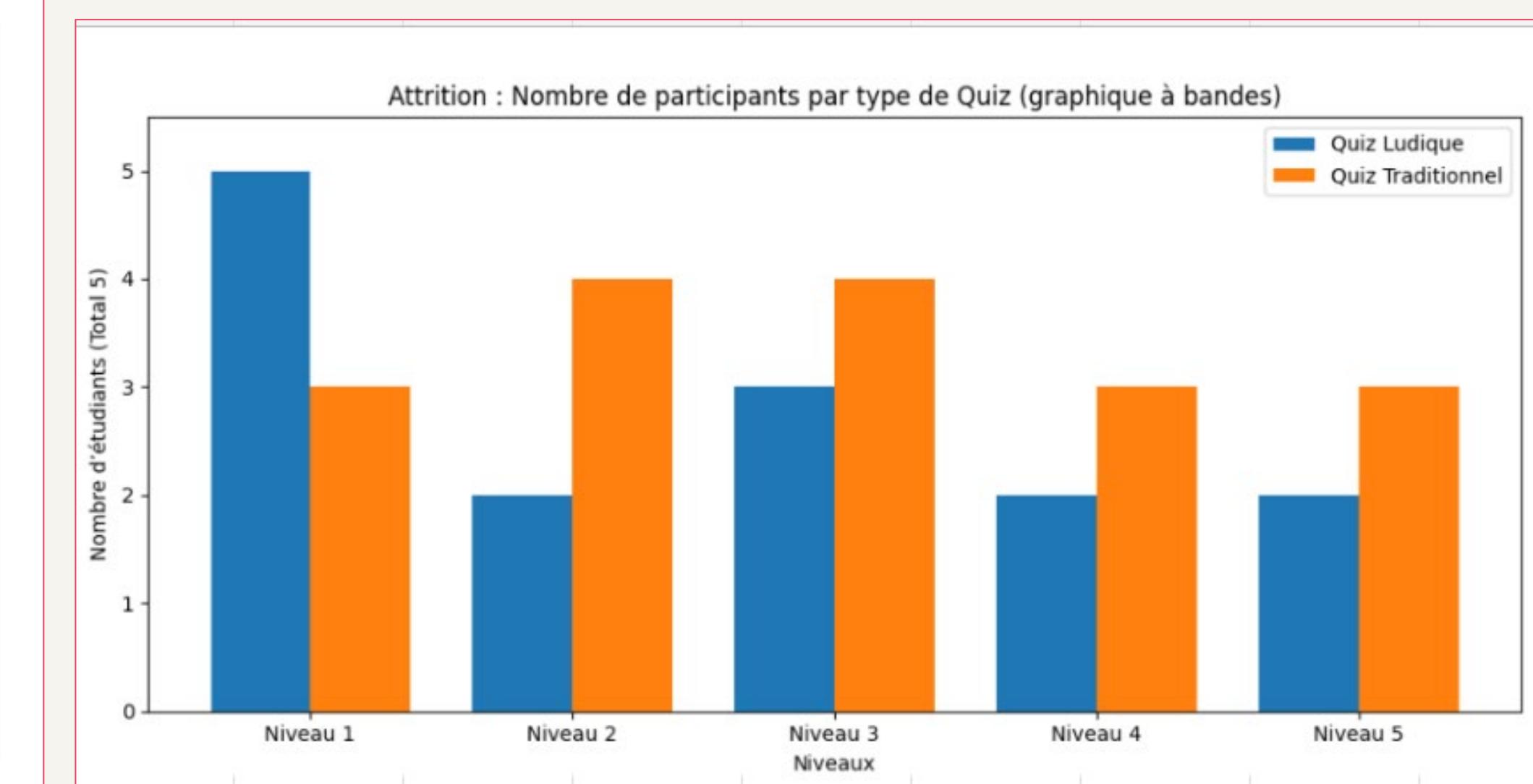
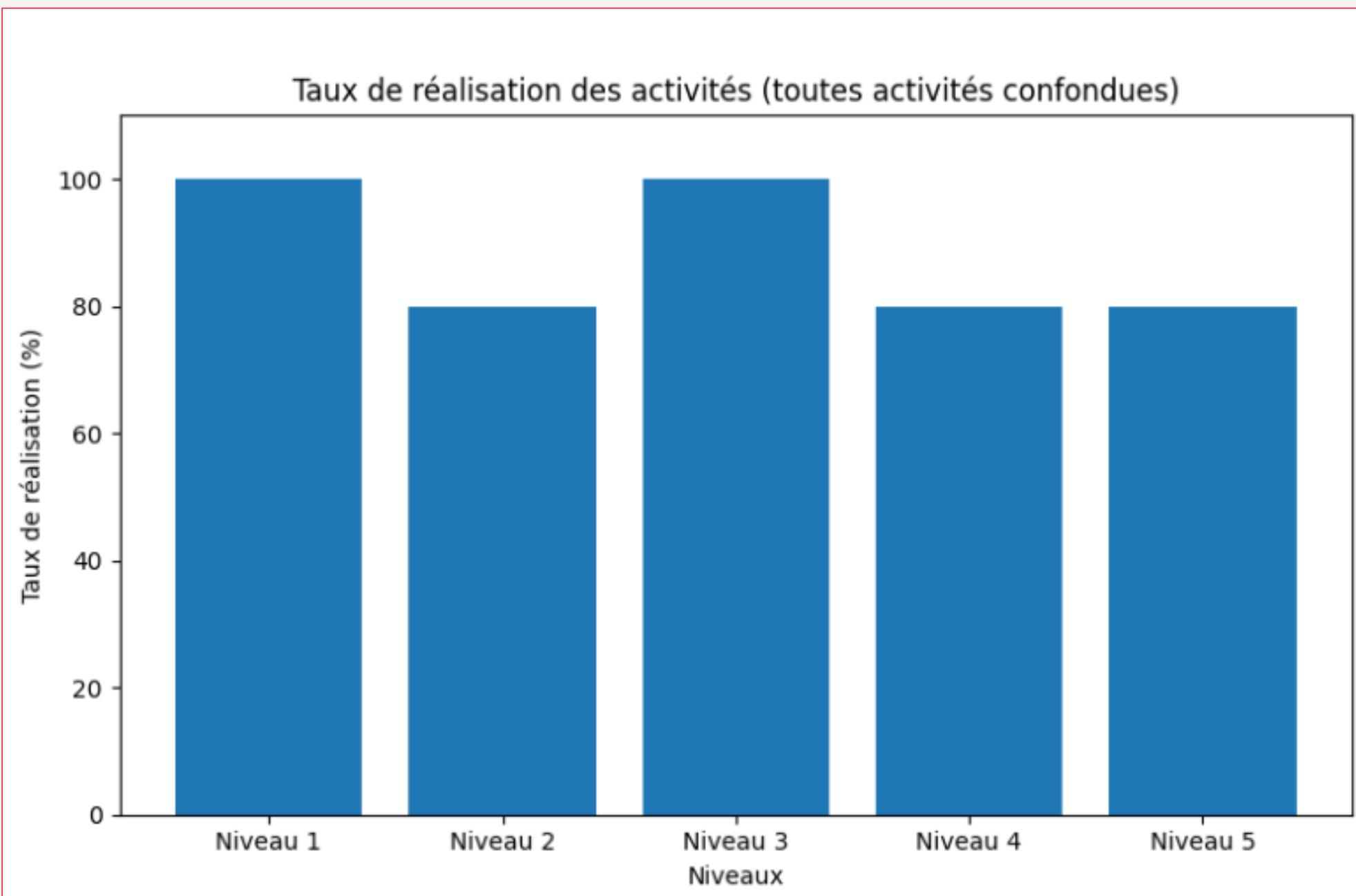
[Pour en savoir +](#) +

Seuil : 5 clés

[Obtenir](#)

04 – Est-ce que ça fonctionne?

Activités formatives sans clés (tests de connaissance) (n=5)



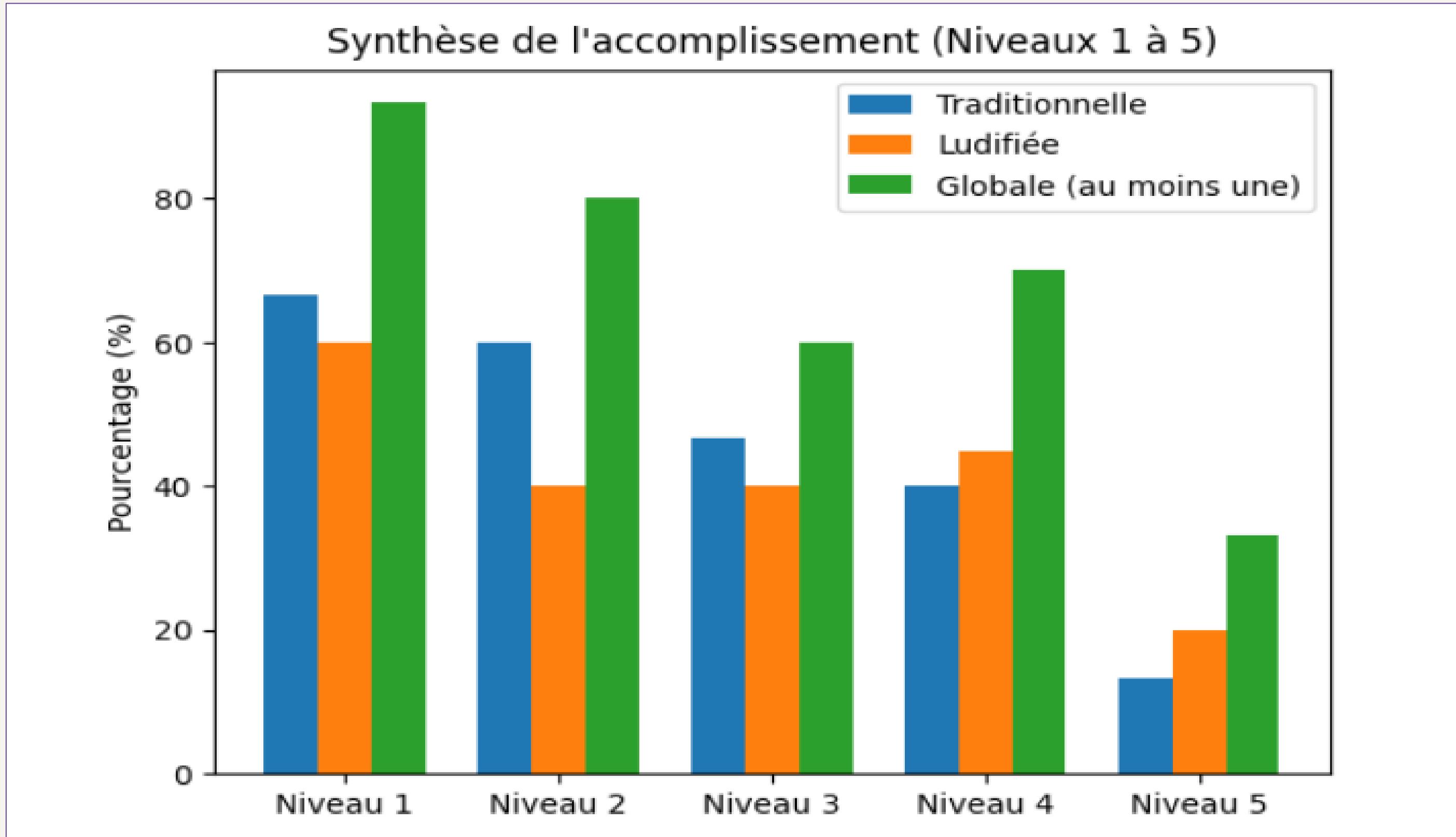
04 – Est-ce que ça fonctionne?

Activités formatives avec clés (n = 5)



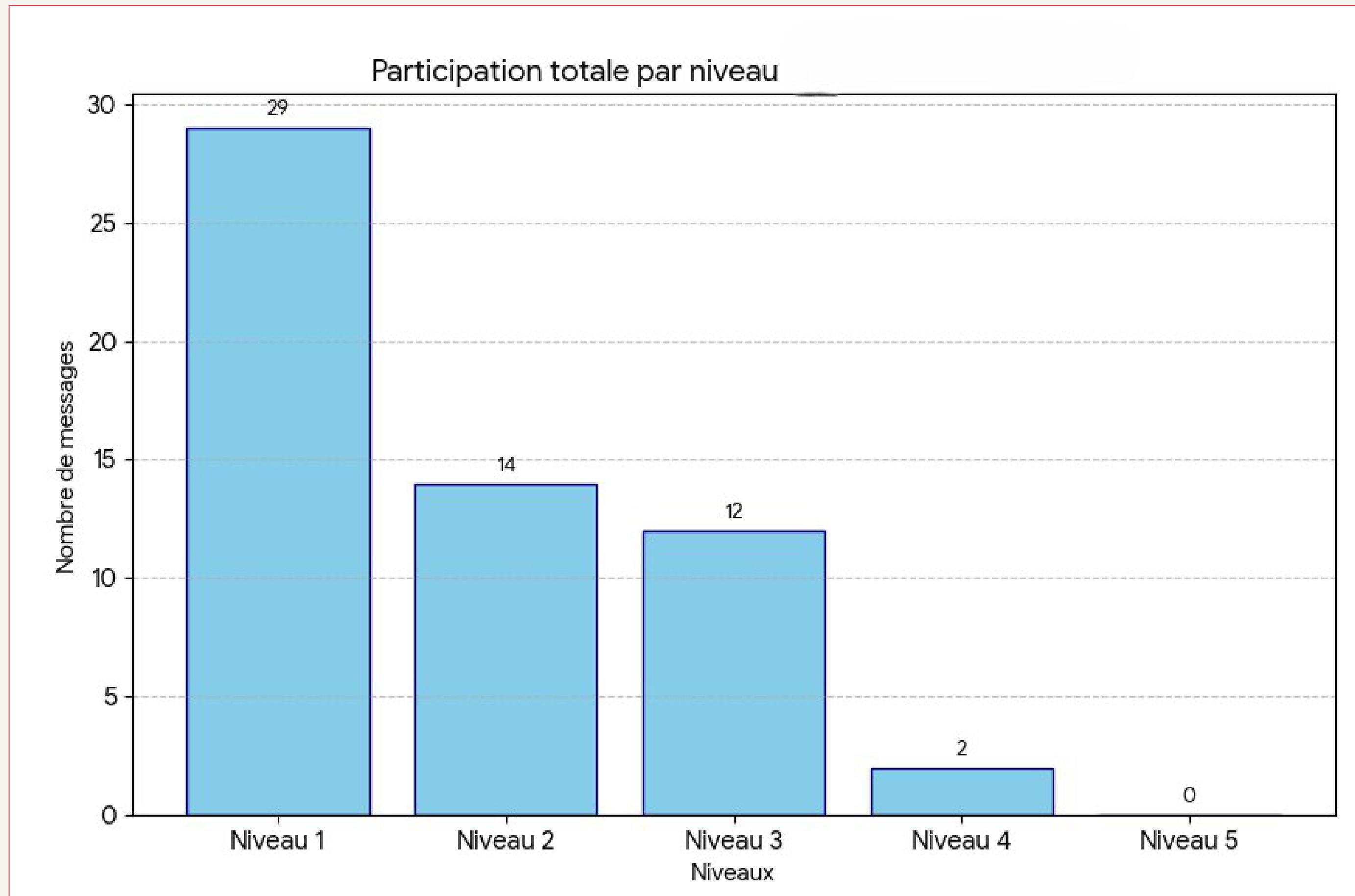
Choix selon les préférences

Meilleure compléion des activités formatives



04 – Est-ce que ça fonctionne?

Participation au forum du cours



04 – Est-ce que ça fonctionne?

La boutique

Défi trop grand ?

Récompenses

- 📄 Page: [Boutique virtuelle du joueur](#)
1 vues - le plus récemment samedi, 8 novembre 2025, 16:37
- 📄 Page: [Récompense \(5 clés\)](#)
4 vues - le plus récemment samedi, 8 novembre 2025, 16:37
- 📄 Page: [Récompense \(10 clés\)](#)
2 vues - le plus récemment mardi, 11 novembre 2025, 20:52
- 📄 Page: [Récompense \(17 clés\)](#)
1 vues - le plus récemment samedi, 20 décembre 2025, 16:45
- 📄 Page: [Récompense \(24 clés\)](#)
Jamais consulté
- 📄 Page: [Récompense \(31 clés\)](#)
Jamais consulté
- 📄 Page: [Récompense \(38 clés\)](#)
Jamais consulté
- 📄 Page: [Récompense \(45 clés\)](#)
Jamais consulté
- 📄 Page: [Récompense \(52 clés\)](#)
Jamais consulté

04 – Est-ce que ça fonctionne?

Ce qu'en disent nos étudiants

Forum



N'étant pas une grande fan de jeux vidéo, j'ai préféré conserver les méthodes traditionnelles...



Je trouve ça important particulièrement dans le cadre de l'école à distance où c'est principalement le seul **contact humain** qui nous relie à ce cours.

Je suis le genre d'étudiante qui ne participe jamais sur les forums mais là je veux mes clés!



Je ne participe jamais aux échanges de groupe, pourtant, cette fois je participe!



04 – Est-ce que ça fonctionne?

J'aimerais que cette façon d'apprendre soir combinée avec la méthode traditionnelle pour que les élèves soient prêts pour tout!



Je trouve dommage qu'au fil des niveaux, le partage devient de plus en plus rare.



Je suis convaincue que le jeu en éducation peut être la clé de plusieurs problématiques!



L'aspect ludique me motive à participer aux discussions.



04 – Est-ce que ça fonctionne?

Perspective d'amélioration continue

- Organisation d'un focus groupe avec les finissants du cours pour recueillir leur perception
- Projet de recherche à venir : retour sur expérience des personnes étudiantes et impacts des retombées de la ludification sur les apprentissages.
- Collecte de données en continue à partir de différents outils (SCORM, Google Analytics, Hotjar, Moodle, forum, sondage, etc.)

05 – Les conditions de reproduction

- 1. Avoir le temps (assez... mais pas trop!);**
- 2. Rêve versus réalité (contraintes et obligations);**
- 3. Avoir toute l'équipe autour de la table le plus tôt possible;**
- 4. Établir le chemin critique de l'étudiant et des fonctionnalités-clés requises;**
- 5. Tester rapidement en contexte réel;**
- 6. Prioriser pour garder le cap;**
- 7. Garantir la qualité.**



06 – Le tour du proprio



07 – La période de question





POUR NE RIEN MANQUER

Pour être informés des activités à venir, des technologies émergentes en éducation et des tendances technopédagogiques dans le réseau collégial, inscrivez-vous à notre infolettre!

Chaque semaine, faites le plein d'inspiration en découvrant des pratiques novatrices.

[S'INSCRIRE À L'INFOLETTRE](#)

MERCI!

Des questions? Des commentaires?

[ÉCRIVEZ-NOUS](#)

[Consulter notre calendrier des activités](#) >