

JOURNÉE DE LA PÉDAGOGIE / 2026



Engagement et mécaniques de jeu

Présentée par : Patrick Plante, Geneviève Demers, Naïma Tebourbi

Avec la collaboration de : Mathieu Moreau

Engagement et mécaniques de jeu



Déroulement de la conférence

1. Pourquoi le jeu?
2. Le besoin
3. Le contenu du cours
4. Le design pédagogique
5. Est-ce que ça fonctionne?
6. Les conseils austères du responsable de projets
7. Le tour du proprio
8. La période de questions



Activité brise-glace



500 \$

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

A: 14 ans

B: 26 ans

C: 37 ans

D: 44 ans

Activité brise-glace



500 \$

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

A: 14 ans

B: 26 ans

C: 37 ans

D: 44 ans

Activité brise-glace

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

Activité brise-glace



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 %

Activité brise-glace



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 %

Activité brise-glace

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

Activité brise-glace



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

Activité brise-glace



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

Activité brise-glace

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

Activité brise-glace



1000000 \$

Pour le reste, vous devrez bien participer à l'atelier pour recevoir le million de ... remerciements!

1. Pourquoi le jeu? Le jeu chez l'animal

« Le jeu est important pour le **développement social, physique et cognitif**, mais il prépare également les animaux à l'inattendu [...]. Le comportement de jeu peut varier énormément; les animaux doivent être en mesure de savoir s'il s'agit d'un jeu ou d'une véritable agression ou d'une parade d'accouplement. »

(Traduction libre de Yu, 2019).

1. Le comportement doit être réalisé sans raison apparente;
 2. il doit être répété à plusieurs reprises;
 3. parfois de manière exagérée;
 4. il doit être **plaisant**;
 5. et se manifeste quand les animaux ne sont **pas stressés**
- (Burghardt, 2006; McLean et al., 2019).



1. Pourquoi le jeu? L'origine du jeu... selon Hérodote

Sous le règne d'Atys, une grande famine frappa la Lydie pendant de nombreuses années. Pour supporter la faim, les Lydiens inventèrent divers jeux afin d'alterner un jour de jeu sans manger et un jour de repas.

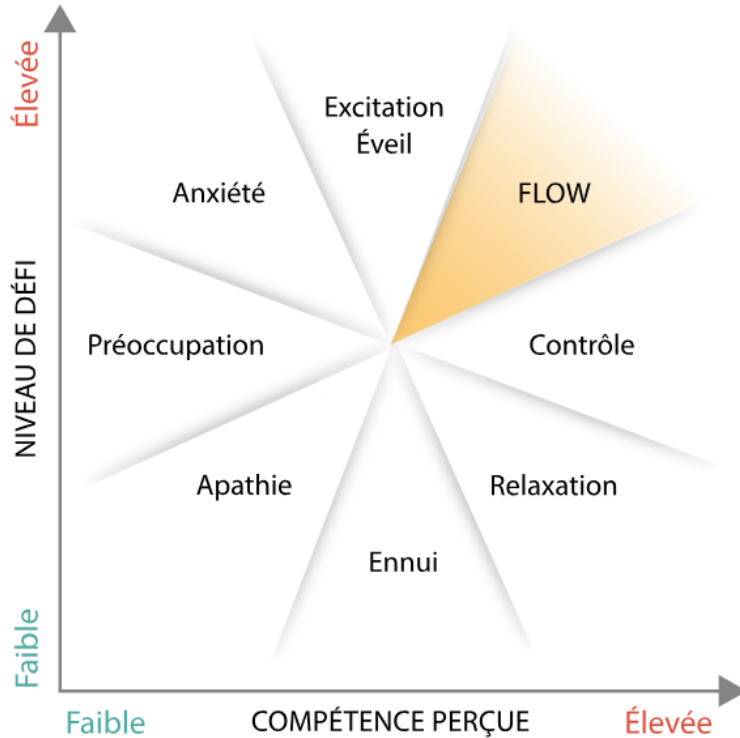


1. Pourquoi le jeu? Le Flow et Mihály Csíkszentmihályi

« Le jeu a le pouvoir de faire oublier la faim. Ce pouvoir s'appelle le *flow* [ou expérience optimale]. [...]. Les individus dans un état de *flow* sont si concentrés et engagés dans le jeu qu'ils peuvent en oublier les besoins les plus vitaux : manger, boire, dormir. »
(Lang et al., 2014, p. 13).



1. Pourquoi le jeu? Le Flow et Mihály Csíkszentmihályi



Source : Expérience optimale adaptée par Damourrette (2020, p. 59).



1. Pourquoi le jeu? Le jeu selon Huizinga

Johan Huizinga (1872-1945) est historien néerlandais spécialiste de l'histoire culturelle.

- **Frivole** - Un jeu n'est pas sérieux.
- **Captivant** - Un jeu est totalement absorbant.
- **Improductif** - Un jeu ne doit pas être associé à un intérêt matériel ou au profit.
- **Espace-temps** - Un jeu se déroule dans ses propres limites de temps et d'espace.
- **Règle** - Un jeu se déroule selon des règles.
- **Groupe** - Un jeu crée des groupes sociaux qui se séparent du monde extérieur.

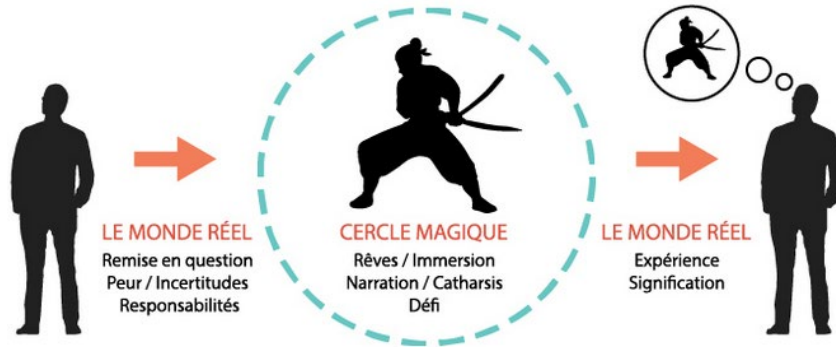
(Huizinga, 1980; Wardaszko, 2013)



1. Pourquoi le jeu? Le jeu selon Huizinga

Johan Huizinga (1872-1945) est historien néerlandais spécialiste de l'histoire culturelle.

La thèse centrale de Johan Huizinga affirme que le jeu n'est pas un simple phénomène biologique ou un divertissement, mais un facteur fondamental et créateur à l'origine de la civilisation humaine.



1. Pourquoi le jeu? Des exemples de l'utilisation du jeu

Pourquoi le jeu en éducation et en formation?

Le jeu libre, partagé avec certains animaux, constitue une forme d'apprentissage fondamentale qui aurait contribué au développement des compétences utiles à la survie de l'espèce humaine. Toutefois, dans une perspective historique, **la véritable rupture en matière d'apprentissage demeure l'apparition de l'école.** Ici, l'intérêt porte surtout sur le jeu structuré avec règles et sur son usage éducatif.



Pourquoi le jeu? Des exemples de l'utilisation du jeu

Le jeu, c'est sérieux chez les Grecs de l'Antiquité

« Les racines des termes grecs paidia ("jeu") et paideia ("éducation") sont identiques. De la même manière, en latin, ludus signifie à la fois "jeu" et "école" ».

(Sanchez & Romero, 2020, p. 14).

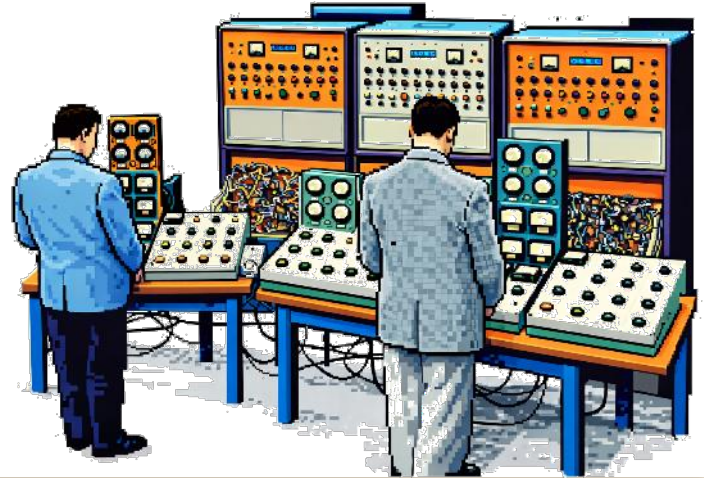
Le jeu y est donc pensé comme plus qu'un simple divertissement. Les représentations d'Achille et Ajax jouant au *Pente Grammai* montrent aussi qu'il pouvait servir à développer la réflexion stratégique.



1. Pourquoi le jeu? Des exemples de l'utilisation du jeu

Le jeu de guerre et le *Kriegsspiel*

Le jeu de guerre est utilisé depuis longtemps pour la formation militaire, mais c'est avec le *Kriegsspiel*, développé et perfectionné aux 19e et 20e siècles en Prusse puis en Allemagne, qu'il devient un véritable outil de simulation stratégique. Par la suite, son usage se généralise dans plusieurs armées, notamment au Japon et aux États-Unis, pour entraîner les officiers, planifier les opérations et anticiper les effets des décisions. Aujourd'hui encore, ces pratiques nourrissent le développement des simulations et des jeux sérieux.



1. Pourquoi le jeu? Des exemples de l'utilisation du jeu

Le jeu des écoles de commerce : jouer pour gagner

La simulation en économie et en finance remonte notamment à **Vital Roux** au début du 19^e siècle, qui voyait dans le jeu un moyen de rendre l'apprentissage plus attrayant, actif et pratique pour former efficacement les futurs hommes d'affaires. Ses méthodes, jugées trop puérides après sa mort, ont été abandonnées malgré leur valeur pédagogique. Ce cas montre que des approches innovantes peuvent être oubliées avant de réapparaître plus tard.



1. Pourquoi le jeu? Des exemples de l'utilisation du jeu

Le jeu dans la formation en entreprise : *Back In The U.S.S.R.*

La formation par le jeu et la simulation en entreprise a commencé en URSS dans les années 1930 avec Mary M. Birshtein, considérée comme une pionnière du domaine. En s'inspirant des jeux de guerre, elle a conçu des simulations immersives pour former les gestionnaires et améliorer la productivité. Son succès reposait notamment sur une analyse rigoureuse des besoins, un principe encore central en design pédagogique aujourd'hui.



1. Pourquoi le jeu? Des exemples de l'utilisation du jeu

Le jeu pour se préparer à la pandémie

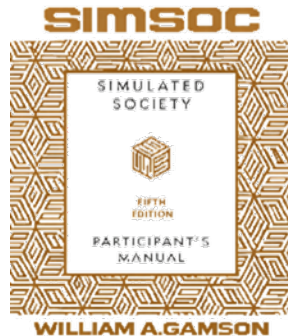
Le jeu et la simulation servent aussi à préparer les autorités et les organisations civiles à gérer des crises majeures, comme les pandémies. L'exercice **Crimson Contagion**, mené aux États-Unis en 2019, a permis de tester un scénario de grippe sévère et de mettre en lumière d'importantes failles dans la préparation. Ce type de simulation est utile pour anticiper les pires scénarios, mais il n'a de valeur que s'il conduit ensuite à des mesures concrètes.



1. Pourquoi le jeu? Des exemples de l'utilisation du jeu

Le jeu de simulation universitaire qui deviendra légendaire

L'intégration du jeu de rôle en éducation a des racines universitaires, notamment avec le **SimSoc** créé en 1966 par le sociologue William A. Gamson pour motiver ses étudiants. Ce jeu permet d'explorer concrètement des enjeux sociaux et politiques comme l'inégalité, le pouvoir, la justice et le leadership en plaçant les participants dans des situations complexes de négociation. Il vise ainsi à développer la compréhension des comportements, des motivations et des concepts de théorie sociale et organisationnelle.



1. Pourquoi le jeu? Des exemples de l'utilisation du jeu

Le jeu numérique à l'école, le début d'un temps nouveau

Avec **The Oregon Trail**, développé au début des années 1970, le jeu numérique éducatif entre véritablement dans l'école et ouvre une nouvelle étape pour l'apprentissage. Très populaire dans les écoles américaines, il permettait d'enseigner l'histoire, la géographie, les mathématiques, mais aussi la prise de décision, la résolution de problèmes et la gestion des ressources. Son caractère immersif et son succès durable en ont fait un jeu marquant de la culture populaire.

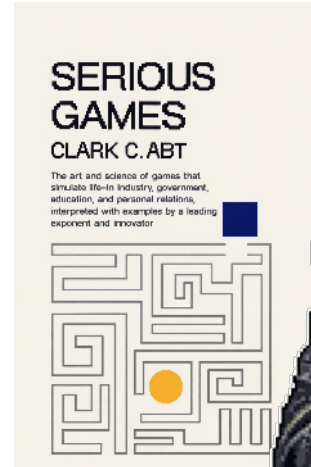


Source : Minnesota Educational Computing Consortium.
(1990). *The Oregon Trail Screenshots for DOS*. [Moby Games](#)

1. Pourquoi le jeu? Des définitions

Clark C. Abt : Le précurseur du concept de jeu sérieux

- 🎮 L'oxymore Jeu sérieux allie le **sérieux** de la **pensée** et des problèmes qui l'exigent, et la **liberté expérimentale et émotionnelle** du jeu actif.
- 🎮 Le jeu sérieux combine la **concentration analytique et interrogative** du point de vue scientifique avec la **liberté intuitive** et les récompenses des actes artistiques et imaginatifs. »
(Abt, 1970, pp. 11-12).



1. Pourquoi le jeu? Des définitions

Le jeu sérieux selon Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampnoux

« [...] dispositif, numérique ou non, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des **aspects utilitaires** ("serious") tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, **avec des ressorts ludiques issus du jeu, vidéoludique ou non** ("game"). Une telle association vise une activité ou un marché **s'écartant du seul divertissement**. Cette définition peut être résumée par la mise en relation suivante : **serious game = scénario utilitaire + jeu (vidéo)**. »
(Alvarez et al., 2016, p. 17).



1. Pourquoi le jeu? Des définitions

La ludification selon Maude Bonenfant

- 🎮 1) des éléments propres aux jeux,
 - 🎮 2) qui doivent être utilisés dans des contextes extérieurs au jeu afin
 - 🎮 3) d'augmenter l'engagement (la motivation, la participation, etc.) et améliorer l'expérience de l'utilisateur (plus plaisant, agréable, etc.)
 - 🎮 4) dans le but d'avoir des effets sur son comportement
 - 🎮 5) pour la réalisation de tâches (dans un sens très large).
- (Bonenfant, 2023, p. 77).

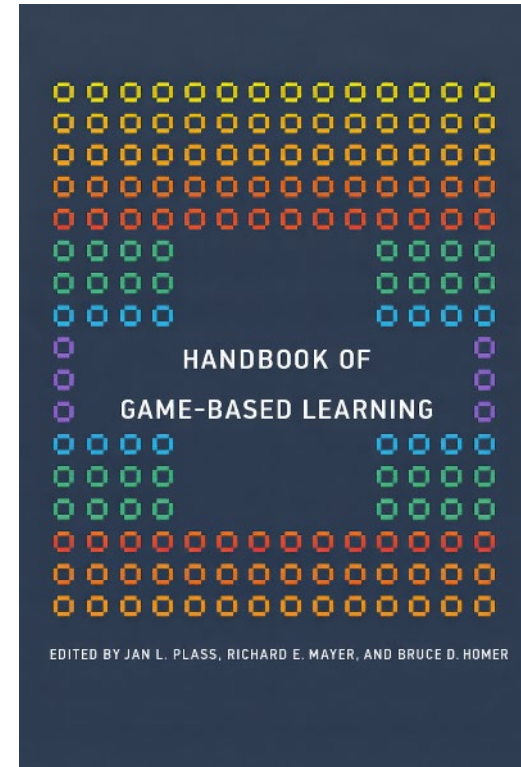


1. Pourquoi le jeu? Des fondements théoriques

Modèle de conception intégrée pour l'apprentissage basé sur le jeu

Apprentissage par le jeu			
Engagement affectif	Engagement comportemental	Engagement cognitif	Engagement social/culturel
Éléments de conception d'un jeu d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • Connaissances/compétences • Partition musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Système d'incitation • Mécanismes de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Mécanismes d'apprentissage • Conception esthétique 	<ul style="list-style-type: none"> • Mécanisme d'évaluation • Narration
Émotion	Motivations	Cognition	Social/culturel
<ul style="list-style-type: none"> • Conception émotionnelle : <i>représentation</i> • Design émotionnel : <i>interactions</i> • Attitudes 	<ul style="list-style-type: none"> • Théorie de la valeur espérée • Autodétermination • Autoefficacité • Attribution • Orientation des objectifs • Intérêt 	<ul style="list-style-type: none"> • Située dans le contexte • Échafaudage, rétroaction • Représentation de l'information • Interactions significatives • Gestes et mouvements 	<ul style="list-style-type: none"> • Contexte social • Culture de l'apprentissage participatif • Action sociale • Apprentissage par observation • Filiation • Interactions sociales

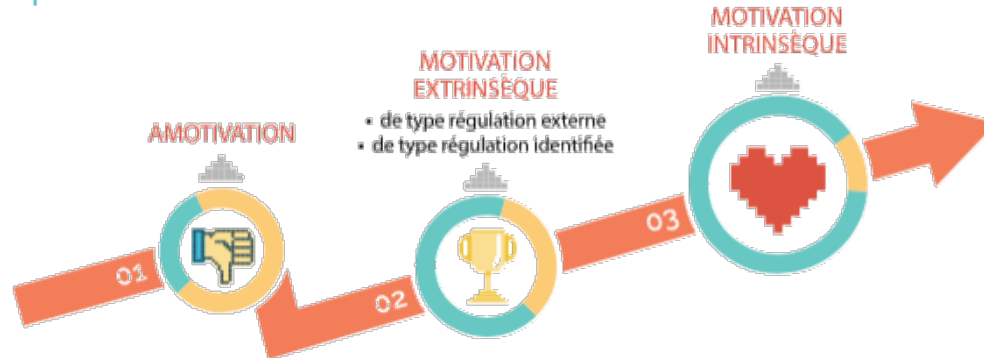
Source : Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Éds.). (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. The MIT Press, p. 13.



1. Pourquoi le jeu? Des fondements théoriques

La motivation

Selon la théorie de l'autodétermination (Ryan & Deci, 2000), il est proposé que les individus ont trois besoins psychologiques fondamentaux : le **besoin d'autonomie**, le **besoin de compétence** et le besoin de **relation sociale**. Lorsque ces besoins sont satisfaits, les individus sont plus motivés, engagés et impliqués dans leurs activités, ce qui mène à des résultats positifs tels que la **performance**, la **persévérance** et la **satisfaction**.



TEO 1280

Jeu sérieux, ludification, immersion numérique et
conception pédagogique



2. Le besoin Des exemples de l'utilisation du jeu

The screenshot shows the 'tec 1280' educational platform interface. At the top left, there is a navigation menu with 'Internet' and 'autoroute pour la pédagogie'. The main header features the text 'tec 1280' in a large, bold font. Below this, a central graphic displays various educational icons such as a hand holding a pen, a clock, a question mark, and dice. To the right of this graphic, the text reads 'Jeux, simulations et jeux de rôle : exploration et analyse pédagogique'. On the left side, there are two buttons: 'Générique' and 'Visite guidée'. The bottom section contains a login area with dropdown menus for 'Visiteur' and 'Tuteur', input fields for 'Code utilisateur' (containing 'pplante') and 'Mot de passe', and 'Ok' and 'Effacer' buttons. A small text block on the right states: 'Tous les droits de reproduction, de traduction et d'adaptation, en tout ou en partie par quelque moyen que ce soit, sont réservés.' The footer includes the copyright notice '© Télé-université, 1998' and the 'Université du Québec Télé-université' logo.

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

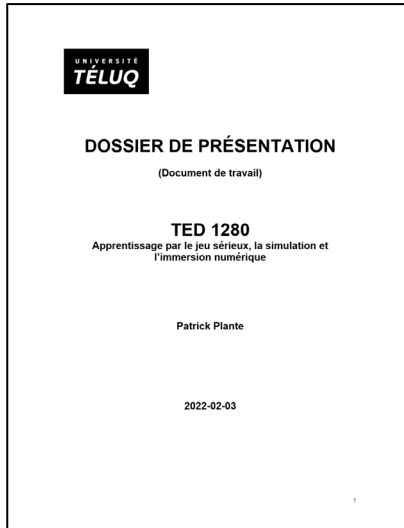
2. Le besoin **Contexte 2022 : Des changements nécessaires**



- **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

2. Le besoin **Contexte 2022 : Des changements nécessaires**

Dossier de présentation :
Février 2022



Début des travaux de l'équipe de conception :
Novembre 2023 (Dossier d'analyse réflexive)



2. LE BESOIN

TROIS TRANSFORMATIONS MAJEURES



AXES DE TRANSFORMATION



STRUCTURE

Organisation du parcours



APPROCHE

Manière d'apprendre et d'enseigner



CONTENUS ET OUTILS

Ressources et suivi

VERSION ANTÉRIEURE

- 10 modules



- 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



- Plateforme propriétaire ([AdapWeb](#))
- Jeux majoritairement analysés de façon descriptive
- Peu de suivi de progression



NOUVELLE VERSION



5 NIVEAUX

- ★ Progression narrative et cohérente
- ★ Logique de parcours, de défis et de progression



Suivre les contenus en s'immergeant dans différentes mécaniques de ludification :
Parfaite démonstration de la matière qu'il enseigne



Apprentissage et réflexion critique par l'**expérimentation**



Tous les TN mobilisent l'**expérience, l'application, l'analyse critique**



Interactivité à partir d'un forum imbriqué dans les mécaniques du jeu



Une démarche **inclusive, éthique**
(3 options avant d'en retenir une)



Écosystème **Moodle enrichi**



Activités **interactives et immersives**



Jeux explorés, vécus et critiqués



Visualisation de la progression
(carte, clés, badges)



NOTRE INTENTION



Transformer l'expérience d'apprentissage pour développer l'**engagement** et la **réflexion critique**.



3. Le contenu du cours

EN UN COUP D'ŒIL



225 pages de contenu



23 pages de médiagraphie



25 jeux Genially
(avec résultats SCORM)



45 infographies et
carrousels interactifs



4. Le design pédagogique **Fonctionnement du cours**

⇒ Parcours ludifié en 5 niveaux ⇐

1



Trame narrative

des objectifs pédagogiques clairs, des contenus théoriques



2



Présence d'un sage

conseils bienveillants



3



Chaque niveau comprend des *activités formatives*

tests de connaissance et quêtes formatives (quiz)
(25 avec [Genially](#))



4



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)



5



- Chaque niveau se termine par un **boss** à vaincre : le **travail noté**
- Chaque niveau complété = **obtention d'un badge**


4. 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.

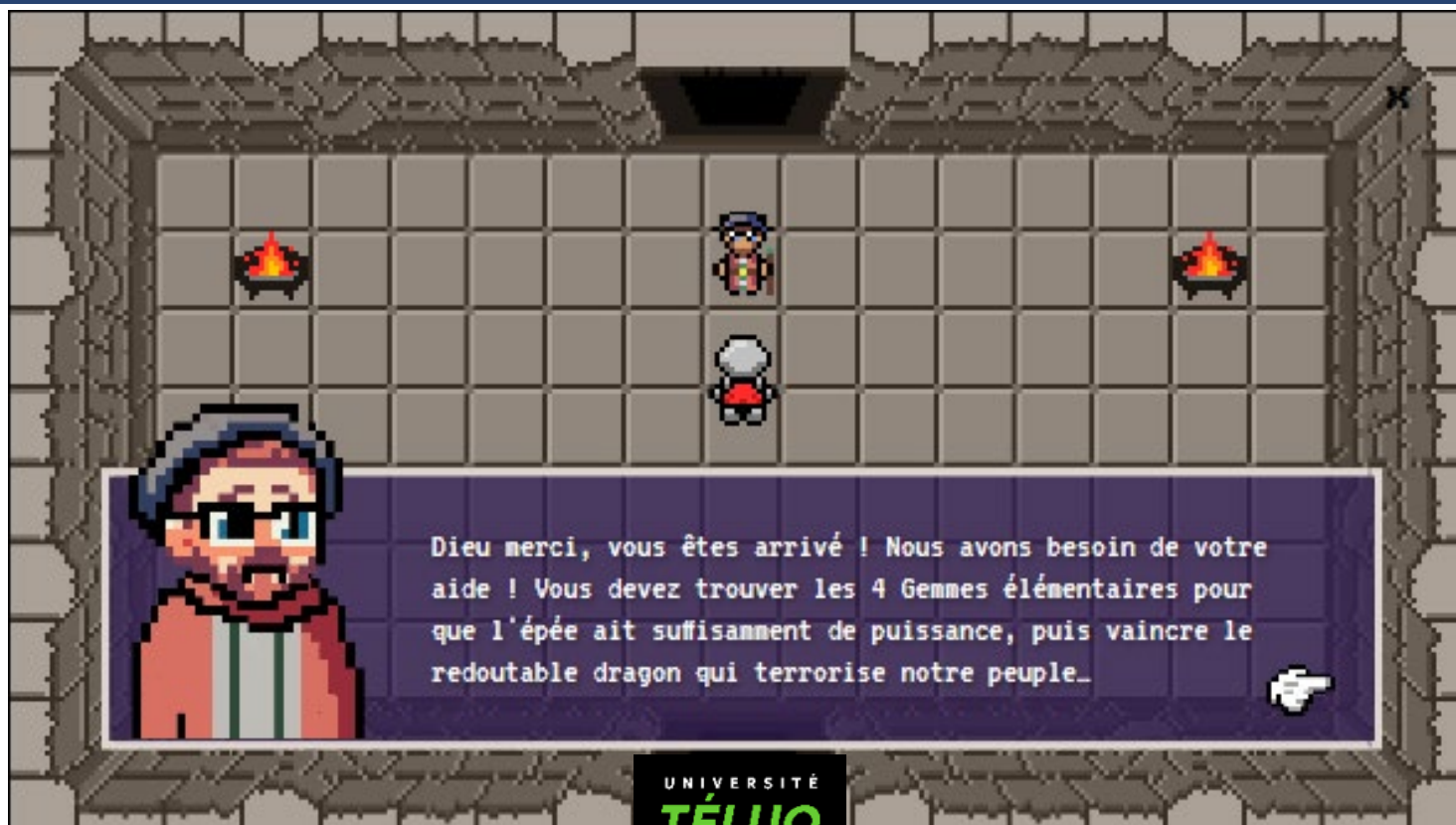


Rendez-vous dans la [BlablaZone](#)  pour découvrir les idées de vos collègues et partager vos réflexions!



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](#) !

4. Le design pédagogique Les jeux-questionnaires



4. Le design pédagogique Les jeux-questionnaires



4. 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



4. Le design pédagogique **La boutique**



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!

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 🗝️

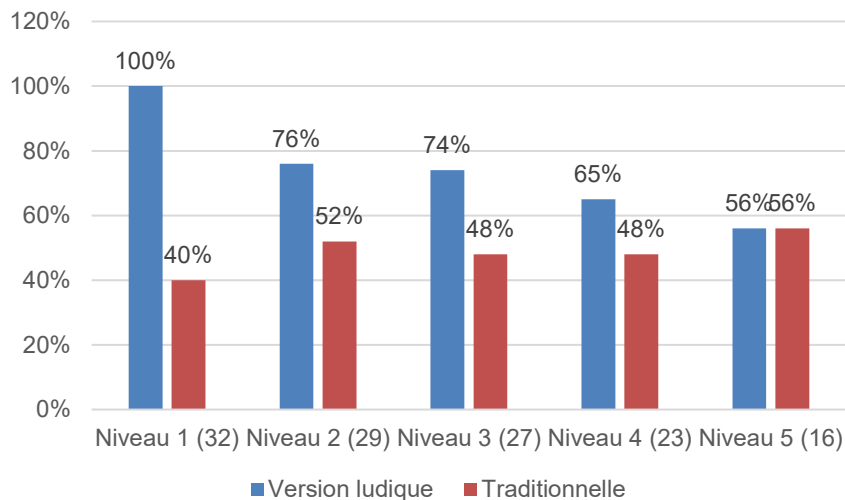
Obtenir 📄

5. Est-ce que ça fonctionne?

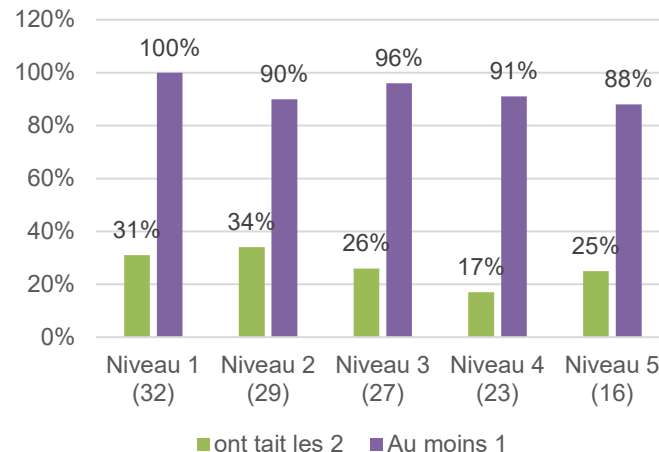


5. Est-ce que ça fonctionne?

Préférence pour les activités sans clefs,
selon le niveau
(test de connaissance)

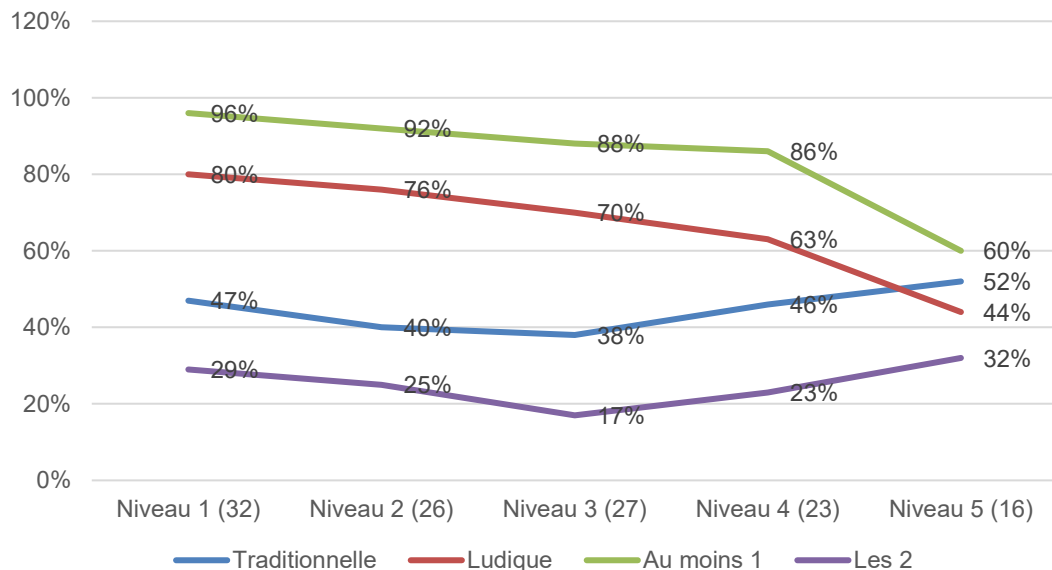


Réalisation d'au moins un test
de connaissance, selon le
niveau



5. Est-ce que ça fonctionne?

Taux de réalisation des activités formatives associées aux clés, par niveau

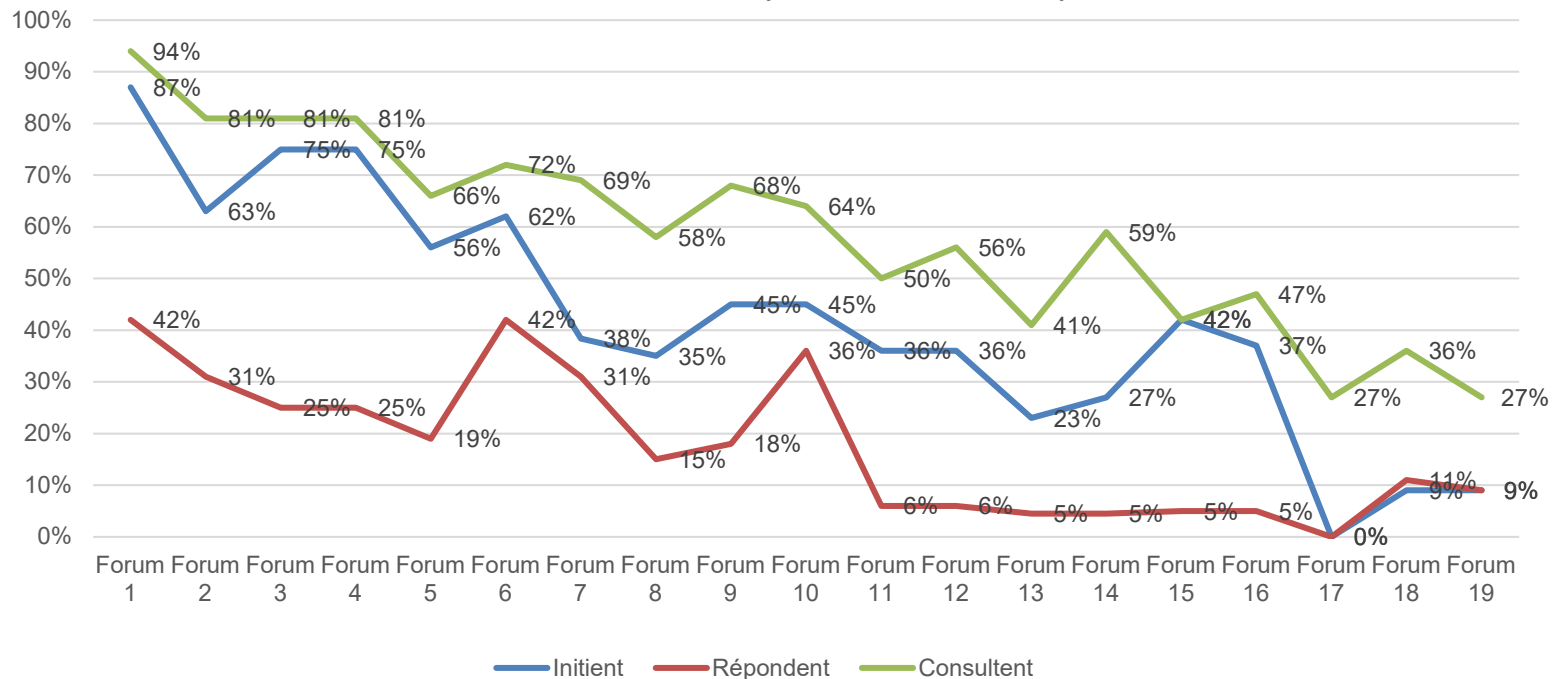


Choix selon les préférences

Meilleure complétion des activités formatives

5. Est-ce que ça fonctionne?

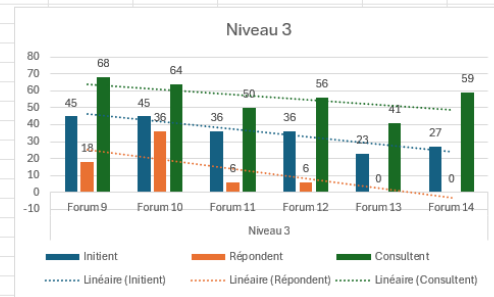
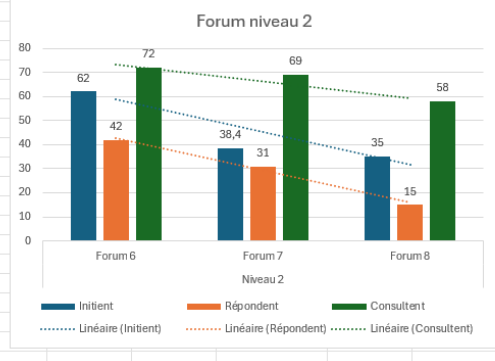
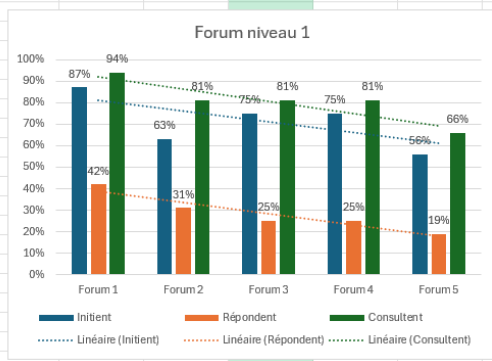
Participation aux forums du cours (niveaux 1 à 5)



5. Est-ce que ça fonctionne?

Freins à la participation du forum et l'accumulation de clés

- Envergure de certains travaux
- Conciliation travail-famille-emploi
- Valeur ajoutée



5. Est-ce que ça fonctionne?

Ce qui favoriserait la participation

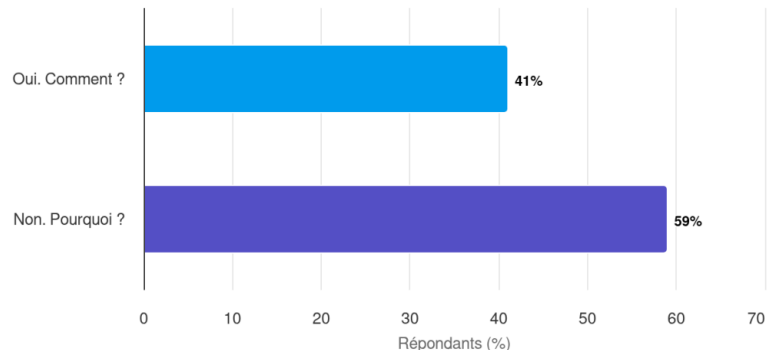
- Points de participation
- La présence d'étudiants
- Des échanges en temps réel

Sondage électronique lancé en avril 2026 auprès des deux premières cohortes (automne 2025 et hiver 2026) Nombre de répondants: 6

5. Est-ce que ça fonctionne?

Q16. Aimeriez-vous avoir plus d'occasions d'interagir avec d'autres personnes étudiantes pendant vos apprentissages ?

168 répondants



*Les données présentées dans les diapositives 57 et 59 à 63 proviennent du Projet de recherche mené dans le cadre du doctorat en éducation à l'Université de Sherbrooke, réalisé par Naïma Tebourbi sous la direction de Tanya Chichekian (UdeS) et de Patrick Plante (Université TÉLUQ).

40 • 9/30/2025 12:48:00 AM

Organiser des meetings quotidiens

41 • 9/29/2025 11:32:00 PM

Forum

42 • 9/29/2025 10:54:00 PM

Le programme par cohortes avec accompagnement de notre CSS est merveilleux. Il permet de rencontrer d'autres personnes dans la même situation.

43 • 9/29/2025 10:49:00 PM

Être mis en contact avec d'autres étudiants si on veut échanger ou si on a des questions, un genre de groupe de discussion ou de messagerie

44 • 9/29/2025 9:28:00 PM

devoir de groupes

45 • 9/29/2025 7:39:00 PM

Mais ce n'est pas évident à planifier quand tu as un travail régulier. Il devrait planifier des plages horaires de fin de journée ou soir pour les gens qui travaillent.

46 • 9/29/2025 7:30:00 PM

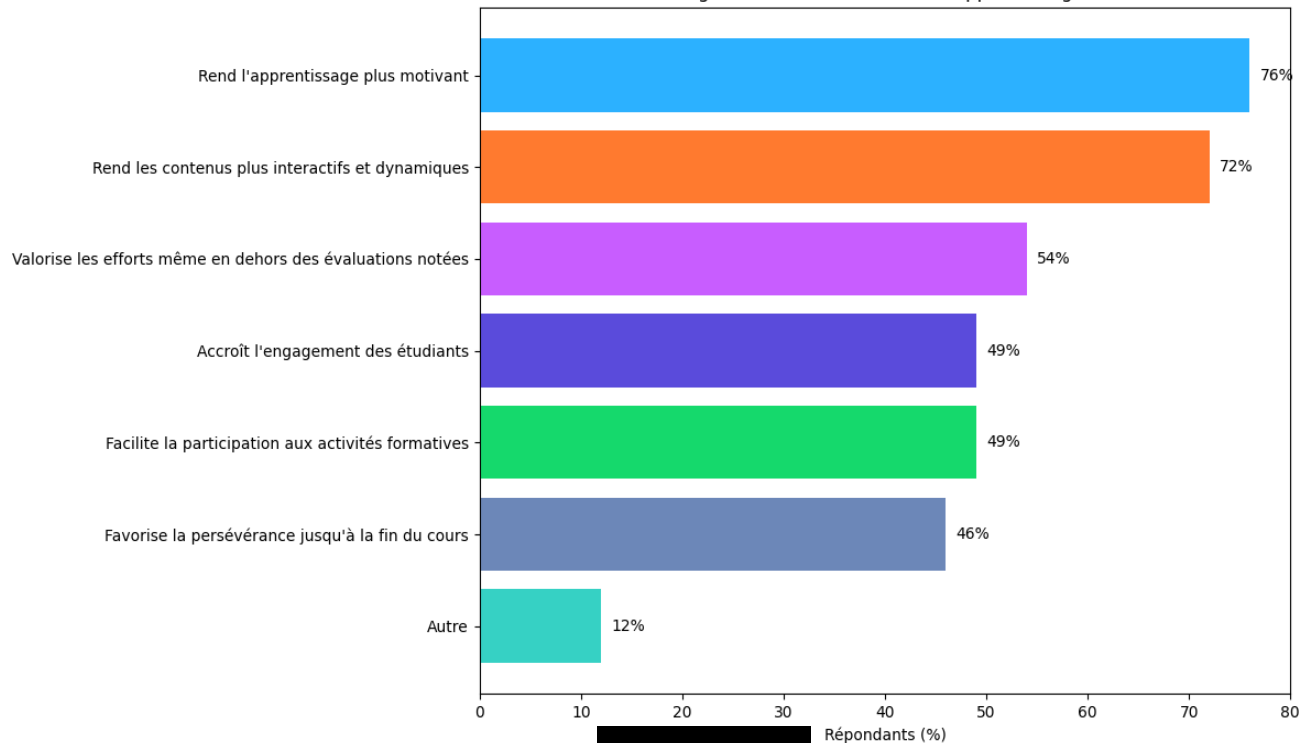
En groupes de discussion, forums, moments de rencontre virtuelle pour discuter de la matière du cours.



5. Est-ce que ça fonctionne?

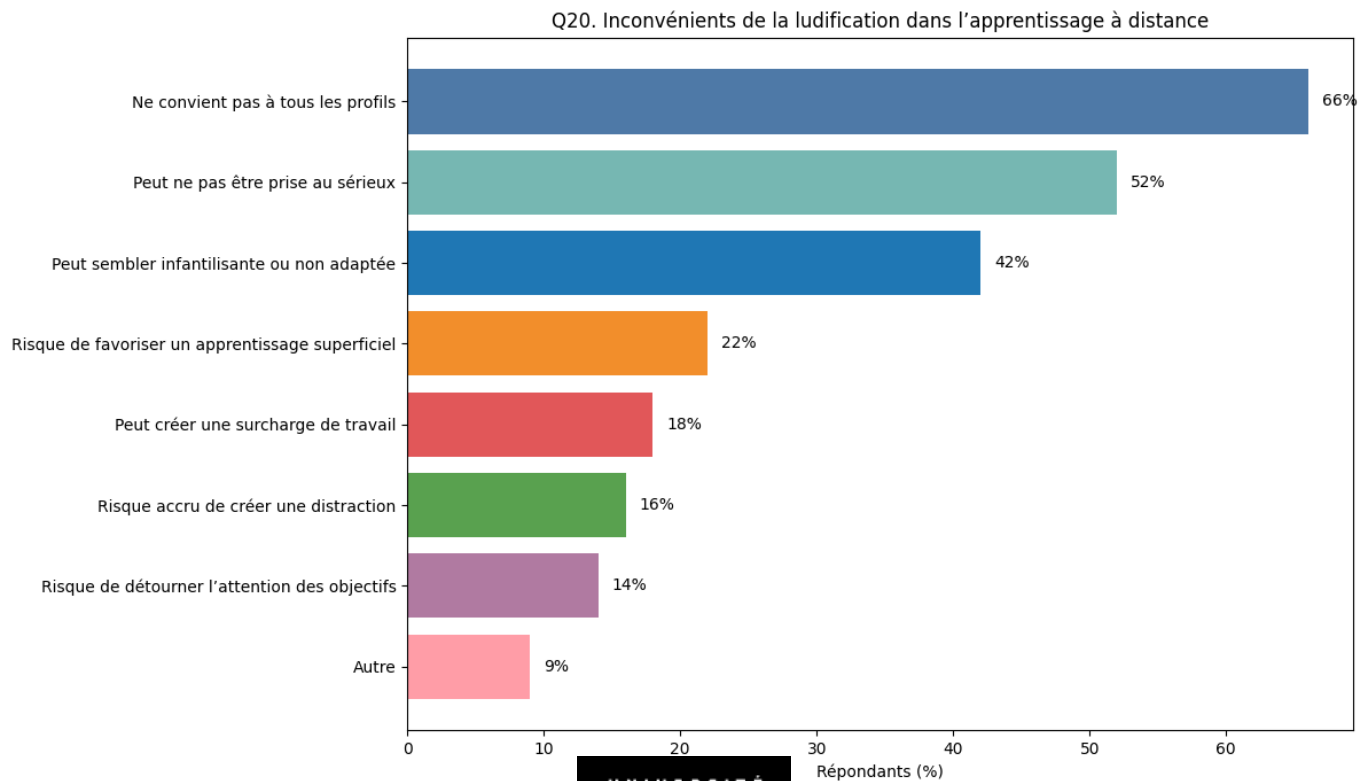
N=162

Q19. Avantages de la ludification dans l'apprentissage à distance



5. Est-ce que ça fonctionne?

N=162

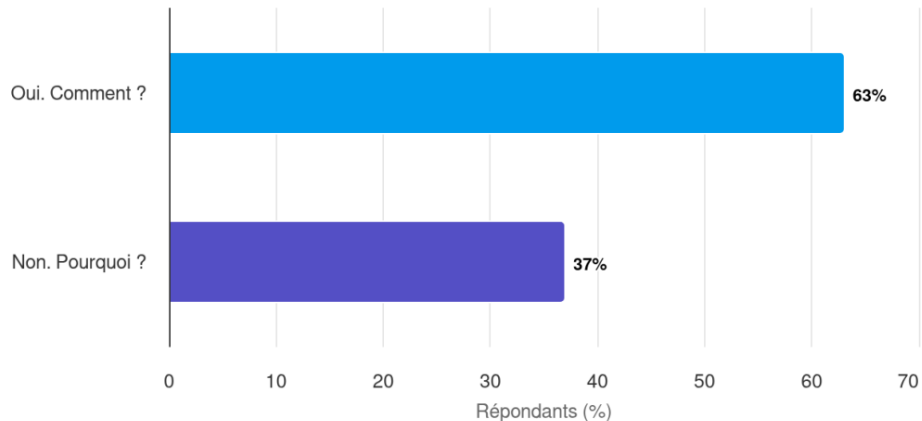


5. Est-ce que ça fonctionne?

N=161

Q21. En tenant compte des avantages et inconvénients présentés dans la question précédente, pensez-vous que l'ajout d'éléments ludiques dans les activités formatives pourrait augmenter votre motivation à poursuivre vos apprentissages dans un cours ?

161 répondants



5. Est-ce que ça fonctionne?

19 • 10/5/2025 9:40:00 PM

Cela serait différent

20 • 10/5/2025 8:44:00 PM

Pour faire mes démarches plus faciles

21 • 10/5/2025 5:02:00 PM

Le cerveau aime s'amuser. C'est donc un facteur qui aide la réussite.

22 • 10/4/2025 10:28:00 PM

Motivant

23 • 10/4/2025 8:41:00 PM

Apprendre tout en ayant l'impression de jouer est fortement stimulant pour moi. Je crois que je m'inscrirais même si le cours n'est pas pertinent pour mon cheminement. MDR.

24 • 10/4/2025 2:59:00 PM

Cela rends les activités plus intéressantes.

25 • 10/3/2025 10:43:00 PM

permet de transformer les tâches formatives en expériences plus dynamiques et stimulantes.

26 • 10/3/2025 5:18:00 PM

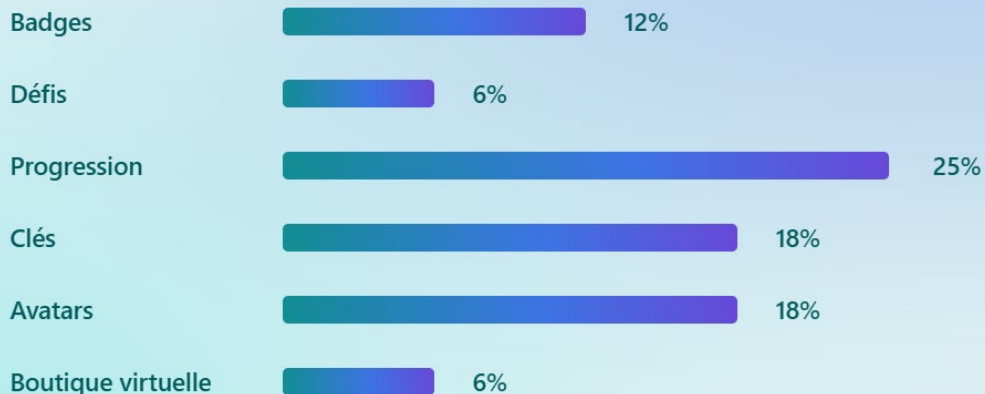
Ce serait une expérience intéressante et sûrement enrichissante.

27 • 10/2/2025 5:42:00 PM

Je suis une personne compétitive; la l'unification me pousse à mieux performer.

5. Est-ce que ça fonctionne?

Quels éléments ludiques avez-vous le plus appréciés?




Sondage électronique lancé en avril 2026 auprès des deux premières cohortes (automne 2025 et hiver 2026) Nombre de répondants: 6

« Les éléments ludiques ont rendu mon expérience plus motivante et plus agréable : les défis, les points/badges et la progression m'ont donné envie de continuer et de faire mieux. Ça a aussi créé une **ambiance plus dynamique et moins stressante** qu'un cours "classique", parce qu'on apprend en avançant étape par étape. »


Je crois que je trouvais le concept tout simplement trop brillant et ça m'emballait, simplement. Les **quêtes, affronter les Boss** plutôt que simplement faire un TN, ça rendait le tout beaucoup plus léger et agréable.

5. Est-ce que ça fonctionne?


Ce qu'en disent nos étudiants




N'étant pas un grand 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 ne participe jamais aux échanges de groupe, pourtant, cette fois je participe!



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



5. Est-ce que ça fonctionne?

Ce qu'en disent nos étudiants

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



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



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



L'aspect ludique me motive à **participer aux discussions.**

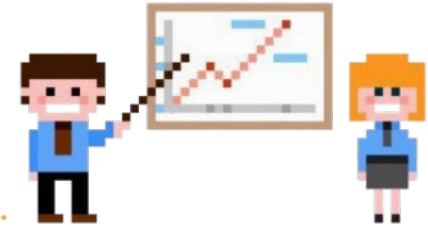


6. Les conseils austères du responsable de projets



6. Les conseils austères du responsable de projets

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.



7. Le tour du proprio





8. Pour en savoir plus : *Lecture non obligatoire mais fortement recommandée*



Tebourbi, N., Demers, G., & Plante, P. (2026). Soutenir la motivation des personnes étudiantes à distance par la ludification d'un cours en technologie éducative. *Le Tableau*, 15(1). <https://pedagogie.uquebec.ca/le-tableau/soutenir-la-motivation-des-personnes-etudiantes-distance-par-la-ludification-dun-cours-en-technologie-educative>



9. La période de questions



10. Jeu de cartes : Éco-conception web



Équipe STP : Clémence Bouillon,
Cameron Camillo, Audrey Dionne,
Dominique Dorion, Marie-Claude
Massé, Esther Simard Saint-Pierre et
Naïma Tebourbi



UNIVERSITÉ
TÉLUQ