15

LUDIMOODLE

Porté porté par l'Université de Lyon

Fiche d'identité

LUDIMOODLE

Renforcer la motivation grâce au développement de ressources ludiques sur Moodle

Objectif

Concevoir, expérimenter et valider une approche de ludification adaptative de ressources numériques pédagogiques sur la plate-forme Moodle pour augmenter la motivation des apprenants en collèges et lycées.

Académie impliquée

Lyon

Porteur de projet

Université de Lyon

Niveaux d'enseignements concernés

Collège et Lycée

Partenaires engagés

- 11 établissements scolaires
- 2 laboratoires de recherche : LIRIS, ECP
- 1 Université (Lyon)
- 1 entreprise : Edunao Grenoble
- Imaginove (Pôle de compétitivité des contenus et usages numériques)

Subvention octroyée au titre du Programme d'Investissements d'Avenir

553 203 €

Résumé du projet

LUDIMOODLE

Le projet TENCORA (TErritoire Numérique COllaboratif en Région Auvergne-Rhône Alpes) a été présélectionné lors de la première vague de l'appel à projet e-FRAN. Ce projet est composé de 14 actions qui proposent :

- 1. D'enrichir les pratiques de classe des enseignants en s'appuyant sur les pratiques existantes et d'autres qui seront expérimentées dans ce projet. Il s'agira d'identifier ici les nouvelles compétences des enseignants à partir d'une évaluation pédagogique des dispositifs (nouveaux modèles). Cet objectif sera détaillé en termes de « professionnalités enseignantes ».
- 2. D'étudier les mécanismes d'apprentissage, d'évaluer et de produire des dispositifs instrumentés pour favoriser la réussite des élèves en les plaçant au coeur du projet pédagogique. Cet objectif sera détaillé en termes d' « identités numériques des élèves ».
- 3. Enfin, un axe méthodologique transversal à l'ensemble de ces actions permet l'évaluation et la validation de certaines méthodologies communes dans le projet TENCORA.

En vue de prioriser et détailler ces actions, il a été convenu de proposer 3 projets distincts dont LudiMoodle. Ce projet part du constat que les environnements numériques d'apprentissage sont souvent sous-utilisés par les apprenants et enseignants car ils ne sont pas intrinsèquement motivants. Or, la ludification est une approche de plus en plus utilisée dans de nombreux domaines afin d'augmenter l'investissement des personnes à effectuer des tâches qui ne sont pas intrinsèquement motivantes. La ludification consiste en l'usage intentionnel d'éléments de jeu pour une expérience ludique de tâches et contextes non jeu.

L'enjeu principal du projet LudiMoodle est l'étude de l'impact de la ludification de ressources numériques sur la motivation des apprenants. Plus spécifiquement, nous avons pour objectif d'appliquer la ludification de manière adaptée, c'est-à-dire en ajustant les éléments ludiques au profil des apprenants. Pour cela, le projet se propose de répondre à plusieurs objectifs : 1) l'étude de l'impact de l'usage de ressorts ludiques adaptés sur l'apprentissage et la motivation des apprenants, 2) le développement d'un modèle d'adaptation des éléments ludiques au profil des apprenants, 3) la production d'une banque d'éléments ludiques génériques et réutilisables, 4) la production de ressources numériques ludifiées, et 5) la diffusion de procédés de ludification aux enseignants et concepteurs.

Le consortium est constitué de partenaires académiques, recherche et entreprise. Le laboratoire d'informatique LIRIS est spécialisé dans la ludification adaptative et l'analyse des comportements engagés à partir des traces d'interaction. Le laboratoire ECP apportera ses compétences en analyse des déterminants motivationnels des apprenants. L'Université Lyon 3 sera chargée de produire les ressources pédagogiques numériques, en collaboration avec les enseignants des collèges et lycées terrains d'expérimentation, de former les enseignants et mettre en place les expérimentations. L'entreprise Edunao, spécialiste en ludification de ressources Moodle, sera en charge de produire des éléments ludiques génériques applicables aux ressources pédagogiques produites.

Deux expérimentations à grande échelle seront menées au cours du projet, dans 2 collèges et 2 lycées. La première expérimentation aura pour objectif d'identifier les variables d'adaptation des éléments ludiques aux apprenants. Pour cela, des groupes d'apprenants auront des éléments ludiques différents, afin d'identifier l'impact de chaque élément sur leur motivation et l'acquisition de connaissances en fonction de leur profil. La deuxième expérimentation sera conduite avec l'adaptation des éléments ludiques aux apprenants selon les déterminants identifiés lors de la première expérimentation, ceci afin de valider le modèle d'adaptation construit.

Les ressources pédagogiques ludifiées seront spécifiques à l'environnement Moodle afin de pouvoir mener les expérimentations, mais les résultats des études permettront de produire des recommandations génériques en termes de ludification de ressources numériques applicables dans d'autres contextes et environnements. Les éléments ludiques génériques développés pendant le projet pourront être largement diffusés et utilisés au sein de la communauté Moodle. Les résultats des études sur l'impact de la ludification sur la motivation et l'apprentissage seront largement diffusés sous forme de publications scientifiques. Enfin, les expérimentations seront filmées en classe afin de diffuser les usages et bonnes pratiques de ludification des activités pédagogiques numériques à un large public d'enseignants.

Contact :
M. Jean-Baptiste Lesort
(Université de Lyon)
JeanBaptiste.LESORT@entpe.fr