



# Mémoriser et s'entraîner en jouant dans Moodle

Conception d'un nouveau plugin

Ministère de l'éducation nationale français (DNE)



# Intervenant



Rémi Lefeuvre

Ministère de l'éducation nationale français (DNE)



## OBJECTIFS

- Le professeur conçoit aisément des parcours d'apprentissage qu'il diffuse librement à ses élèves
- L'enseignant est assuré de pouvoir conserver ses productions au gré des mutations sur le territoire
- Les professeurs peuvent co-construire et partager les parcours qu'ils créent avec leurs pairs



Éléa est une plateforme Moodle qui permet aux enseignants de concevoir et de mettre en œuvre aisément des parcours pédagogiques scénarisés à destination de leurs élèves des écoles, collèges et lycées. Ce commun numérique est proposé par la direction du numérique pour l'éducation.

[education.gouv.fr](https://education.gouv.fr) | [eduscol.education.fr](https://eduscol.education.fr) | [code source](#)

# Éléa : notre Moodle pour l'enseignement scolaire



L'équipe nationale Éléa vous souhaite le meilleur pour 2024. La mise à jour est à présent terminée. Découvrez ici les principales nouveautés !

## Mes parcours

 CRÉER UN DOSSIER

 CRÉER UN PARCOURS

  Mes parcours 

        Le système solaire - 3A  

 AJOUTER UN NOUVEAU PARCOURS DANS CE DOSSIER

# Éléa : notre Moodle pour l'enseignement scolaire



Enseigner et apprendre  
avec le numérique

RL

Mode d'édition

Mes parcours



Éléathèque



Tutoriels



Entre pairs



Support



## ▼ Généralités

Bienvenue sur ce parcours...

## ▼ Travail à distance

Titre de la première Pag...

Titre de l'activité Appari...

Titre de la ressource UR...

Titre de l'activité Million...

Titre de la dernière Page...

## ▼ Travail en présence

Titre de la première Pag...

Exemple de ressource Fi...

Exemple d'activité QCM...

Exemple d'activité Devoi...

Titre de la dernière Page...

## Nouveau Parcours

Cours Paramètres Participants Notes Rapports Plus ▼

### Généralités

Bienvenue sur ce parcours, ...



Vous allez ...

Durée : 15 minutes



AJOUTER UNE ACTIVITÉ OU RESSOURCE

[Ajouter une section](#)



## MENU D'ÉDITION

### PRÉSENTATION ▼

Tt Titre

Description

Bouton de lancement

### NAVIGATION >

### RESSOURCES >

### ACTIVITÉS >

### ACHÈVEMENTS >

### RESTRICTIONS >



AJOUTER UN BLOC



[Les leviers du jeu](#) / Es-tu digne de cette mission ?

## Es-tu digne de cette mission ?

Le commandant veut savoir s'il peut te faire confiance en te posant quelques questions.

Relie chaque texte à son image respective.

La planète bleue



La planète rouge



La planète la plus froide



La planète bleue



La planète rouge



La planète la plus froide



Recommencer

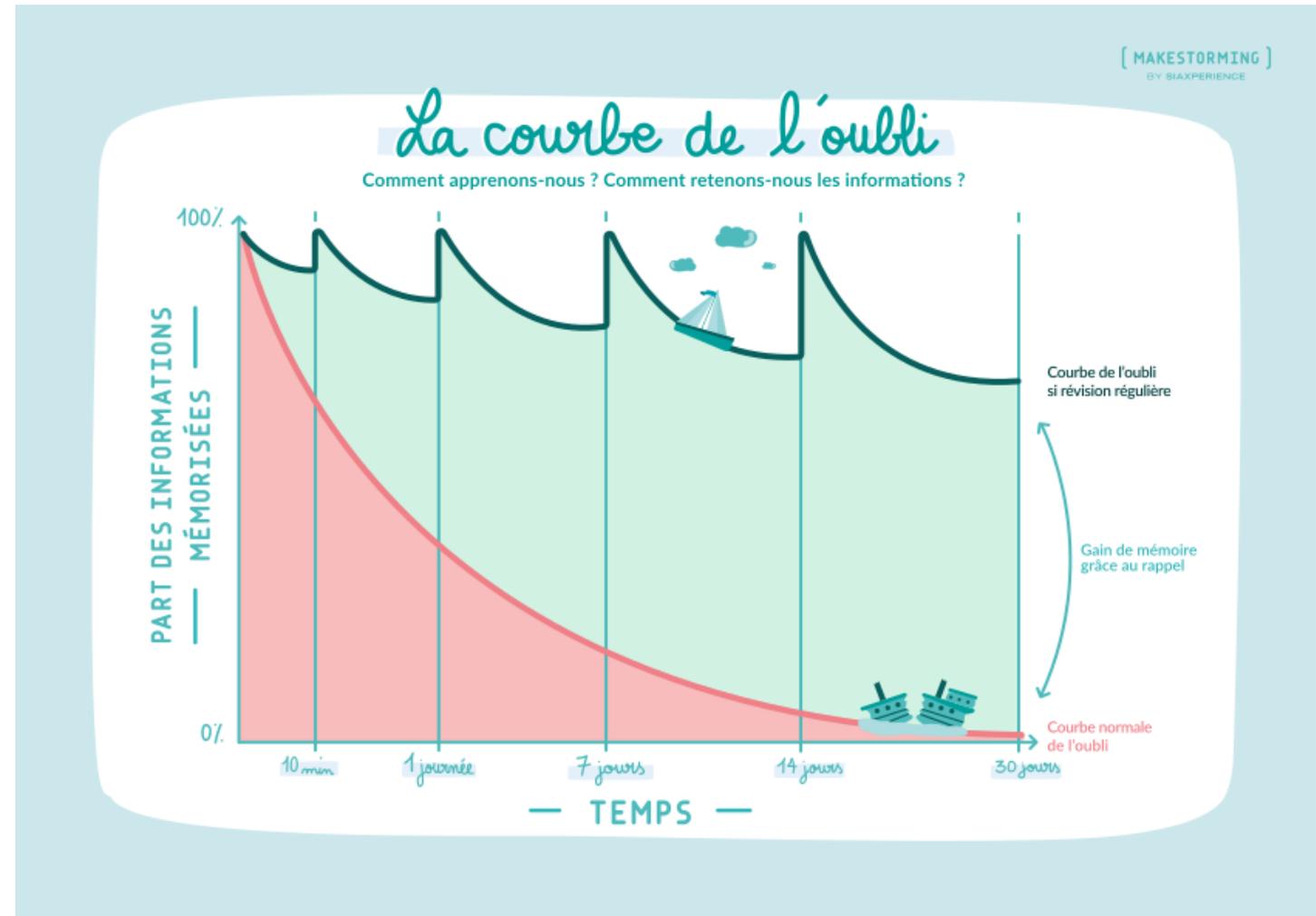
← PRÉCÉDENT

SUIVANT →



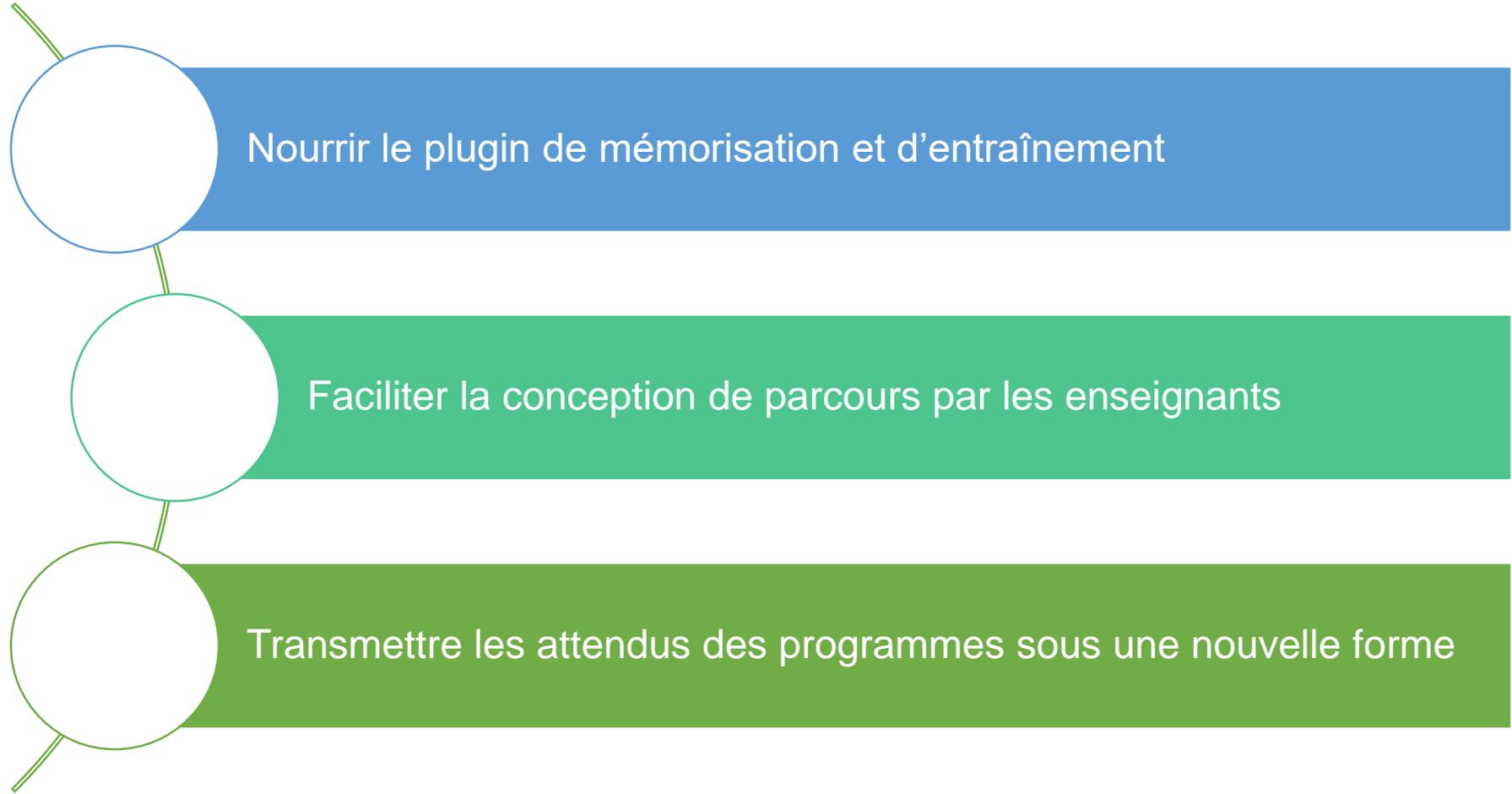
## OBJECTIFS

- Aider les élèves à mémoriser de manière efficace les connaissances essentielles et à les intégrer en mémoire sémantique
- Faciliter le transfert en mémoire procédurale d'un certain nombre de fondamentaux
- Favoriser la persévérance dans l'effort en utilisant les leviers du jeu





## DES BANQUES DE QUESTIONS NATIONALES POUR...





## UNE DÉMARCHE DE CO-CRÉATION DU PLUGIN AVEC DES CLASSES D'ÉLÈVES

### Une mission commune :

Imaginons ensemble de nouvelles manières d'apprendre avec Éléa pour créer une plateforme en accord avec vos besoins, vos usages et vos souhaits

**2**

académies  
différentes

**103**

élèves

**4**

ateliers de  
2 heures

**4**

classes de  
collège



## LES PRÉFÉRENCES VIDÉOLUDIQUES DES ÉLÈVES (1/2)

Les caractéristiques les plus mentionnées :

1. **Niveaux de difficulté** : une progression graduelle, un bon équilibre entre difficulté et capacité à progresser à son rythme
2. **Récompenses** : points, objets virtuels, niveaux supérieurs... les récompenses incitent à continuer à jouer et à s'améliorer
3. **Histoire immersive** : l'intrigue et la progression narrative favorisent l'adhésion au jeu
4. **Exploration** : la liberté de se déplacer dans un monde virtuel « ouvert », l'exploration d'environnements variés et de zones nouvelles
5. **Graphismes** : un facteur important d'immersion pour les élèves, qui apprécient particulièrement les graphismes réalistes, ou inspirés de l'univers des mangas
6. **Avatar personnalisé** : les options de personnalisation, la possibilité de créer un personnage qui ressemble au joueur ou correspond à sa vision du héros idéal



## LES PRÉFÉRENCES VIDÉOLUDIQUES DES ÉLÈVES (2/2)

Les références récurrentes :

FIFA



Grand Theft Auto



Minecraft



Forza



The Legend of Zelda



Roblox



Valorant



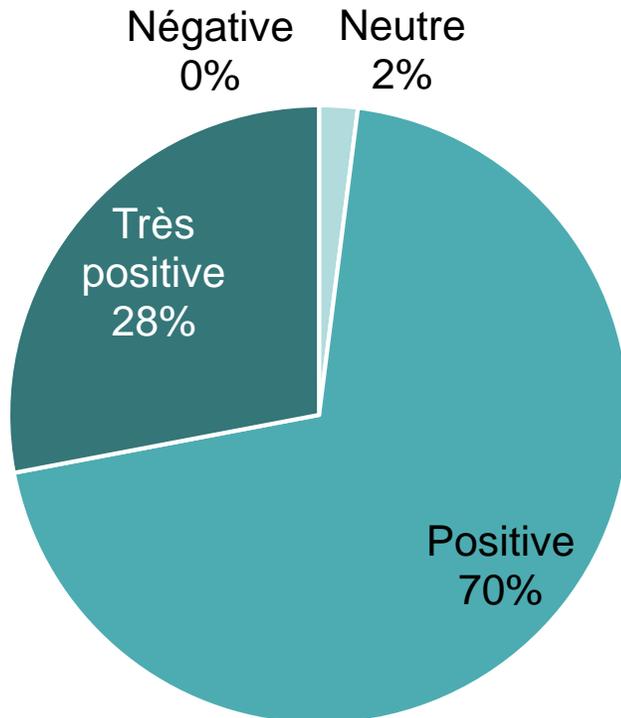
Fortnite





## LEUR AVIS SUR LE CONCEPT DU MODULE DE MÉMORISATION ET D'ENTRAÎNEMENT

### Première impression :



### Facteurs clés de motivation :

- **Récompenses** : Cumul de points à utiliser pour acquérir de nouvelles options, collecte de badges
- **Compétition** : Classements par classe/niveau, quizz en duel, tournois, système de ligues...
- **Personnalisation** : Variations du thème graphique en fonction d'événements, avatar personnalisé
- **Progression** : Fonctionnement en niveaux, avec une difficulté croissante
- **Aspect visuel** : Univers marqué, illustrations voire animations...



## 5 PAGES CLÉS DESSINÉES EN ATELIER

**Accueil d'Éléa** : nouvelle version intégrant l'accès au module de mémorisation et d'entraînement

*Module de  
mémorisation et  
d'entraînement*

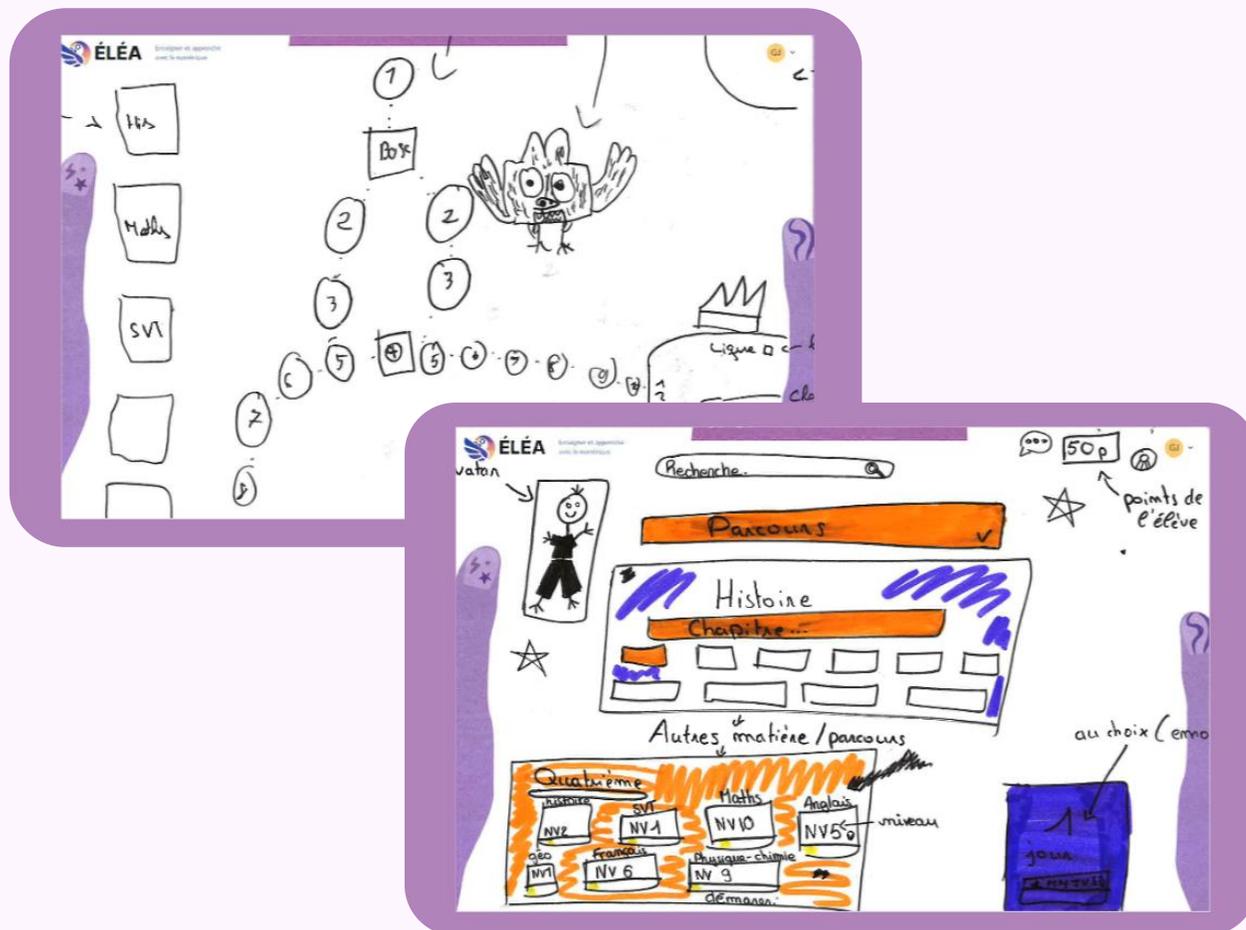
**Page de lancement** : sélection des modalités de jeu et niveaux obtenus précédemment

**Page défi** : page où se déroule le jeu

**Page des résultats** : points supplémentaires obtenus, passage de niveaux, récompenses

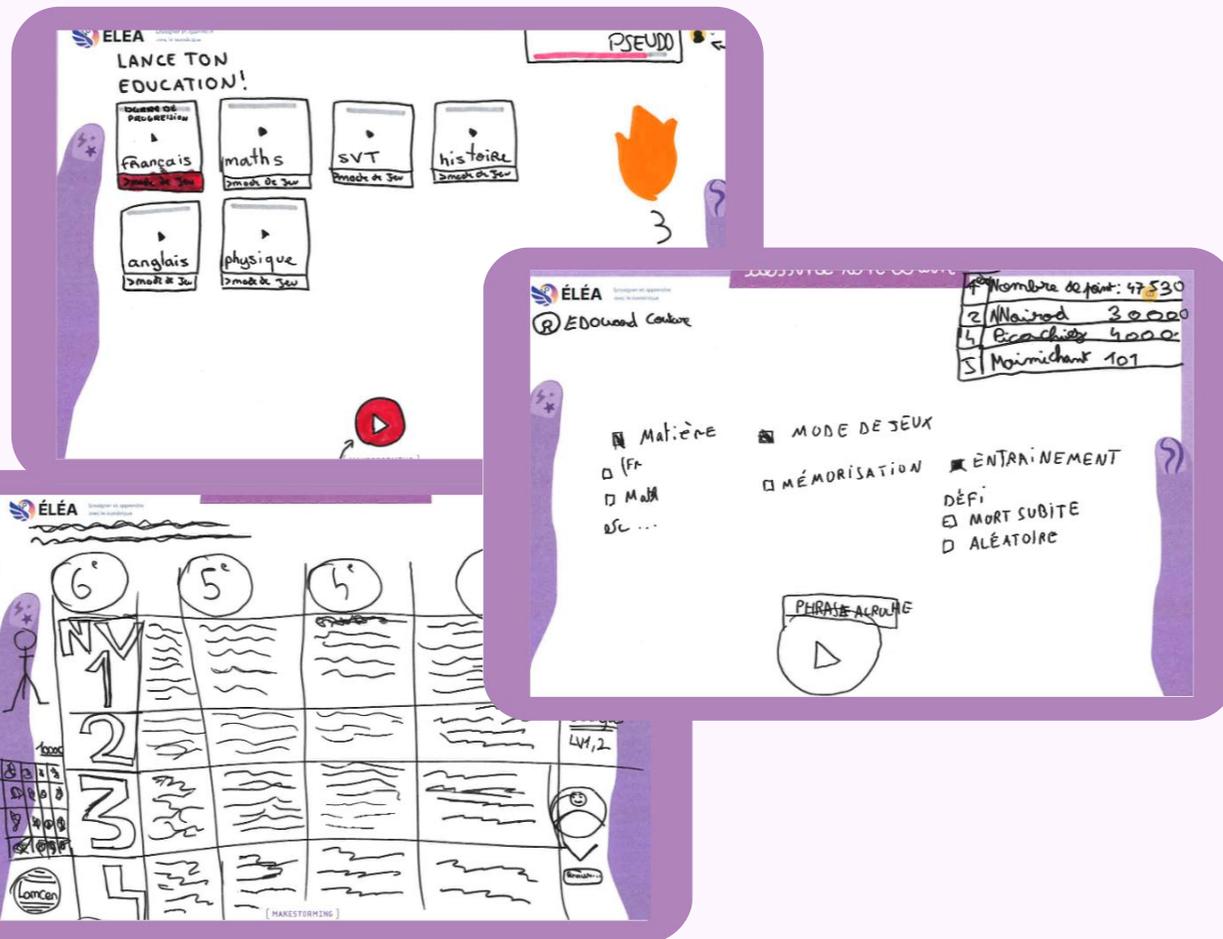
**Profil utilisateur** : nouvelle version intégrant les éléments associés au module (personnalisation avatar)

## IDÉES DES ÉLÈVES POUR LA FUTURE PAGE D'ACCUEIL



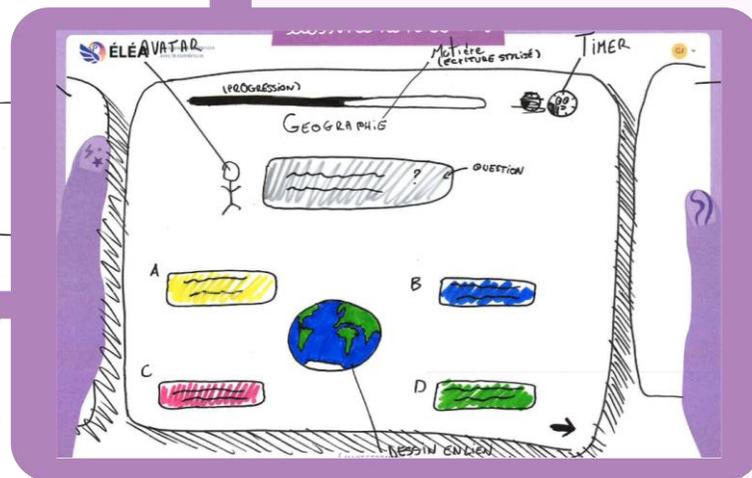
- Organisation par matière
- Visibilité sur l'état de progression des activités et aperçu des étapes à venir
- Badges, compteur de points, classements
- Navigation sur une carte interactive
- Contact avec les enseignants
- Avatar personnalisé

## IDÉES DES ÉLÈVES POUR LE LANCEMENT DU NOUVEAU MODULE

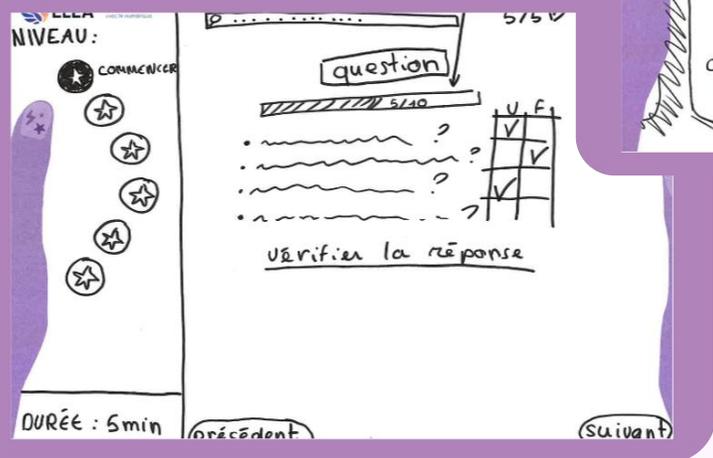


- Choix entre des défis par matière ou multi-matières
- Visibilité sur le niveau ou le classement par matière
- Rappel des badges et points cumulés
- Possibilité de dialoguer avec les autres élèves

## IDÉES DES ÉLÈVES POUR LA PAGE DÉFI DU NOUVEAU MODULE



- Système de « points de vie » (nombre limité de tentatives)
- Compte à rebours
- Visibilité en temps réel sur la progression et les points cumulés
- Interactivité, messages d'encouragement

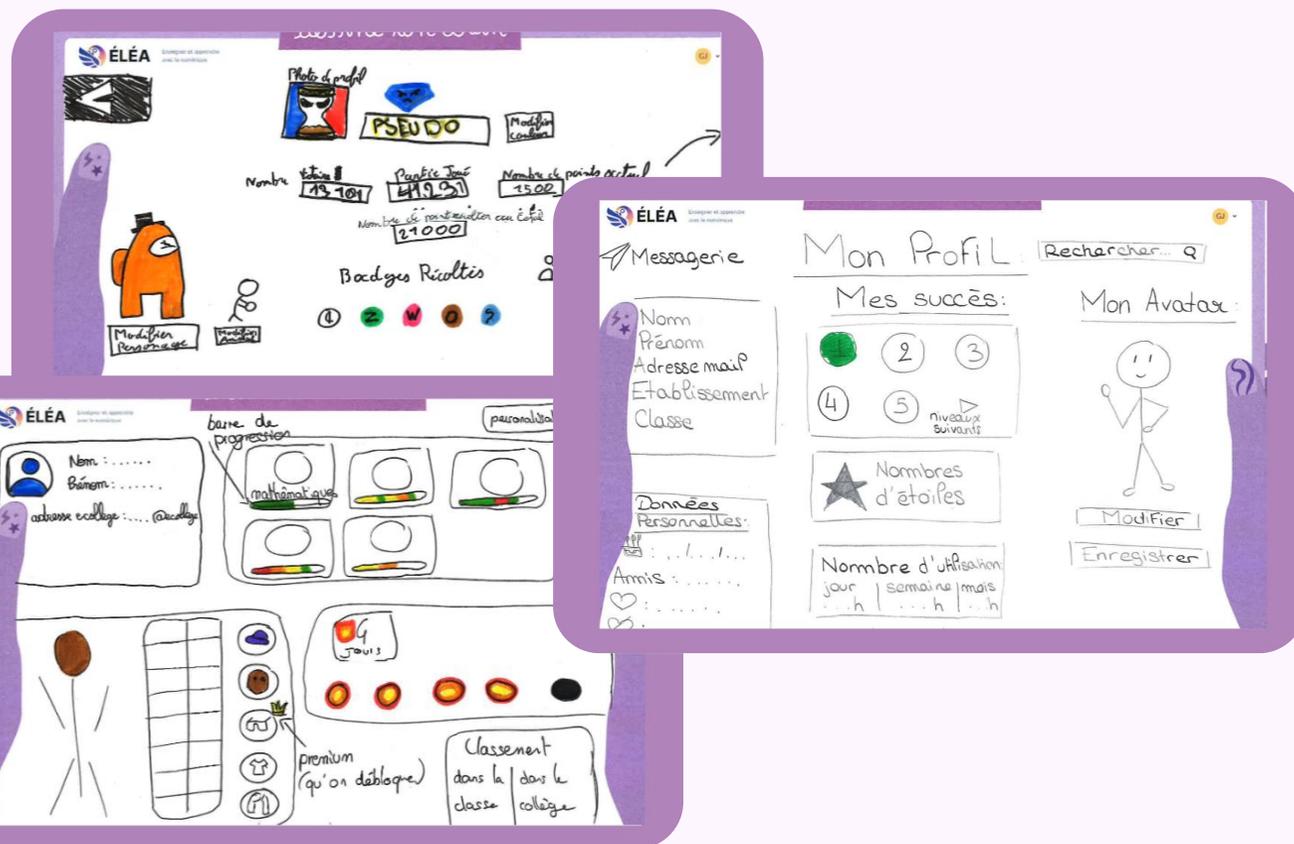


## IDÉES DES ÉLÈVES POUR LA PAGE DE RÉSULTATS DU NOUVEAU MODULE



- Récapitulatif du total de points avec décomposition selon plusieurs critères (rapidité, persévérance...)
- Récapitulatif du temps cumulé
- Rappel de la position dans le classement
- Bouton de lancement d'une nouvelle partie
- Accès à une « boutique » pour échanger les points contre des récompenses

## IDÉES DES ÉLÈVES POUR LE FUTUR PROFIL UTILISATEUR



- Options de personnalisation de l'avatar
- Gestion des préférences (de jeu, de notifications, etc.)
- Accès à la « boutique » de récompenses
- Synthèse des niveaux, classements, cumuls de points
- Calendrier rappelant les événements à venir, tâche à effectuer, etc.
- Statistiques d'utilisation

# Conception du module de mémorisation et d'entraînement

## Ateliers de conception avec des élèves de collège

**Rémi Lefeuve** @remi\_lefeuvre · Apr 8

Pour la 1ère fois, 2 classes d'élèves ont participé à la conception du futur d' #elea 😊 et tout particulièrement de son module de mémorisation et d'entraînement 🧠

Merci à Émilie et au collège Gutenberg de nous avoir reçus 👍

#ux #moodle @Edu\_Num @emiliearb @Christian\_Mertz



2 14 41 1.6K

**Rémi Lefeuve** @remi\_lefeuvre · May 5

On a recommencé 😊 2 classes d'élèves ayant connu #elea depuis plusieurs années - @acversailles - ont participé à la conception du futur de la plateforme 😊

Merci à @blandinemllt et au @BertCollege de nous avoir reçus 👍

#ux #moodle @Edu\_Num @DANEVersailles @Christian\_Mertz



**Blandine Mallet** @blandinemllt · May 3

Atelier UX design pour les élèves du @BertCollege autour du futur d' #Elea et du prochain module de mémorisation. @remi\_lefeuvre @Edu\_Num

3 22 730



Merci pour votre attention !

[remi.lefeuvre@education.gouv.fr](mailto:remi.lefeuvre@education.gouv.fr)