



Concevons un « jeu dont vous êtes le héros » facilement sur Moodle !

Céline Ferrier, Thomas Petit, Sivani Satkunavel

Institut Mines Télécom



Céline Ferrier
IMT Mines Alès



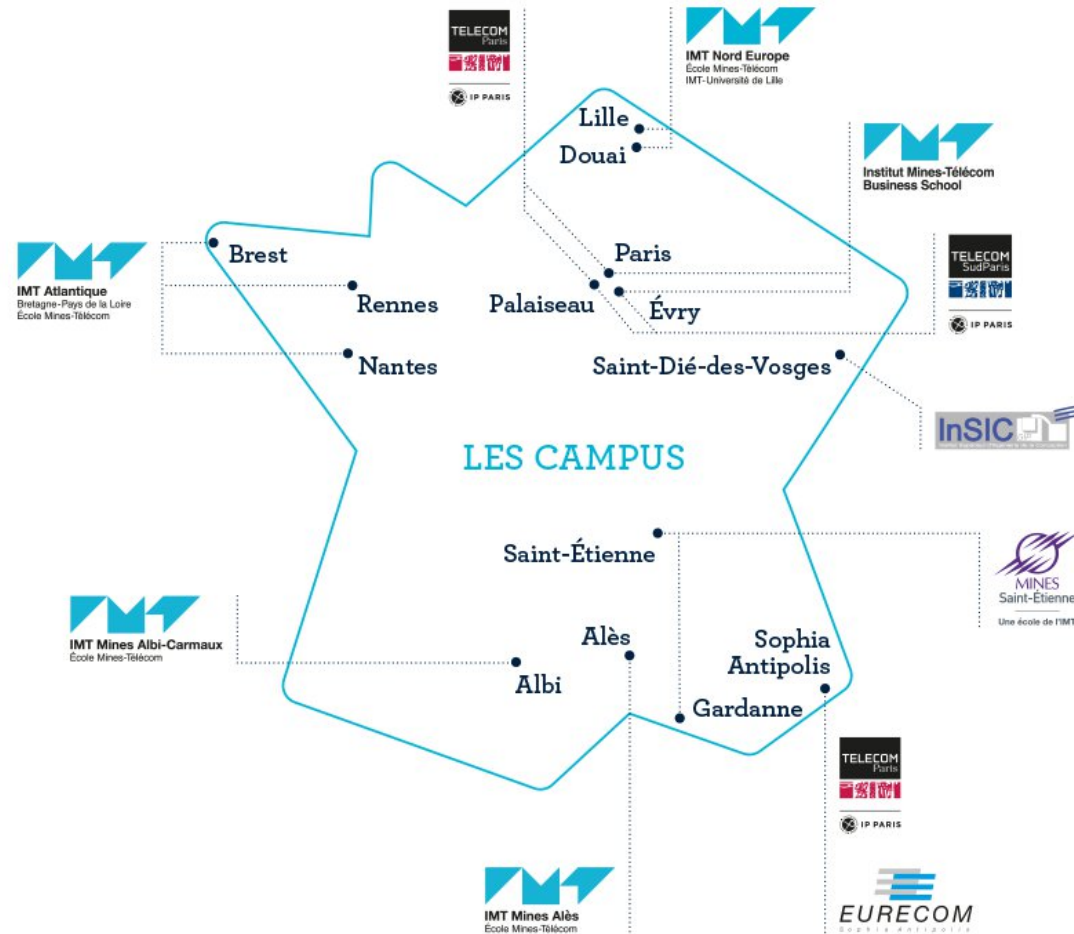
Thomas Petit
IMT (Nord Europe)



Sivani Satkunavel
IMT BS



Contexte



L'Institut Mines-Télécom

Établissement public
d'enseignement supérieur et de
recherche regroupant **8 grandes
écoles.**

Deux écoles filiales et 13 écoles
partenaires associés ou sous
convention.



Contexte

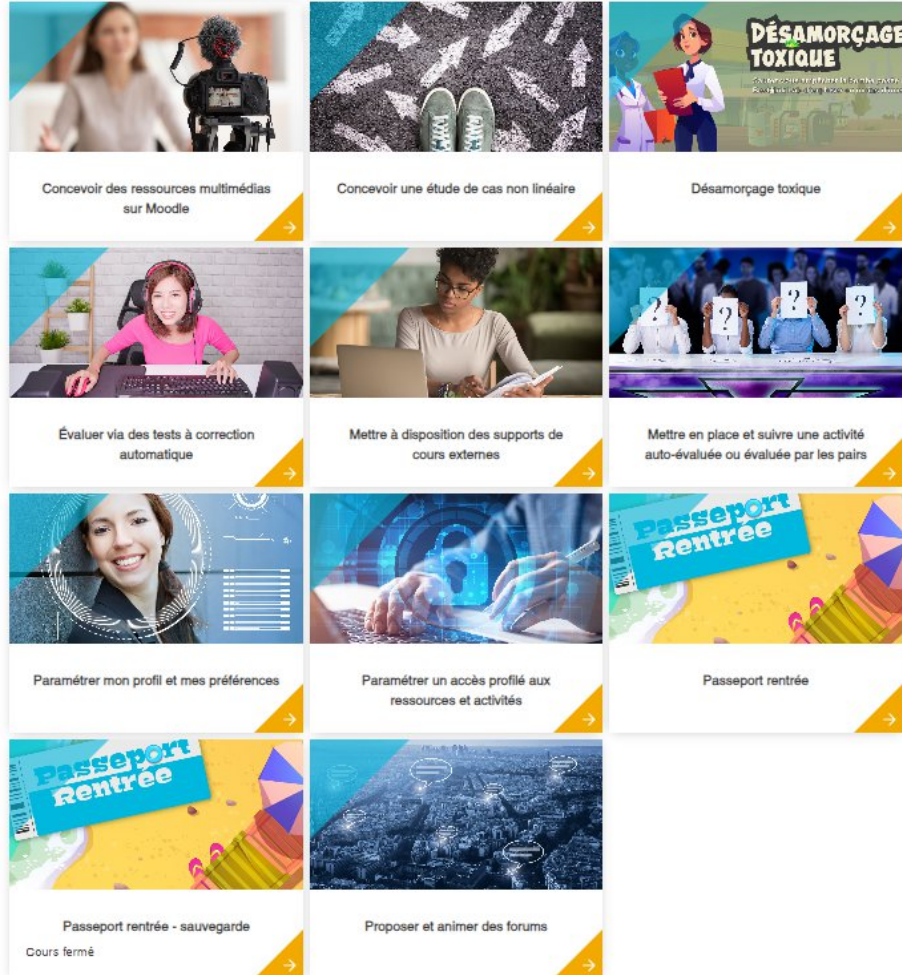
Programme de formation à Moodle

Une dizaine de modules de formations à Moodle proposés :

- En autonomie
- Réutilisés par les équipes des écoles
- Session de formation en ligne (plan de formation aux usages des plateformes pédagogiques)

Modules composés de :

- Tutoriels et conseils pratiques
- Simulations
- Tests d'auto évaluation
- TP finale





Pour aller plus loin



TP final :
Concevoir un cours de théorie de la magie contenant des supports de cours externes



Mise en place d'un jeu dans la formation «paramétrer un accès profilé aux ressources et activités» sous forme de TP

- Manipuler les conditions d'accès classiques
 - Créer des jeux de restrictions
- Appréhender les différents degrés de conditionnements pour créer un jeu sérieux sur Moodle



À vous de jouer !

1. Ouvrir votre navigateur Internet

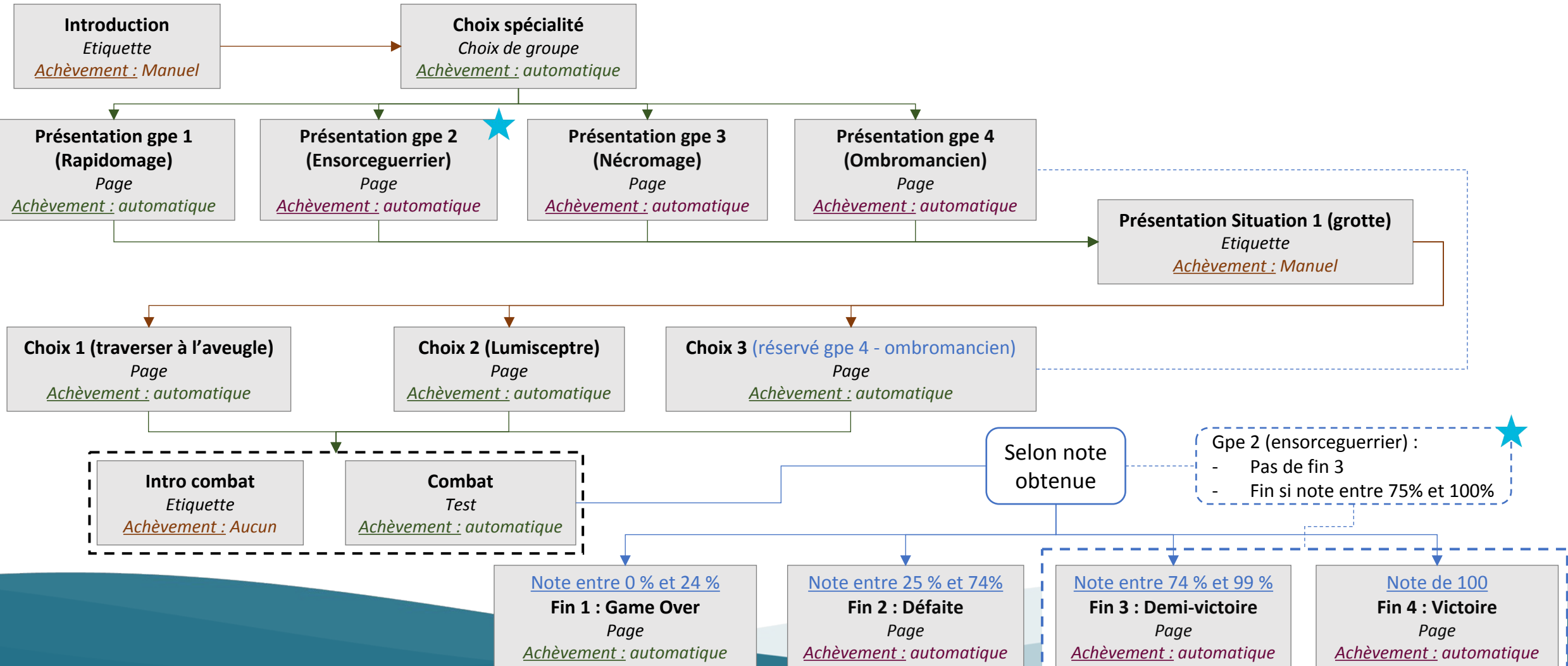
2. Saisir l'URL suivante dans la barre d'adresse :

<https://s.42l.fr/5eStl3l8>





Revenons sur votre aventure !





Finalement, nous avons utilisé :

- Ressources et activités Moodle simples :
 - Pages
 - Étiquettes / Zones texte et média
 - Test
 - Activité choix de groupe (un peu moins simple...)
- Et aussi des fonctionnalités basiques
 - Achèvements d'activité
 - Conditions d'accès
 - Dérogation (un peu moins basique...)





Quelques conseils

1- Définir les objectifs pédagogiques du jeu

- **Identifier le but principal du jeu :**

=> une compétence, une pratique spécifique

Exemple : « Développer des compétences en navigation traditionnelle. »

- **Rendre des objectifs concrets :**

=> actions spécifiques réalisables par les joueurs à la fin du jeu

Exemple : « Calculer la latitude et la longitude à l'aide d'une carte durant une simulation de navigation. »

- **Utiliser des verbes d'action :**

=> une application directe des compétences apprises : "décrire", "résoudre", "construire"

- **Assurer la mesurabilité**

=> Objectifs pédagogique mesurables et observables

Exemple : « Tracer un itinéraire d'un point A à un point B en moins de 15 minutes. »



Quelques conseils



2- Établir le scénario du jeu

1) Choisir un thème engageant

=> captiver l'intérêt des participants

2) Intégrer les objectifs dans le jeu

=> chaque activité pour atteindre un objectif pédagogique

3) Simplifier la structure

=> en sections ; niveaux progressifs

4) Engager et motiver les participants

=> récompenses, des éléments de surprise, des défis



Quelques conseils



Ludifier le jeu

- Utiliser des images
- Utiliser un ton (humoristique, aventure, effrayant, etc.)
- Proposer une histoire en décalage avec la réalité (faire jouer un rôle)
- Récompenser (badge de victoires / de réussites...)



À vous de jouer !

À partir d'un scénario donné, concevez le plan d'un nouveau « cours dont vous êtes les héros »

LA SOURCE DUHSSAVOAR	Il est temps pour vous de mettre en pratique tout ce que vous avez appris à l'Institut de Magie Traditionnelle et de partir à l'aventure.
<u>Objectifs pédagogiques :</u> <ul style="list-style-type: none"> Faire des choix stratégiques Utiliser astucieusement ses capacités Connaître les points faibles de créatures magiques 	L'école toute entière a été frappée par un terrible maléfice de Toublytoub , provoquant la panique chez les universitaires qui n'arrivent désormais plus à lancer le moindre sortilège. Heureusement vous avez été épargné par le sortilège et il vous revient de trouver la source Duhssavoar , de faire ses terribles gardiens et ramener un peu de l'eau magique qui y coule. C'est la seule façon de lever le sortilège. Bonne chance, le sort de l'école est entre vos mains !
<p>Départ →</p>	<p>Situation(s) de défaite</p>
	<p>Situation(s) de victoire</p>

SOURCE DUHSSAVOAR	
<u>Type d'activité :</u>	
<u>Description :</u>	
<u>Restriction accès</u>	<u>Achèvement</u>

<u>Type d'activité :</u> Choix de groupe	
<u>Description :</u>	
<u>Groupes :</u>	
<u>Restriction accès</u>	<u>Achèvement</u>

Compte rendu au format de votre choix sur l'espace MM2024 ;-)
(Partager mon super scénario)



Des questions ?



Retrouvez-nous sur le forum de cours !



celine.ferrier@mines-ales.fr

thomas.petit@imt-nord-europe.fr

sivani.satkunavel@imt-bs.eu

