



Illustration : Gary Chalk Art

Ludicisation dans l'enseignement supérieur

Travaux de groupe et évaluation continue à travers Classcraft



Thibault Philippette - UCL - GREMS/LABJMV

Sommaire

1. Contexte
2. Gamifier, ludifier, ludiciser son environnement pédagogique ?
3. Classcraft: bases de son fonctionnement et de son utilisation
4. En guise de conclusion : penser de façon « critique » le jeu comme médium pédagogique

1.

Le contexte



TEACHER

— BECAUSE —

MULTITASKING NINJA

ISN'T A JOB TITLE



Cours HEB-Defré (avant)

- ◉ 15h de cours : 10h présentiel, 5h travaux

- ◉ 5 thèmes abordés :

- ◉ Intentions ludiques, système PEGI

- ◉ Histoire des JV

- ◉ Les Serious Games

- ◉ Les MMORPG

- ◉ La création de JV

- ◉ Pédagogie :

- ◉ Tester des jeux > Débriefing en groupe > théorie

- ◉ Evaluation :

- ◉ Travail écrit (e.g. jeux vidéo et personnes âgées, jeux vidéo et cinéma, etc.)

COURS HEB-Defré (après)



Classification et analyse de jeux sportifs traditionnels, jeux édités, jeux multimédia

Intitulé du cours : Jeux multimédia et Serious Games (code cours : ?)

Nombre d'heures : 15 / Crédits ECTS : 1

Titulaire du cours : Thibault Philippette

Organisation de l'activité : Cours théorique et atelier pratique en groupes-classes

Compétences visées :

Compétences générales

C2. Savoir historique et classificatoire des jeux multimédia

C2. Savoir psychologique et sociologique des pratiques de jeux multimédia

C2. Savoir sur le rapport entre jeux multimédia et apprentissage (notamment les Serious Games)

C2. Savoir-faire de base dans la conception de jeux multimédia et dans la ludicisation d'activités.

Compétences spécifiques

C1 et C3. Développer une culture participative et de soutien mutuel à travers le processus d'apprentissage

C3. Développer une capacité d'analyse critique et de vulgarisation scientifique de savoirs sur les jeux multimédia

Contenus liés à ces compétences :

Elements théoriques :

1. Introduction historique et classificatoire des jeux multimédia
2. Jeux vidéo et apprentissage : Serious Games, Gamification et DGBL
3. Les pratiques vidéoludiques : psychologie et sociologie des joueurs de JV
4. La conception sur base de principes interactifs et vidéoludiques

Elements pratiques :

1. Pratique de jeux vidéo traditionnels
2. Pratique de jeux vidéo à visée éducative
3. Pratique de jeux vidéo collectifs

Pourquoi Classcraft ?

Productivity Enhancement



Campaign 1 18/09/2011

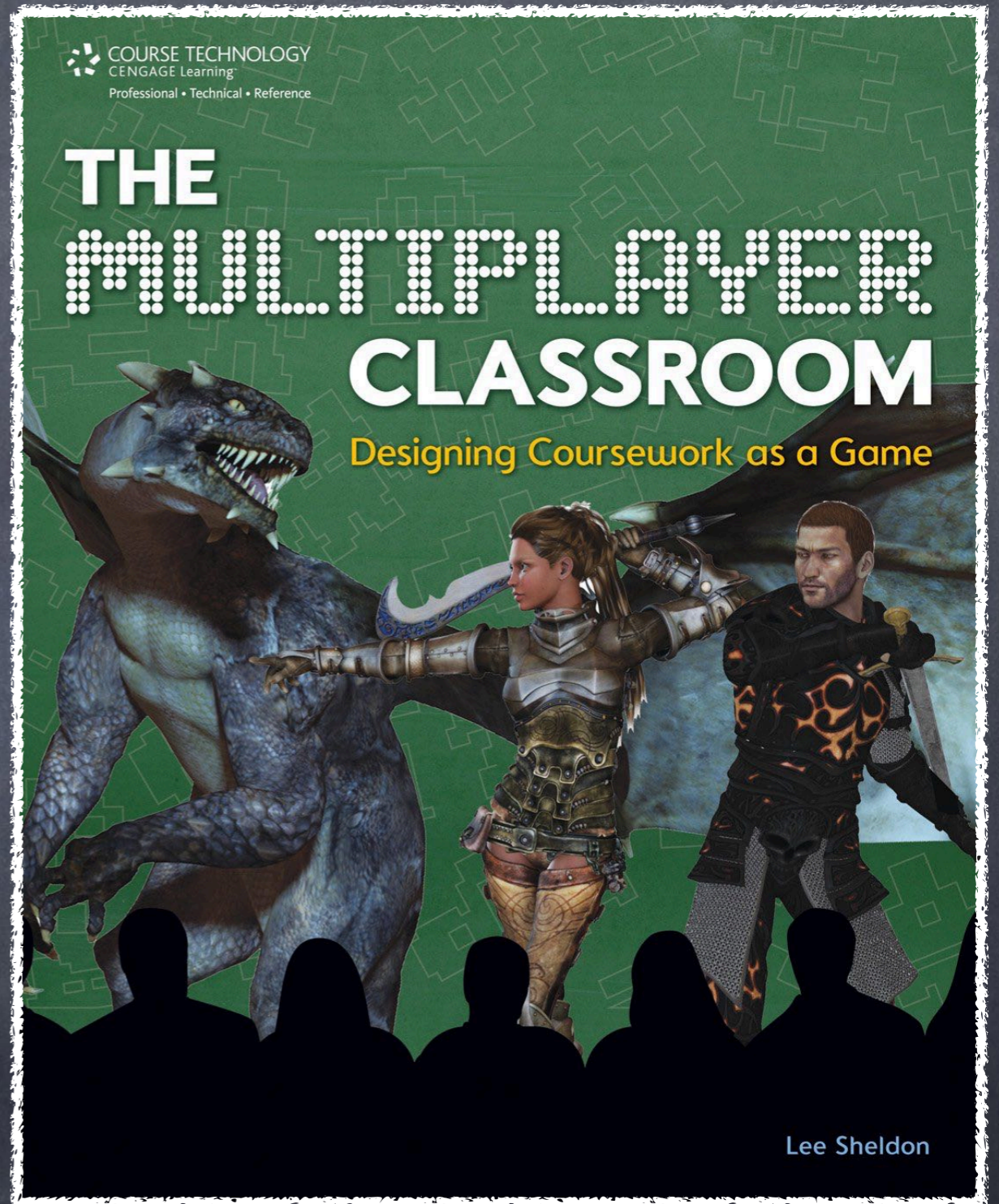
KPIs

Agents	ID	Key1	Key2	Key3	Key4
★ Ariel Cordivola	14556144	90%	90%	90%	5.2
★ Ariel Cordivola	14556144	90%	90%	90%	5.2
★ Ariel Cordivola	14556144	90%	90%	90%	5.2
★ Ariel Cordivola	14556144	90%	90%	90%	5.2
★ Ariel Cordivola	14556144	90%	90%	90%	5.2



Pourquoi Classcraft ?

The Multiplayer
Classroom
(Lee Sheldon)



Pourquoi Classcraft ?



2.

Gamifier ?

Ludifier ?

Ludiciser ?

son enseignement

« La Gamification, c'est l'utilisation
d'objets ludiques et de techniques
de game design dans des contextes
non-ludiques. »

-Kevin Werbach

« La ludification se rapporte à au moins trois dynamiques socio-culturelles liées aux JV et à l'IHM : l'extension des jeux (jeux pervasifs), l'interaction playful et l'utilisation d'éléments du jeu (technologie, pratiques, design) dans des contextes non-ludiques. »

-Sebastian Deterding

« La ludicisation est un phénomène
de contagion et de mutation du jeu,
dans une approche co-
constructiviste des phénomènes
ludiques. »

- Sébastien Genvo

Gamification/Ludification



Apprentissage ↔ Ludicisation

Type de savoir/savoir-faire/savoir-être	Exemple	Dans le « jeu »
Classificateur sur le jeu	agon, alea, ilynx, mimicry	challenges, événements aléatoires, exercices minutés, jeu de rôle
Psychologie joueur	achiever, explorer, socializer, killer	diversification des manières d'être « récompensé »
Collaboration	Activités coordonnées	Exercices de groupe, rôles et complémentarités, maître du jeu
Conception de jeu	exercice de conception/gamification évalué + discussion sur le dispositif ludifié en lui-même (perspective critique)	Exercices/Activités incluses dans le parcours du jeu (quêtes) + sortie réflexive du jeu (transférabilité)



3.

Classcraft:
fonctionnement et
usages

Classcraft

- Créé en 2012 par
- Shawn Young
- Professeur de physique-chimie (Sherbrooke)
- Fan de jeux de rôle et programmeur





Shawn Young
Cofondateur et PDG



Devin Young
Cofondateur et président



Lauren Young
Cofondateur et directeur fir



Joe Catalfamo
Membre du conseil d'administration



Francois Arbour
Membre du conseil d'administration



Nault
Développeur



Andrew Turk
Gestionnaire de communauté



Anne-Marie Ménard
Gestionnaire de communauté



Carl Chartrand-Ferland
Designer



Carl N
Agent des p.



Garrett
Gestionnaire des



James Shetler
Responsable des



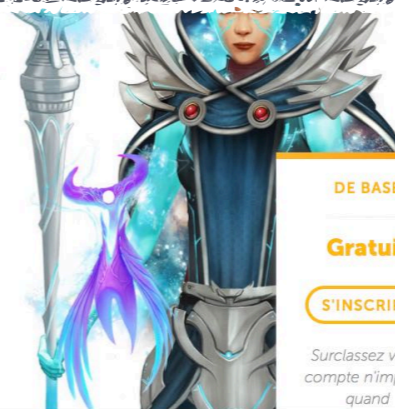
Jayson Roy
Responsable de l'équipe



Jian Li Wu
Artiste concepteur et



Josselin
Designer



Optimiser l'aventure avec Premium

DE BASE

Gratuit

S'INSCRIRE

Surclassez votre compte n'importe quand

PREMIUM

Un mois d'essai gratuit

\$8 / mois

SURCLASSER

Tous les prix sont en USD. Facturer annuellement ou 12 \$ par mois.

ÉCOLES ET COMMISSIONS SCOLAIRES

Avantageux

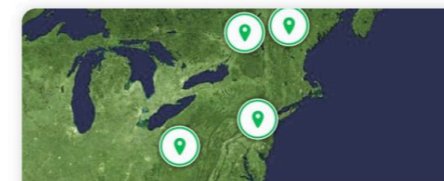
À partir de:

\$1500

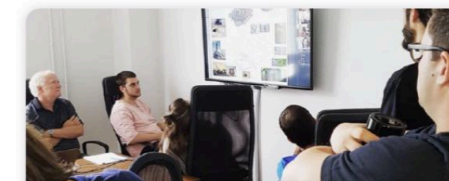
POUR EN SAVOIR PLUS

Sécurité renforcée. Outils d'administrateur. Soutien dévoué.

Gestion de classe ludifiée	+	✓	✓	✓
Avatars personnalisables	+	✓	✓	✓
Option parentale	+	✓	✓	✓
Rapports d'élèves	+		✓	✓
Cursus ludifié	+		✓	✓
Outils de classe interactifs	+		✓	✓
Plus d'équipement et de familles	+		✓	✓



Fait avec ❤ dans les villes suivantes:
Sherbrooke (Qc), Montreal (Qc), New York (NY) & Pittsburgh (PA)



Rejoignez l'équipe!
Vous aimeriez remodeler la façon dont l'éducation fonctionne? Découvrez les postes offerts.

ENTREPRISE

- À propos
- Écoles et commissions scolaires
- Presse
- Pour nous joindre

- Tarification
- Témoignages
- Carrières
- La ludification

RESSOURCES

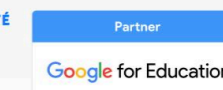
- Blogue
- Ressources
- Classcraft Store

AIDE

- Centre d'aide

CONFIDENTIALITÉ

- Conditions d'utilisation
- Politique de confidentialité



English (US)

© 2017 Classcraft Studios Inc.

Classcraft

Préparation en amont

Gamification

Théories, usages, enjeux, perspectives et risques

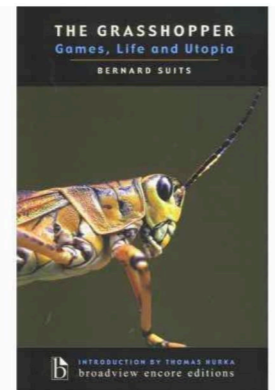
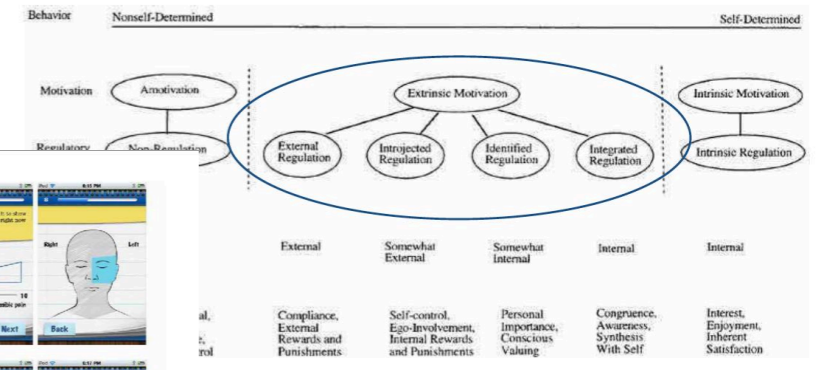
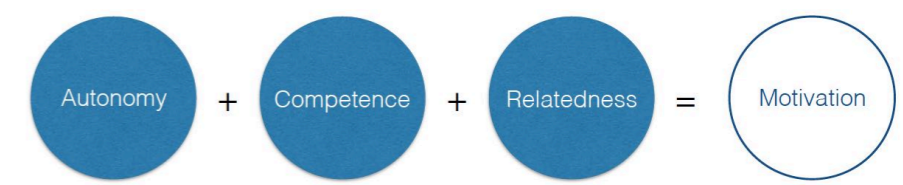
Thibault Philippette
UCLouvain - GRReMS - LABJMV

HOMO LUDENS
1938
J. HUIZINGA

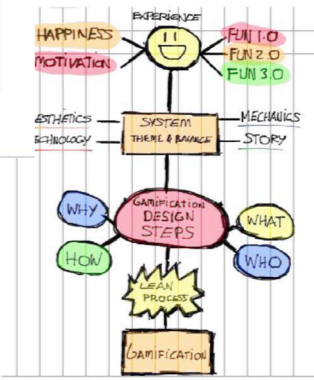
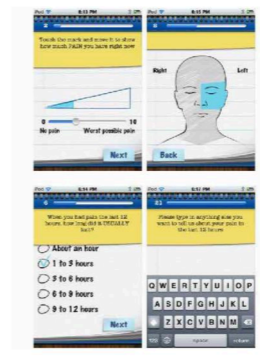
... a free activity starting 'outside' the consciously 'ordinary' life as being 'not serious', but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with *no material interest*, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to *fixed rules* and in an orderly manner. It promotes the formation of *social groupings*, which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.



- ### 1. Rules
- Limit player action
 - Explicit and unambiguous
 - Shared by all players
 - Fixed
 - Binding
 - Repeatable



“To p... in a... bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity.”

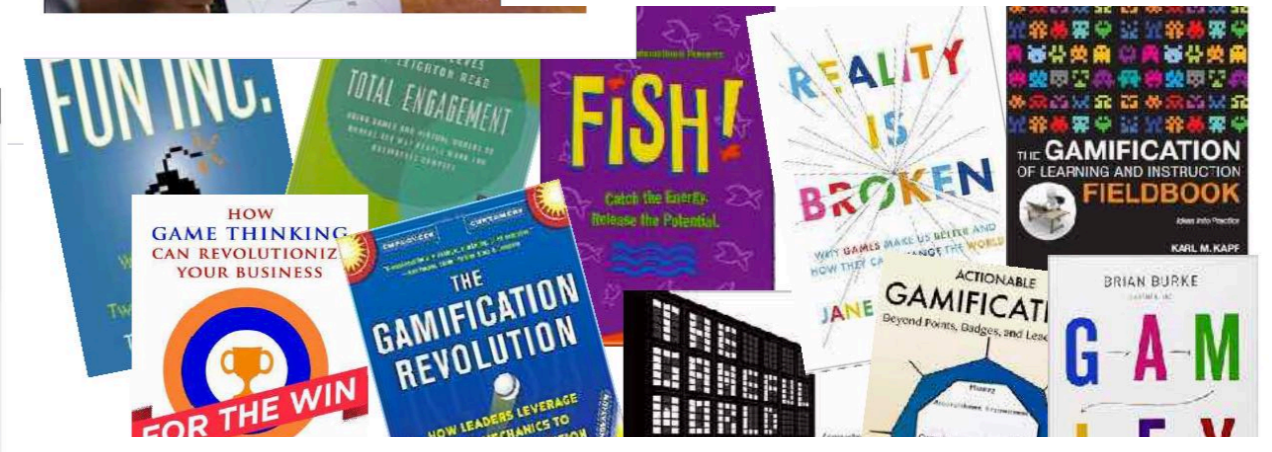
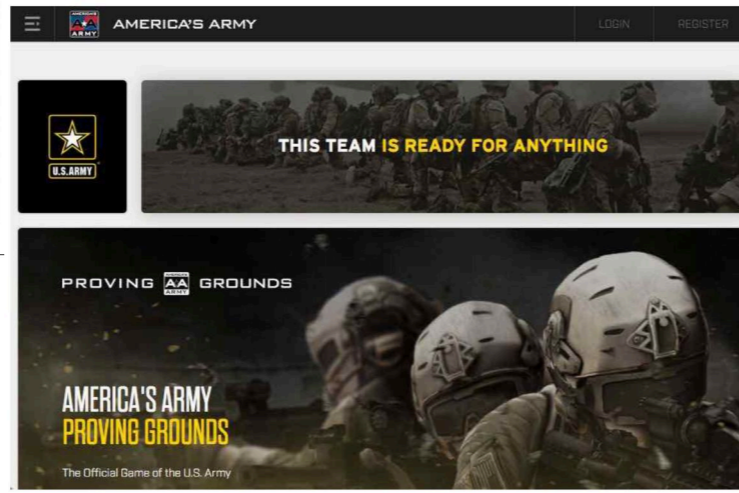
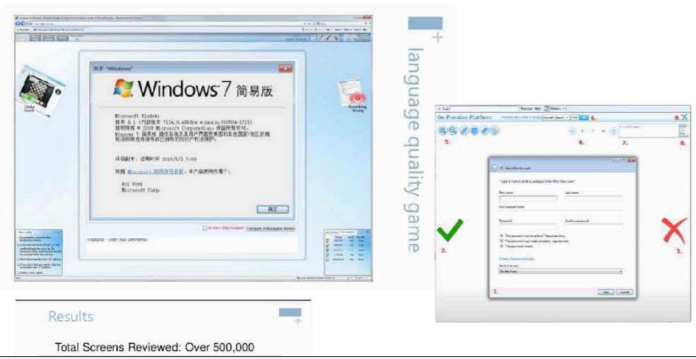
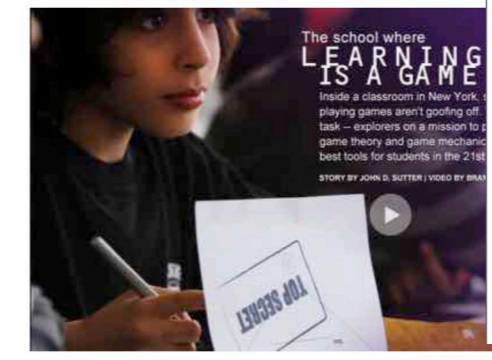
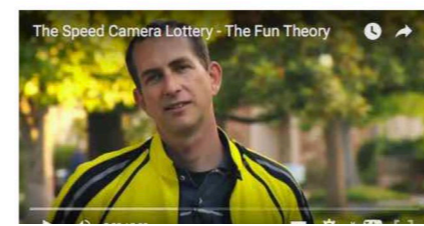


1. Define Business Objectives
2. Delineate Target behaviors
3. Describe your players
4. Devise activity loops
5. Don't forget the 'fun'
6. Deploy the appropriate tools

Choice

« Represent actions in which players participate »

1. What happened before the player was given the choice?
2. How is the possibility of choice conveyed to the player?
3. How did the player make the choice?
4. What is the result of the choice? How will it affect the future choices?
5. How is the result of the choice conveyed to the player?



“Gamification is the process of taking something that already exists – a website, an enterprise application, an online community – and integrating game mechanics into it to motivate participation, engagement, and loyalty.”

Règlements

✓ CONFIGURER L

- 1000 **Total requis pour monter de niveau - quantité de XP requise pour gagner un niveau**
Valeur par défaut: 1000
- 0 **Régénération d'HP - quantité d'HP regagnée chaque jour**
Valeur par défaut: 0
- 1 **Régénération d'AP - quantité d'AP regagnée chaque jour**
Valeur par défaut: 4
- 1 **Quantité d'HP qu'un joueur possède après être tombé au combat**
Valeur par défaut: 1
- 10 **Quantité d'HP que les coéquipiers perdent lorsqu'un joueur de leur équipe tombe au combat**
Valeur par défaut: 10
- 0 **Quantité de XP gagné par AP lors de l'utilisation d'un pouvoir collaboratif**
Valeur par défaut: 5
- 60 **La note (en pourcentage) au-delà de laquelle les élèves gagnent des XP ou en deçà de laquelle ils perdent des HP**
Valeur par défaut: 60
- 1 **Quantité d'HP perdu pour chaque point de pourcentage sous la note de passage**
Valeur par défaut: 0
- 50 **Quantité de XP gagné pour chaque point de pourcentage au-dessus de la note de passage**
Valeur par défaut: 15

Ici, vous pouvez régler les statistiques maximales de chacune des classes de personnage.

Mages



30 **HP maximal**
50 **AP maximal**

Guerriers



80 **HP maximal**
30 **AP maximal**

Guérisseurs



50 **HP maximal**
35 **AP maximal**

Mage

COÛT EN AP COLLABORA



Transfert de mana

Tous les membres de l'équipe, sauf les mages, gagnent 7 AP.

35 ✓



Téléportation

Un membre de l'équipe absent ne subit pas de sanction "comme si" il était présent.

25 ✓



Invisibilité

Le mage peut quitter ou permettre à un co-équipier de quitter la classe pendant 5 minutes.

15 ✓

NAME	DESCRIPTION	EFFET
3, 2, 1... Bonne Année!	C'est le Nouvel An dans Classcraft!	Les joueurs n'ayant pas leur nombre maximal de HP les regagnent tous automatiquement. Ceux à qui il n'en manque aucun gagnent 50 XP.
Adversité des guerriers	Vous croisez des chevaliers qui veulent affronter en duel tous les guerriers.	Tous les guerriers: HP = 5
Adversité des guérisseurs	Vous croisez les ennemis du roi qui veulent brûler tous les guérisseurs.	Tous les guérisseurs: HP = 5
Adversité des mages	Vous croisez de mauvais sorciers qui attaquent tous les mages.	Tous les mages: HP = 5
Affaiblissement	Vous négligez l'entraînement et vous devenez plus faible.	Tout le monde perd 2 fois plus de HP aujourd'hui.

+ XP (Points d'expérience)

XP	DESCRIPTION
+100	Trouver une erreur dans les notes de cours
+100	Poser une question pertinente par rapport à la matière
+300	Répondre pertinemment à une question relative à la matière
+500	Participer à la mise en place des groupes
+500	Etre positif en travaillant dans la classe
+500	Aider un/une autre élève (classe, forum)

- HP (Points de vie)

HP	DESCRIPTION
-25	Interrompt de manière trop répétitive le MJ
-25	Arriver en retard
-25	Absence justifiée au MJ
-35	Absence non annoncée directement au MJ
-35	Être négatif ou se relâcher en classe
-45	Devoir incomplet

SENTENCES

Rien!

Perte de 1000 XP

Perte de 2000 XP

Perte de 3000 XP

Quiz individuel (si score au-dessus de 60%: rien ; si score en-deçà: perte de 2000 XP)

Travail individuel (si évaluation au-dessus de 60%: rien ; si évaluation en-deçà: perte de 2000 XP)

Classcraft

Ce qui se passe en classe

CLASSCRAFT Defre2015

SELECTIONNER: TOUT / AUCUN TOUS LES PERSONNAGES

NAME ▲	ATTRIBUER À	ABSENT	TYPE	NIVEAU	HP	AP	XP	GP			
Elsa Antunes Cristas					<input type="checkbox"/>	Mage	88				
Helena Braun					<input type="checkbox"/>	Guerrier	80				
Cécile Compan					<input type="checkbox"/>	Guerrier	84				
Aurélie Cunha Figueir...					<input type="checkbox"/>	Guérisseur	84				
Charline Druart					<input type="checkbox"/>	Mage	96				
Julie Dubus					<input type="checkbox"/>	Guerrier	80				
Renaud Keymeulen					<input type="checkbox"/>	Guerrier	83				
Hadrien Lacoste					<input type="checkbox"/>	Guérisseur	80				
Nathalie Lambinet					<input type="checkbox"/>	Mage	77				
Nicolas Moreau					<input type="checkbox"/>	Guerrier	94				
							83				

Utilisez ces outils pour ludifier vos leçons. [En savoir plus](#)

Motivez vos élèves avec les quêtes!



Transformez votre plan de cours en quêtes interactives que vos élèves adoreront.

SURCLASSER VOTRE COMPTE À PREMIUM

[En apprendre davantage sur les quêtes](#)



La Roue du destin
Sélecteur aléatoire d'élève ou d'équipe



Les Cavaliers de l'île de Vay
Événements aléatoires



Batailles de boss
Évaluation formative



La Montagne Blanche
Compte à rebours



La Course en forêt
Chronomètre



La Vallée du Makus
Sonomètre



Les Trésors de Tavuros
Convertisseur de notes

Pour commencer

Introduction

Classcraft est un jeu de rôle pour enseignants et élèves afin qu'ils jouent ensemble en classe. Chaque élève prend le rôle d'un personnage et travaille à déployer des habiletés spéciales. En tant qu'enseignant, vous assurez le rôle du Maître du jeu et vous gérez l'expérience de jeu dans votre classe. Ci-dessous, vous trouverez des tutoriels en format texte et des vidéos qui vous aideront à comprendre le fonctionnement du jeu et à personnaliser les règlements. Ils vous aideront également à présenter le jeu à vos élèves.

Apprendre à jouer

Pour commencer

Introduction

Classcraft est un jeu de rôles créé pour que des enseignants et leurs élèves jouent ensemble en classe. En jouant, vous serez un Guerrier, un Guérisseur ou un Mage — chacun avec leurs propres pouvoirs. Le but du jeu est de rendre les cours amusants! Dans cette section, vous trouverez des tutoriels et des vidéos qui vous aideront à comprendre comment jouer et éventuellement comment maîtriser le jeu.

Signez le Pacte des héros

Le Pacte des héros représente ton engagement à jouer à Classcraft jusqu'à la fin du cours, qu'il soit d'une étape ou d'une année. Tu ne peux jouer à Classcraft à moins de signer le pacte et tu ne peux arrêter de jouer un fois le pacte signé. En signant le Pacte des héros, tu reconnais l'autorité du Maître du jeu (ton enseignant) et tu ne peux, à aucun moment, contester ses décisions. Tu dois également accepter tous les changements aux règlements qu'il ou elle fera même si tu n'es pas d'accord. Si tu ne veux pas participer au jeu en début de processus, cela est ton droit. Toutefois, si tu changes d'avis au courant de l'année, tu pourras, à tout moment, signer le Pacte des héros et commencer à jouer avec tes camarades de classe.

Les règlements de base

Il y a des règles de bases que vous devrez connaître afin de pouvoir jouer. Nous les réviserons dans cette section.

Le vie (HP)

Le vie (HP). Lorsque tu perds tous tes HP, tu tombes au combat et tu seras possiblement sujet à des punitions négatives. Tu perds des HP lorsque tu te comportes de façon négative en classe. Ci-dessous est une liste de certains de ces comportements :

© 2015 Classcraft Inc.

Principes généraux

Omega

- Hakim Trabelsi *Mage*
- Sylvie Van Den Steen *Guerrier*
- Damien Vandersande *Guerrier*
- Guillaume Vannoote *Guérisseur*

Epsilon

- Nathalie Lambinet *Mage*
- Nicolas Moreau *Guerrier*
- Charlotte Pietquin *Guérisseur*


Alpha

- Elsa Antunes Cristas *Mage*
- Helena Braun *Guerrier*
- Cécile Compan *Guerrier*
- Aurélie Cunha Figueira Rego *Guérisseur*

Delta

- Charline Druart *Mage*
- Julie Dubus *Guerrier*
- Renaud Keymeulen *Guerrier*
- Hadrien Lacoste *Guérisseur*

CLASSCRAFT A - Test Class
👤



Mighty Mage Josephine Aguoji

Classes

- Math Class
- A - Test Class

Enter Student Code ADD A CLASS

Email

choychoychoy@choy.com

Please send me email notifications when I receive new direct messages

Link Accounts

- Link Google Account
- Link Microsoft Account
- Link Facebook Account
- Link Twitter Account

Reset Password

[Got Questions? Get help now!](#)

socializers

Sophie Gerard

HP 50 / 50

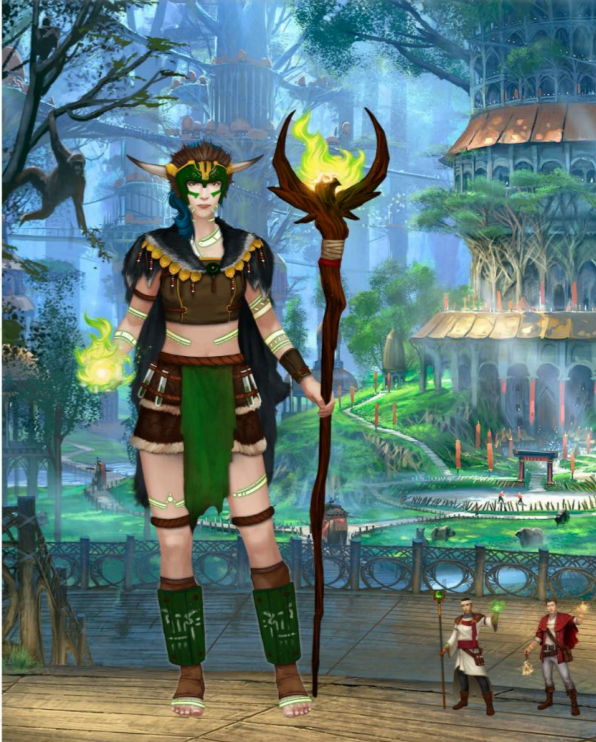
AP 35 / 35

XP 40,650 / 45,000

GP 2,090

POUVOIRS

- Guérison 1 (-15 AP +150 XP)
- Sainteté (-10 AP +100 XP)
- Foi ardente (-10 AP)
- Guérison 2 (-20 AP +200 XP)
- Faveur des dieux (-20 AP +200 XP)
- Résurrection (-25 AP +250 XP)



Les groupes

Aventures dans la nature
Batailles de boss

Q1 de 5 -20 HP

En psychologie behavioriste, quel est l'effet de la récompense sur la réponse comportementale ?

[VOIR LA RÉPONSE](#)

Rôdeur de l'onde 200 **VS** Epsilon

La prophétie

...un gnome unijambiste dansant à la pleine lune au centre des 12 statuettes enroulées dans du jambon permettra l'accomplissement de la prophétie.

Un joueur sélectionné aléatoirement: Un joueur désigné au hasard peut faire une courte danse à l'avant pour déclencher un nouvel événement et gagner 5000 XP.

[SUIVANT](#)

La Montagne Blanche
Compte à rebours

Régler le décompte :

4:48

[PAUSE](#) [TERMINER](#)

Animation

Fil d'actions

-  Emmanuel Van der Bruggen a appris Foi ardente
il y a 2 ans
-  Antoine Delplanque a gagné 7 AP (Transfert de mana)
il y a 2 ans
-  Diandra Di Dio a gagné 7 AP (Transfert de mana)
il y a 2 ans
-  Madrick Museur a perdu 35 AP (Transfert de mana)
il y a 2 ans
-  Madrick Museur a gagné 350 XP (Transfert de mana)
il y a 2 ans
-  Madrick Museur a utilisé Transfert de mana
il y a 2 ans
-  Madrick Museur a appris Transfert de mana
il y a 2 ans
-  Sophie Gerard a appris Résurrection
il y a 2 ans
-  Alexandre Cappe a gagné 300 GP
il y a 2 ans
-  Alexandre Cappe a gagné

4.

Pour conclure

Jouer/apprendre



« Il n'y a pas une pédagogie du jeu, c'est là un mythe forgé par ceux qui rejettent cette approche, mais une variété de pratiques pédagogiques qui accordent un rôle essentiel au jeu dans des contextes différents. Il me semble que la justification du jeu oscille, sans que cela soit clairement exprimé, entre une vision de **vecteur de l'apprentissage** (c'est par le jeu que l'on apprend), de **contexte** de l'apprentissage (c'est dans le jeu que l'on apprend), de **condition favorable** à celui-ci (c'est autour du jeu que l'on apprend, le jeu permettant d'être disponible à l'apprentissage). »

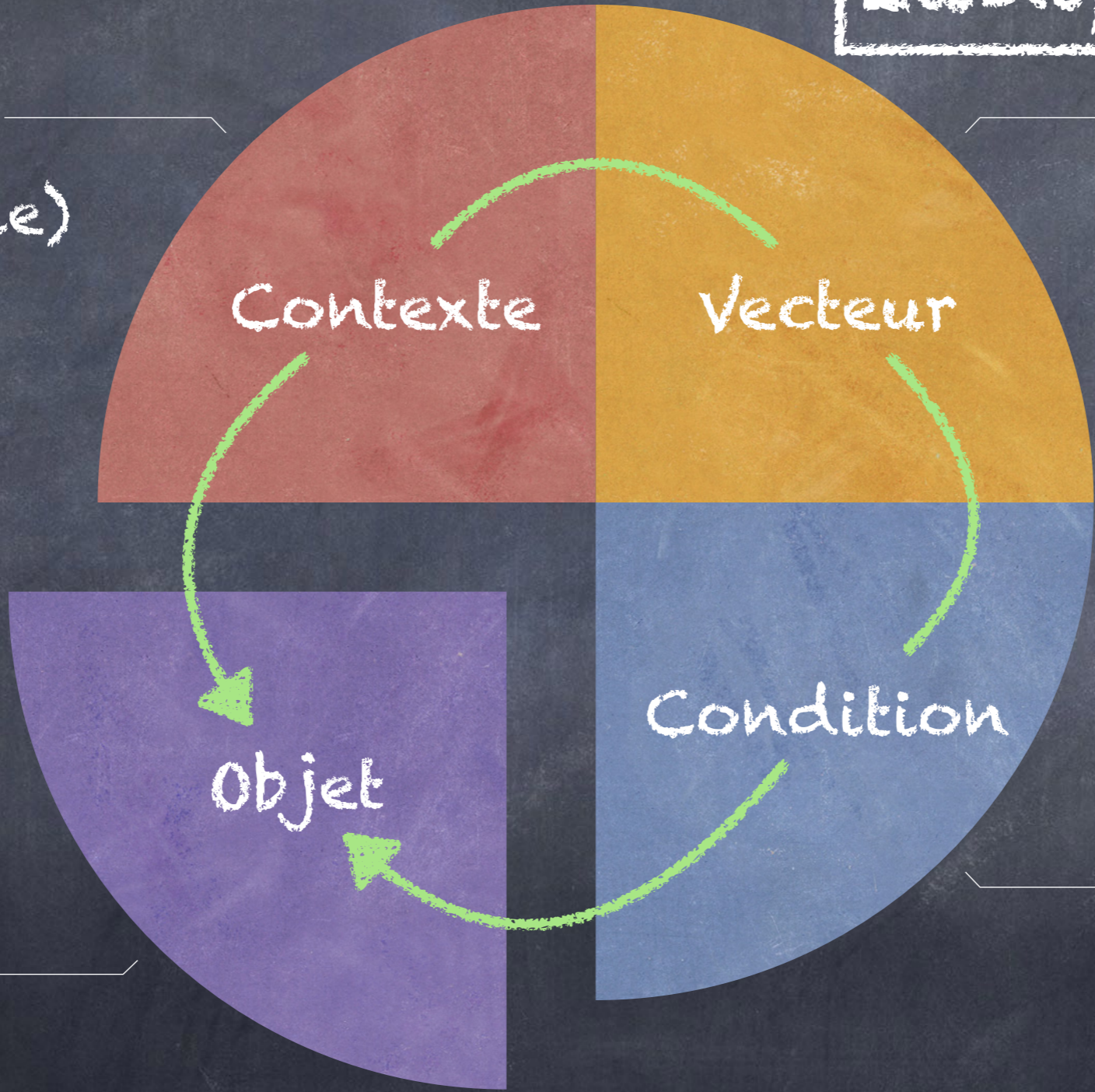
-Gilles Brougère (2005), Jouer/Apprendre, Paris:Economica, p.75

Jouer = apprendre

Ludification

Serious Games
(Technologie)

Serious Gaming
(Pratique)



EAM

Gamification
(Design)

Ludicisation

Et ça a marché ?



Hello, Commander



you have a new friend request!



Je vous remercie de votre attention
thibault.philippette@uclouvain.be



A special gift for you

Congratulation, you have reach the higher rank



Next quest : the 'comment' challenge