

Ludification au niveau universitaire – possibilités, risques et avantages

dr Aleksandra Chrupała



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



POLSKIE STOWARZYSZENIE - EUROPA JĘZYKÓW I KULTUR



LUDIFICATION / GAMIFICATION

- ludification / gamification
- gamificación / ludicación / jugueterización / juegoización
- Gamifikation / Gamifizierung / Spielifikation / Spielifizierung
- gamifikacja / grywalizacja / gryfizacja / ugrówienie

LUDIFICATION / GAMIFICATION

- **usage des jeux à des fins sérieuses qui n'ont rien à voir avec les jeux**
- **méthode augmentant l'engagement des apprenants grâce à l'application d'un système de motivation propre aux jeux**

GAMIFICATION À TROIS NIVEAUX

- niveau opérationnel
- niveau tactique
- niveau stratégique

„L'école est un jeu, il est juste mal conçu”

- apprenants
- enseignant
- interrogations, tests
- notes
- programme
- joueurs
- maître de jeu
- quêtes, challenges
- points, artefacts
- fiction

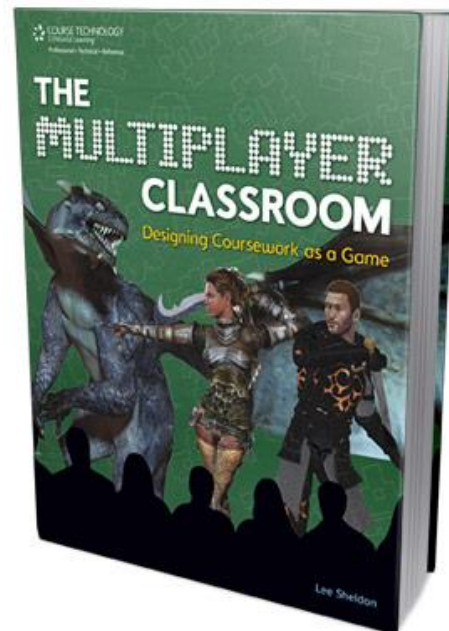
COMMENT S'Y PRENDRE?

1. Établir et définir clairement le(s) but(s)
2. Établir la liste des activités à réaliser
3. Attribuer un nombre de points à chaque quête
4. Classifier et hiérarchiser les activités
5. Établir le nombre de points requis pour avancer
6. Prévoir un moyen de communication
7. Inventer une narration

LEE SHELDON



Source: <http://www.g4ceurope.eu/lee-sheldon/>



MICHAŁ MOCHOCKI



Source: <http://www.kujawsko-pomorskie.pl/biuro-prasowe-kontakt/wywiady-tygodnia/27826-gry-to-chleb-powszedni>

BŁAŻEJ SAJDUK



Source: <http://cakj.pl/eksperci/>



WOJCIECH GLAC

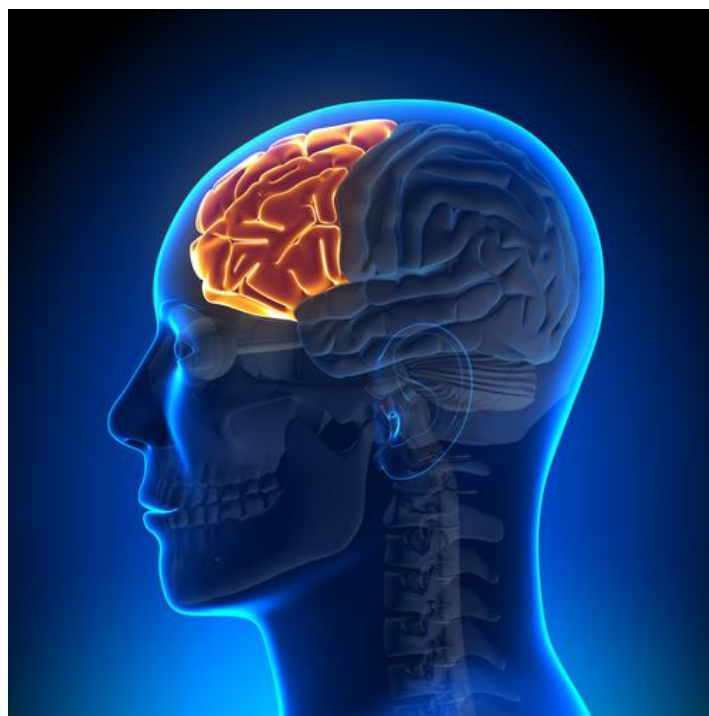


Source: <http://eduplus.com.pl/>

JOANNA MYTNIK-EJSMONT



PRIX À PORTÉE DE MAIN



Source: https://www.google.pl/search?q=p%C5%82aty+czo%C5%82owe&client=firefox-b&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiL0b7a38DUAhXvbZoKHUPsDp4Q_AUICigB&biw=1600&bih=766#tbn=isch&q=lobes+frontaux&imgsrc=_iAKzIFJihMutM:



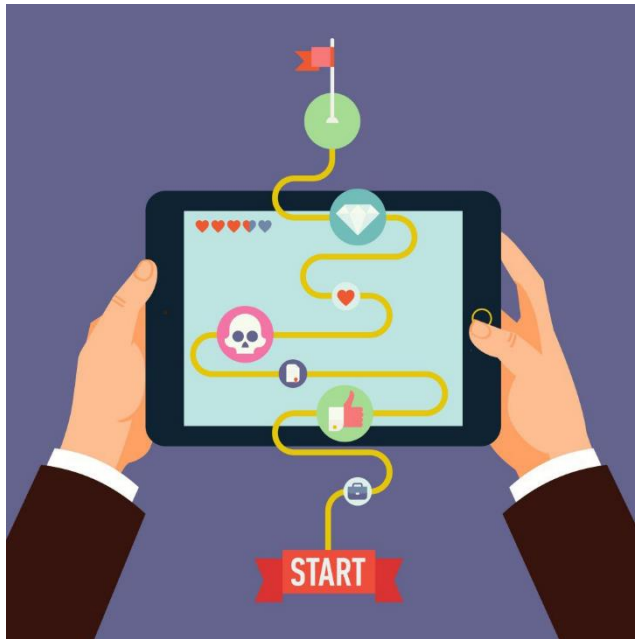
16-03-12-f.jpg



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

emecoe
Asociación Española para la Mejora de la Enseñanza de la
Comunicación Oral en Centros de Lenguas Europeas

SÉQUENCE DE BUTS DÉFINIS ET MESURABLES



Source: https://www.google.pl/search?q=gamification&client=firefox-b&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwikkenN4cDUAhWEF5oKHePEBfUQ_AUICigB&biw=1600&bih=766#imgsrc=-6zc4XkhOOxngM:

POSSIBILITÉ D'ÉCHOUER



Source: https://www.google.pl/search?q=correction&client=firefox-b&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjStYrr4cDUAhUCOpKHT30CIMQ_AUICigB&biw=1600&bih=766#imgsrc=rtrTk4IVO3nOZM:

APPRENTISSAGE PERSONNALISÉ



FEEDBACK RAPIDE ET CONSTANT



Source: https://www.google.pl/search?q=feedback&client=firefox-b&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjOx_mu4sDUAhUMM5oKHR7VC8EQ_AUIBigB&biw=1600&bih=766#tbn=isch&q=ludification+feedbeack+motivation+action+engagement&imgdii=gX6SiwkDU2pInM:&imgsrc=ewJ_HUpVHStSYM:

ENVIRONNEMENT DE COLLABORATION



Source: https://www.google.pl/search?q=collaboration&client=firefox-b&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiQrJHn48DUAhVCGZoKHU2XCGIQ_AUICigB&biw=1600&bih=766#imgdii=2A1-uhyagrEpnM:&imgsrc=wRy4Vrv7QWKC0M

FRAIS

- temps
- TICE
- nécessité de persuader les sceptiques



DISCUSSION

- Que se passe-t-il avec la fameuse motivation interne?
- Quels sont les rapports: coût et efficacité?
- Un cours de langue au niveau universitaire se prête-t-il à la gamification?
- La gamification est-t-elle utile dans le développement de la compétence orale?
- Quels outils TICE seraient les mieux adaptés à la gamification?

POUR PLUS D'INFOS

- [https://www.researchgate.net/publication/270560512 Szkic kursu DL poswieconego grywalizowaniu zajec akademickich](https://www.researchgate.net/publication/270560512_Szkic_kursu_DL_poswieconego_grywalizowaniu_zajec_akademickich)
- <http://www.epicwinblog.net/2013/10/the-35-gamification-mechanics-toolkit.html>.
- Manrique V., The 35 Gamification Mechanics toolkit v2.0,
<http://www.epicwinblog.net/2013/10/the-35-gamification-mechanics-toolkit.html>.
- Marczewski A. (2012). Gamification: A Simple Introduction [e-book]
- McGonigal J. , *Gry komputerowe mogą uczynić świat lepszym*, II 2010,
http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=pl#t-194263

- Mochocki M., Gamifikacja szkolnictwa wyższego: obce wzorce, polskie perspektywy,
<https://www.slideshare.net/BILUSZ/gamifikacja-szkolnictwa-wyszego-obce-wzorce-polskie-perspektywy-14413868>
- Ozimek W., Life is a game,
<http://www.youtube.com/watch?v=NSoIQMlOF7I>.
- Penenberg A. L. (2010), How Video Games Are Infiltrating and Improving Every Part of Our Lives,
<http://www.fastcompany.com/1702209/how-video-games-are-infiltratingand-improving-every-part-our-lives>
- Siadkowski J., Grywalizacja zrób to sam,
http://grywalizacja.w1.laboratorium.ee/wpcontent/uploads/2014/09/grywalizacja_zrobtosam1.rar