

PROJET LUDIFIÉ

PDF 2.5



PROJET LUDIFIÉ
PDF 2.5

1. Objectifs du projet



Objectifs de compréhension

- «Nous voulons que les étudiants comprennent que...»
- .....
- .....



Objectifs d'apprentissage (Learning Targets)

- "Je peux..."
- Je peux .....
- Je peux .....

2. Joueurs

Classe / niveau:

Profil de l'étudiant :
(motivation, diversité, niveau d'autonomie, intérêts...)

Rôles dans le jeu (le cas échéant) :
(explorateurs, guildes, équipes, avatars, etc.)

Modes de jeu :
□ Individuel □ Groupe □ Coopératif □ Compétitif □ Mixte



3. Conception narrative

Nom du jeu ou de la mission :

Récit du projet ou histoire de base :
(fantastique, dystopie, policier, explorateur, etc.)

Lien avec le contenu du programme d'études :

Ton et style visuel souhaités :



4. Actions souhaitées et critères d'évaluation

Quels signes d'apprentissage et d'attitudes souhaiteriez-vous observer ?

- Connaissances:.....
- Compétences: .....
- Aptitudes ou attitudes: .....

Comment les progrès seront-ils évalués ?

□ Grille d'évaluation

□ Évaluation par les pairs

□ Observation directe

□ Portfolio

□ Journal d'apprentissage

Autre.....

5. Mécanismes de jeu

(Règles du jeu, comment progresser, ce que vous pouvez et ne pouvez pas faire)

Actions clés qui activent le jeu :

Règles de base

Règles du jeu et de la communauté :



6. Composants du jeu

(Éléments de motivation et de rétroaction)

Système de points/d'expérience :

Niveau ou badge :

Mission/défi :

Récompenses symboliques:

Objets de collection (cartes, pièces de monnaie, objets...) :

Retour d'information immédiat (classement, barres de progression, etc.) :



7. Dynamique du jeu au fil du temps

Durée de la partie :

□ 1 session □ 1 unité □ Un trimestre complet □ Cours complet

Rythme et phases du jeu :

Événements spéciaux ou rebondissements inattendus :

Stratégies pour maintenir la motivation :



8. Signification, finalité et dimensions de l'éthique

- Pourquoi cette expérience vaut-elle plus qu'un simple divertissement ?
- Quelle valeur ajoutée cette expérience apporte-t-elle au développement personnel ou social de l'élève ?
- Quels aspects de la citoyenneté, de la justice, de la bienveillance ou d'autres valeurs émergent ?
- Quelles décisions éthiques pourraient se poser dans ce jeu ?

9. Réflexion et métacognition

Un espace pour approfondir ses connaissances et les appliquer dans la vie réelle.

- Quels moments de réflexion sont inclus ?
- Quelles questions guideront cette réflexion ? (Par exemple : Qu'ai-je appris aujourd'hui ? Que ferais-je différemment ? Qu'est-ce qui m'a surpris ?)
- Comment aiderez-vous les élèves à appliquer ce qu'ils ont appris à d'autres contextes ?

10. Espace

- Où se déroulera ce jeu ? (Salle de classe, couloir, ville, environnement numérique, métavers, etc.)
- Transformation des espaces physiques ou virtuels : (scénographie, plateformes interactives, décoration, etc.)



11. Ressources nécessaires

Matériaux physiques :

Outils numériques :

Temps de préparation estimé :

Soutien d'autres enseignants, de la famille ou de personnel externe :

12. Durabilité et gestion pratique

- Combien de temps est-il raisonnable de poursuivre une partie sans épuiser l'énergie du groupe ?
- Quels éléments sont faciles à reproduire ou à mettre à l'échelle ?
- Comment pouvons-nous pérenniser cette expérience sans dépendre entièrement des enseignants ?
- Quels ajustements sont nécessaires pour l'appliquer à d'autres cours ou contenus ?