

L'UNIVERSITÉ DE LYON LANCE LUDIMOODLE : UN PROJET POUR STIMULER L'APPRENTISSAGE SCOLAIRE PAR LE JEU

Faire intervenir des éléments de jeu comme facilitateurs de l'apprentissage et facteurs de réussite pour l'élève : tel est le pari d'un projet scientifique et pédagogique innovant, qui sera mené durant quatre années, à grande échelle dans l'agglomération lyonnaise, et qui a reçu un soutien au titre des Investissements d'Avenir.

Porté par l'Université de Lyon, en partenariat avec les laboratoires LIRIS, ECP, le Pôle d'Accompagnement à la Pédagogie Numérique de l'Université Jean Moulin Lyon 3, l'entreprise Edunao, des collèges et des lycées, il débutera en 2017 et bénéficiera de l'implication d'un consortium ouvert composé d'acteurs académiques, scientifiques et économiques.

Dans le cadre de l'action « Innovation numérique pour l'excellence éducative » du Programme d'Investissements d'Avenir lancé par l'État, et dont l'opérateur est la Caisse des Dépôts et Consignations, l'Université de Lyon avait déposé, en juin dernier, un dossier de candidature, en réponse à l'appel à projets « Espaces de formation, de recherche et d'animation numérique e-FRAN ».

Baptisé LudiMOODLE (Ludification adaptative des ressources pédagogiques numériques de Moodle), il vise à « renforcer la motivation grâce au développement de ressources ludiques sur Moodle » en collèges et lycées. Fin septembre dernier, ce projet a été retenu et bénéficiera d'un financement à hauteur de 553 203 € sur 4 ans.

Un enjeu fort : innover dans l'apprentissage pour une meilleure réussite de l'élève

Dans le contexte actuel de questionnement des pratiques pédagogiques, de développement des outils numériques et d'évolution des publics scolaires, la démarche de LudiMOODLE a pour objectif de développer, à travers le jeu, des leviers innovants pour placer l'élève au cœur des nouveaux apprentissages et favoriser sa réussite.

Les élèves ont en effet changé et les modes d'organisation des enseignements classiques fonctionnent plus difficilement aujourd'hui. Les classes sont de plus en plus hétérogènes, ce qui conduit à repenser les apprentissages de manière plus individualisée.

Par ailleurs, même si l'accès aux nouvelles technologies se développe à l'école, il n'aboutit pas encore à la réduction des inégalités, attendue de la « révolution numérique ». Enfin, les

environnements numériques d'apprentissage existants sont souvent sous-utilisés par les élèves et enseignants, car considérés comme peu naturellement motivants.

Le jeu : levier d'une nouvelle motivation ?

Un constat est fait par les porteurs du projet : l'intégration d'éléments de jeu peut contribuer à apporter, dans les apprentissages scolaires, des mécanismes que les élèves maîtrisent au quotidien et dans leur vie personnelle.

Tout l'enjeu est d'offrir un ensemble d'éléments ludiques qui pourront être ajoutés aux ressources numériques pédagogiques, de manière adaptée au profil des élèves.

Dans ce contexte, le projet LudiMOODLE aura une double vocation :

- Inciter les élèves aux usages numériques, par leur ludification ;
- Étudier les effets de cette ludification sur l'apprentissage et la motivation des élèves.

Qu'est-ce que la ludification ?

« La ludification consiste en l'usage intentionnel d'éléments de jeu pour des tâches et dans des contextes qui ne comportent pas de dimension ludique. L'expérience consistera à introduire la ludification de manière adaptée au profil des apprenants (à leurs attentes, préférences de jeu, etc.) » précise Élise Lavoué, Maître de conférences en informatique à l'Université Jean Moulin Lyon 3, membre du laboratoire LIRIS et qui assure le pilotage scientifique du projet.

Deux raisons principales ont motivé ce choix : d'une part, l'adaptation des éléments ludiques aux apprenants s'avère constituer un champ de recherche quasiment inexploré, et d'autre part, aucune étude de grande ampleur n'a été menée pour des publics de collégiens et lycéens.

Un projet de terrain pour produire des ressources adaptées

Le projet permettra de mener, sur le terrain, des études d'impact et de motivation auprès des élèves, pour aboutir à la diffusion de ressources, non seulement pour les apprenants, mais aussi pour



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Lyon, le 21 octobre 2016

les enseignants et concepteurs d'outils numériques.

Les études seront menées par les laboratoires LIRIS (Laboratoire d'informatique en image et systèmes d'information) et ECP (Éducation, Cultures et Politiques).

Le Pôle d'Accompagnement à la Pédagogie Numérique de l'Université Jean Moulin Lyon 3 sera chargé de produire les ressources pédagogiques numériques, en collaboration avec les enseignants des collèges et lycées d'expérimentation, de former les enseignants et de mettre en place les expérimentations.

L'entreprise Edunao, spécialiste en ludification de ressources Moodle, sera en charge de produire des éléments ludiques génériques applicables aux ressources pédagogiques.

Deux expérimentations dans 3 collèges et 2 lycées

Lors de la première expérimentation, des groupes d'élèves auront des éléments ludiques différents attribués aléatoirement, afin d'identifier l'impact de chaque élément sur leur motivation en fonction de leur profil. La deuxième expérimentation sera conduite en adaptant les éléments ludiques aux élèves, selon les résultats de la première expérimentation.

Les ressources pédagogiques « ludifiées » seront spécifiques à l'environnement Moodle mais les résultats des études permettront de produire des recommandations applicables dans d'autres contextes et environnements.

Les résultats des études seront diffusés au sein de publications scientifiques et les expérimentations seront filmées en classe, afin de partager les usages et bonnes pratiques auprès d'un large public d'enseignants.

Le projet démarrera en janvier 2017 et mobilisera de nombreux acteurs : enseignants, ressources humaines engagées par les partenaires (LIRIS, ECP, Lyon 3 et Edunao), et notamment deux doctorants recrutés spécifiquement pour accompagner ce projet sur 3 ans.

Des projets numériques au service de la réussite de l'élève

LudiMOODLE est issu du projet TENCORA (Territoire Numérique Collaboratif en Région Auvergne-Rhône-Alpes) qui a été présélectionné lors de la première vague de l'appel à projet e-FRAN. Celui-ci est composé de 14 actions qui proposent notamment :

- D'enrichir les pratiques de classe des enseignants, en s'appuyant sur les pratiques existantes et d'autres qui seront expérimentées dans ce projet ;
- D'étudier les mécanismes d'apprentissage, d'évaluer et de produire des dispositifs pour favoriser la réussite des élèves en les plaçant au cœur du projet pédagogique ;
- D'évaluer et valider certaines méthodologies communes.

Carte d'identité du projet

Objectif : concevoir, expérimenter et valider une approche de ludification adaptative de ressources numériques pédagogiques sur la plate-forme Moodle pour augmenter la motivation des apprenants en collèges et lycées.

Académie impliquée : Lyon

Porteur de projet : Université de Lyon

Niveaux d'enseignements concernés : collège et lycée

Partenaires engagés :

11 établissements scolaires (collèges et lycées) :

Collège Joliot Curie – Bron

Collège Georges Clémenceau – Lyon

Collège Alain – St Fons

Collège Les Battières – Lyon

Collège Paul Éluard – Vénissieux

Collège Aimé Césaire – Vaulx-en-Velin

Collège Rameau – Champagne-au-Mont-d'Or

Collège Victor Grignard Mermoz – Lyon

Lycée Casanova – Givors

Lycée Charpak – Châtillon-sur-Chalaronne

Lycée Aragon – Givors

2 laboratoires de recherche :

LIRIS (Laboratoire d'informatique en image et systèmes d'information), avec la participation de chercheurs issus de l'Université Jean Moulin Lyon 3

ECP (Éducation, Cultures et Politiques), avec la participation de chercheurs issus de l'Université Lumière Lyon 2

1 université : Université Jean Moulin Lyon 3

1 entreprise : Edunao (Grenoble)

1 pôle de compétitivité : Imaginove (Pôle de compétitivité des contenus et usages numériques)

Durée : 48 mois

Subvention octroyée au titre du Programme d'Investissements d'Avenir : 553 203 €

Edunao propose des solutions de campus numériques open source pour l'enseignement et la formation professionnelle. Edunao est l'un des premiers partenaires de la transformation numérique de l'apprentissage en France, avec plus de 500 plateformes installées par ses équipes, pour 2 millions d'utilisateurs de MOOC & apprentissage à distance.

Edunao propose des services de conseil, d'édition & d'intégration technique, des plateformes d'apprentissage spécialisées et outillées, et des services d'hébergement.

Edunao est membre d'Imaginove et de Cap Digital, et partenaire de Moodle, Microsoft, Kaltura, Blackboard et Intelliboard.

Contacts presse :

Anne Guinot, Responsable communication de l'Université de Lyon
anne.guinot@universite-lyon.fr – 04.37.37.26.74.

Bérénice Gagne, Chargée de projet Direction stratégie académique
berenice.gagne@universite-lyon.fr – 06.74.41.86.71.

www.universite-lyon.fr