





Moodle pour motiver les élèves



Outil utilisé (technologie)	Facilité Est-ce facile à mettre en place?	Quel type de joueur cela motive?			
		Collectionneur «Je vais chercher le trésor, la récompense» 	Explorateur «Je vais creuser et trouver l'information» 	Social «Je serai empathique avec les autres» 	Buteur «Je veux vaincre les autres» 
Devoir Pour collecter, évaluer et fournir une rétroaction sur les devoirs	Facile. En ligne et hors ligne; avec et sans fichier; seul ou en groupe.	Oui. Établissez les règles, fixez les échéances et les critères de notation	OK. Les devoirs devraient encourager l'exploration de sujets (<i>webquest</i>)	OK. Utilisez les devoirs de groupe pour favoriser la collaboration	Non. Les buteurs aimeraient avoir les résultats affichés avec ceux des autres
Clavardage Tenir une séance de clavardage en temps réel avec la classe	Facile à créer, nécessite quelques efforts pour le gérer.	Non. Il n'y a aucun point à gagner et ce n'est pas assez structuré	OK. Il est polyvalent et peut être utilisé comme tâche d'évaluation formative	Oui. Collaborer et explorer des sujets; débattre en ligne ou travailler en petit groupe	OK. Donner une tâche à réaliser avec le clavardage et convenir d'une nétiquette
Sondage Pour une prise de décision, un vote ou d'autres choix avec les élèves	Facile. Définir les options et s'il y a lieu la limite par choix.	OK. Bon pour favoriser l'autoévaluation de connaissances sur un sujet donné	Regrouper les élèves selon leur réponse, puis dévoiler les sujets selon les groupes	Voter et sonder. Les socialisants adorent voir les réponses des autres	OK. Sans intérêt s'il n'y a pas de gagnant. Fixer une limite de temps et le 1 ^{er} gagne
Base de données Permettre de collecter, partager et rechercher des réalisations effectuées	Délicat à mettre en place. Il faut savoir où aller avant de commencer. Nécessite de l'entraînement.	Peut être utilisé par l'enseignant pour présenter de l'info; mieux si les élèves la remplissent.	La base de données est polyvalente et permet de présenter des résultats de façon flexible.	Les élèves peuvent lire, commenter et évaluer les données des autres. (Changer les permissions)	Les élèves peuvent évaluer et commenter. Peut agir comme évaluation par les pairs.
Forum Discussions, téléversement de fichiers	Facile. Le forum par défaut est convivial. Titre et description sont suffisants.	La participation doit être évaluée par l'enseignant ou les pairs	Mettre en place une série d'évaluation formative requérant de la découverte	Oui. Les élèves peuvent discuter, commenter et évaluer. Interaction asynchrone	Oui. En atteignant un critère, l'élève peut obtenir un statut (icône de groupe)
Glossaire Pour les activités d'apprentissage qui réunissent des infos ou des ressources	Facile. Les paramètres par défaut sont bons. Assurez-vous que le nom de l'auteur est affiché.	Les élèves créent les articles pour définir les termes ou présenter de l'information	Définir l'activité pour permettre l'exploration et l'autonomie	Les élèves peuvent lire, commenter et évaluer les articles des autres. Activité très sociale	Les élèves peuvent lire, commenter et évaluer les articles des autres. Activité asynchrone
Leçon Pour présenter des informations ou évaluer de façon non linéaire	Délicat à mettre en place, bien planifier. En vaut la peine.	Excellent pour présenter de l'info avec activité intégrée, barre de progression et limite de temps	Oui. Utiliser des questions de branchement, scénario, études de cas, jeu de rôle	Non, il s'agit d'activités individuelles	Doit permettre de gagner des points, utiliser le chronomètre pour déterminer qui est le 1 ^{er}
Test Pour évaluer, de façon formative ou sommative	Délicat et chronophage. Créer le test, puis les questions. Utiliser les catégories.	Le test peut être sécurisé et chronométré. Plusieurs types de questions	OK. Utiliser pour l'autoévaluation. Récompenser les scores élevés par un statut de gourou	OK. Il n'y a aucune interaction dans les tests. Poursuivre avec une discussion dans un forum	OK. Ils seront motivés à battre les autres.
Wiki Utiliser pour créer en collaboration une page web	Facile. Quelques trucs à connaître. Choisir individuel ou collaboratif.	Oui, procurer de la structure pour la collecte d'information	Le wiki est polyvalent et permet de présenter des résultats de recherche	Oui, utiliser pour remue-méninge, planifier et écrire de façon collaborative	Oui, les élèves peuvent débattre sur les faits et idées. Permettre l'édition par tous
Atelier Pour collecter, évaluer (par l'enseignant et les pairs) les travaux	Délicat. Choisir individuel ou groupe. Peut être ardu à maîtriser.	Permet l'évaluation entre pairs et par l'enseignant	Les élèves peuvent explorer les contributions des autres et collecter de l'information	Oui, permet l'évaluation entre pairs, l'interaction et l'éducation	Oui les élèves peuvent compétitionner et juger



Outil idéal

Peut fonctionner avec un peu d'astuce

Pas adapté pour cette tâche

Les élèves sont motivés de plusieurs façons. Ce guide sert de carte pour identifier des éléments de jeu que l'on peut porter dans l'apprentissage en ligne. Le but est d'améliorer l'engagement, augmenter la productivité et l'achèvement de cours dans Moodle.

Cette affiche est basée sur la typologie de Bartle. Vous tiendrez plusieurs rôles au fil du temps, mais vous aurez des méthodes dominantes d'interaction.

Collectionneur
Joueur qui aime terminer le jeu. Il agit dans l'environnement pour réussir. Il se donne des buts et tente de les atteindre vigoureusement.

Explorateur
Joueur qui aime interagir avec l'environnement. Il désire en connaître autant que possible à propos du monde qui l'entoure.

Social
Joueur qui cherche le contact et la coopération. Il désire interagir avec les autres. Il utilise les outils de communication disponibles pour mieux interagir.

Buteur (killer)
Joueur qui aime agir sur les autres joueurs. Il est politicien. Il est ultracompétitif. Leur principal plaisir est de battre les autres.



Conseils sur la configuration de Moodle

Suggestions sur les fonctions Moodle qui peuvent être utilisées pour ludifier votre cours.

Rapports d'activité et suivi d'achèvement (Rétroaction)

- Activer le suivi à l'achèvement dans les paramètres du cours.
- Afficher les cases à cocher (automatiques ou manuelles) pour indiquer l'achèvement d'un élément du cours.
- Diffuser le rapport d'activités à la fin d'une séquence en guise de rapport de progression – c'est un bon outil de rétroaction.

Badges (Autres)

- Avec Moodle 2.5, des badges peuvent être émis par l'enseignant ou de façon automatique basée sur des critères. (Réglages du cours > Badges)
- Les badges émis apparaissent sous *Mon profil*.
- Les élèves devraient ajouter le bloc MES BADGES sur leur page d'accueil.
- Le plugin *Checklist* permet de souligner les progrès.

Sections rétractables – extension [Collapsed Topics](#) (Accès)

- Les sections rétractables permettent d'utiliser plusieurs colonnes pour obtenir une interface plus ludique.
- Cette extension permet d'avoir plus d'éléments sur une page sans encombrement visuel – donne une bonne indication du nombre d'éléments dans le cours.
- Cacher les sections jusqu'au respect de conditions (un peu comme les niveaux dans un jeu vidéo).

Activités conditionnelles (Pouvoir, accès)

- Utiliser les activités conditionnelles pour amener la notion de niveaux. Présenter des petits défis pour révéler des éléments de niveaux supérieurs au fil du temps.
- Placer une image dans un titre de section à la fin du cours. Dévoiler l'image lorsque le cours est achevé.
- Cacher des sections jusqu'au respect de certaines conditions. Progression continue.

Notes (Rétroaction)

- Utiliser un barème personnalisé pour ajouter des étoiles ou des niveaux de statuts (i.e. novice, apprentis, maître).
- Montrer aux apprenants à trouver leur rapport d'utilisateur dans le carnet de notes.
- Un carnet de notes simple et précis est le meilleur outil de rétroaction pour indiquer la progression dans le cours.

Groupes (Pouvoir, statut, accès et autres)

- Utiliser les groupes pour dévoiler des éléments en étape selon l'appartenance à un groupe. Utiliser l'extension (plugin) pour permettre la sélection du groupe par les participants avec un mot de passe secret.
- Utiliser un icône pour un groupe; ces icônes s'afficheront dans les forums (novice, expert, etc.).
- Donner des boni ou récompenses pour les bonnes performances de groupe.

Étiquettes ou titres de section (But, règles)

- Utiliser les étiquettes pour ajouter des éléments narratifs au cours
- Système de badges simple. Dévoiler quand une activité est achevée.
- Boni surprises pour réalisations; dévoiler des pièces à collectionner.
- Utiliser des mots puissants : *félicitations, bel accomplissement, tu es un leader (chef), tu accèdes maintenant au niveau de maître, etc.*

Rôles Moodle (Pouvoir, statut et accès)

- Ajouter des titres de rôles personnalisés (Étudiant -> Joueur, Enseignant -> Entraîneur)
- Donner des statuts plus élevés aux élèves en changeant les permissions pour qu'ils puissent diriger eux-mêmes certaines activités
- Identifier un brigadier qui pourra décerner des points boni aux élèves qui arrivent à l'heure, qui participent bien ou qui aident les autres.

Bloc MooProfile - extension (Statut)

- Afficher le gagnant de la semaine sur Ma page en utilisant le bloc *MooProfile*, par exemple « Le meilleur score », « le plus aidant »
- Il faut s'assurer que tous les élèves ont une photo ou un avatar dans leur profil
- Cacher les informations de contact non pertinente dans les paramètres du bloc
- Afficher les informations de contact (toujours à jour) de l'enseignant dans un bloc *MooProfile*

Page

- Une ligne de code d'embarquement (*embed*) HTML peut amener le jeu d'un site web dans une page Moodle. Basculer l'éditeur de texte en mode HTML pour voir le code, puis copier coller un code qui ressemble à :
<iframe src = "www.cybersmart.gov.au/cybernetrix"> Social Media Game </iframe>

Barre de progression – extension [Progress bar](#) (Statut, autres)

- Fixer les objectifs et rétroactions avec la barre de progression
- Changer les cases à cocher et les croix pour des étoiles, utiliser la barre comme outil de navigation
- Placer plusieurs barres de progression pour récompenser différents comportements (ponctualité, créativité et autres compétences)

Guide d'évaluation et critères (Règles)

- Utiliser les critères pour identifier les attentes AVANT l'évaluation
- Utiliser le guide d'évaluation et une banque de commentaires pour la rétroaction
- Utiliser des critères flexibles pour que des choix soient possibles quant aux modes d'évaluation préférés

Rendez votre cours social

- Ajouter des blocs pour l'interaction : Commentaires, Utilisateurs en ligne, La classe, Articles de *blog* récents, *Tags de blog*,
- Les articles de *blog* devraient être liés à des activités.
- Utiliser des *tags* pour permettre aux élèves de trouver les travaux des autres
- Encourager l'évaluation par les pairs et les commentaires.

Rendez votre cours amusant!



Pour l'administrateur

- Activer le suivi à l'achèvement
- Activer la restrictions aux membres de groupe
- Permettre l'évaluation sur les forums et glossaires
- Cacher les entrées par défaut inutilisées du carnet de notes
- Ajouter des barèmes personnalisés (étoiles)
- Placer le bloc Mes badges sur Ma Page
- Ajoutez de nouveaux rôles (niveau 1, niveau 2, entraîneur)
- Ajouter des extensions : barre de progression, bloc *MooProfile*, *Group Self-Selection*
- Ajuster le paramètre par défaut d'un cours pour un affichage une page par section. Ainsi la progression des activités achevées sera indiquée sur la page d'accueil du cours.

Tweeteurs motivants à suivre

@catspyjamasnz @ghenrick
 @gamerlearner @moodlemuse
 @sthcrft @moodleman
 @vinnystocker @stephanemlavoie

Besoin d'aide dans Moodle?

- Groupe d'enseignants moodleurs FGA dans le [salon national](#) de Moodle FGA
- LinkedIn - Moodle for Motivation Group <http://linkd.in/Zez8wW>
- Community Forums at www.moodle.org
- Teacher support at www.moodle4educators.com