

G-Gama: l'alpha et l'oméga de la gamification

Nicole Baudat & Jean-Philippe Weiskopf
31 Mars 2021



Qui sommes nous?

✓ **Nicole Baudat**

- ✓ Maître d'enseignement
- ✓ Nutrition
- ✓ Haute école de santé La Source

✓ **Jean-Philippe Weisskopf**

- ✓ Professeur Associé
- ✓ Finance d'entreprise
- ✓ Ecole hôtelière de Lausanne

mais encore...

- ✓ 6e appel à projets – Innovation pédagogique 2020
- ✓ Project: G-GAMA : Guide pratique de GAMification des Apprentissages



Plan

L'apprentissage par les jeux & vous

Les jeux d'évasion (escape games)

Le DIY en finance

Discussion / Q&A

L'apprentissage par les jeux & vous

- ✓ Veuillez aller dans le chat Teams.
- ✓ Nous y avons mis un lien Wooclap <https://www.wooclap.com/HESSO> où il vous est demandé de répondre à trois brèves questions sur l'apprentissage par les jeux.
- ✓ Merci d'y répondre! Nous en discuterons à la fin de l'atelier.

Le DIY en finance



Pourquoi des jeux?



DIFFICULTÉ D'IMPLIQUER DES
ÉTUDIANTS DANS DES MATIÈRES
TECHNIQUES.



ENCORE PLUS DANS UN FORMAT
EN HYBRIDE/DISTANCIEL

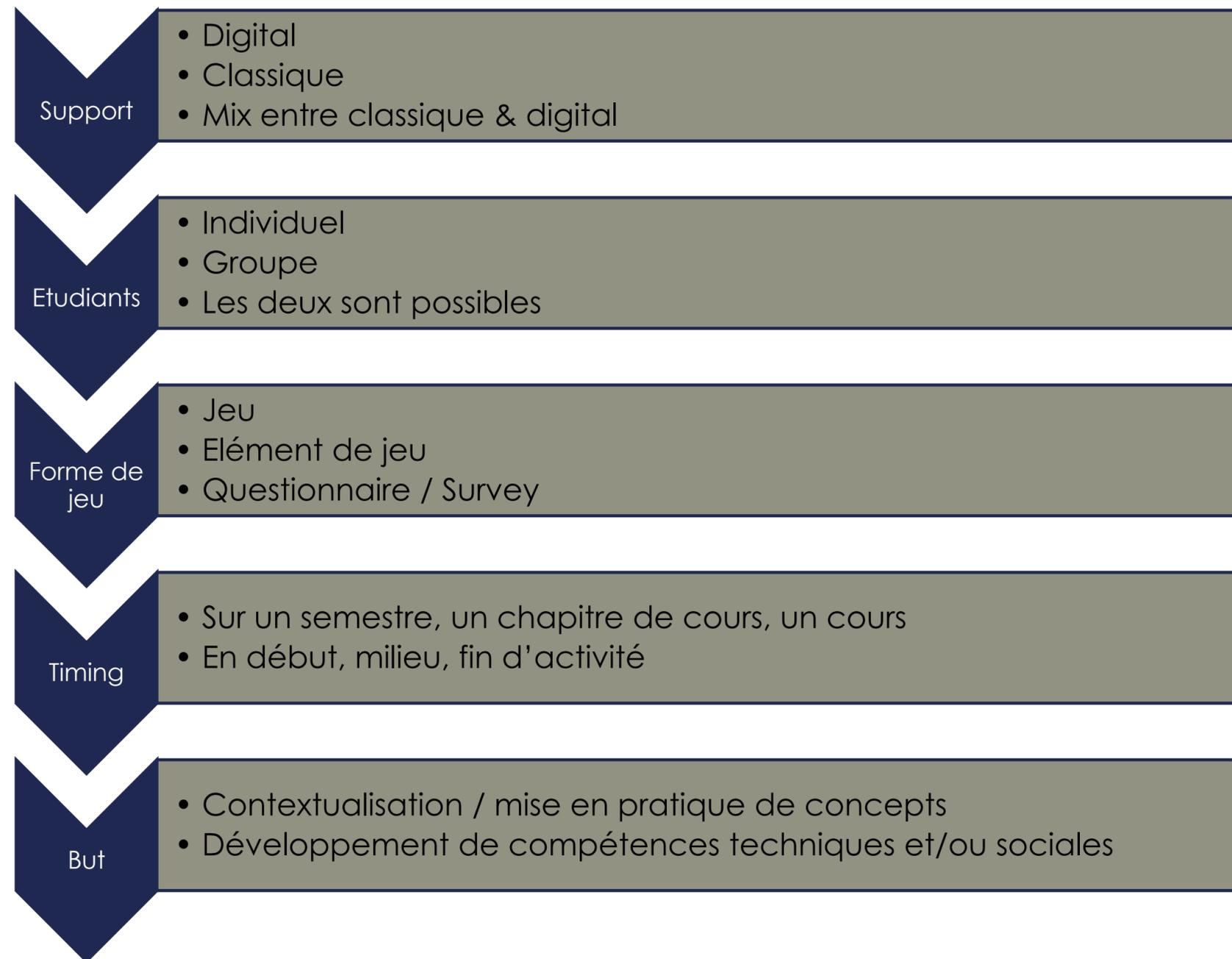


LES JEUX PEUVENT ABATTRE
CERTAINES BARRIÈRES.



GAINS EN EFFICACITÉ ET
COMPLÉMENTARITÉ DU MATÉRIEL
DANS ET ENTRE LES COURS

Dimensions à tenir en compte



Exemple 1

- ✓ Wooclap / PC, apps
- ✓ Individuel
- ✓ Questionnaire
- ✓ Début de cours
- ✓ Brise glace et mise en perspective.



Un mensonge s'est glissé dans ces affirmations sur Anna (aka Mlle. Chassot, ...

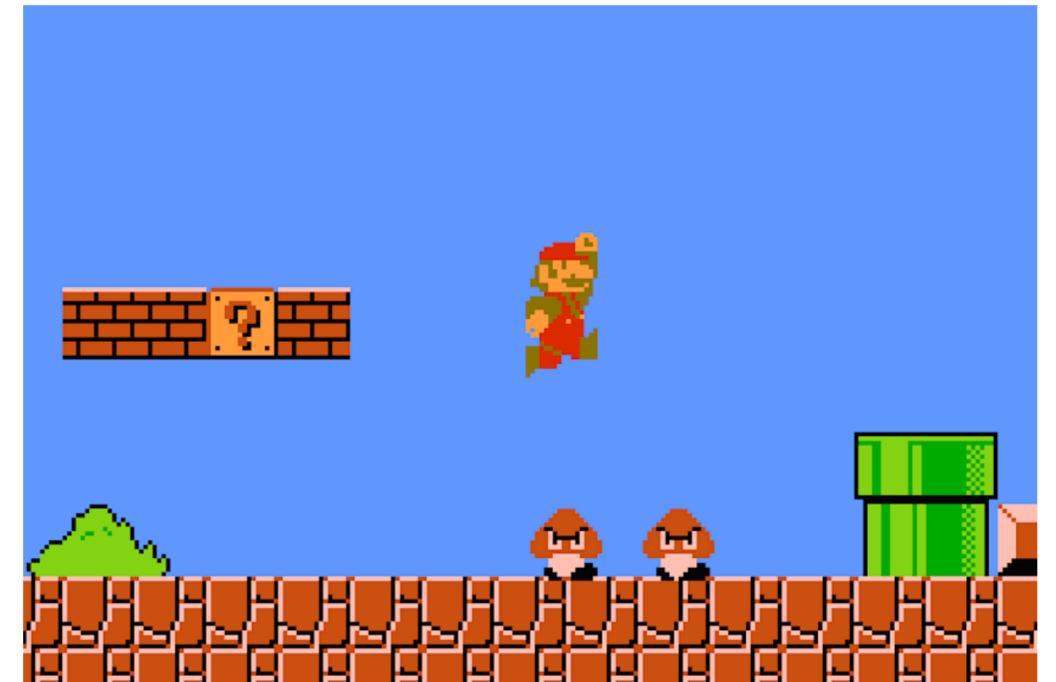


Exemple 2

- ✓ Moodle / LMS
- ✓ En groupe
- ✓ Jeu par étapes
- ✓ Fin de chapitre
- ✓ Consolidation et feedback des compétences acquises.

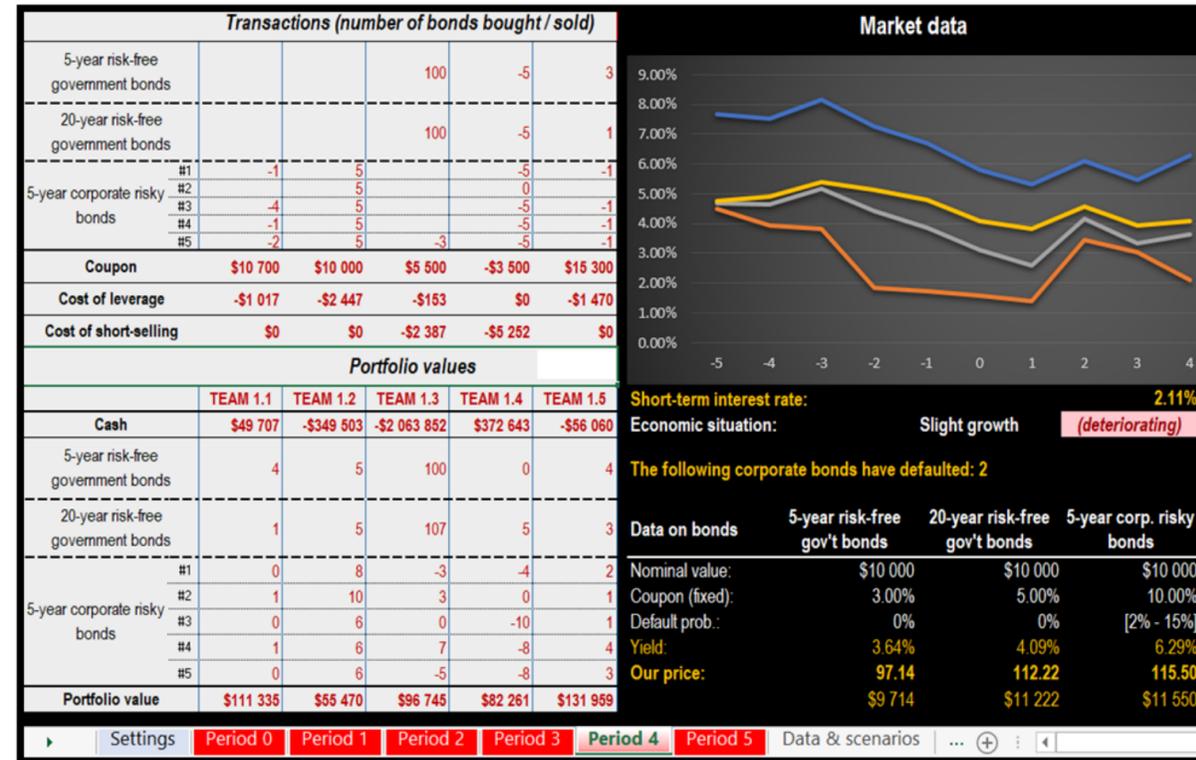
-  Jeu - Niveau 1
-  Jeu - Niveau 2

Restricted Not available unless: The activity **Jeu - Niveau 1** is marked complete



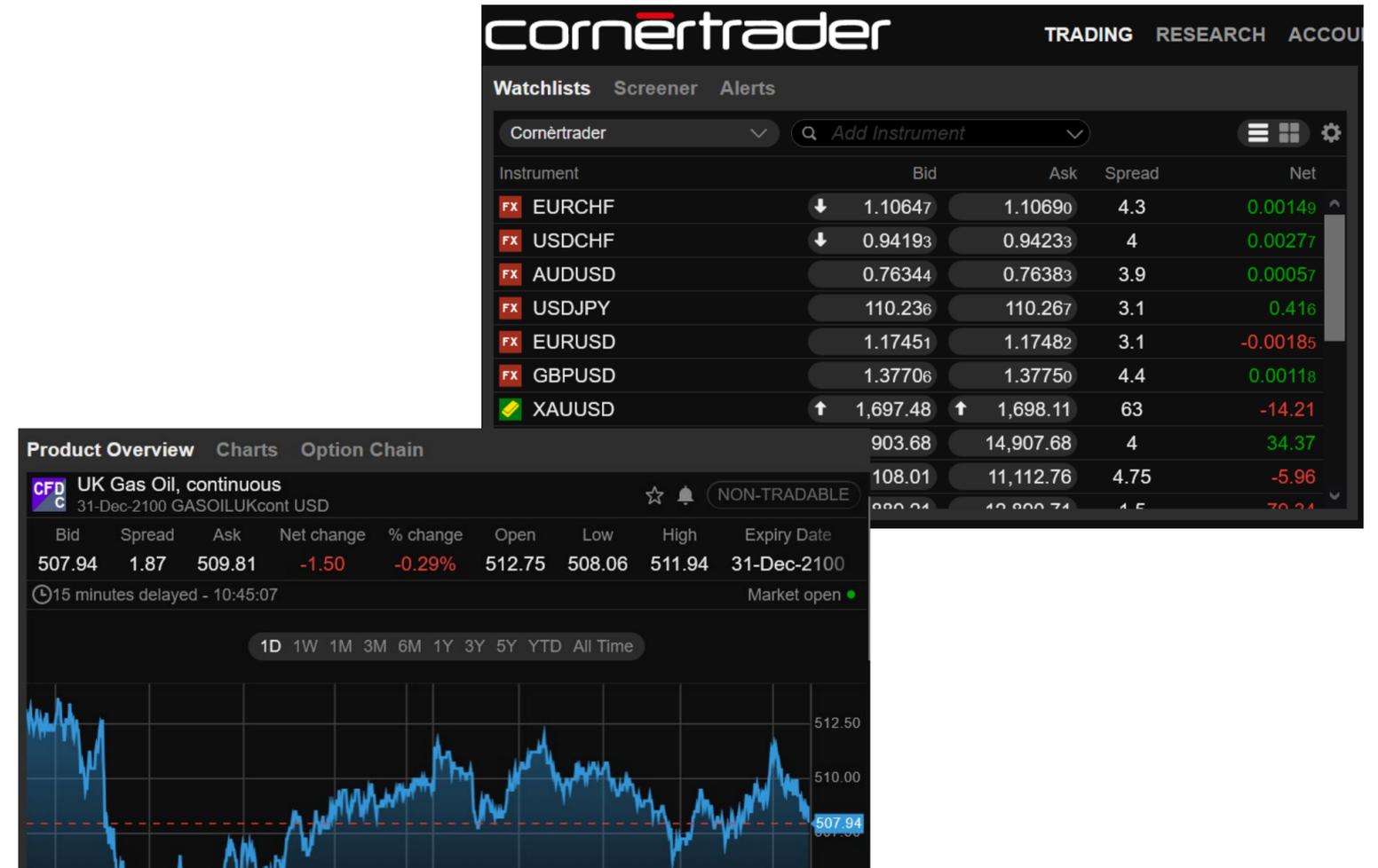
Exemple 3

- ✓ Excel
- ✓ En groupe
- ✓ Jeu par périodes
- ✓ Milieu de chapitre
- ✓ Consolidation des compétences acquises et introduction aux concepts à venir.



Exemple 4

- ✓ Partenaire externe / internet
- ✓ Individuel
- ✓ Compétition Prof vs. étudiants
- ✓ Tout au long du semestre
- ✓ Consolidation des compétences et mise en pratique.



Exemple 5

- ✓ Un jeu comme exemple
- ✓ Individuel
- ✓ Vidéo
- ✓ A la maison
- ✓ Explication d'un concept très technique.

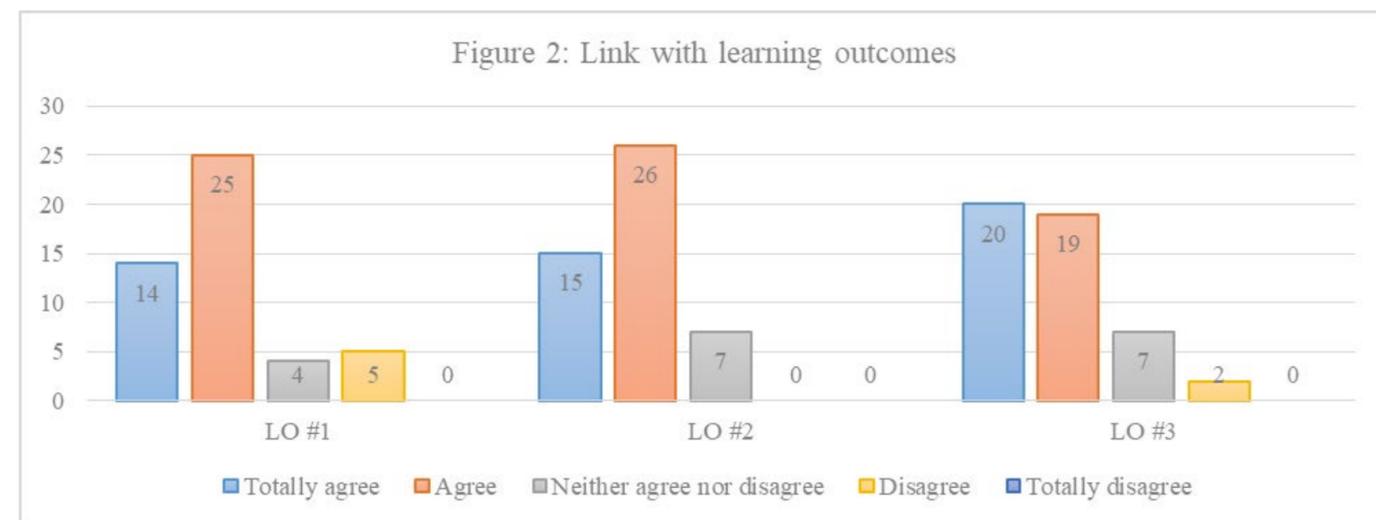
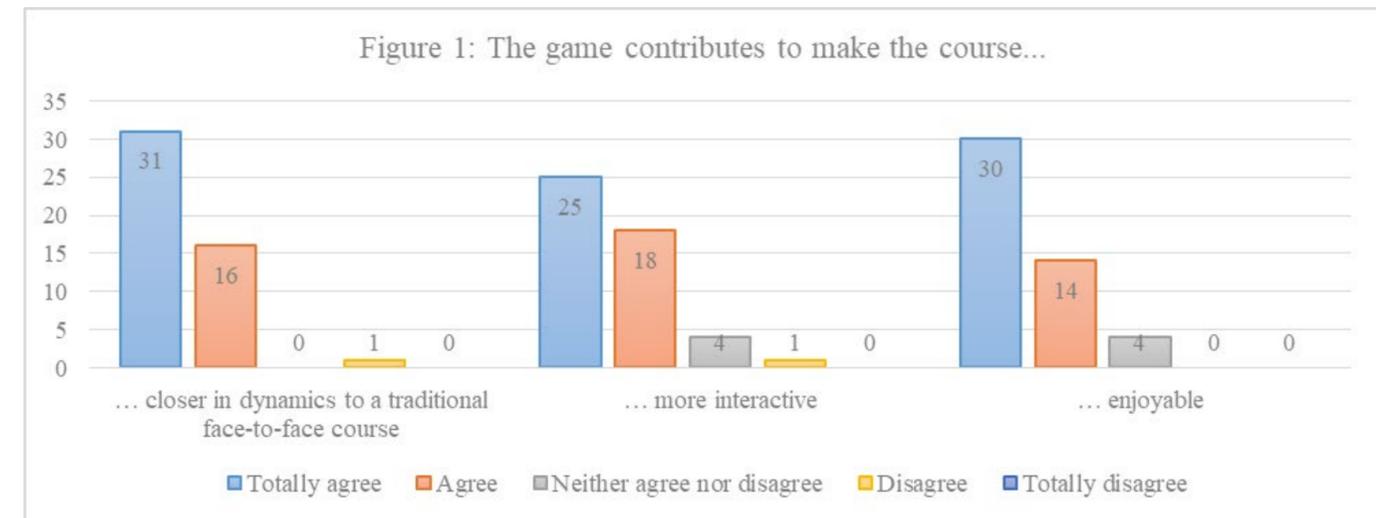


Les jeux et les cours à distance?

- ✓ Les jeux sont-ils adaptables et acceptés en distanciel?
- ✓ L'implémentation à distance pose des soucis -> à garder en tête lors de la création des jeux.
- ✓ Un side-effect sympa: renforcement des compétences sociales.
- ✓ Rapprochement des étudiants et meilleure identification avec le cours et les Profs.

L'opinion des étudiants?

- ✓ Les jeux semblent rapprocher les étudiants.
- ✓ La dynamique de classe se rapproche du présentiel.
- ✓ Les étudiants semblent acquérir les résultats d'apprentissage.

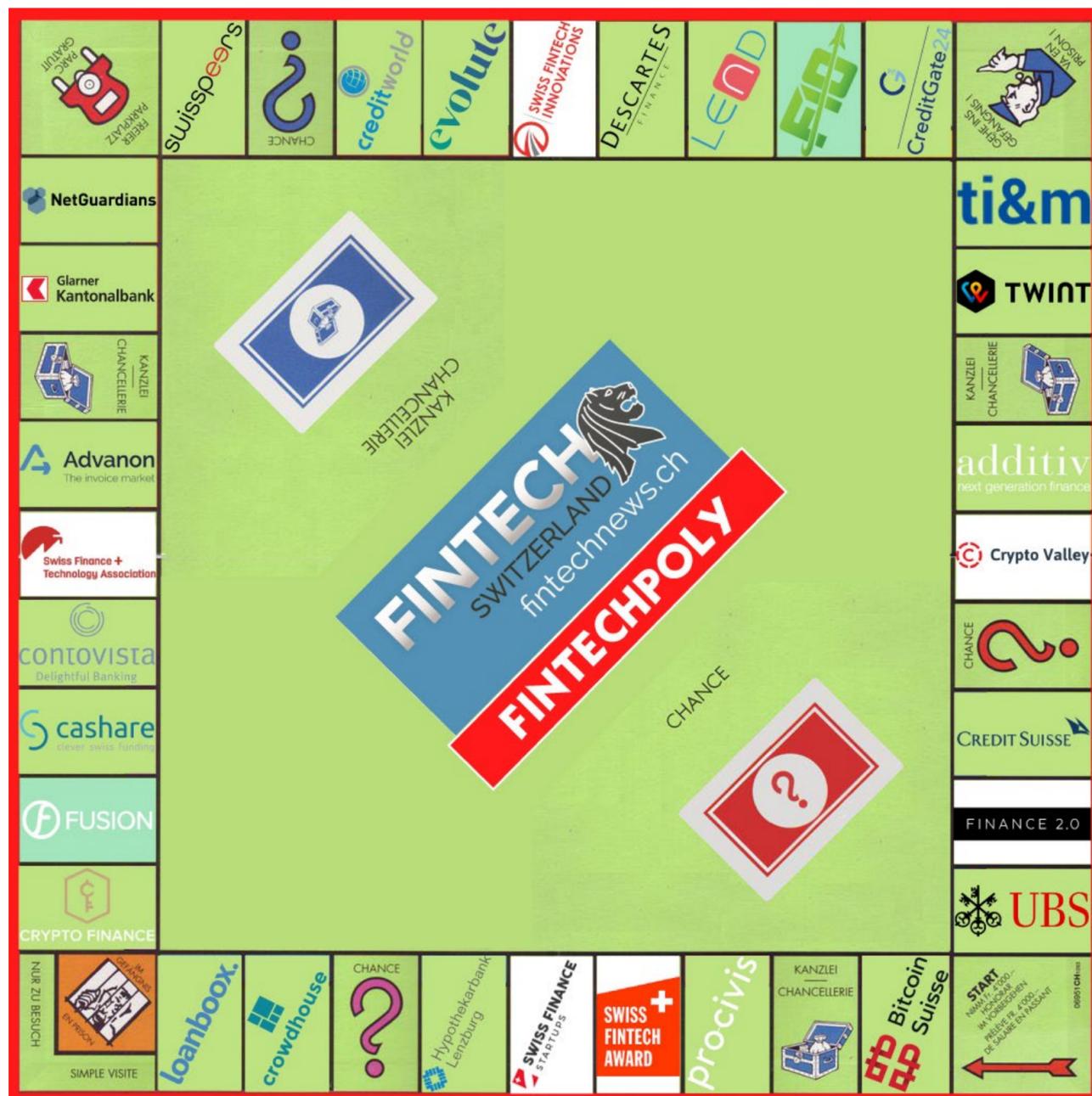


Nos expériences...

- ✓ Bien réfléchir à la finalité du jeu.
- ✓ S'assurer que chaque étudiant puisse se sentir concerné (difficulté, groupes, etc.).
- ✓ Surprendre avec différentes formes de jeux aide.
- ✓ Pourquoi faire compliqué quand on peut faire facile (papier et crayon)?

Nos expériences...

- ✓ Bien expliquer les choses aux étudiants (instructions, attentes, évaluation).
- ✓ Se munir de patience lors de l'implémentation en cours (surtout à distance).
- ✓ Faire des essais et améliorer au fur et à mesure (les erreurs sont pardonnées tant qu'on essaie et qu'on est transparent).
- ✓ Les dynamiques de groupes peuvent poser problèmes, mais faut rester positif.



Merci de votre attention.

Revenons aux 3 questions initiales et ouvrons la discussion.