

Sommaire exécutif

# La ludification dans le programme AFB et au-delà

Préparé par : Tamara Kaattari  
Pour : Contact North | Contact Nord  
Mars 2017



**Contact North | Contact Nord**

Ontario's Distance Education & Training Network  
Le réseau d'éducation et de formation à distance de l'Ontario

## Sommaire

### La ludification dans le programme AFB et au-delà

Une tendance grandissante dans les communautés d'apprentissage consiste à intégrer la ludification – le concept d'appliquer les mécanismes de jeu et les techniques de la conception des jeux pour engager et motiver les gens à réaliser leurs objectifs d'apprentissage. Que pourrait-on espérer qu'un programme de littératie pour les adultes puisse accomplir au moyen de la ludification? La réponse est : l'engagement accru des apprenantes et apprenants. La ludification vise à appliquer les mécanismes de jeu et les techniques de la conception des jeux en vue d'engager et de motiver les participantes et les participants. Ce document aborde les aspects de la ludification à utiliser (quand c'est possible et approprié) pour l'élaboration du curriculum et pour améliorer la prestation du Programme d'alphabétisation et de formation de base (AFB) grâce à son incorporation à d'autres éléments du programme.

Le document examine des composantes basiques, qui sont essentielles afin de comprendre et d'appliquer la ludification. La première composante comprend les mécanismes de jeu; ce sont des systèmes axés sur les règles à respecter (comme les points, les niveaux, les insignes et les super bannières) et conçus pour encourager les utilisatrices et les utilisateurs à explorer leur espace d'apprentissage. La seconde composante englobe les dynamiques de jeu; ce sont les comportements que les utilisatrices et les utilisateurs démontrent en tant que résultat des mécanismes de jeu et ils peuvent inclure la recherche de récompenses, de statut, d'accomplissement, d'auto-expression et de compétition. Le document définit les deux composantes et illustre les manières dont celles-ci sont utilisées pour faire appel aux différentes personnalités affichées par les apprenantes et les apprenants adultes.

La ludification engage les apprenantes et les apprenants, parce qu'elle favorise l'individualisation et leur permet de personnaliser leur expérience d'apprentissage. Ce document explore les connexions entre la ludification, la motivation des apprenantes et apprenants et les styles d'apprentissage ou de jeu de simulation. En outre, il encourage les fournisseurs de programmes AFB à considérer les styles d'apprentissage à travers un prisme de ludification.

Le déroulement des jeux peut être vu comme une entreprise solitaire. Et une telle entreprise, avec son accent mis sur les images, pourrait éventuellement nuire au développement des compétences de littératie. Le rapport discute de deux méthodes dans lesquelles la ludification a été reliée au développement des compétences sociales et de littératie.

Considérant le fait que les programmes AFB ont des niveaux variés de familiarité envers la ludification ainsi que divers niveaux de ressources et différentes priorités, le document examine les niveaux de ludification qui peuvent être appliqués dans les programmes de littératie pour les adultes. Le premier niveau explore les stratégies pour exécuter la théorie de la ludification dans des curriculums existants, mais sans utiliser la ludification, et inclut aussi un exemple de l'usage basique de la ludification avec un programme ciblé à court terme.

Le document indique également qu'une autre façon pour appliquer la ludification dans les programmes AFB est d'utiliser les systèmes de gestion de l'apprentissage (SGA), incorporant des stratégies de ludification; ou encore, de se servir de curriculums existants, puis de remanier les activités utilisant des SGA dotés d'options intégrées de ludification.

Ensuite, le document présente de l'information sur la ludification à l'égard de chacun des systèmes de gestion de l'apprentissage suivants : PLATO, Desire2Learn (D2L)/Brightspace, Moodle et Saba. À ce sujet, les fournisseurs de programmes AFB en sont généralement déjà conscients ou pourraient même les utiliser maintenant.

Quoique le programme AFB ne s'intéresse que depuis peu à comprendre et appliquer la ludification, il faut préciser que des recherches et projets spécifiques à l'AFB ont été effectués dans des domaines scolaires et non scolaires. Le rapport cerne des efforts déployés pour la ludification spécifique à l'AFB; et il souligne un projet de recherche sur la ludification ou la littératie, qui s'est penché sur les étudiantes et les étudiants postsecondaires. Enfin, il conclut en présentant les descriptions de deux projets : XPRIZE et Literacy Uplift. En cours actuellement, ces projets à grande échelle pourraient incorporer la ludification à titre de méthode pour engager les apprenantes et les apprenants adultes en littératie.

La ludification peut mener à un engagement accru de la part des apprenantes et apprenants. Toutefois, un examen minutieux des ressources soulignées dans ce document démontre qu'un usage informel des stratégies de ludification pourrait ne pas produire les avantages prévus. Donc, les programmes d'alphabétisation et de formation de base, qui visent à mettre le cap sur la voie de la ludification, devraient plutôt être entrepris avec un certain degré de planification et de stratégie. La poursuite de la ludification, incluant son accent sur l'individualisation et la motivation, s'harmonise bien à quelques-uns des principes sur lesquels se base le programme AFB axé sur les apprenantes et les apprenants.