

Ludilearn

Réveiller l'envie d'apprendre grâce à la ludification adaptative

Université de Lyon – DRANE site de Lyon

Casting



Christel Touraille



Elise Lavoué



Pascal Mériaux

Université de Lyon – DRANE site de Lyon

A chacun son profil !

Voici pourquoi et comment le plugin Ludilearn motive les apprenants... et les enseignants !



Ludilearn



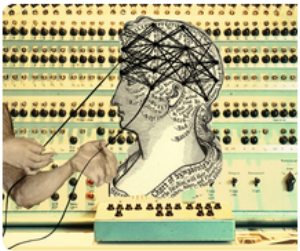
laptop-computer-mobile-writing-hand-screen-714525-pxhere.com

Un plugin qui s'est adapté au projet de l'enseignant

Expérimentation en classe de seconde au lycée Martinière Duchère de Lyon

2 x 24 élèves





🕒 120 min

Seconde

IA

SNT

Intelligence artificielle

Parcours gamifié

IA générative

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE - PARCOURS DÉCOUVERTE (SNT - 2NDE)

👤 Equipe : Ludilearn : une ludification adaptative

🕒 Dernière publication le 2/06/2025

▶ Tester

📄 Dupliquer

Description

Parcours de découverte de l'IA. Utilisation du plugin LudiLearn en mode adaptatif.

NB : toutes les activités sont ludifiées à l'exception de

- la présentation du parcours
- des 3 infographies à la fin de chaque section.

Le parcours est structuré en 3 temps

I. Qu'est-ce que l'IA ? 🕒 30 minutes

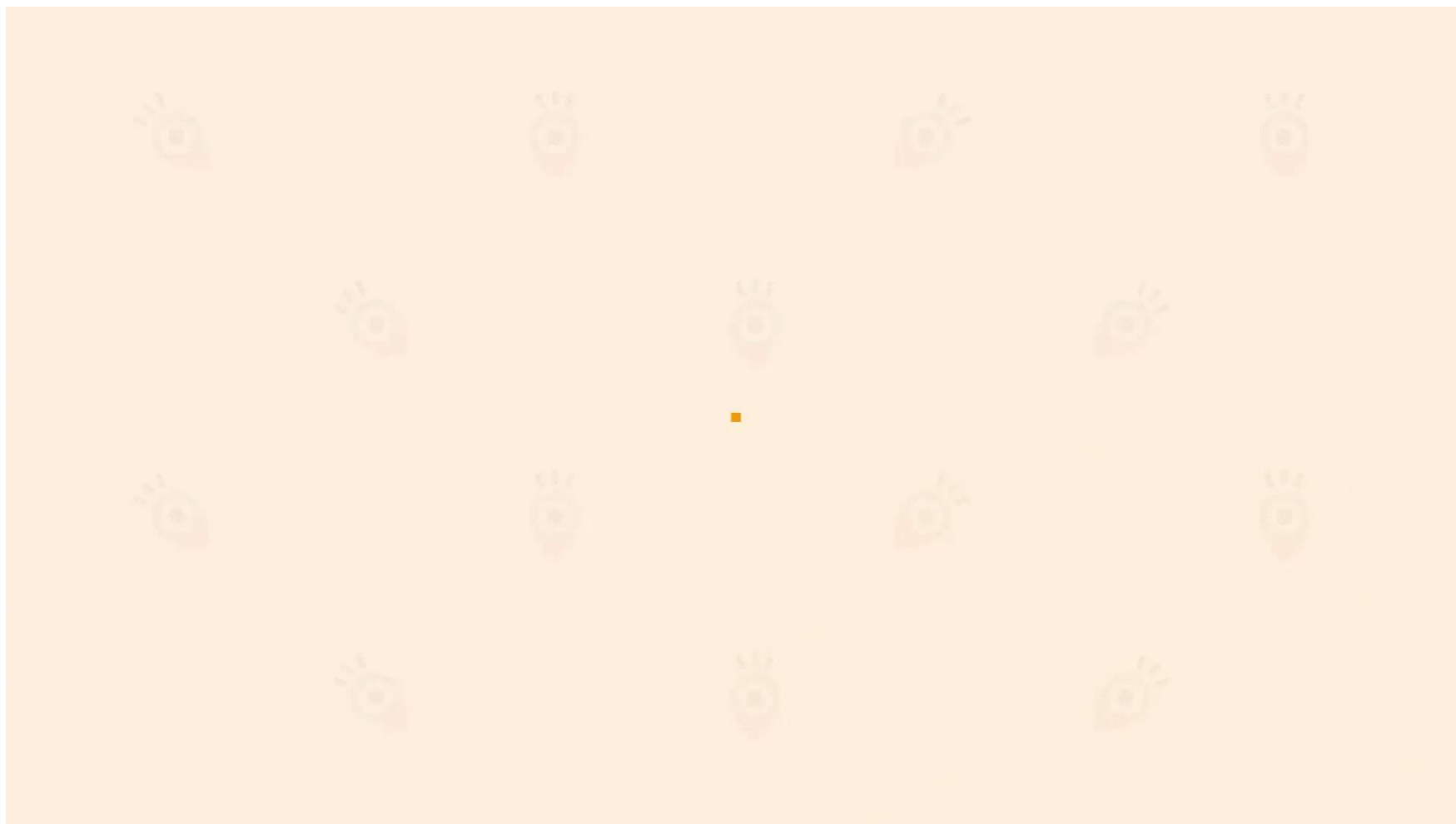
II. L'IA générative : c'est quoi ? 🕒 30 minutes

III. Des grands modèles de langage, des biais et des hallucinations 🕒 1 heure

Auteurs

Pascal Mériaux





Ludilearn



laptop-computer-mobile-writing-hand-screen-714525-pxhere.com

Un plugin qui s'est adapté aux apprenants

Expérimentation en classe de seconde au lycée Martinière Duchère de Lyon

2 x 24 élèves



Le questionnaire

Cela me rend heureux de pouvoir aider les autres

1

2

3

4

5

6

7

Pas du tout d'accord
Totalelement d'accord

J'apprécie les activités de groupe

1

2

3

4

5

6

7

Pas du tout d'accord
Totalelement d'accord

Le bien-être des autres m'est important

1

2

3

4

5

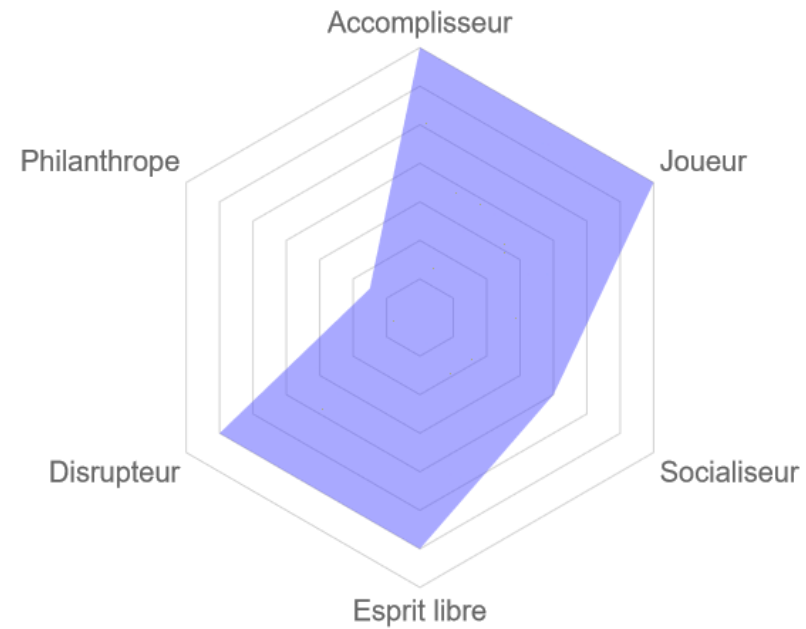
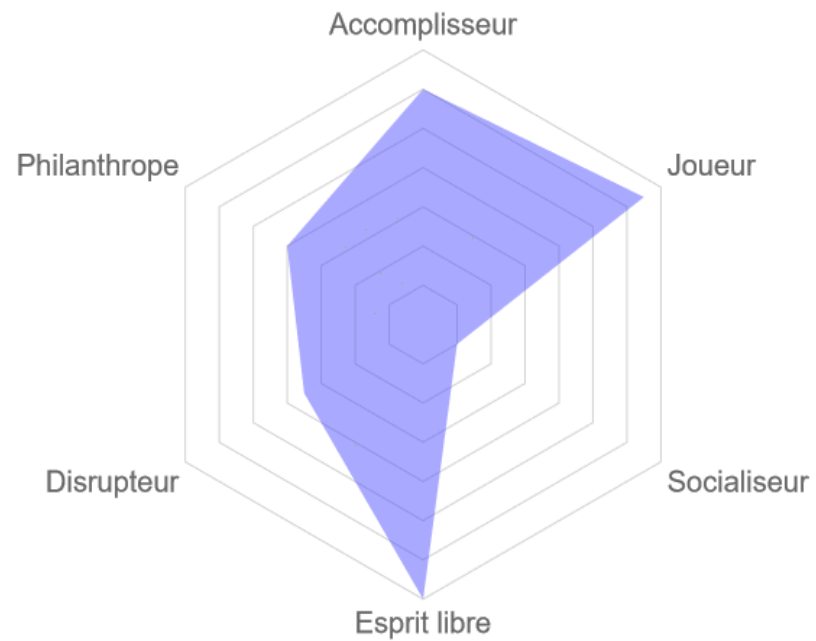
6

7

Pas du tout d'accord
Totalelement d'accord



24 élèves, 4 profils



24 élèves, 4 éléments de jeu

Badge, Score, Avatar, Classement

maclasseen.vrs06309	Badge	47%
maclasseen.vrp04538	Badge	100%
maclasseen.vsp03995	Badge	100%
maclasseen.vrp04483	Score	38%
maclasseen.vrx02556	Score	100%
maclasseen.vrx02540	Classement	100%
maclasseen.vrx02553	Avatar	85%
maclasseen.vrp04565	Avatar	100%



Résultats de la séance

		IA - Parcours découverte SNT			
Prénom / Nom de famille ^	Adresse de courriel	Je me teste - IA repères his... ↕	Je me teste : Qu'est ce que... ↕	TP 1 - Comprendre le fonc... ↕	Ai-je vrai
		✓ 4,00	✓ 4,00	✓ 6,00	
		✓ 3,00	✓ 4,00	✗ 4,33	
		✓ 3,00	✓ 4,00	✓ 6,00	
		✓ 4,00	✓ 4,00	✓ 6,00	
		✓ 4,00	✓ 4,00	✗ 4,00	
		✓ 4,00	✓ 4,00	✓ 6,00	
		✓ 4,00	✓ 4,00	✓ 6,00	



Ludilearn



laptop-computer-mobile-writing-hand-screen-714525-pxhere.com

Un plugin paramétrable

Expérimentation en classe de
seconde au lycée Martinière
Duchère de Lyon

2 x 24 élèves





Enseigner et apprendre
avec le numérique

Auvergne-Rhône-Alpes
Métropole 1

Mes parcours

Réseau des concepteurs

×

SOMMAIRE

▼ Bienvenue

Présentation du parcours

Vous et l'IA ?

L'IA, moi et le travail à l'école

▼ I. Qu'est-ce que l'IA ?

Vous avez dit IA ?

Je me teste : Qu'est ce que l'IA ?

Quelle est l'histoire de l'IA ?

Je me teste - IA repères historiques...

Infographie - les dates clés de...

▼ II. Et l'IA générative c'est quoi ?

TP 1 - Comprendre le fonctionnement d'une I...

Découvrir le fonctionnement d'une I...

Aïe vraiment bien

Image (PNG) .png

Format de cours

Format

?

Ludilearn

Mode d'attribution des éléments de jeu

?

Automatique : basé sur un questionnaire et l'algorithme LudiLearn

Manuellement pour tout le cours

Automatique : basé sur un questionnaire et l'algorithme LudiLearn

Par section

Élément de jeu par défaut

?

Univers

?

Lycéen

> Apparence

> Fichiers et dépôts

> Suivi d'achèvement

> Groupes

> Renommer les rôles ?

> Tags

Format de cours
Ludilearn

Mode d'attribution

✓ **Automatique**

- Manuellement pour tous le cours
- Par section

Univers

- Ecolier
- ✓ **Lycéen**
- Professionnel

▼ Bienvenue ✎

Tout replier



PAGE

Présentation du parcours ✎



👋🌟 Bienvenue dans un voyage au cœur des intelligences artificielles !

🔍 Objectif du parcours :
Démystifier les IA génératives, comprendre leurs mécanismes et devenir des utilisateurs éclairés

- ⚙️ Paramètres
- ✚ Déplacer
- 👁 Cacher
- 📄 Dupliquer
- 👤 Attribution des rôles
- 🗑 Supprimer
- 🎮 Ludifier



PAGE

Vous avez dit IA ? ✎

Consulter



😬 Une IA c'est quoi ? Vous avez dit Machine learning et deep learning ?

👉 Comprenez en 4 minutes ce qu'est une IA



TEST

Je me teste : Qu'est ce que l'IA ? ✎

Recevoir une note



👉 J'ai compris ce qu'est une IA !



SONDAGE

Vous et l'IA ? ✎

Faire un choix



Cochez les affirmations avec lesquelles vous êtes en accord

- ⚙️ Paramètres
- ✚ Déplacer
- 👁 Cacher
- 📄 Dupliquer
- 👤 Attribution des rôles
- 🗑 Supprimer
- ✅ Ne pas ludifier



SONDAGE

L'IA, moi et le travail à l'école ✎

Cochez les affirmations qui correspondent à vos usages des IA

😊 Soyez honnête !



Ludilearn



laptop-computer-mobile-writing-hand-screen-714525-pxhere.com

Un plugin qui a été apprécié par les utilisateurs

Expérimentation en classe de seconde au lycée Martinière Duchère de Lyon

2 x 24 élèves



Retour d'expérience

Elève

- ✓ Découverte de son profil de joueur
- ✓ Curiosité sur l'élément de jeu
- ✓ Confrontation des autres éléments de jeu
- ✓ Visibilité accrue sur l'achèvement des activités
- ✓ Engagement dans la tâche
- ✓ Sentiment de compétence (avec le score par exemple)



board-game-leaf-spiral-flower-line-561646-pxhere.com



Retour d'expérience

Enseignant

- ✓ Construction d'un parcours « classique »
- ✓ Mise en œuvre fonctionnelle et simple du format de cours
- ✓ Choix des modalités de déploiement : format, univers....
- ✓ Choix des activités à ludifier ou à ne pas ludifier
- ✓ Connaissance du profil de joueur des élèves
- ✓ Personnalisation du parcours automatique
- ✓ Paramétrages fins du fonctionnement des éléments de jeu possibles mais pas forcément nécessaire



board-game-leaf-spiral-flower-line-561646-pxhere.com



Conclusion de l'expérimentation

Conditions favorables pour obtenir les résultats attendus

Des activités **scénarisées**...

... en amont de l'intégration dans la plateforme en choisissant de ludifier les **activités qui s'y prêtent le mieux**

Des **paramétrages**...

... du plugin Ludilearn pour qu'il **s'adapte au profil de joueur** (mode adaptatif)
... des achèvements de façon à ce que les **éléments de jeu soient bien visibles** pour les apprenants

Des **explications** de la **démarche** aux apprenants pour lui donner du sens



LUDIMOODLE+
Université de Lyon





Ludilearn



Image PAPN

Un plugin issu de
nombreuses années de
travaux de recherche sur
la ludification adaptative



8 ans

2500 élèves

30 établissements scolaires

90 classes

45 enseignants



Vers une ludification adaptative



- Le projet LudiMoodle « Ludification des ressources pédagogiques de Moodle afin d'augmenter **l'engagement des apprenants** » (2017 – 2021) - e-Fran
- Puis LudiMoodle+ « **Ludification adaptative pour la réussite des élèves** » (2023-2025) - ANR
- 3 expérimentations menées en 2019, 2020 et 2024 dans des collèges de l'Académie de Lyon
- De janvier à avril 2024 : 1803 élèves, 28 établissements, 71 classes et 40 enseignants





Vers une ludification adaptative



💡 La ludification globale d'un environnement d'apprentissage peut conduire à une diminution de la motivation intrinsèque des apprenants (*Lavoué et al. 2019*).

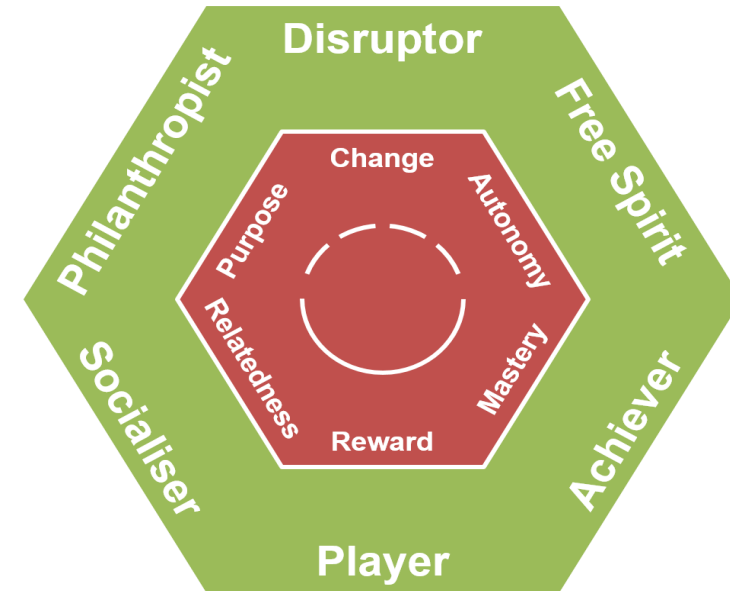
💡 L'impact des éléments de jeu dépend du profil des élèves (*Reyssier et al., 2022*).

Niveau de motivation initiale

Exemple : *moins l'élève est intrinsèquement motivé initialement, plus il gagne en motivation intrinsèque*

Profil de joueur

Exemple : *plus l'élève est accomplisseur, plus il gagne en motivation intrinsèque et extrinsèque*



© Andrzej Marczewski 2016





Vers une ludification adaptative



💡 Des différences significatives sur la motivation et les comportements motivés en fonction des éléments de jeu utilisés (*Reyssier et al., 2022*).

Exemples :

- les apprenants qui ont reçu des badges ont obtenu **un ratio plus élevé de réponses correctes** que ceux qui avaient un chronomètre.
- Les élèves ayant utilisé des scores, un classement ou une barre de progression ont **refait plus souvent les exercices** que ceux ayant le chronomètre.



💡 La motivation tend à diminuer au fil des séances de cours, mais l'adaptation des éléments de jeu réduit cette tendance (*Dumas Reyssier et al., 2024*)



Ludilearn



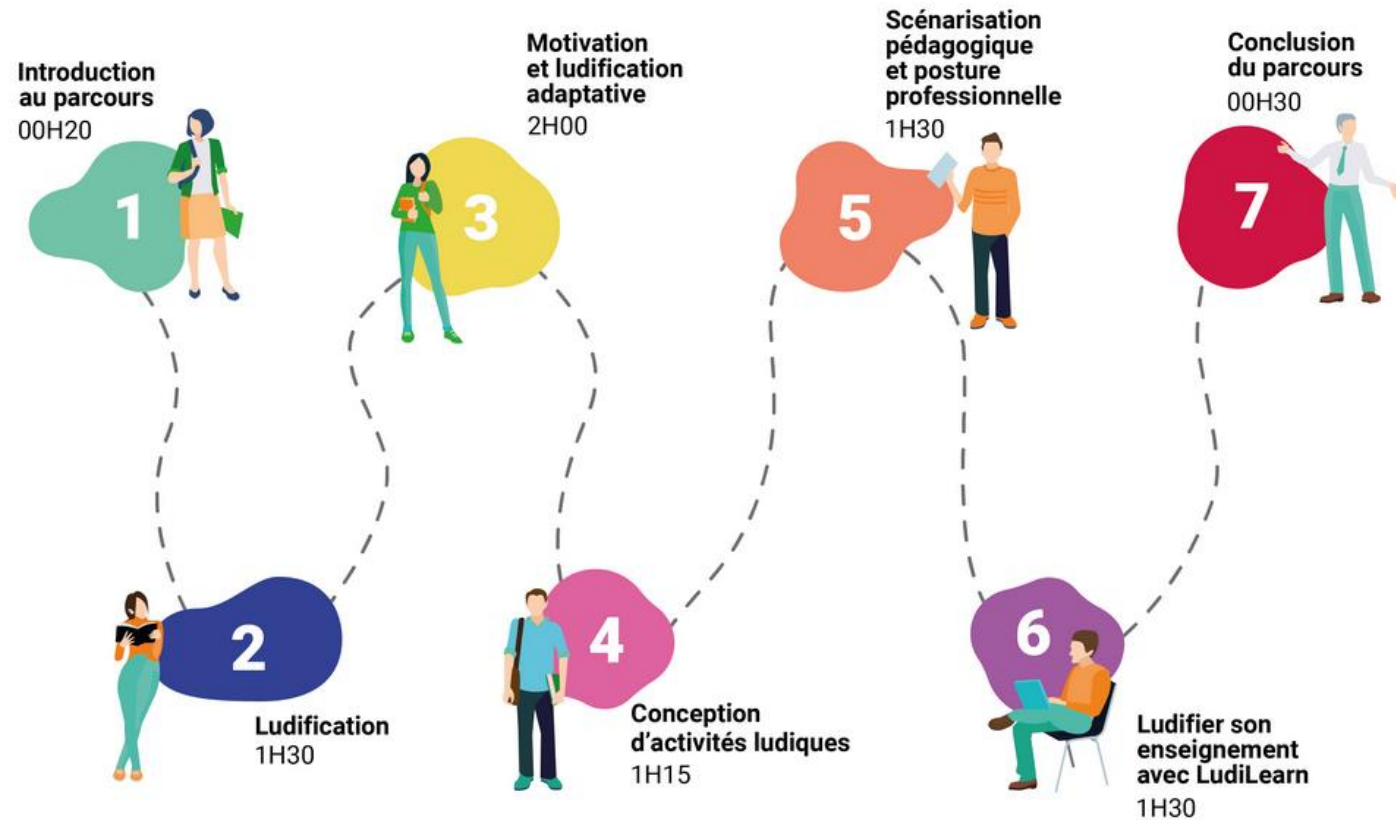
Un plugin au service de la pédagogie

Lien nécessaire plugin-recherche
pour une utilisation pertinente

[laptop-computer-mobile-writing-hand-screen-714525-pxhere.com](https://www.pexels.com/photo/laptop-computer-mobile-writing-hand-screen-714525-pxhere.com)



Formation



Principes fondamentaux de la ludification

Scénarisation d'activités ludifiées

Ludilearn



Formation



Des questions ? Des remarques ?



Christel.Touraille@ac-lyon.fr

Elise.Lavoue@univ-lyon3.fr

Pascal.Meriaux@ac-lyon.fr

