



# Comment faire de vos devoirs une aventure

Webinaire – 23 avril 2024



Cofinancé par  
l'Union européenne



# LogoPsyCom

## Qui sommes-nous?

Logopsycom est un **centre d'innovation pédagogique** créé à l'origine en tant qu'établissement de soins pour les personnes souffrant de troubles de l'apprentissage.

Nous créons et utilisons des **outils innovants et des méthodes alternatives** pour accompagner les écoles, centres de formation professionnelle, organisations éducatives, jeunes et parents dans la mise en place d'une **éducation plus inclusive**.

Tous nos projets sont conçus pour répondre aux besoins des personnes ayant des **difficultés d'apprentissage ou troubles Dys**.

**82 projets, dont 34 en cours 208 partenaires à travers l'Europe**

Visitez notre site web: [www.logopsycom.com/fr](http://www.logopsycom.com/fr)





Nos projets internationaux avec Erasmus Plus visent à développer des outils et méthodes diversifiés et interactifs axés sur une grande variété de sujets:

- **Inclusion et sensibilisation aux troubles de l'apprentissage**
- **Esprit d'entreprise et acquisition de nouvelles compétences**
- **Enseignement STEM (sciences, technologies, ingénierie et maths)**
- **Outils et méthodes alternatifs dans l'éducation**
- **Littératie et compétences numériques**
- **Technologie pour l'éducation**
- **Culture et patrimoine**
- **Apprentissage des langues**
- **Apprentissage par le jeu**



# La gamification, *qu'est-ce que c'est?*

La gamification ou ludification est l'**utilisation de jeux** et l'application de leurs **mécanismes et dynamiques** à des situations qui ne relèvent habituellement pas du jeu et dans **des contextes qui ne sont pas proprement ludiques**, comme l'enseignement.

Le principe de la gamification est simple :  
**S'amuser pour obtenir de meilleurs résultats !**

En gamifiant les devoirs, vous pouvez booster **la motivation, l'engagement et l'intérêt** de vos élèves en les rendant actifs et dynamiques !





# edugraal

Quand les devoirs deviennent un jeu !

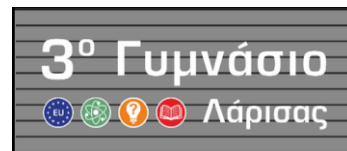
Ce projet produit des **contenus et outils pédagogiques** pour les parents et les enseignants dans le but de **stimuler l'apprentissage et changer la perception des devoirs.**

Nous souhaitons améliorer les supports d'apprentissage à distance en **augmentant l'intérêt et l'engagement** des élèves par la création de **devoirs ludiques.**

Les partenaires participants:

**LES APPRIMEURS**

France



Grèce



Colegio  
Seneca S.C.A.  
Espagne



Roumanie



MISTERY TOUR  
Italie



Belgique



En ligne & gratuit  
Dès fin Mai

## Les résultats du projet



- 1 19 devoirs aventures ou défis-devoirs**  
En format papier et numérique, abordant une variété de matières, de 10 à 15 ans
- 2 Un module d'apprentissage en ligne**  
Comment gamifier et créer des défis-devoirs inclusifs
- 3 Une boîte à outils pédagogique**  
Contenant plus de 100 ressources méthodologiques et créatives
- 4 Un guide de mise en œuvre**  
Conseils, bonnes pratiques, témoignages, méthodes et prolongements



# Les devoirs aventures ou défis-devoirs

Les défis-devoirs sont des **aventures dont les élèves deviennent les héros** en effectuant des choix afin de progresser dans l'histoire selon leurs connaissances du sujet traité.

A la fin du projet, 19 devoirs seront prêts à l'emploi, disponibles en **format papier ou numérique**, ciblant des élèves **entre 10 et 15 ans**.

Chaque devoir dure **environ 30 minutes** et est accompagné d'une **leçon** proposant des points théoriques, activités, exercices et ressources (vidéos, jeux, fiches, etc.) sur le sujet.



# Les devoirs aventures ou défis-devoirs **Sujets abordés**



## **Histoire**

La révolution néolithique  
L'empire assyrien  
L'empire romain  
Le siècle des Lumières  
La Seconde Guerre mondiale

## **Sciences**

Le système digestif  
Le système musculaire et circulatoire  
Les états de la matière et le cycle de l'eau  
Les équations chimiques et valences  
Les volcans et plaques tectoniques  
Les conversions et transferts d'énergie

## **Géographie**

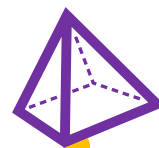
Les pays européens et leurs capitales

## **Mathématiques**

Les équations et fractions  
Les figures géométriques  
Le théorème de Pythagore  
La trigonométrie

## **Littérature**

La bande dessinée  
Les figures de style





Déjà disponibles

6 aventures et leçons  
sur le site du projet  
dont 4 en format digital

À propos Ressources ▾ Actualités Contact Français ▾

Les défis-devoirs

Module E-Learning

Boîte à outils  
pédagogique

Guide  
d'implémentation

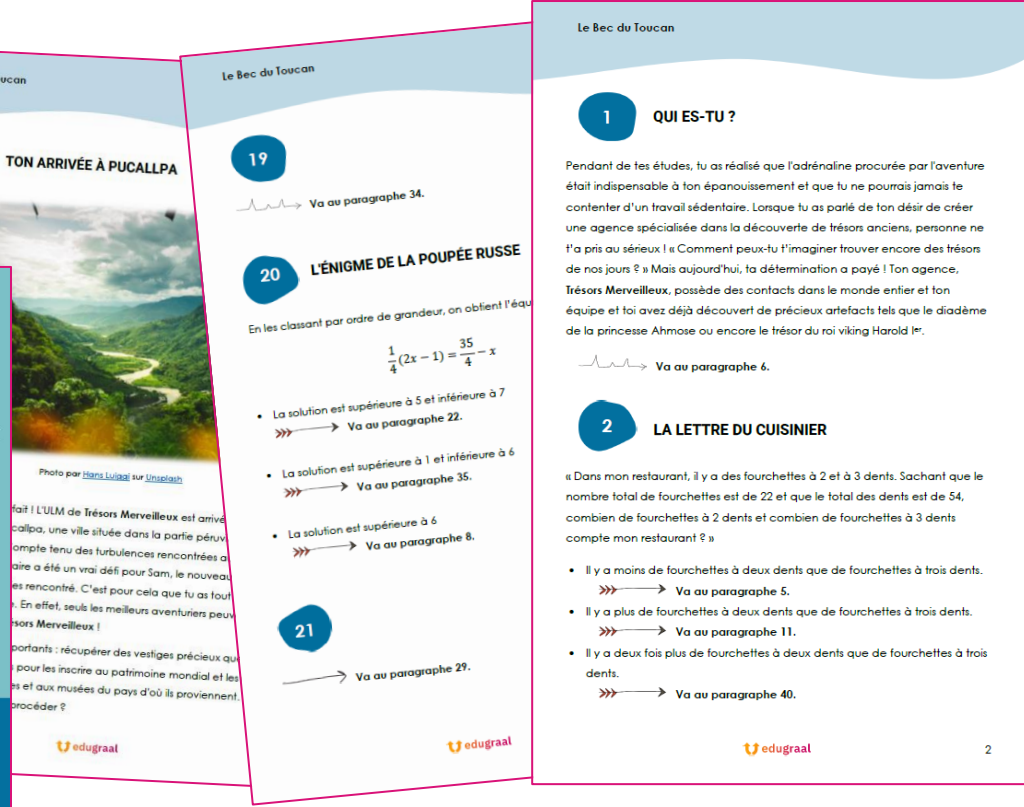
The screenshot shows a digital learning interface with a navigation bar at the top containing 'Tous', 'Mathematics', and 'Sciences'. Below the navigation bar are six lesson cards arranged in a 2x3 grid. Each card features a colorful illustration of a toucan character and a title. The cards are:

- 10-11**: CAMPING À LA MONTAGNE (Leçon, Lire en ligne, Version à imprimer)
- 12-13**: DANS L'OMBRE DES PYRAMIDES (Leçon, Version à imprimer)
- 13-14**: COURIR POUR LA PLANÈTE (Leçon, Version à imprimer)
- 13-14**: EINSTEIN, LE SAVANT FOU – BIOLOGIE (Leçon, Lire en ligne, Version à imprimer)
- 13-14**: LE BEC DU TOUCAN (Leçon, Lire en ligne, Version à imprimer)
- 14-15**: EINSTEIN, LE SAVANT FOU – CHIMIE (Leçon, Lire en ligne, Version à imprimer)

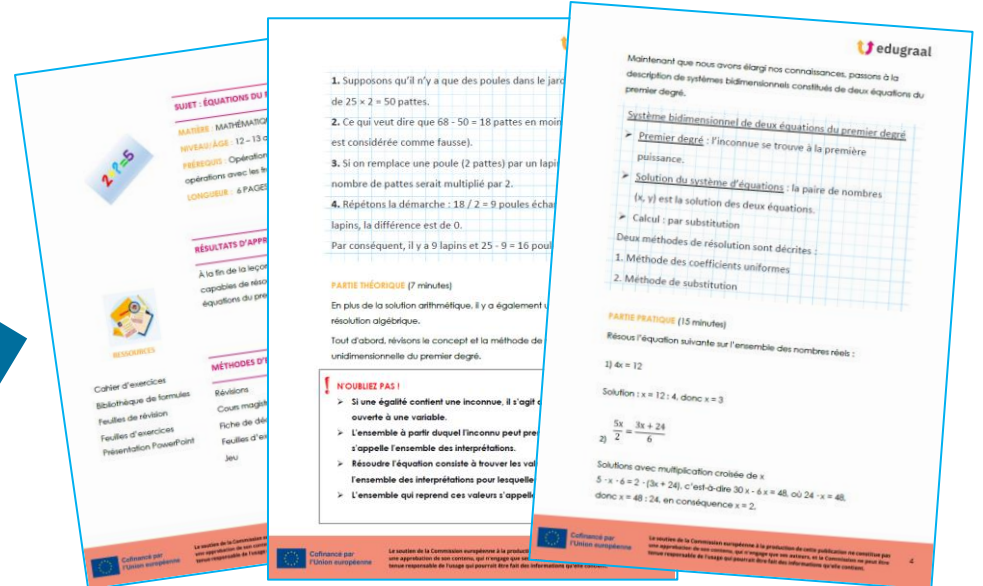
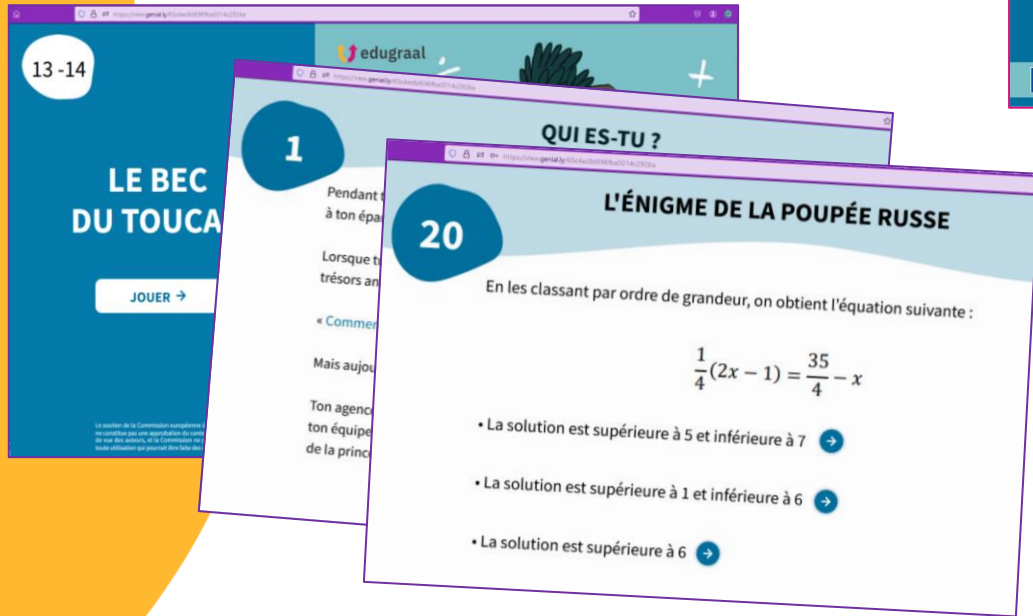
# Un exemple concret

L'aventure imprimable

L'aventure en ligne



La leçon





## Le module d'e-learning

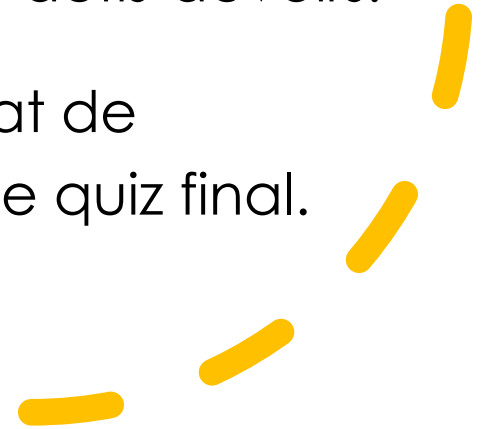
Cette formation en ligne est conçue pour assister les enseignants dans **la mise en œuvre et la création de vos propres défis-devoirs**.

En suivant ces modules, vous découvrirez comment tirer parti des défis-devoirs pour favoriser l'apprentissage de vos élèves.

Le cours explore des **points théoriques, exemples concrets, méthodes et étapes à suivre** concernant la gamification/ludification des devoirs et la conception, l'écriture et l'utilisation inclusive des défis-devoirs.



Il est possible de recevoir un certificat de participation après avoir complété le quiz final.





# Le module d'e-learning

## Table des matières

### Introduction

### Découvrir le projet edugraal

- Connaître les valeurs et le fonctionnement du projet
- Comprendre le sens général et l'organisation de cette formation
- Découvrir d'autres ressources du projet Edugraal

### MODULE 1 Avant de commencer

### Unité 1 - Pourquoi gamifier les devoirs ?

- Tester une aventure pédagogique
- Découvrir les liens entre devoirs et gamification
- Assimiler les problématiques liées à la ludification des devoirs
- Comprendre les fonctionnements, formes et risques des devoirs ludiques



### A la fin de chaque unité de chaque module

Résumer et tester les connaissances acquises (quiz et exercices)



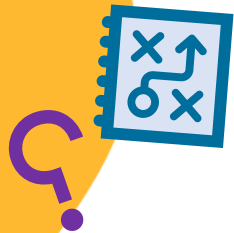




# Le module d'e-learning

## Table des matières

### MODULE 2 La conception



### Unité 1 - Conception pédagogique

- Reconnaître les besoins et critères à prendre en compte
- Définir les paramètres d'une aventure de révisions
- Définir les objectifs pédagogiques et d'apprentissage
- Découvrir les caractéristiques des différents formats d'aventures



### Unité 2 - Écriture : principes généraux

- Trouver un thème lié à un programme, une activité
- Développer le concept d'une aventure et élaborer le style d'écriture
- Produire la narration et découvrir les outils de scénarisation

### Unité 3 - Développement d'une architecture gamifiée

- Découvrir les principes de gamification et choisir les plus adaptés
- Découvrir les architectures narratives et choisir la plus adaptée
- Élaborer l'interactivité de l'aventure
- Spécifier les instructions et informations nécessaires







# Le module d'e-learning

## Table des matières

### MODULE 3 La mise en œuvre

### Conclusion

#### Unité 1 - Production technique

- Obtenir une première impression du projet et le corriger
- Apprendre à produire et ajouter du contenu multimédia
- Apprendre à ajouter du graphisme/une atmosphère générale

#### Unité 2 - Intégration en classe

- Vérifier le bon fonctionnement du matériel et le corriger
- Appliquer les principes d'accessibilité à l'histoire
- Imprimer ou télécharger et mettre en œuvre votre projet en classe
- Préparer les réponses et les réactions qu'il suscite

- Résumer et vérifier les connaissances et compétences acquises
- Faire le bilan du cours
- Explorer les ressources d'Edugraal

➤ **Quiz final et certificat de participation**





# Le module d'e-learning Types de contenus

Informations, exemples, références, exercices, fiches de travail et sommaire de progression



**Sommaire** 6 / 6 < > ✖

UNITÉ 1 - Pourquoi gam...

- ▶ Amusez-vous !
- ▶ Qu'est-ce que la ...
- ▶ Les enjeux péda...
- ▶ Études de cas
- ▶ Exercices

Score total

**0 / 4**

0 sur 1 interactions

Avancement dans la lecture

**80%**

4 sur 5 pages

Avancement des interactions

**0%**

0 sur 1 interactions

[Soumettre le rapport](#) [Relancer](#)

**Sommaire** Toutes les interactions ▼

- Amusez-vous ! ●  
Aucune interaction
- Qu'est-ce que la gamification ? ●  
Aucune interaction
- Les enjeux pédagogiques de la gamification des devoirs ●  
Aucune interaction
- Études de cas ●  
Aucune interaction
- Exercices ○  
0 sur 1 interactions réalisées

Score

○ Module 1 - Unit 1 0 / 4

**Qu'est-ce que la gamification ?**

UNITÉ 1 - Pourquoi gam...

- ▶ Amusez-vous !
- ▼ Qu'est-ce que la ...
- ▶ Les enjeux péda...
- ▶ Études de cas
- ▶ Exercices

Les objectifs de cette section sont de :

- Découvrir les liens possibles entre les devoirs et la gamification et
- Comprendre la différence entre la gamification et l'apprentissage

### 2. Qu'est-ce que la gamification ?

Le concept de gamification pourrait être décrit comme un moyen d non ludique (Growth Engineering : 2019). Par conséquent, l'environ pas être décrit comme un jeu en soi et ne sont généralement pas créé mais les mécanismes employés rendent le contenu plus en DuoLingo illustre bien l'environnement pédagogique gamifié. Il uti de gain de points et de récompenses, mais il ne peut être consi

#### 2.1 Comparaison de l'apprentissage par le jeu

En revanche, l'apprentissage basé sur les jeux ou l'apprentiss la différence avec la gamification est que l'apprentissage basé contenu du jeu visent à stimuler l'acquisition de compétences conséquent, l'apprentissage gamifié transforme les objectifs par la pratique. Ce type d'apprentissage s'avère avoir des tau que les techniques traditionnelles (McGonigal : 2011).

#### 2.2 Présentation des défis-devoirs

Le principal résultat d'Edugraal est la série de défis-devoirs utilisant la narration et l'apprentissage par le jeu, ils propo devoirs. Les élèves sont invités à accomplir leurs devoirs les aborder, où les contenus, en l'occurrence les sujets S l'utilisation de mécanismes de jeu et de narration. En ou public, permettant aux élèves ayant des troubles spécifi retard.

MATÉRIEL ET RESSOURCES

Références

Growth Engineering (2019, August 21). Gamification vs Game based Learning. [www.youtube.com/watch?v=kIn0Maj8y9g](https://www.youtube.com/watch?v=kIn0Maj8y9g)

**Études de cas** 4 / 6 < > ✖

UNITÉ 1 - Pourquoi gam...

- ▶ Amusez-vous !
- ▶ Qu'est-ce que la ...
- ▶ Les enjeux péda...
- ▼ Études de cas
- ▶ Exercices

Les objectifs de cette section sont pour les professionnels de l'éducation de :

- Comprendre le fonctionnement global de la gamification des devoirs, ses formes et ses facteurs de risque.
- Comparer deux études de cas de livres imprimés basés sur des jeux.

### 4. Études de cas

Ce grain est l'occasion de comparer deux types de structures mises en place dans des livres-jeux. Les deux livres ont été publiés par des éditeurs français et abordent des thèmes du programme scolaire. Le second se concentre sur l'exploration de différents mécanismes et le fonctionnement

#### 4.1 Une histoire à énigmes

**Mon ROMAN d'enquêtes Lumni**

Après des ENIGMES à résoudre...

La grande Découverte de Magellan

"Mon roman d'enquêtes Lumni: La grande découverte installé dans un contexte historique. Le livre contient diverses énigmes inspirées des cahiers de vacances entrecoupée d'éléments demandant la participation du qui sont rassemblés à la fin du roman pour résoudre la

**Exercices** 5 / 6 < > ✖

UNITÉ 1 - Pourquoi gam...

- ▶ Amusez-vous !
- ▶ Qu'est-ce que la ...
- ▶ Les enjeux péda...
- ▶ Études de cas
- ▼ Exercices

Les objectifs de cette section sont pour les professionnels de l'éducation de comprendre :

- Les principaux points résumés des grains précédents.
- Quelles connaissances ont été acquises dans cette unité

CONTENU

### 5. Exercices

#### 5.1 Retour de votre première expérience avec les devoirs gamifiés

Maintenant que vous vous êtes familiarisé avec les devoirs gamifiés après avoir lu au moins une histoire, listez trois éléments que vous aimeriez conserver dans votre future création et trois éléments qui, selon vous, peuvent être améliorés.

#### 5.2 QCM sur la gamification et l'apprentissage par le jeu

La gamification est définie comme :

- un environnement où le gameplay et le contenu du jeu visent à stimuler l'acquisition de compétences et de connaissances
- un moyen d'appliquer des mécanismes de jeu à un environnement non ludique
- des défis-devoirs sous la forme d'une histoire avec différents parcours

#### 5.3 Feuille d'activité à télécharger

[Études de cas d'apprentissage par les jeux](#)

**edugraal**  
2021-1-FR01-HA220-SC-00029742

## Avant de commencer

### Études de cas d'apprentissage par les jeux

A vous de jouer !

Dans ce premier module, nous vous avons présenté deux études de cas sur l'apprentissage par les jeux. Consultez les différentes ressources ci-dessous et essayez de remplir la grille d'analyse pour découvrir d'autres utilisations de l'apprentissage par les jeux.

Grille d'analyse

Titre	Format (imprimé/digital)	Public cible	Subjects abordés	Mécanismes du jeu

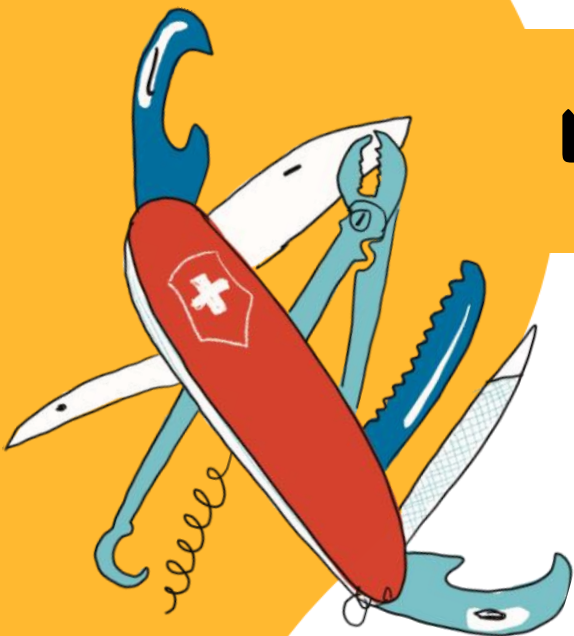
Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations ou des contenus.



# La boîte à outils pédagogique

Cette boîte à outils contient des **astuces, tutoriels, matériels imprimables et guides de narration, de gamification et d'écriture** qui vous accompagneront dans les aspects techniques et pédagogiques de la **création de vos défis-devoirs**.



À propos Ressources Actualités Contact Français

Les défis-devoirs  
Module E-Learning  
Boîte à outils  
pédagogique  
Guide  
d'implémentation



Tous	Outils de jeu	Ressources en ligne	Matériel à imprimer
Conseils pédagogiques	Tutoriel de logiciel		
6 étapes pour créer une histoire interactive	Arborell	Audacity	
Bookcreator	Certificat de réussite -1	Certificat de réussite -2	
Certificat de réussite -3	Chasse au trésor en anglais	Chasse au trésor mathématique	
Comment adapter des documents aux élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage ?	Comment adapter des énigmes aux élèves ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage ?	Comment améliorer la motivation des élèves ?	

Avec ces 100 ressources, le développement des devoirs gamifiés n'aura plus de secrets pour vous!







# La boîte à outils pédagogique **Types de contenus**

**Conseils pédagogiques:** Méthodes d'inclusion et de mise en oeuvre

**Outils de jeu:** Mécanismes de gamification, scénarios, personnages

**Ressources en ligne:** Outils numériques gamifiés

**Matériel à imprimer:** Visuels, fiches, jeux de société, dés

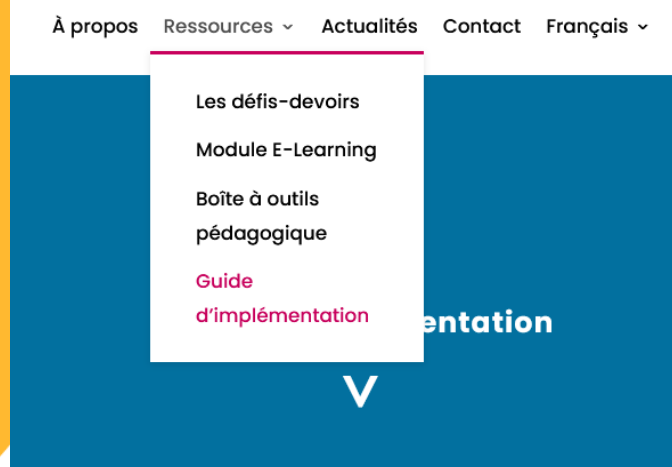
**Tutoriel de logiciel:** Vidéos d'utilisation de programmes utiles



# Le guide d'implémentation

Conçu comme une **collection des bonnes pratiques, conseils et témoignages obtenus par nos enseignants partenaires** lors des phases de test du matériel, ce document vous guidera dans la mise en œuvre de vos défis-devoirs.

Vous y trouverez des informations clefs sur comment, à quelle fréquence et dans quel cadre les appliquer avec vos élèves.



Autrement dit, ce guide contient tout ce que vous devez savoir pour **mettre en pratique de nouvelles formes d'apprentissage ludiques.**

**Disponible fin Mai**





# Consultez ou téléchargez toutes les ressources sur le site du projet

[www.edugraal.eu/fr](http://www.edugraal.eu/fr)

À propos Ressources ▾ Actualités Contact Français ▾



Quand les devoirs  
deviennent un jeu !

Défis-devoirs, modules,  
outils et guide

+ **7 articles** développant  
des infos et ressources  
supplémentaires

Facile  
et gratuit!  
Dès fin Mai



## EduGraal en quelques mots !

Conçu par 6 organisations européennes, ce projet produit des contenus et outils pédagogiques pour les parents et les enseignants dans le but de stimuler l'apprentissage et changer la perception des devoirs auprès des élèves.

Nous souhaitons améliorer les supports d'apprentissage à distance en augmentant l'intérêt et l'engagement des élèves par la création de devoirs ludiques.



► EN SAVOIR PLUS

# RESTEZ EN CONTACT!

Contactez-nous, suivez-nous ou abonnez-vous à notre newsletter

**Email:** [info@logopsycom.com](mailto:info@logopsycom.com)

**Site web:** [www.logopsycom.com](http://www.logopsycom.com)

**Facebook:** @logopsycom

**Instagram:** @logopsycom

**Twitter/X:** @logopsycom

**LinkedIn:** Logopsycom





# Demandez un certificat de participation à ce webinar!

- ✓ Envoyez un e-mail à [info@logopsycom.com](mailto:info@logopsycom.com)
- ✓ Mentionnez le webinar et le projet **EduGraal**
- ✓ Incluez votre **nom complet**
- Le certificat vous sera envoyé bientôt !



**QUESTIONS?**  
Suggestions? Remarques?  
Préoccupations? Demandes?  
Propositions? Idées?





edugraal

# Merci de votre participation!

Webinaire – 23 avril 2024



Cofinancé par  
l'Union européenne