****

Plateforme e-FRAN

Modèle pour la rédaction d’une contribution de type A5 (Un ensemble de ressources pour enseigner et apprendre)

**Sommaire**

[**Objectifs généraux** 1](#_Toc157601009)

[**Informations à renseigner** 2](#_Toc157601010)

[**Votre contribution** 3](#_Toc157601011)

[**Présentation** 3](#_Toc157601012)

[**Disponibilité** 4](#_Toc157601013)

# **Objectifs généraux**

La contribution présentera une ou plusieurs ressources pédagogiques, numériques, méthodologiques, organisationnelles ou évaluatives, utilisées ou développées dans le cadre de travaux de recherche ou dans le cadre de pratiques professionnelles. Ces ressources doivent avoir fait l’objet d’une évaluation pour la pertinence de leur utilisation dans les champs concernés. La contribution devra exposer les objectifs attendus dans l’utilisation de la (des) ressource(s), une explicitation du développement de la (des) ressource(s), une description (de préférence illustrée) du contenu de la (des) ressource(s), une courte description de la méthodologie utilisée pour l’évaluation de l’efficacité de la (des) ressource(s) et les principaux résultats obtenus lors de cette évaluation. La disponibilité de la (des) ressources(s) devra être explicitée. La longueur maximale à respecter pour cet article est de 500 mots.

**À noter :**

* Vous devez respecter la structure du présent modèle mis à votre disposition. Cela induit que vous ne pouvez ni modifier l’ordre ou le titre des sections, ni ajouter ou supprimer une ou plusieurs sections.
* Vous devez respecter les normes APA 7ème édition (normes françaises) pour vos citations et références bibliographiques (ne pas oublier de renseigner le doi). [Ce document](http://profmcouture.ca/apa/normes_apa_francais.pdf) peut vous aider dans cette démarche.
* La plateforme étant principalement destinée aux professionnels de l’éducation, de l’enseignement et des apprentissages, nous vous encourageons à proposer quelques références en français.
* Des photos, images, tableaux et figures peuvent être associés à votre article dès lors qu’ils apportent une information pertinente et utile à la compréhension/l’illustration du contenu de l’article. Quelques recommandations relatives à ce type de médias sont disponibles dans le [guide pour auteurs](https://e-fran.education.gouv.fr/vos-contributions/guide-pour-auteurs/).

# **Informations à renseigner**

1. **Titre de la contribution** (100 caractères espaces compris maximum)**:**

**Sous-titre** (200 caractères espaces compris maximum)**:** *titre qui explicite le titre de la ressource, par exemple : Entraîner les traitements visuels et visuo-attentionnels impliqués en lecture*

1. **Auteur** **:**

**NOM-Prénom :**

**Adresse mail :**

**IdHAL** (si existant)**:**

**Laboratoire(s)/Entreprise(s) associé(es) :**

1. **Mots-clés**(5 maximum) **:**
2. **Niveau(x) scolaire(s) concerné(s) :**
3. **Lien de téléchargement d’une vidéo de présentation** (si existante ; 1 maximum)**:**
4. **Lien de téléchargement d’image(s) d’illustration de la (des) ressource(s)** (si existantes ; 4 maximum)**:** *pour rappel, chaque vidéo doit être accompagnée d’une miniature (capture d’écran du début de la vidéo par exemple)*
5. **Lien de téléchargement de documents jugés utiles :** *par exemple, un bilan plus complet/une notice d’information que vous souhaitez rendre accessible via la plateforme e-FRAN*
6. **Lien de téléchargement des logos (ressource(s) et/ou partenaires) :**
7. **Titre et catégorie (action(s)/projet(s) et/ou thèse(s)) des contributions publiées sur la plateforme e-FRAN à associer à la ressource :**

* Titre article 1 (catégorie)
* Titre article 2 (catégorie)
* …

1. **URL d’accès à la ressource ou à des informations complémentaires :**

# **Votre contribution**

## **Présentation**

*Objectifs de cette section :*

* *Présenter les objectifs attendus dans l’utilisation de la (des) ressource(s)*
* *Donner quelques informations sur le développement de la (des) ressource(s) (laboratoires, entreprises…)*
* *Fournir une description (de préférence illustrée) du contenu de la (des) ressource(s)*
* *Présenter une courte description de la méthodologie utilisée pour l’évaluation de l’efficacité de la (des) ressource(s)*
* *Présenter les principaux résultats obtenus lors de cette évaluation*

*(Exemple)*

Le plugin Moodle Ludic, issu du projet de recherche [Ludimoodle](https://ludimoodle.universite-lyon.fr/" \t "_blank), est une solution de ludification permettant de construire des cours dans Moodle avec des outils ayant un impact positif sur la motivation et l’engagement des apprenants. Bâti au cœur de la structure Moodle, Ludic est compatible avec tous les plugins d’activités natifs ou issus de la communauté Moodle.

Le format de cours Ludic permet d’habiller un cours rapidement avec des outils de ludification paramétrables. Chaque section de cours est habillée par un design dynamique qui évolue avec la progression de l’apprenant. Les types d’habillages peuvent être combinés pour bâtir des parcours d’apprentissages diversifiés (storytelling, collections, avatars, médailles, trophées, progression, …). Les tuiles dynamiques des sections reposent sur les principes de complétion ou de note de Moodle. Les tuiles de chaque section affichent une progression au fur et à mesure de la progression de l’apprenant sur chaque activité/ressource. La progression se base sur le seuil de réussite de la section et sur la pondération de chaque élément d’un cours. Avec ce format de cours, l’enseignant peut personnaliser les tuiles aves ses propres réglages et images.

Ce plugin a été développé par l’entreprise EDUNAO en collaboration avec le laboratoire LIRIS (Université Lyon 3). L’impact des éléments de ludification sur la motivation et l’engagement des élèves a été évalué en deux étapes par les laboratoires LIRIS et ECP (Université Lyon 2), chaque expérimentation engageant plus de 300 élèves et 5 enseignants répartis dans 4 collèges de l’Académie de Lyon.

Les résultats d’une première étude indiquent que des éléments de ludification attribués aléatoirement démotivent de manière globale les apprenants. Cependant, des effets différents sont observés selon leur niveau initial de motivation à faire des mathématiques et leurs préférences de jeu, la ludification ayant un impact positif principalement sur les élèves les moins motivés initialement. Par une deuxième étude, nous avons montré que lorsque la ludification est adaptée à ces facteurs initiaux, alors elle a un effet « amplificateur » qui permet d’augmenter la motivation intrinsèque des apprenants, tout en réduisant leur motivation extrinsèque.

## **Disponibilité**

*Objectifs de cette section :*

* *Préciser si la (les) ressource(s) est (sont) accessible(s) et si oui par qui et comment*
* *Préciser des contraintes techniques nécessaires à l’installation et/ou à l’utilisation de la (des) ressource(s)*

*(Exemple)*

Plugin de ludification grand public diffusé sur Moodle.org et disponible en téléchargement gratuitement sur :

<https://moodle.org/plugins/format_ludic> ou via Github : <https://github.com/Edunao/moodle-format_ludic>

Intégrable à tout site Moodle en version 3.9.

**Plus d’exemples sur** [**https://e-fran.education.gouv.fr/les-ressources/**](https://e-fran.education.gouv.fr/les-ressources/)