

Sondage Ludification/Gamification

Dans le cadre du projet d'année en BA3 (INFOF308) pour la réalisation d'un mini-mémoire « La ludification pour l'apprentissage de la programmation : exemple avec le langage Python », nous aimerions recueillir, dans ce sondage de quelques minutes, vos avis, attentes et suggestion quant à l'amélioration possible des cours, en particulier le cours de Programmation (INFOF101) à propos de ce sujet.

Auteur : Alexandre Jacobs

Superviseur : Pr. Thierry Massart

Qu'est-ce donc ce sujet « Ludification » ?

Ludification, ou Gamification en anglais, est une expression basée sur le mot « game », elle consiste en l'utilisation du jeu pour transmettre un message, améliorer une compétence ou bien l'apprentissage d'une compétence. Dans notre cas, c'est donc l'apprentissage d'un langage de programmation (Python) qui se situe bien dans le contexte ludique puisqu'un jeu vidéo est conçu avec des langages de programmation. Cela est possible par exemple via des plateformes web tels que Code Combat, Codingame, Checkio, Code Hunt, Codecademy. Programmer peut-être amusant et ludique comme le montre une des nombreuses vidéos de Codingame.

Questionnaire

** = obligatoire*

1) Aviez-vous déjà entendu parler de la ludification comme aide pour l'apprentissage ?*

- Oui (affiche la question 2)
- Non(affiche la question 3)

2) Aviez-vous déjà essayé une plateforme web mettant cela pratique pour l'apprentissage de la programmation ? *

- Oui
- Non

3) Avez-vous abandonné le cours de programmation INFOF101 ? *

- Oui (on affiche question 4 et 5)
- Non (affiche question 6)

4) Quels en sont les causes, facteurs de cet abandon ? *

- Cours trop théorique.
- Peu d'exemples concrets
- Autre (courte réponse de la personne)

5) Est-ce que la ludification mieux utilisée, aurait pu permettre de ne pas abandonner le cours ? *

- Oui
- Non
- Sans Avis

6) Bien que la ludification déjà présente, est ce qu'une intégration de manière encore plus présente, par exemple lors des TPs via des jeux ou utilisation de plateforme web, vous permettrait de relier la théorie aux exemples concrets ? *

- Oui
- Non

7) Quels sont les types de difficulté que tu as rencontré lors de ton apprentissage de python ? *

- Exercice abstrait, difficile de trouver une résolution au problème, trop complexe.
- Incompréhension de certaine compétence (boucles, fonctions, classes, ...)
- Pas assez d'aide de la part des assistants dû à un nombre élevé d'étudiant lors des Tps.
- Autre

8) Est-ce que ces difficultés auraient pu être améliorées par l'utilisation de la ludification avec un site tel que Code Combat ou bien avec un autre support utilisant la ludification ? *

- Oui
- Non
- Sans Avis

9) Qu'est-ce que tu attends de l'utilisation de la ludification ?

Réponse libre

10) De plus, en quoi pourrait-on améliorer le cours avec cette intégration de la Ludification ?

Réponse libre

11) Penses-tu que le cours/exercices serait plus attirant avec la ludification plus présente que maintenant ? *

Réponse libre