Nous avons réalisé un sondage afin de savoir comment était connu la ludification parmi des étudiants de 1ère année de bachelier en sciences informatiques, de savoir les principales causes d’échecs, de difficulté et aussi leurs envies et attentes concernant la ludification quant à son utilisation dans le cours d’introduction à la programmation « INFO-F101 » dispensé par le Pr. Thierry Massart.

Les questions de l’enquête furent :

* Aviez-vous déjà entendu parler de la ludification comme aide pour l'apprentissage ?
* Aviez-vous déjà essayé une plateforme web mettant cela pratique pour l'apprentissage de la programmation ?
* Avez-vous abandonné le cours de programmation INFOF101 ?
* Quelles en sont les causes, facteurs de cet abandon ?
* Est-ce que la ludification mieux utilisée, aurait pu permettre de ne pas abandonner le cours ?
* Bien que le concept de ludification soit déjà̀ présent dans le cours d’initiation à la programmation, par exemple dans les projets à réaliser, 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 ?
* Quels sont les types de difficulté que tu as rencontré lors de ton apprentissage de python ?
* 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 ?
* Qu'est-ce que tu attends de l'utilisation de la ludification ?
* Penses-tu que le cours/exercices serait plus attirant avec la ludification plus présente que maintenant ?

Dans ce sondage, une centaine d’étudiants y ont pris part. Concernant les résultats à ces différentes questions, on remarque aisément que la plupart des étudiants ont déjà entendu parler de cela mais à contrario jamais utilisé un site web tel que Codingame, CodeCombat et autres. Aussi on remarque que le taux de découragement parmi les sondés est faible, et que les causes de celles-ci sont souvent de l’ordre cours fort théoriques et découragement des étudiants face à la quantité de travail à connaitre et à fournir. De plus, les difficultés récurrentes que les étudiants rencontrent sont que les exercices sont abstraits, incompréhension de certains points de matières (boucles, fonctions, classes, …) pour certains et aussi dû à un nombre grandissant d’étudiant en 1ère moins d’aide de la part pour les étudiants en particulier lors de questions.

De plus en les interrogeant sur le fait de savoir si la ludification aurait pu aider à résoudre les difficultés qu’ils rencontraient, cela est un « oui » pour la majorité des sondés. Par ailleurs, ils pensent aussi que la gamification dans l’apport du cours d’introduction à la programmation et autres est que cela peut donner des exemples plus concrets et intriguer, encourager les étudiants à coder de manière ludique car la plupart des jeunes étudiants jouent de plus en plus aux jeux vidéo.

En conclusion de ce sondage, on peut déduire que les étudiants sont partant pour une intégration à plus grande envergure de la ludification qu’actuellement qui est déjà présente.

Réalisation Vidéo :

Concernant l’utilisation d’un site web de gamification, nous avons réalisé une vidéo sur les sites Code Combat et Codingame. Vous pouvez voir cette vidéo à disponible à ce lien.

Conclusion :

Pour conclure, cette article apport un ensemble d’avantage et d’inconvénient concernant l’intégration de la ludification quant à l’apprentissage. La Ludification est un outil qui bien utilisé dans l’apprentissage peut donner goût aux étudiants de découvrir par eux même, et aussi permettre aux étudiants de conceptualiser plus facilement le fonctionnement de programme et l’utilisation des différents concepts de programmations. Comme possibles travaux futures sur l’utilisation de la ludification dans l’enseignement dans le cadre du bachelier en sciences informatiques peut être une refonte des projets du cours de programmations, l’instauration d’une plateforme tel que Upylab mais plus axé sur la ludification et aussi