



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

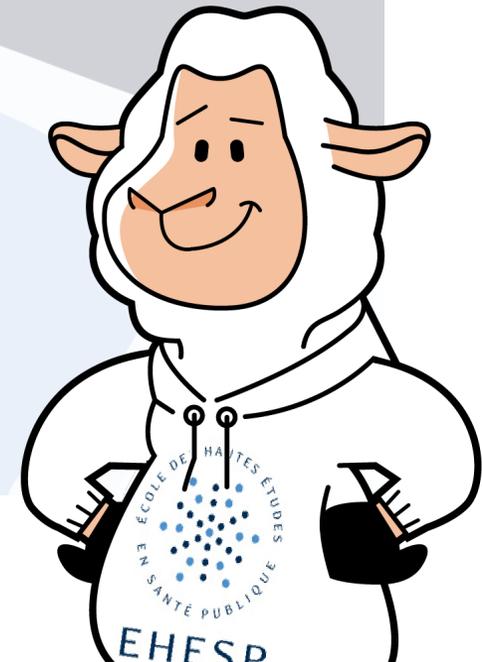


Un jeu de piste sur Moodle

Hélène Cornet

Vincent Lissillour

Aline Polge



L'EHESP

- **Double tutelle:**
 - **ministère des solidarités et de la santé**
 - **ministère de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation.**
- **Basée à Rennes + antenne sur Paris.**



Les apprenants de l'EHESP



700

élèves en formation
statutaire (13 filières
fonction publique)



500

500 étudiants de niveau
master/MS

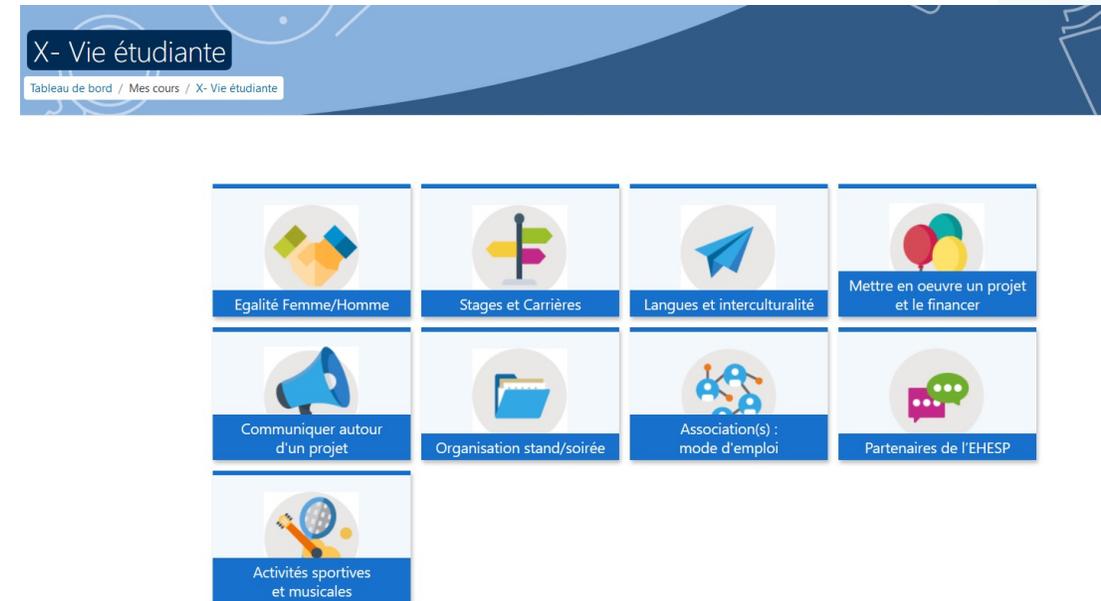


6000

stagiaires en formation
continue

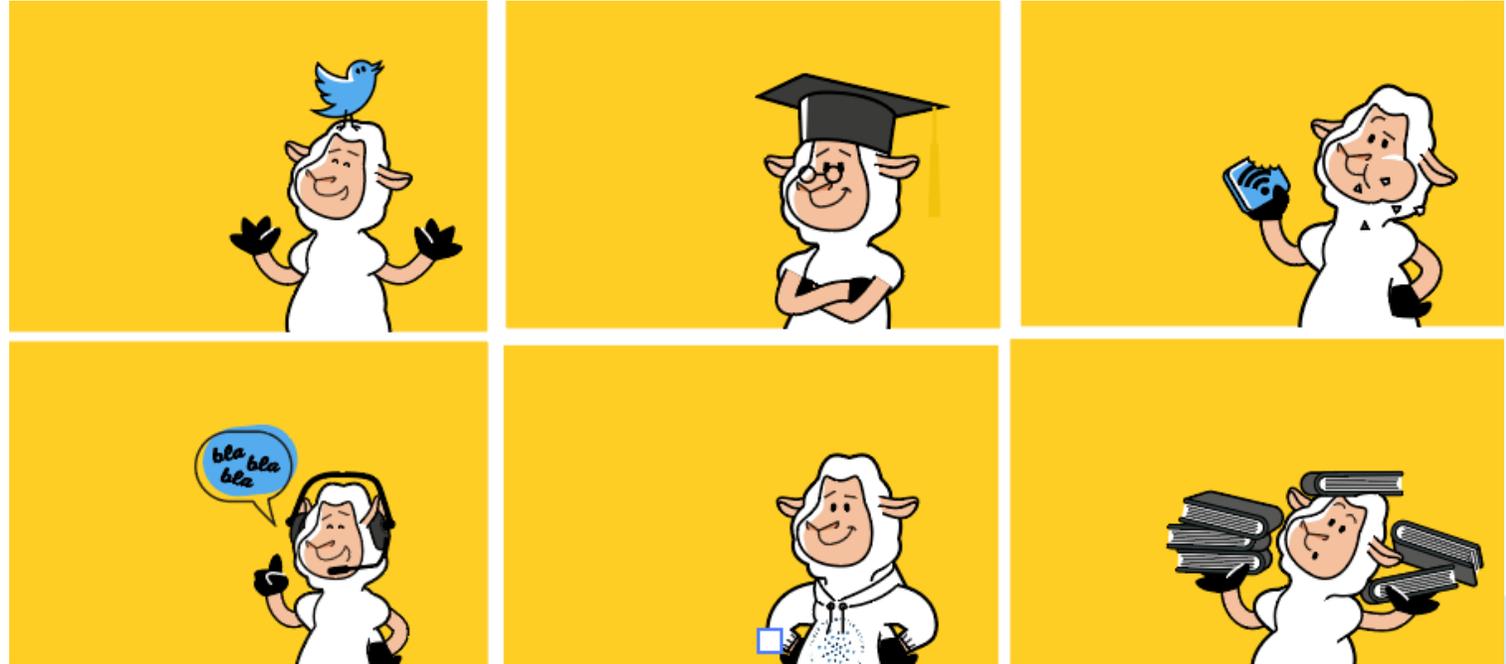
Moodle à l'EHESP : REAL

- Notre plateforme Moodle : REAL
- Elle accueille plus de 9000 utilisateurs
- Plateforme qui palie à l'absence d'ENT à l'EHESP



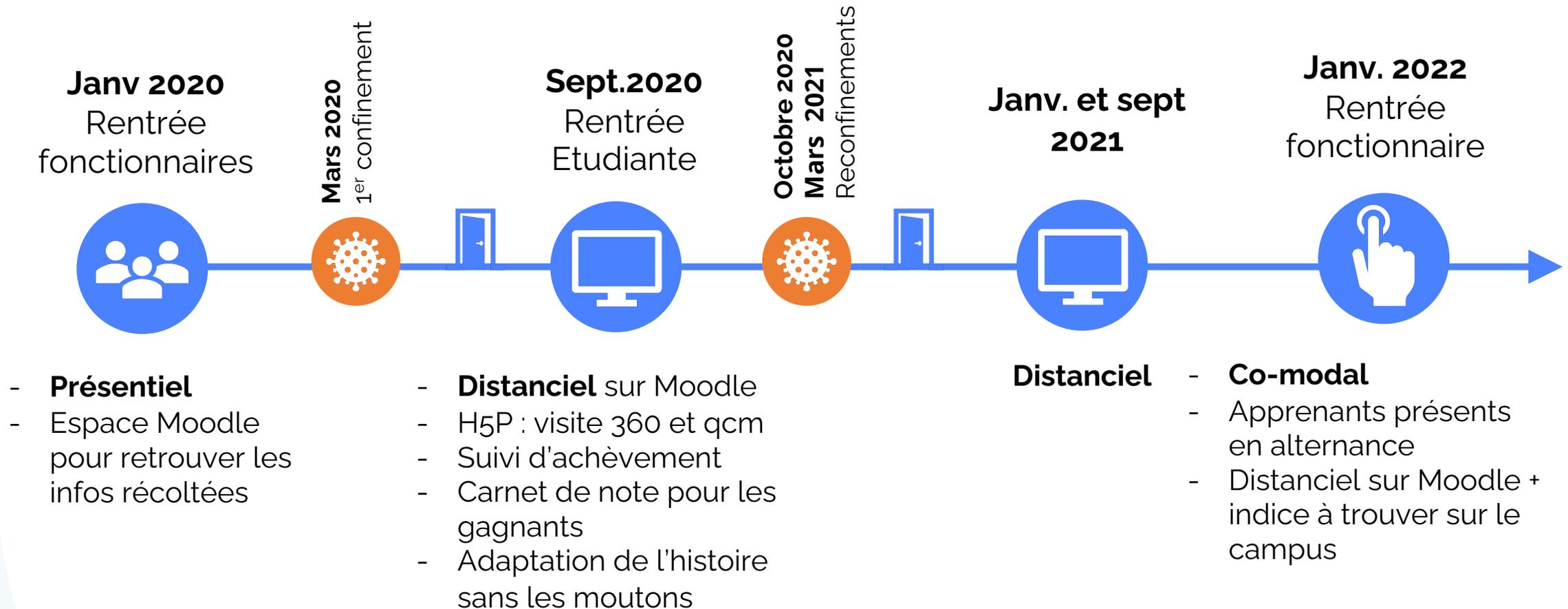
Pourquoi un jeu de piste lors des rentrées ?

- **Objectifs pédagogiques**
 - Identifier les différents services de l'école
 - Résumer les missions des services
 - Localiser les différents espaces du campus rennais de l'EHESP



- Une identité graphique pour servir le récit

Les différentes modalités : présentiel, distanciel et co-modal



L'espace Moodle - paramétrages

- **Cours sur auto-inscription**
- **Format « Tuiles »**
- **Suivi d'achèvement et barre de progression pour aider le joueur à situer son évolution**
- **Carnet de note pour désigner les gagnants**
- **Promotion faite sur la page d'accueil**

Expliciter les règles et lancer la visite virtuelle

- **Règle du jeu : « Aidez Adèle et Hercule à situer les différents services de l'école lors de cette visite virtuelle ! »**
- **Temporalité : disponible pendant 2 semaines, inscrit dans les emplois du temps**
- **Règle de navigation de l'espace moodle**
- **Etape (tuile) 1 : lancer la visite virtuelle**



Organisation des activités dans chaque tuile

Etiquette « Indice »



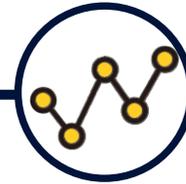
- Accès libre
- Présentation du service
- Les indices : liens, documents à consulter

Activité H5P « Code secret »



- Accès libre
- Saisir le code secret trouver dans la visite virtuelle

3 - Activité H5P « A vous de jouer »



- Accès conditionné au code secret (achèvement d'activités)
- Une ou plusieurs exercices sous H5P ou genially

4 - Etiquette « Retour à la visite »



- Accès conditionné à l'achèvement de l'épreuve
- Visite 360° H5P

Levier et freins

- **Forte coopération inter-services très appréciée**
- **Intégré à l'agenda de la rentrée comme temps à part entière (même à distance)**
- **Porté par les responsables pédagogiques**
- **Comme tout jeu : compréhension des objectifs pédagogiques primordiale**
- **Motivation : cadeaux pour les 3 premiers gagnants et la promo qui a la meilleure moyenne**



Démo dispo sur le site du moodle moot

Des questions ? real@ehesp.fr