



MOODLE, LA NOUVELLE MUSE DE L'ENSEIGNEMENT ?

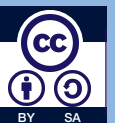
Les 4 clés de *l'inspiration* sur Moodle.

Jérôme Legrix-Pagès, 6 juillet 2022



MM
*22

INTRODUCTION

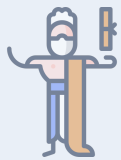


Éduquer l'esprit sans éduquer le coeur
n'est pas éduquer du tout.



Aristote

Quand les maîtres cesseront d'enseigner
les élèves pourront enfin apprendre.

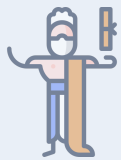


Aristote



Montesquieu

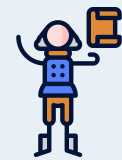
Éduquer ce n'est pas remplir un vase
mais allumer un feu.



Aristote

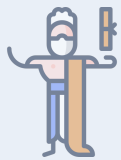


Montesquieu



Montaigne

La V4 de Moodle est disponible !



Aristote



Montesquieu



Montaigne

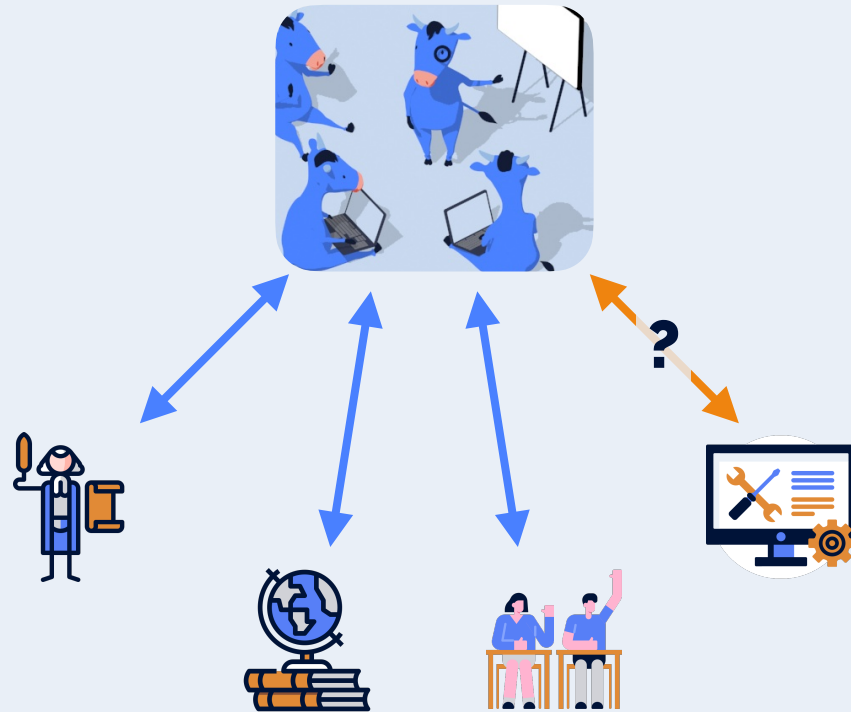


Votre admin plateforme

La grandeur des actions humaines
se mesure à **l'inspiration** qui les fait naitre.

Louis Pasteur, 1882

ENJEUX DE L'EXPOSÉ



1.

Sommes-nous
inspiré.e.s
par nos **outils** ?

ENJEUX DE L'EXPOSÉ



2.

Le sommes-nous
de la même façon ?

PLAN DE L'EXPOSÉ

1. Définir l'inspiration
2. Caractériser l'engagement sur Moodle
3. Tester son profil de moodleuse/moodleur

MÉTHODE

MÉTHODE



Histoire des idées

Lecture longitudinale et
critique du concept
d'inspiration



MÉTHODE



Histoire des idées

Lecture longitudinale et critique du concept d'inspiration



Sciences de l'éducation

Apports des théories de la motivation et de la différenciation pédagogique

MÉTHODE



Histoire des idées

Lecture longitudinale et critique du concept d'inspiration



Sciences de l'éducation

Apports des théories de la motivation et de la différenciation pédagogique



Game studies

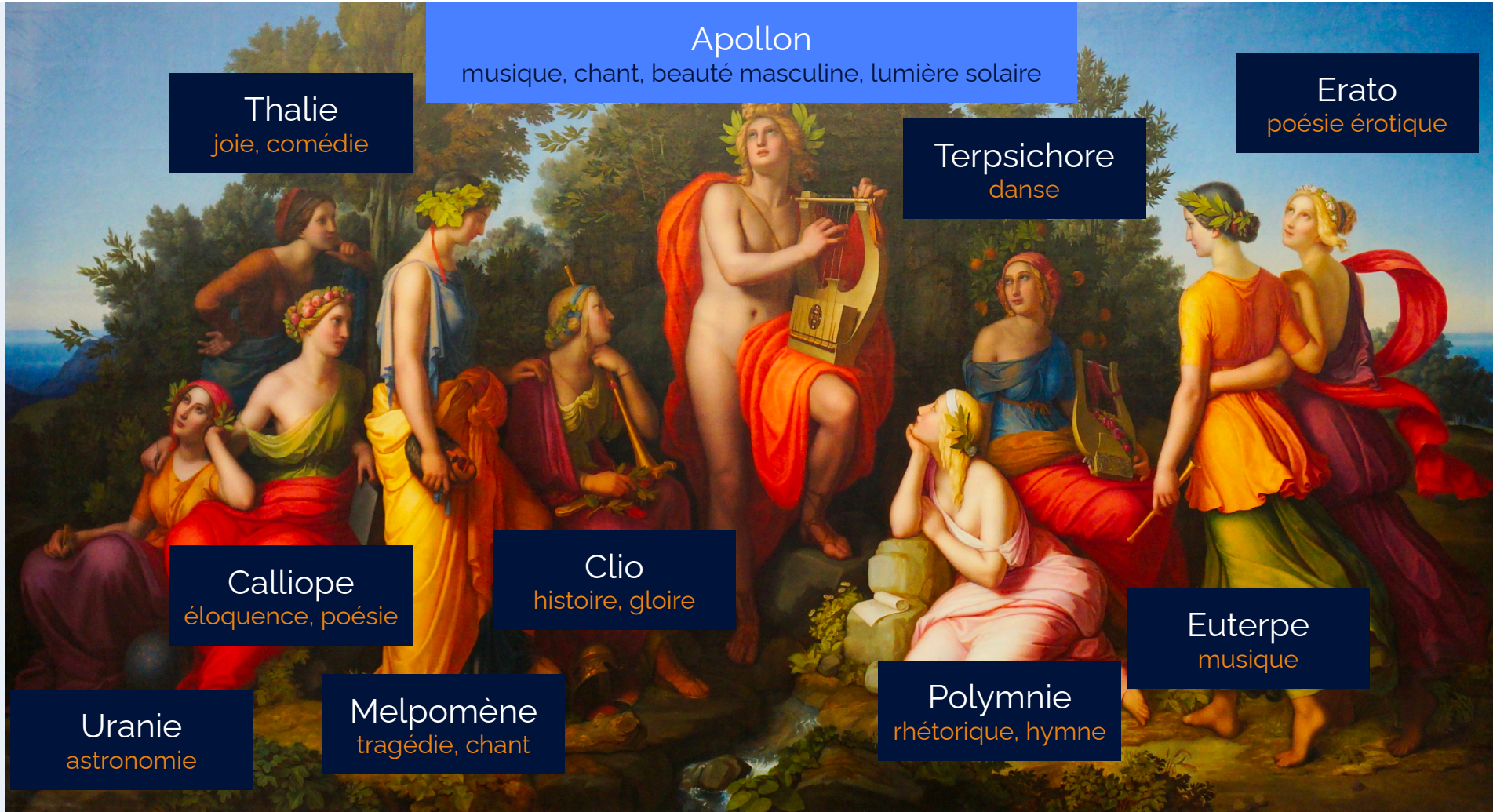
Application en analysant Moodle comme si c'était un jeu vidéo

MM
*22

1. DÉFINIR L'INSPIRATION



Apollon et les Muses. Heinrich von Hess, 1828 (Neue Pinakothek, Munich)



Thalie
joie, comédie

Apollon
musique, chant, beauté masculine, lumière solaire

Erato
poésie érotique

Terpsichore
danse

Calliope
éloquence, poésie

Clio
histoire, gloire

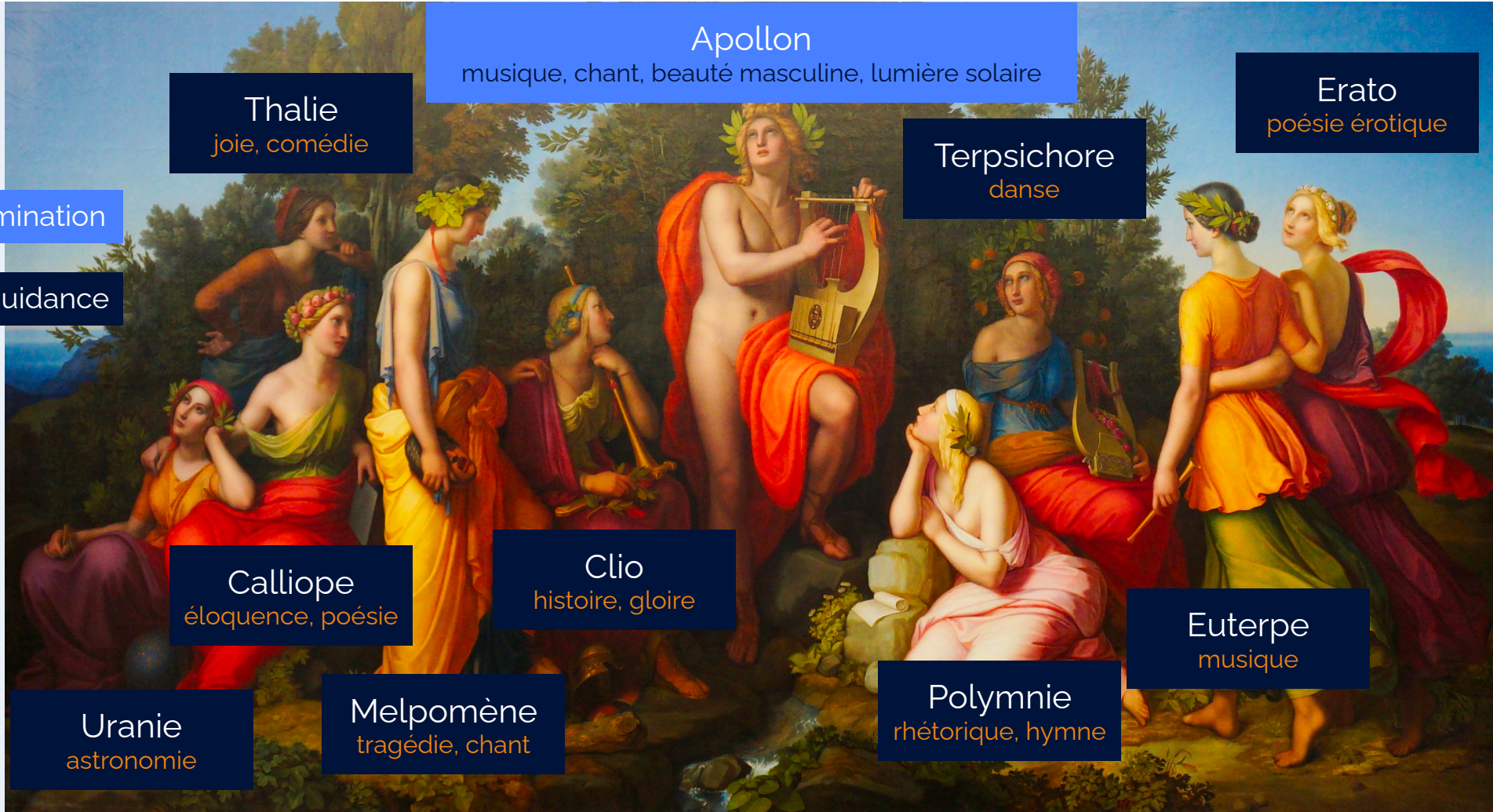
Euterpe
musique

Uranie
astronomie

Melpomène
tragédie, chant

Polymnie
rhétorique, hymne

Apollon et les Muses. Heinrich von Hess, 1828 (Neue Pinakothek, Munich)



Source d'illumination

Medium de guidance



Musées du Capitole. Michel-Ange, 1537-1558 (Rome).

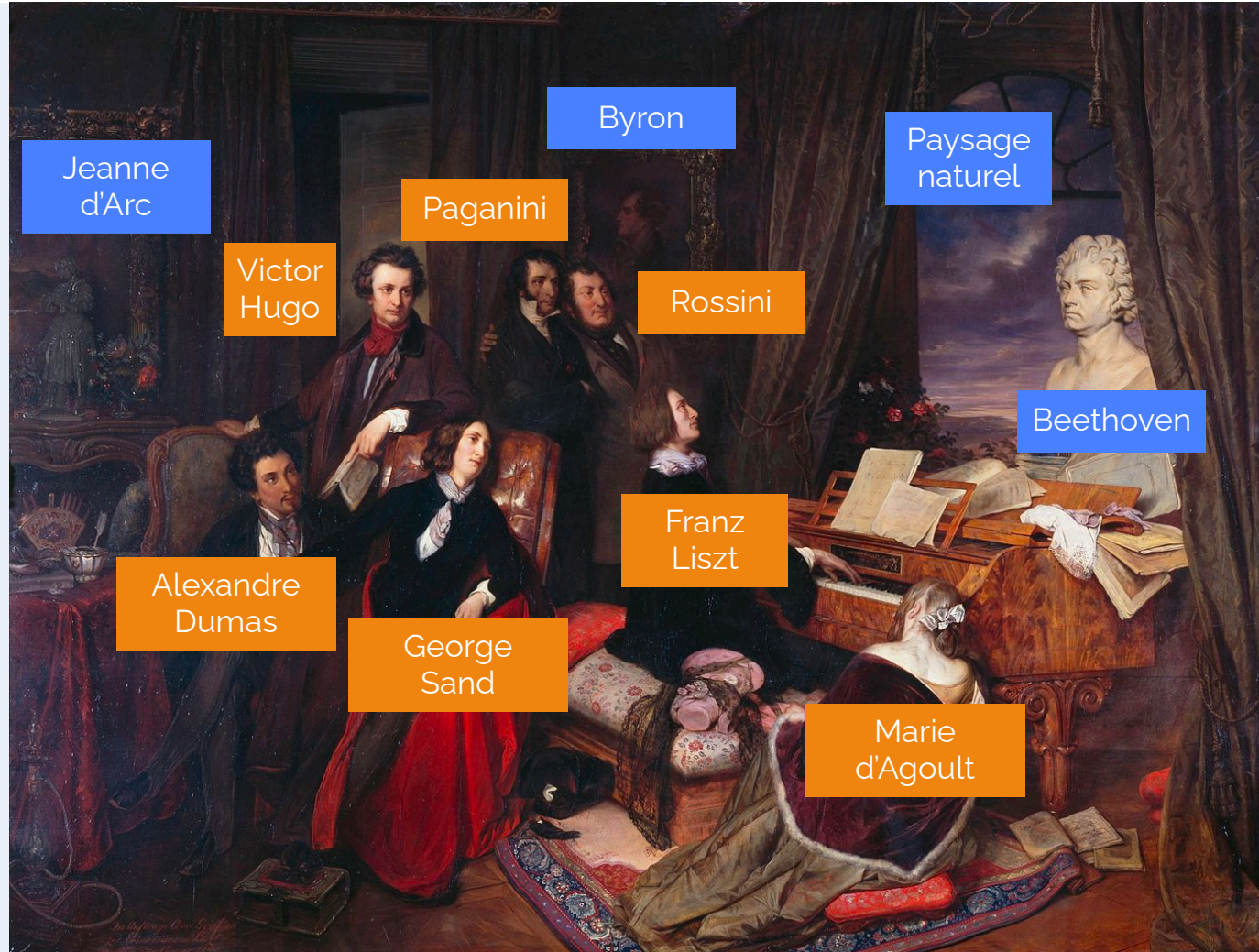
Source d'illumination



Liszt au piano. Josef Danhauser, 1840 (Musée d'état de Berlin).

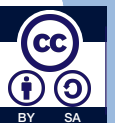
Source d'illumination

Quêteurs de Génie



Liszt au piano. Josef Danhauser, 1840 (Musée d'état de Berlin).

Définir l'inspiration



Définir l'inspiration

souffle élan tourment

Dynamique
personnelle

qui anime

chercheur artiste

tout humain

agissant
en vertu

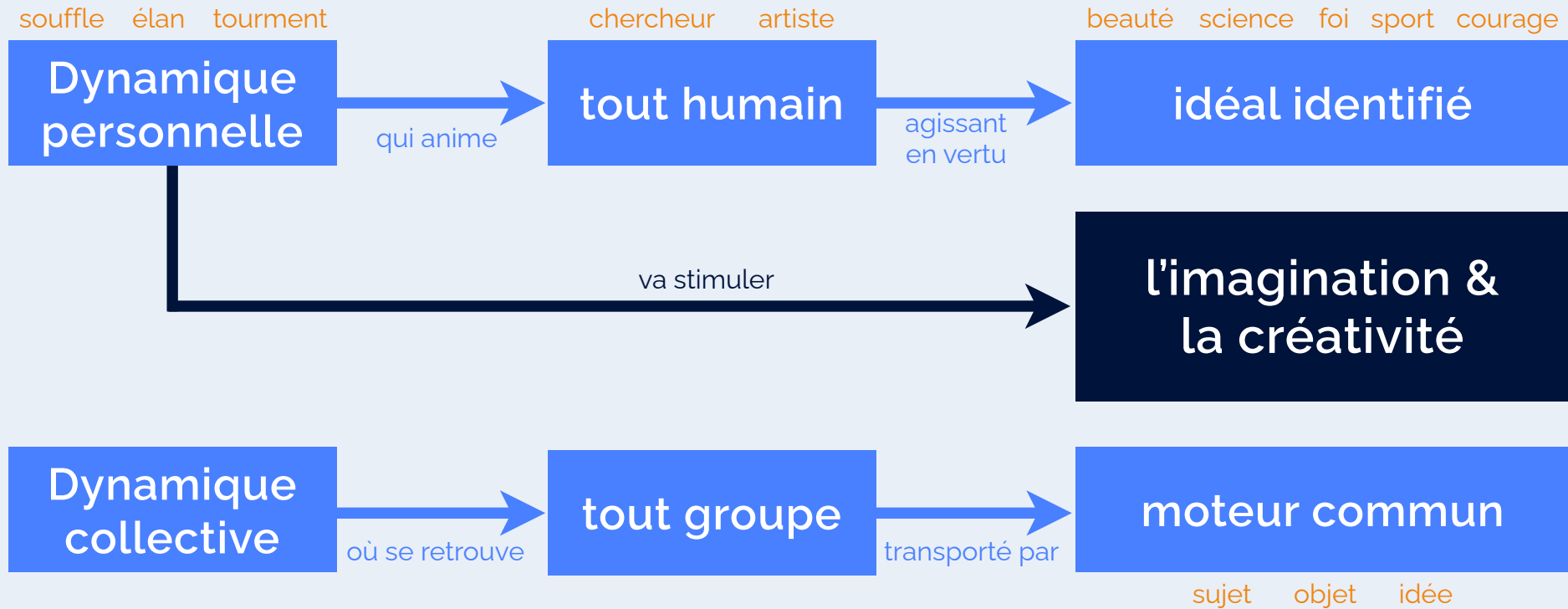
beauté science foi sport courage

idéal identifié

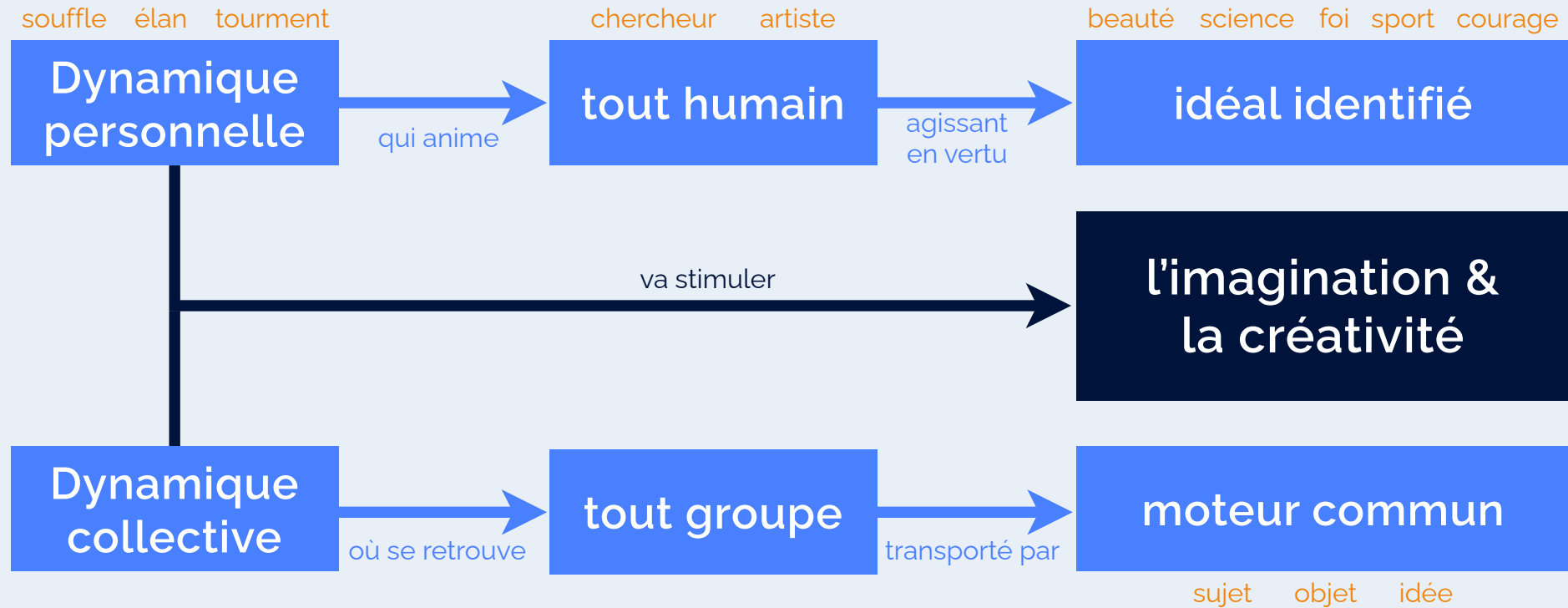
Définir l'inspiration



Définir l'inspiration



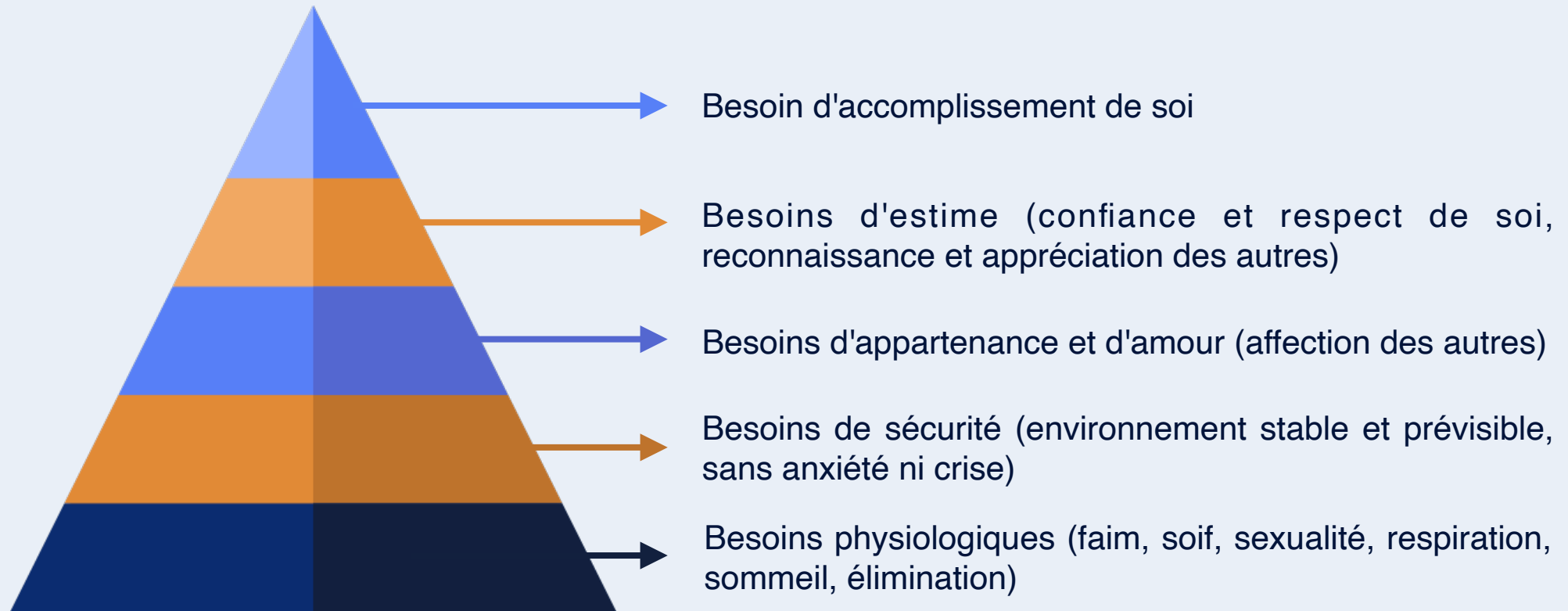
Définir l'inspiration



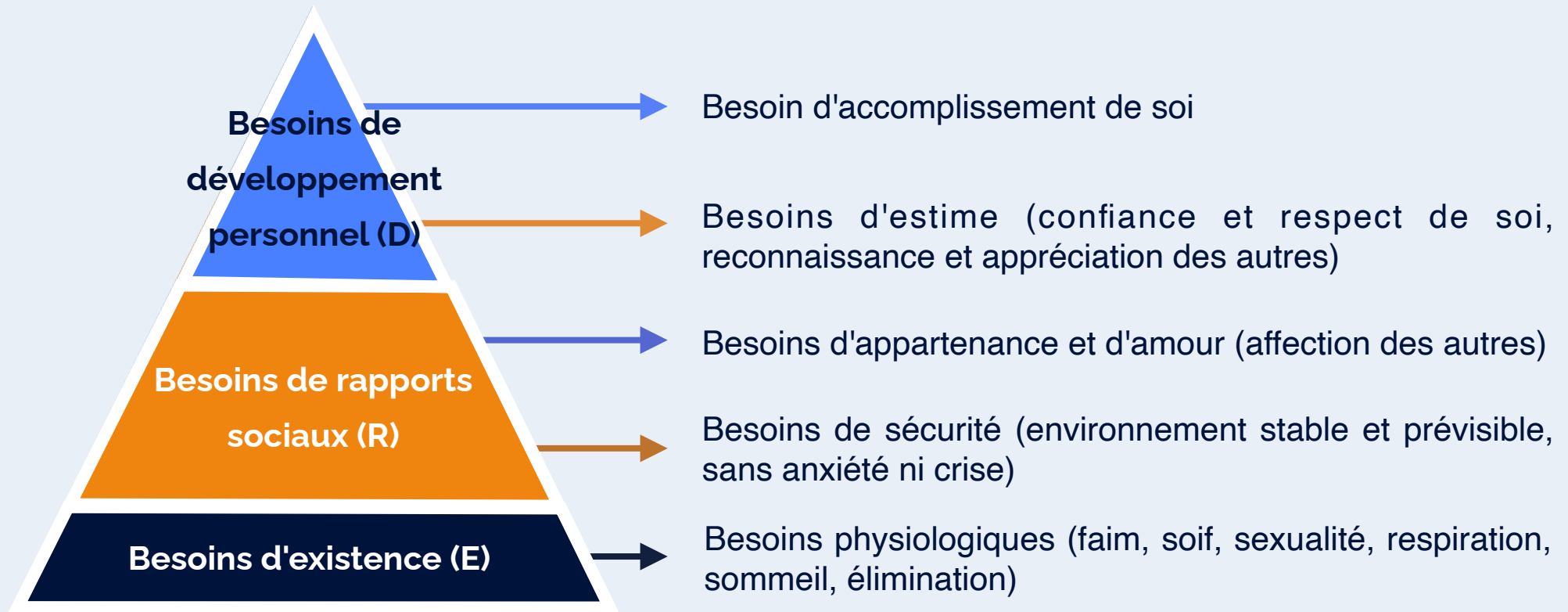
MM
*22

2. CARACTÉRISER L'ENGAGEMENT SUR MOODLE

LE RÉSULTAT D'UN BESOIN À COMBLER ?

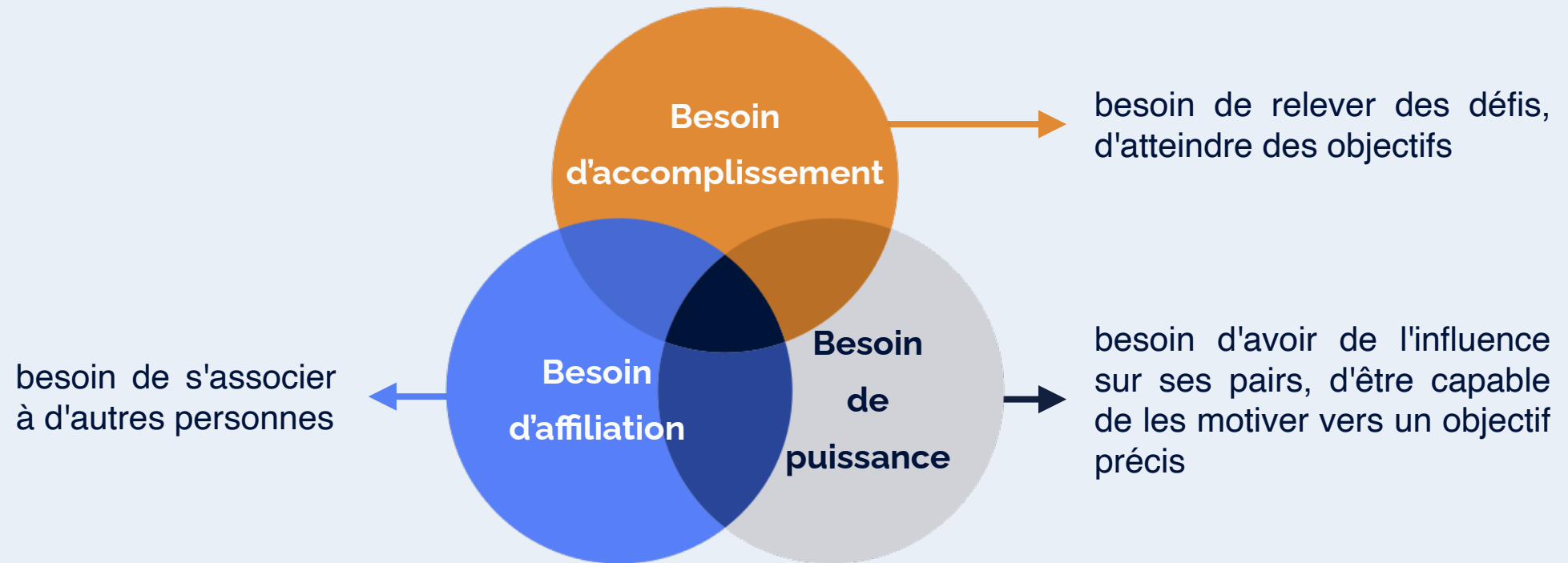


LE RÉSULTAT D'UN BESOIN À COMBLER ?



Arnolds, & Boshoff, C. (2002). Compensation, esteem valence and job performance: an empirical assessment of Alderfer's ERG theory. *International Journal of Human Resource Management*, 13(4), 697-719.

LE RÉSULTAT D'UN BESOIN À COMBLER ?



Facteurs relatifs
à l'établissement

Facteurs relatifs
à la classe

DYNAMIQUE
MOTIVATIONNELLE
DE L'ÉTUDIANT.E

Facteurs relatifs
à la vie de l'étudiant.e

Facteurs relatifs
à la société



Facteurs relatifs
à l'établissement

Facteurs relatifs
à la classe

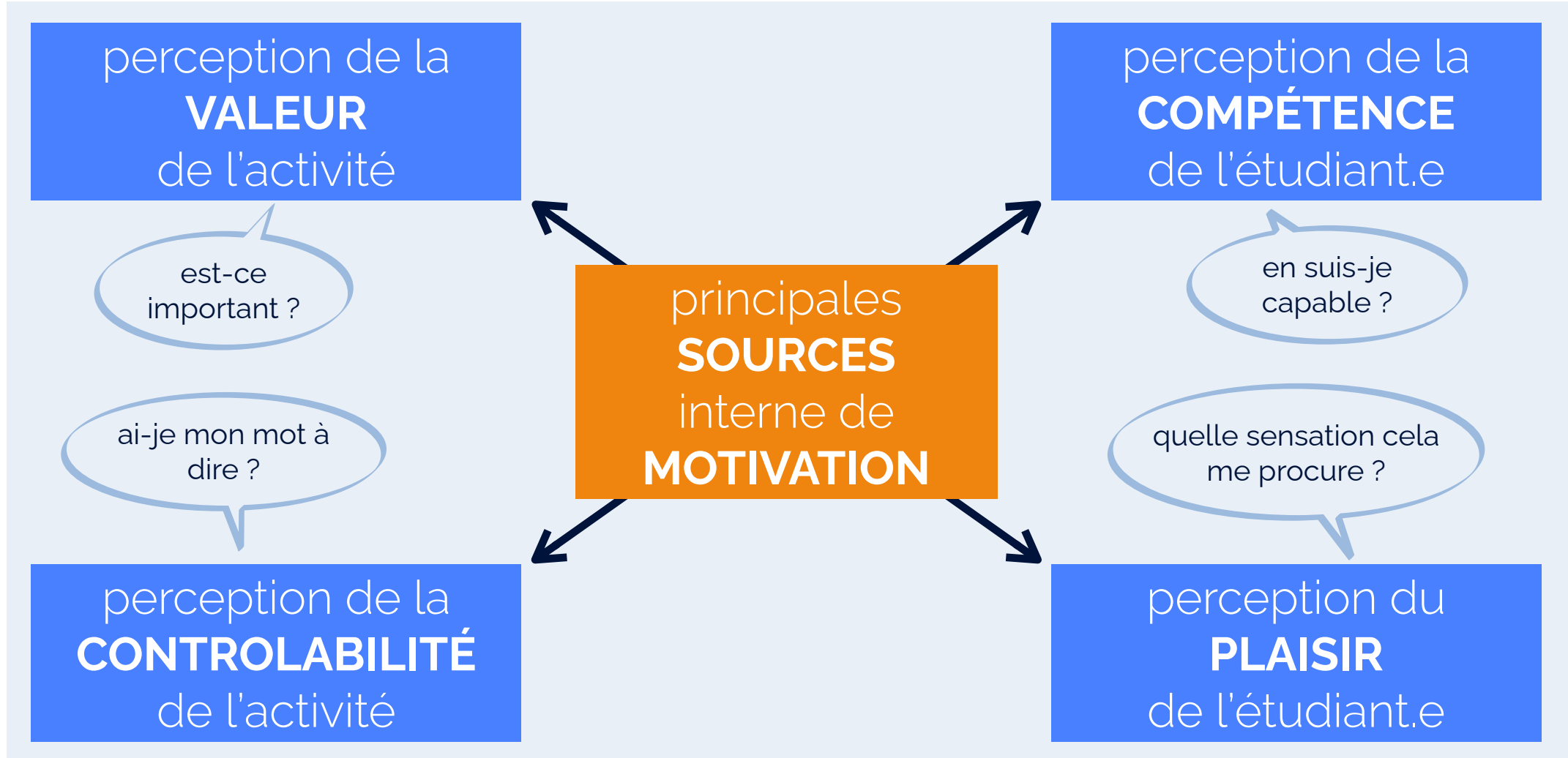
DYNAMIQUE
MOTIVATIONNELLE
DE L'ÉTUDIANT.E

- ▶ l'enseignant.e
- ▶ le climat de travail
- ▶ l'existence de collaboration
- ▶ les activités proposées
- ▶ les modes d'évaluation
- ▶ le système des récompenses et sanctions

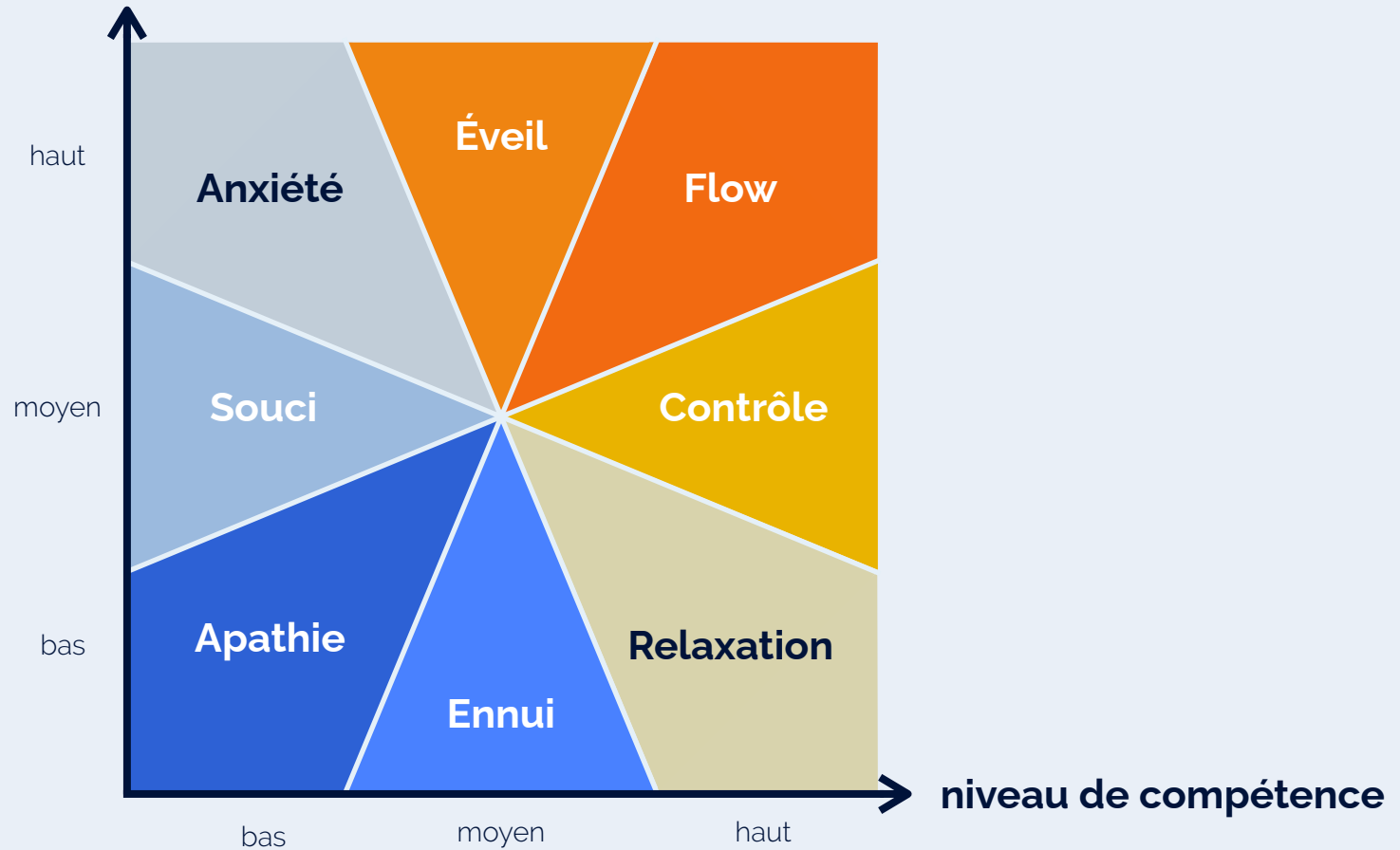
Facteurs relatifs
à la vie de l'étudiant.e

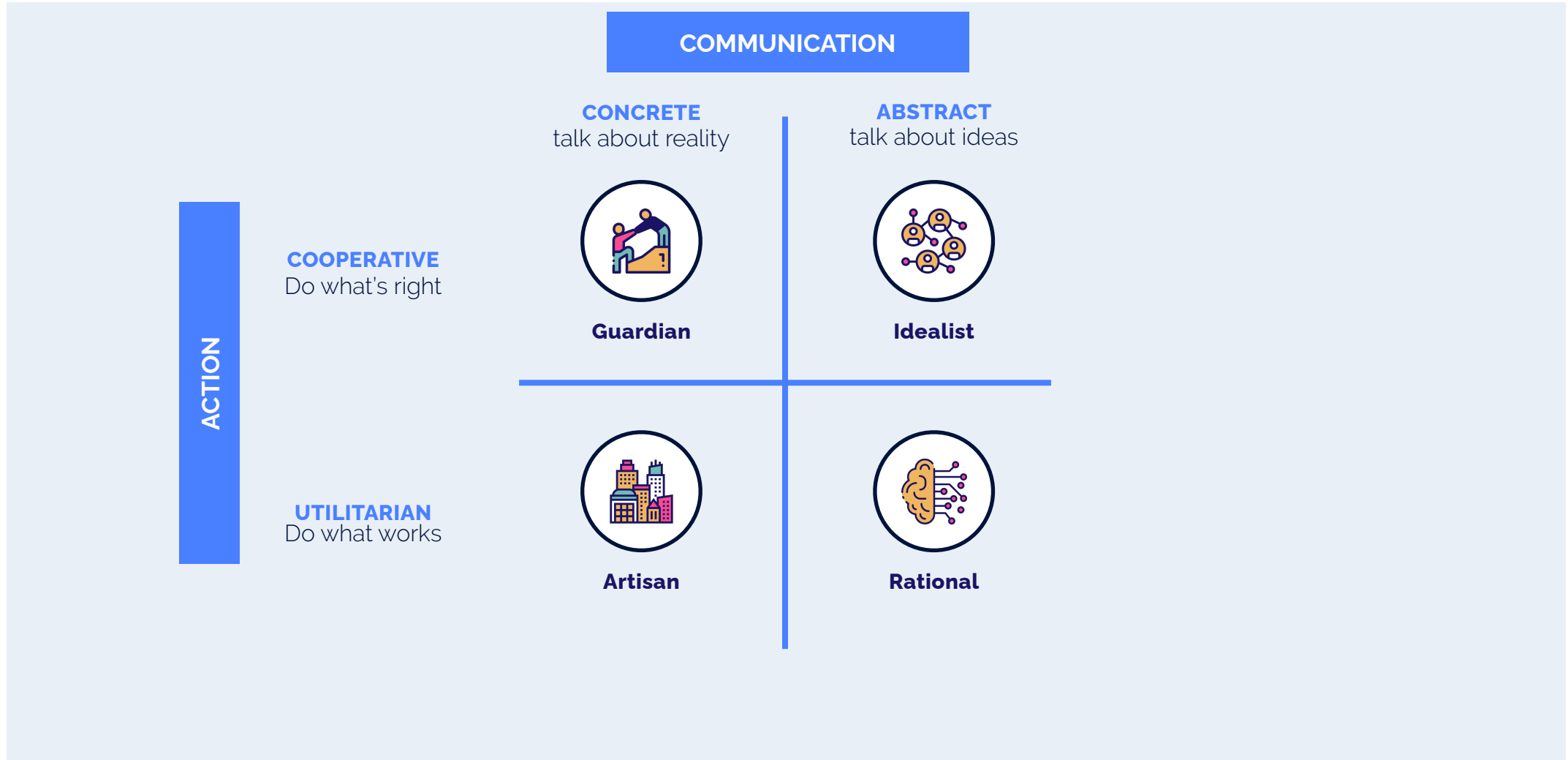
Facteurs relatifs
à la société

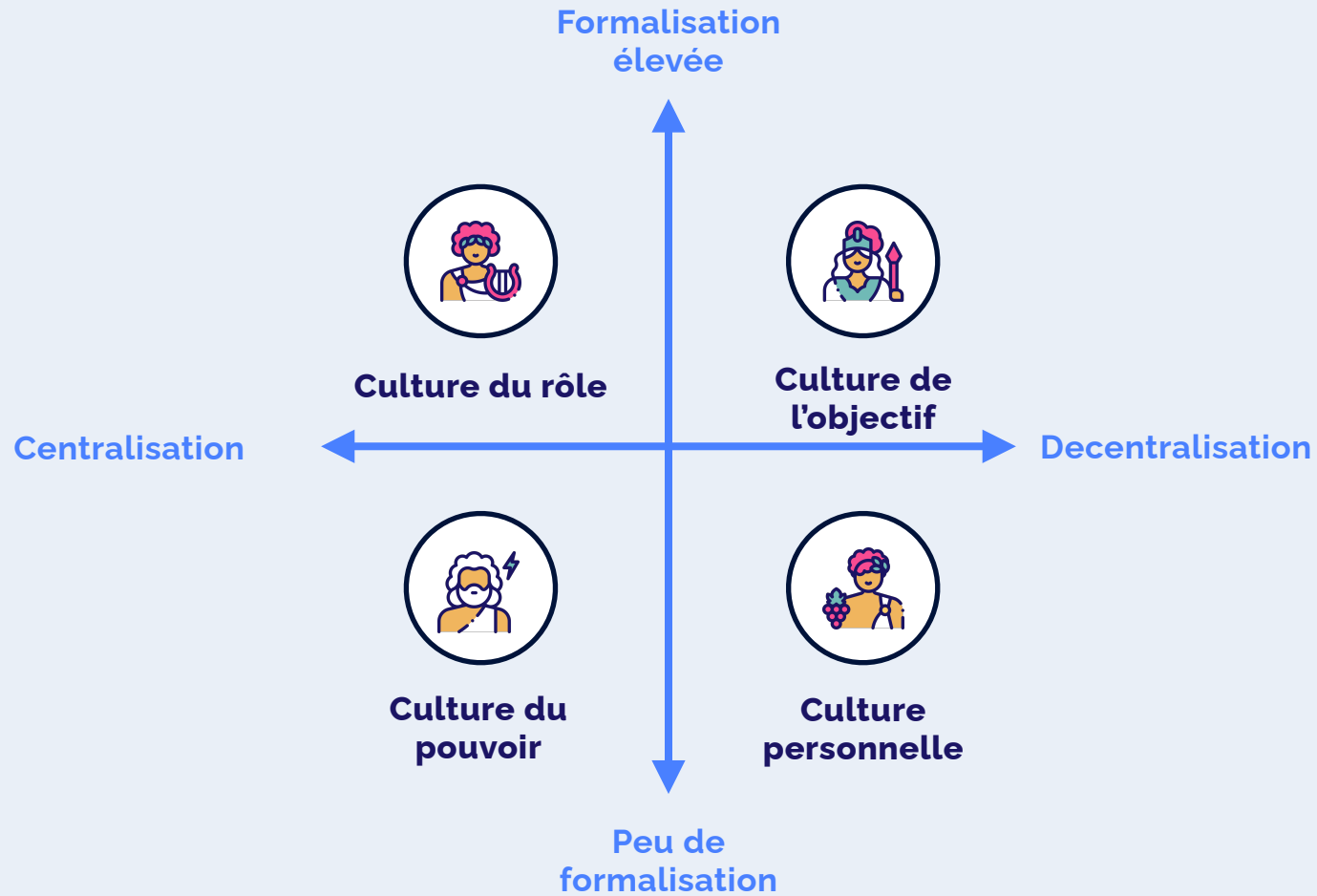


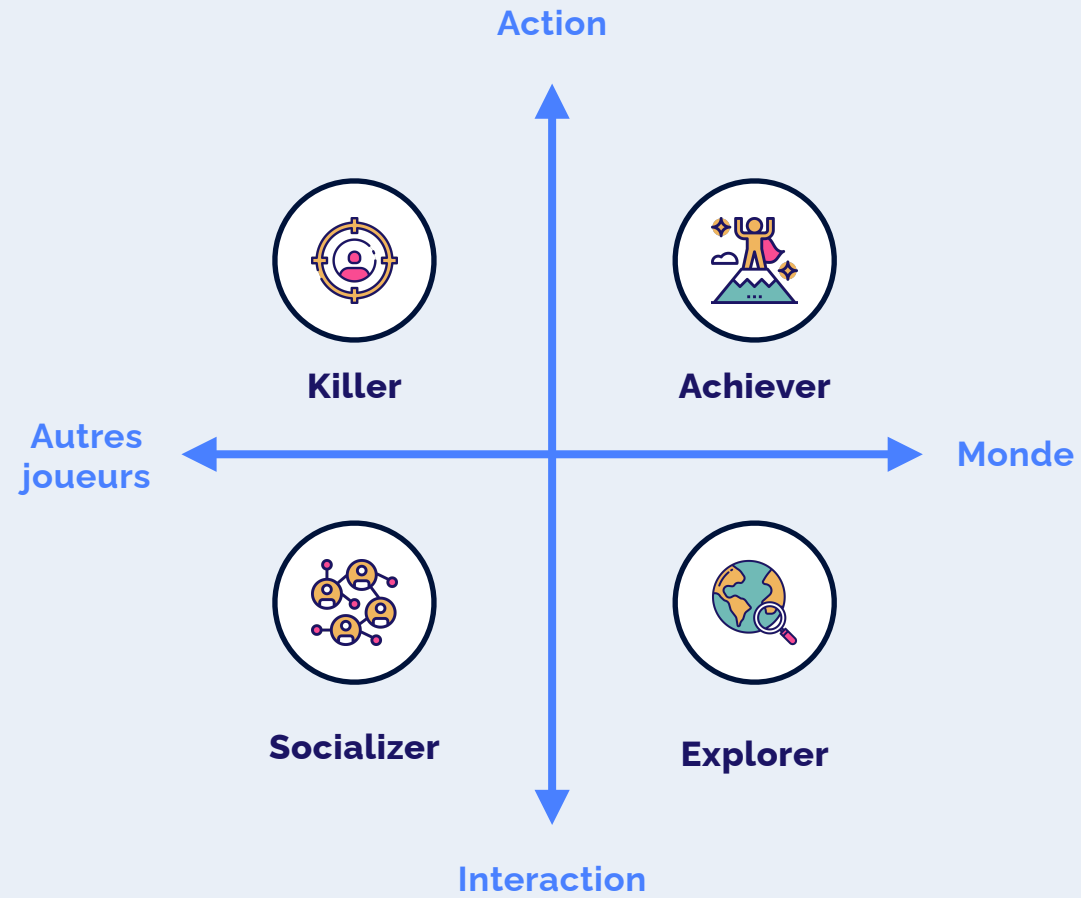


niveau de challenge









C'EST QUOI UN JEU ?

EXPERIENCE RÉGLÉE VALORISANTE TRANSFORMATIVE

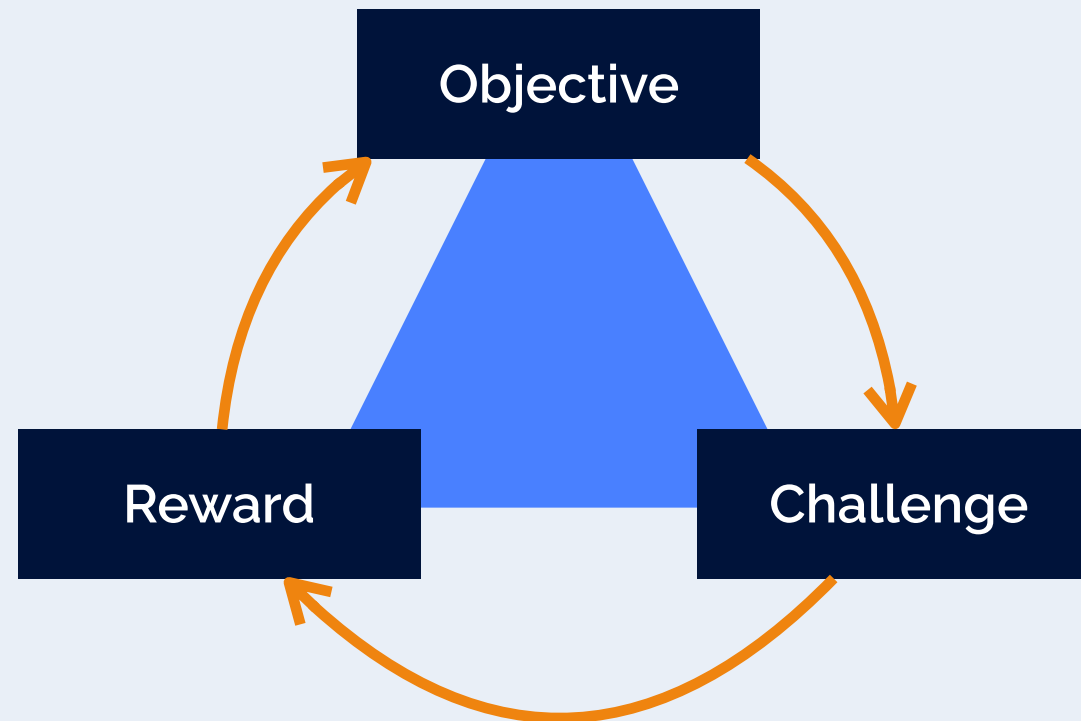
ENVIRONNEMENT CAPACITANT

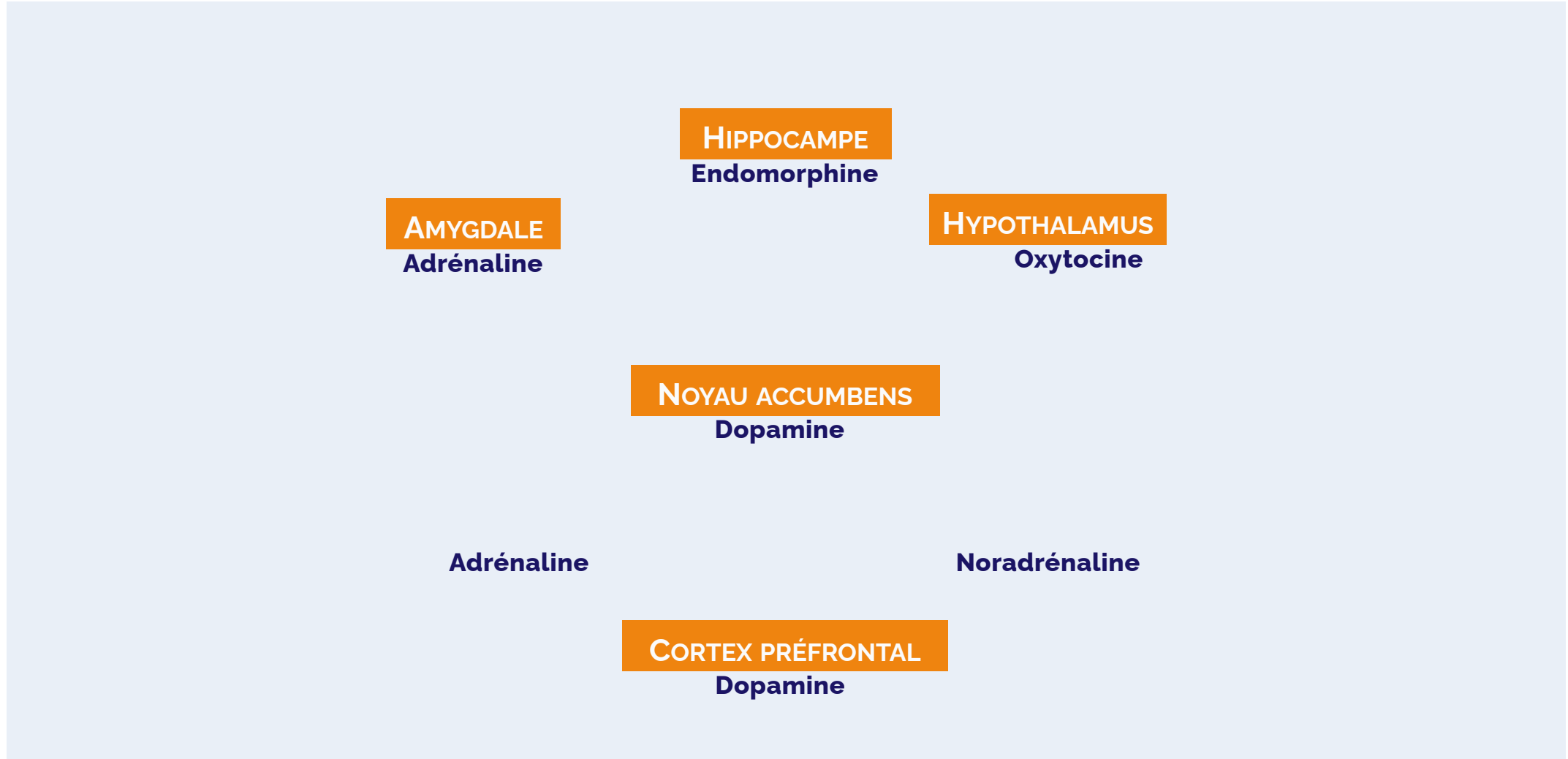
LIBERTÉ DE CHOIX

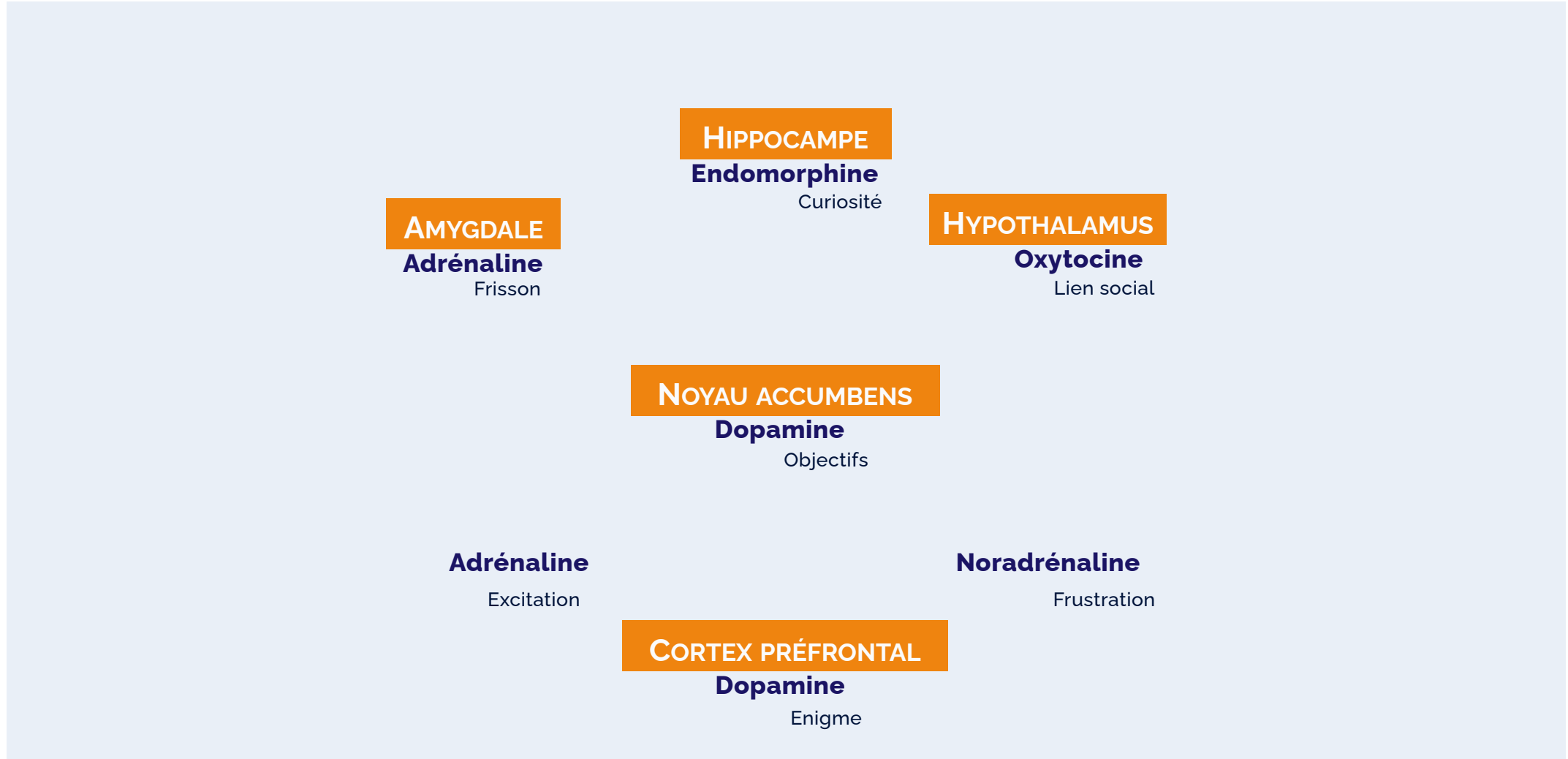
DÉVELOPPEMENT DE SKILLS

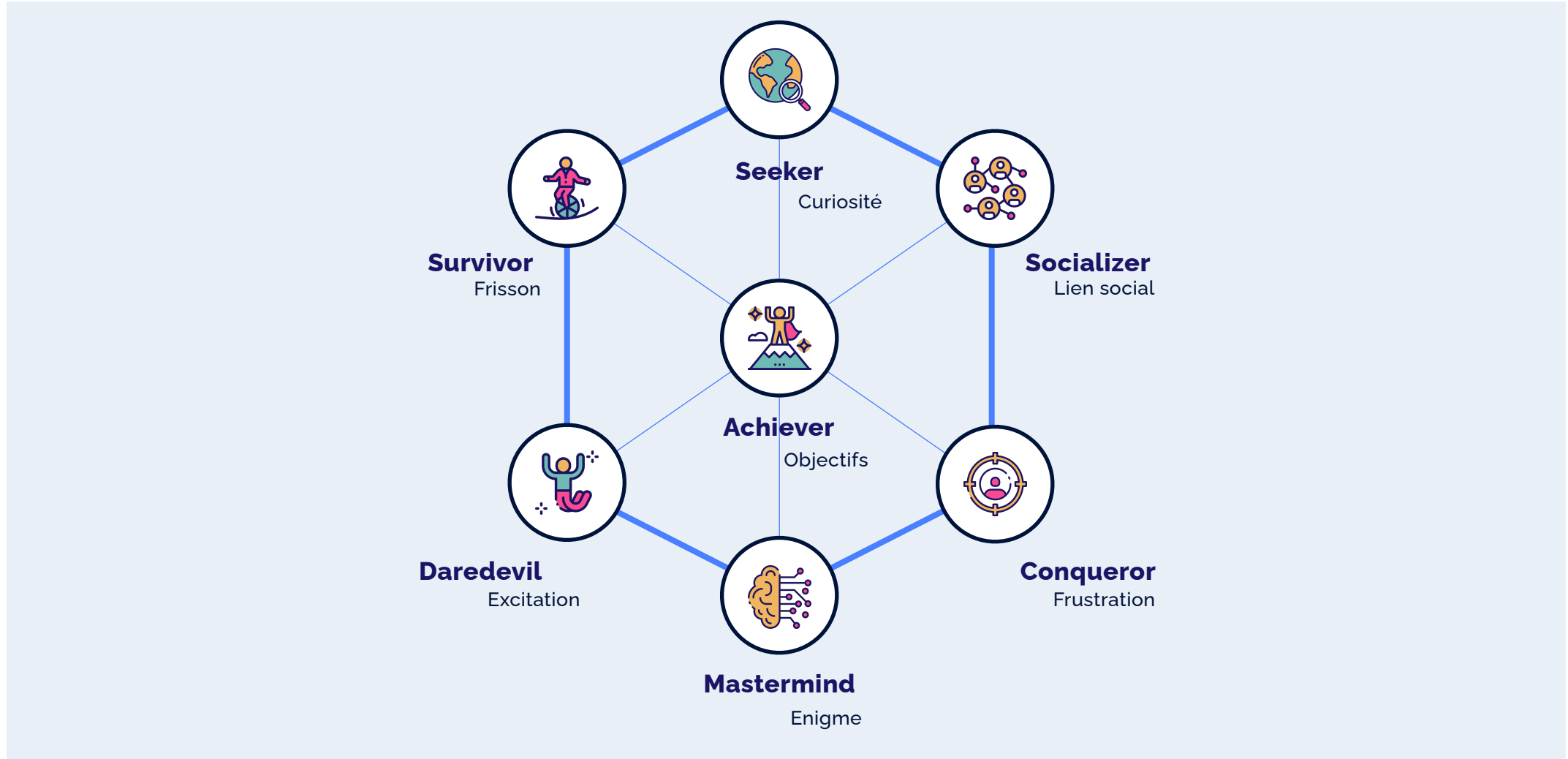
LORE **RAGEQUIT**
TRIGGER **MODS** **LAG**
COMMU **LOOT**
AVATAR **LADDER**
CHECKPOINT

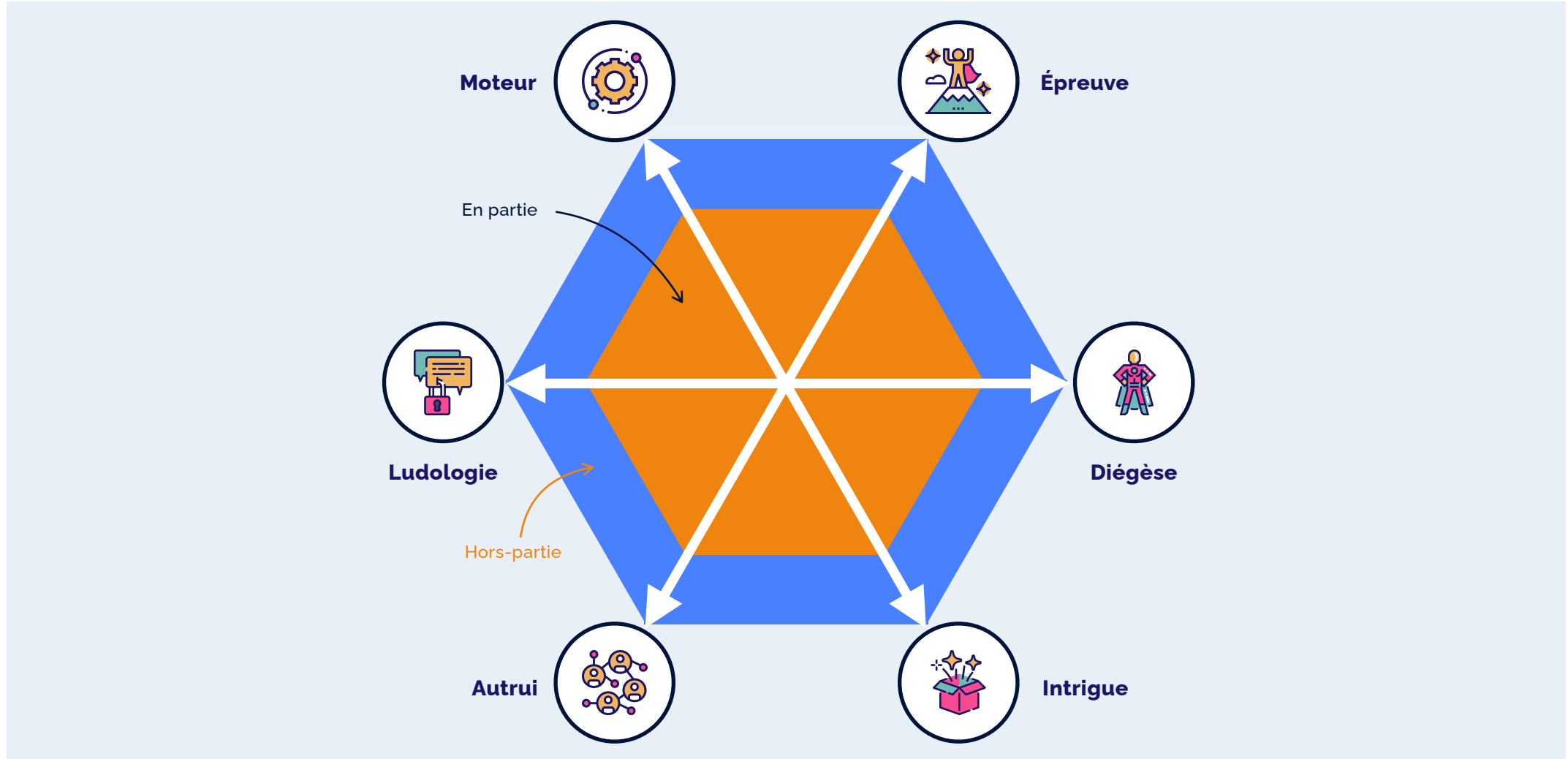
LA BOUCLE DE GAMEPLAY - OCR

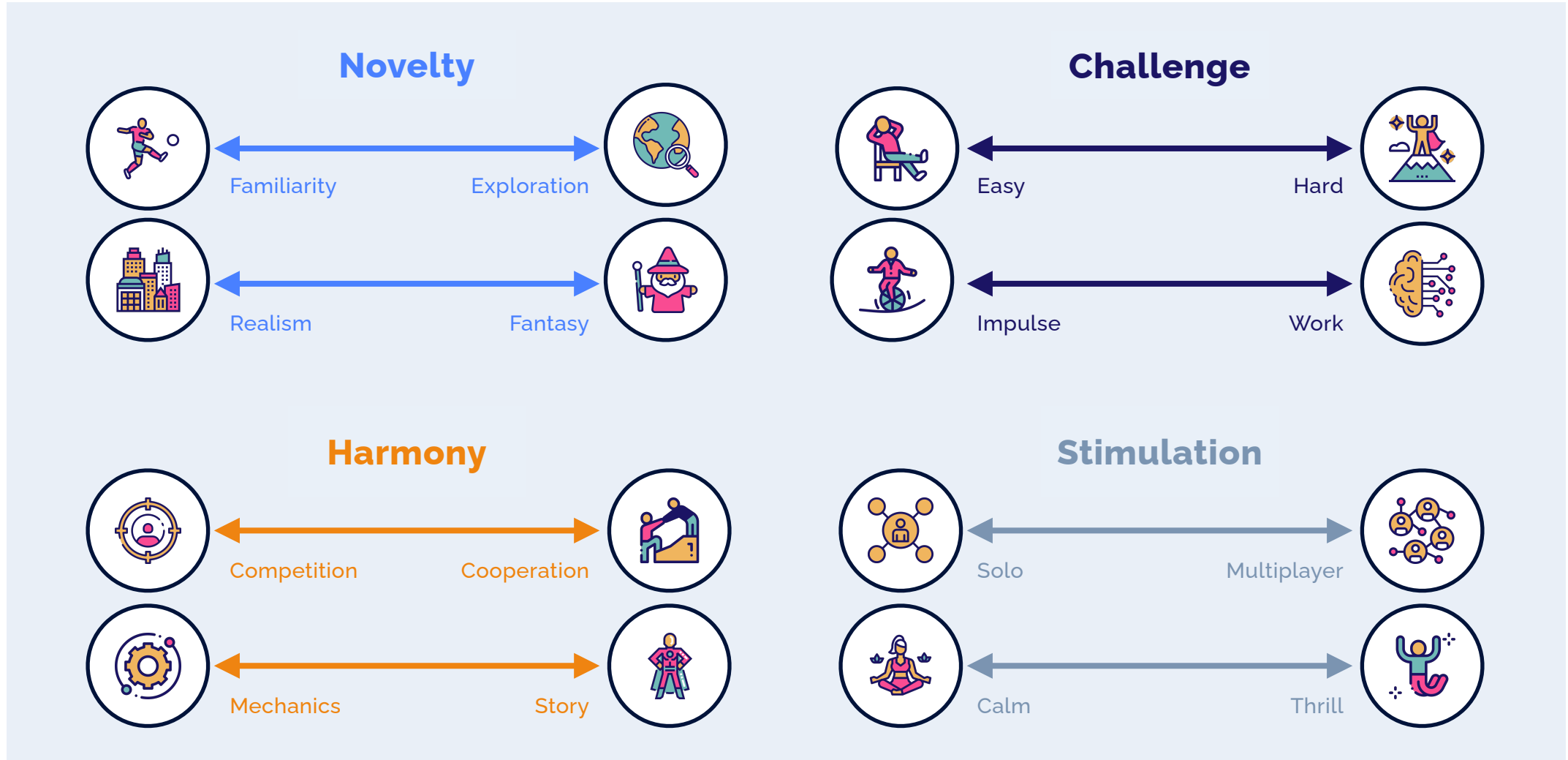












MM
*22

3. TESTER SON PROFIL



[https://moodlemoot.unicaen.fr/course/
view.php?id=554](https://moodlemoot.unicaen.fr/course/view.php?id=554)



Atelier



Base de données



Chat



Choix de groupe



Fichier



Consultation



Devoir



Forum



Feedback



URL



Leçon



Outil externe



Paq. SCORM



Glossaire



Livre



Questionnaire



H5P



Sondage



Test



Etiquette



Wiki



Rendez-vous



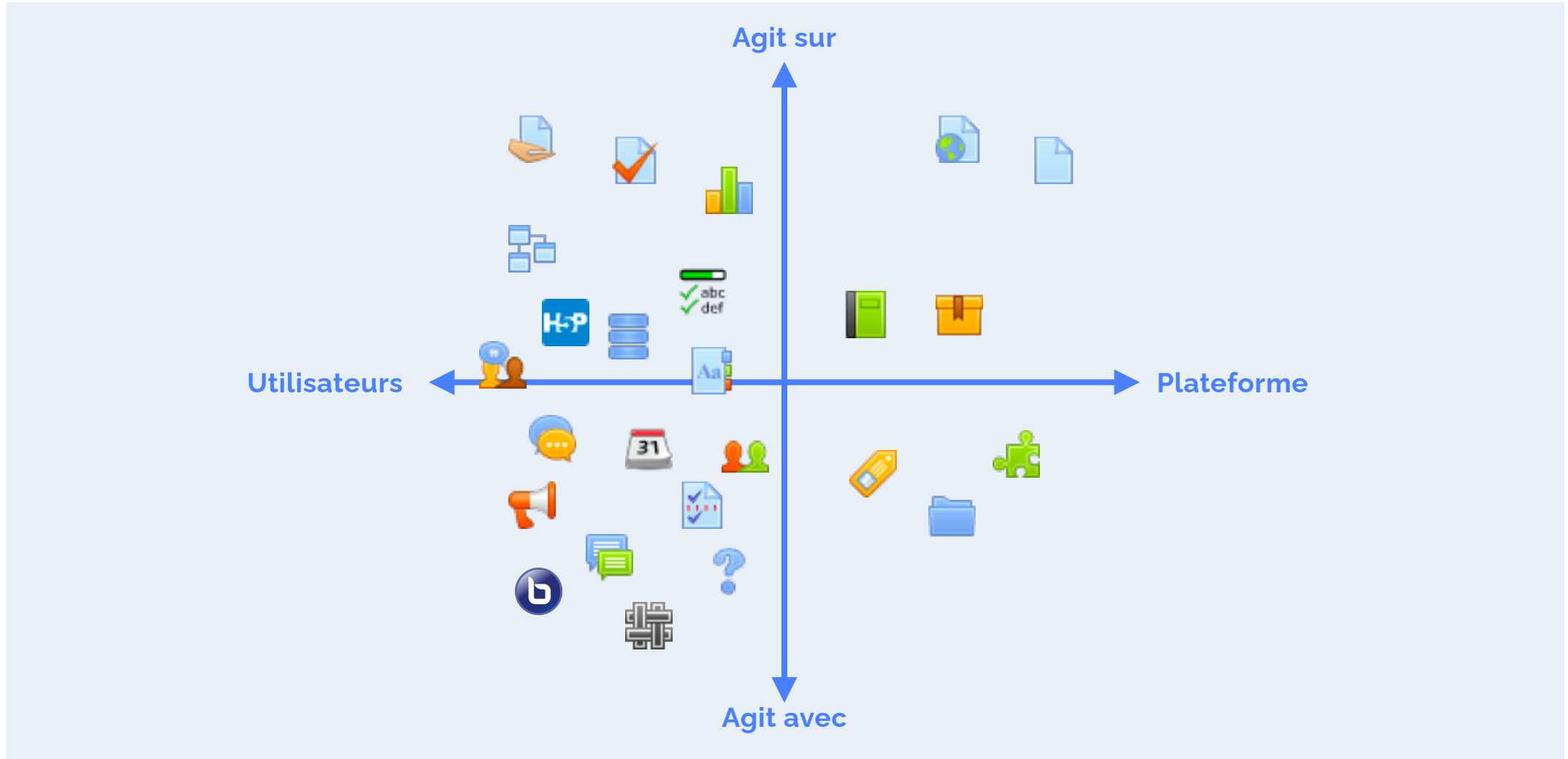
Liste des tâches

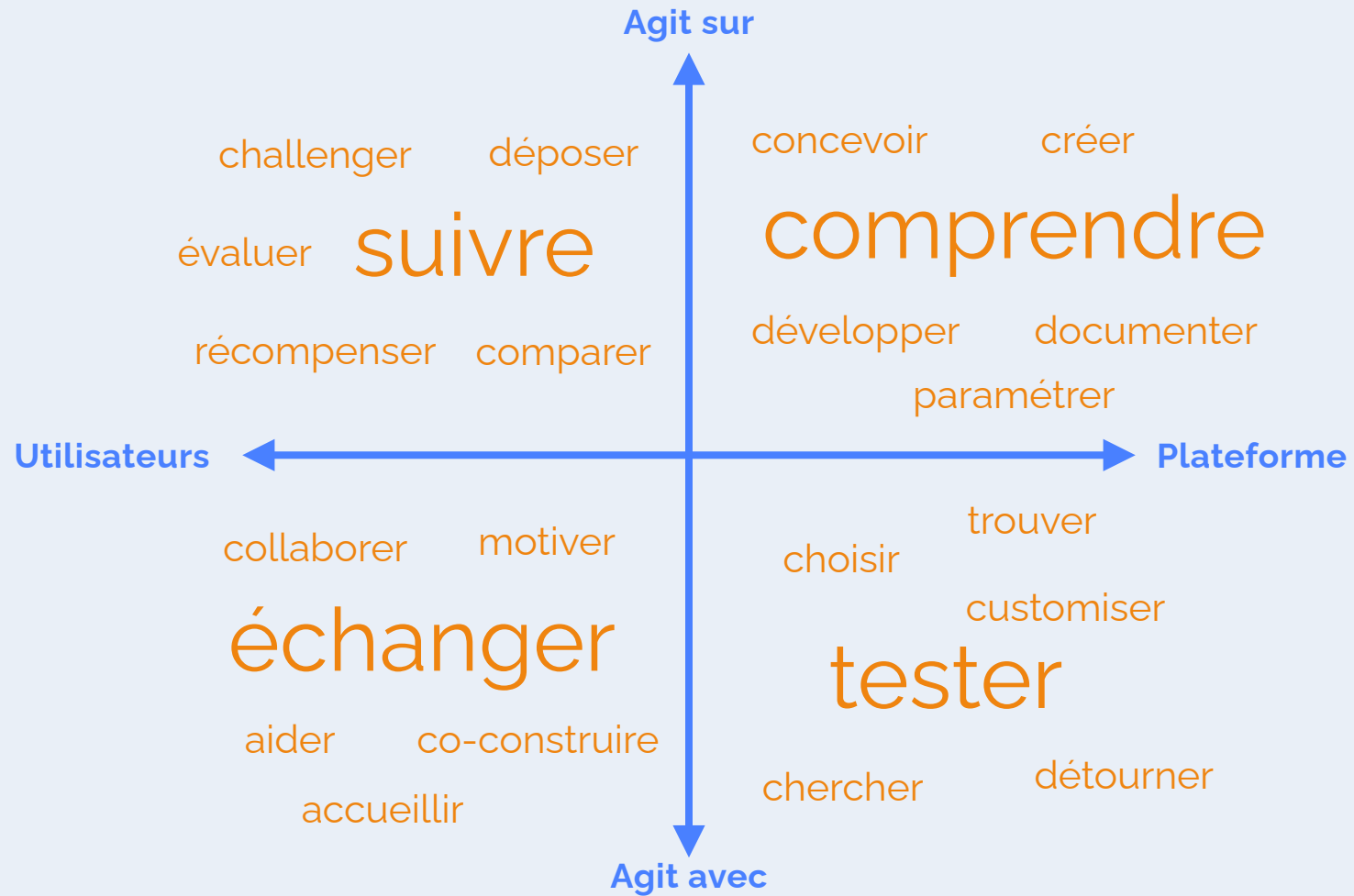


BigBlueButton



Dossier





shérif



Agit sur

sniper



Utilisateurs

Plateforme

coach



Agit avec

bricoleur





CONCLUSION

